

# Poradnik do Fallout of Nevada

*Od fana dla fanów*

Graczu,

Oddaję w Twoje ręce poradnik do gry Fallout of Nevada. Został stworzony, ponieważ gra pochłonęła mnie do tego stopnia, że nie mogłem poprzestać jedynie na przejściu jej jeden raz nie odkrywając przy tym większej części jej uroków. Może myślisz tak jak ja, że grając pierwszy raz w Fallouta z jego zawartości poznajesz 50%, kolejny raz poznajesz kolejne 40%, przy kolejnych razach następne 5%, a pozostałych 5% może nie poznasz nigdy. Dlatego ten przewodnik ma na celu przedstawić Ci (prawie) wszystko, co chciałbyś wiedzieć na temat możliwości, przedmiotów, zakończeń zadań, rozwoju postaci, eksploracji świata i innych rzeczy w tej grze. **Prawie wszystko**, właśnie z powodu wspomnianego wyżej.

Do stworzenia poradnika wykorzystałem nie tylko staranne przejście gry, ale też wnikliwą analizę plików tekstowych. Nie mniej jednak, nie oznacza to, że jakieś drobne elementy nie mogły zostać przeze mnie pominięte i że poradnika nie można jeszcze udoskonalić.

Dziękuję Szponixowi za udostępnienie poradnika w serwisie Fallout Corner.

*STORMER*

## Spis treści

1. <a href="#">Wstęp</a> .....	3
1.1. <a href="#">Co nowego w stosunku do Fallout 1/2?</a> .....	5
1.2. <a href="#">Wartościowe przedmioty i informacje</a> .....	12
1.3. <a href="#">Kilka wskazówek do gry</a> .....	15
1.4. <a href="#">Ciekawostki</a> .....	16
1.5. <a href="#">Początek rozgrywki</a> .....	18
2. <a href="#">Opis lokacji wraz z zadaniami do wykonania w nich</a> .....	19
2.1. <a href="#">Słowo wstępu o wątku głównym i reszcie zadań</a> .....	19
2.2. <a href="#">Kryptopolis (Krypta 8)</a> .....	21
2.3. <a href="#">Pamięć absolutna</a> .....	32
2.4. <a href="#">Wichry Wojny</a> .....	42
2.5. <a href="#">Gerlach</a> .....	52
2.6. <a href="#">Czarna Skala</a> .....	56
2.7. <a href="#">Lovelock</a> .....	61
2.8. <a href="#">Nowe Reno</a> .....	80
2.9. <a href="#">Reaktor „Poseidon Oil”</a> .....	124
2.10. <a href="#">Strefa 51</a> .....	126
2.11. <a href="#">Bridgeport</a> .....	126
2.12. <a href="#">Las Vegas</a> .....	129
2.13. <a href="#">Salt Lake City</a> .....	157
2.14. <a href="#">Uranium City</a> .....	178
2.15. <a href="#">Baza Wojskowa Hawthorne</a> .....	185
2.16. <a href="#">Battle Mountain</a> .....	186
2.17. <a href="#">Samochód</a> .....	188

3.	<a href="#">Pomniejsze lokacje i spotkania specjalne</a>	193
3.1.	<a href="#">Miniaturowe lokacje</a>	193
3.2.	<a href="#">Spotkania losowe</a>	194
3.2.1.	<a href="#">Spotkania o szczególnym charakterze (na mapie nie pozostaje lokacja)</a>	194
3.2.2.	<a href="#">Spotkania o charakterze lokacji specjalnych</a>	197
4.	<a href="#">Różności tylko z Fallout of Nevada</a>	202
4.1.	<a href="#">Profity</a>	203
4.2.	<a href="#">Broń i amunicja</a>	209
4.3.	<a href="#">Chemia</a>	216
4.4.	<a href="#">Przedmioty funkcjonalne</a>	220
4.5.	<a href="#">Słownik dla wersji niekompatybilnej z oficjalnym polskim tłumaczeniem</a>	222

## 1. Wstęp

Na początku kilka ogólnych informacji o grze Fallout of Nevada. Jest to gra stworzona na silniku Fallout 2. Oferuje ona nowy, otwarty świat pełen różnorodnych możliwości, interakcji, sposobów wykonywania zadań, przynależności do frakcji, system rozwoju umiejętności oraz system SPECIAL do tworzenia postaci. W grze mamy:

- zupełnie nową historię,
- nową mapę świata zawierającą dziewięć nowych lokacji (Czarna Skala, Gerlach, Lovelock, Baza Wojskowa Hawthorne, Uranium City, Battle Mountain,

Wichry Wojny, Las Vegas, Salt Lake City), trzy przerobione lokacje z oryginalnego Fallouta 2 (Kryptopolis, Nowe Reno, NPP Poseidon Oil), pięć mniejszych lokacji (Bridgeport, Rozbity Dylizans, Wysypisko Opon Samochodowych, Provo, The Pound) oraz inne lokacje niewykorzystane w finalnej wersji gry (m. in. Wendover, Eily, Stary Człowiek „Rubby”) dostępne jedynie w edytorze do Fallouta, który umożliwia umieszczenia ich na mapie, jednak projekt tych lokacji jest niedokończony i nie ma w nich nic wartościowego,

- dwanaście zupełnie nowych spotkań losowych (Stacja Paliw, Skrzyżowanie, Wielka Dziura, Tankowiec na Pustyni, Zapomniane Biuro, Kawiarnia „Nowa Nadzieja”, Wielkie Jajo, Chata Bobby’ego, Dom na Kólkach, „Następny”, Opuszczony Obóz Strażników, Miejsce na Piknik),

- ponad sto nowych questów do wykonania,

- dwieście zupełnie nowych przedmiotów (broni, prochów, amunicji, narzędzi itp.),

- nową oprawę dźwiękową, a także wizualną (nowe ilustracje, animacje, ruchy postaci),

- nowe możliwości interakcji z otoczeniem (większe wykorzystanie nauki i naprawy, możliwości tworzenia przedmiotów i wykorzystania ich na innych obiektach),

- większe wykorzystanie wszystkich umiejętności, bowiem nawet mało znaczące w poprzednich Falloutach umiejętności, jak hazard czy pułapki, tu mogą być pomocne przy rozwiązywaniu niektórych zadań.

Wątek fabularny gry opiera się na wyruszeniu z Kryptopolis w poszukiwaniu **tajemniczego elementu** z krypty skradzionego przez Jay’a Kukisha – przedstawiciela tajemnej frakcji motocyklistów. Nasza postać jest określana mianem **Wędrowca**. Sprawa kradzieży tajemniczego elementu oczywiście nie okaże się błaha i nie zakończymy gry zwyczajnie zwracając go do krypty. Po drodze będziemy mogli wyświadczyć swoje usługi licznym „guru” na pustkowiu, z których jedni reprezentują dobrą stronę, inni zaś są typowymi szumowinami postapokaliptycznego świata.

## 1.1. Co nowego w stosunku do Fallout 1/2?

Do gry został dodany na wzór późniejszych części Falloutów system tworzenia przedmiotów w warsztatach, laboratoriach, ogniskach i u ludzi. Możemy leczyć choroby, wytwarzać przedmioty, lekarstwa, broń, amunicję itp. oraz naprawiać różne rzeczy. Możliwości zależą od dostępności surowców oraz naszych umiejętności.

a) Ogniska – żeby z nich korzystać, trzeba mieć *naukę na min. 25*.

1) Leczenie infekcji – pewne małe paskudztwo, którym możemy się zarazić nieraz w trakcie naszej przygody. Możemy wyleczyć się z niej przy ognisku za pomocą tychże składników:

- „Oczyszczacza krwi” – Bloodpurifier – wystarczy normalnie go użyć,
- korzenia ksandrowego,
- korzenia ksandrowego i środka dezynfekującego,
- korzenia ksandrowego, środka dezynfekującego i pitnej wody,
- wilczej jagody i gorzały – **faktycznie jednak nie działa**,
- wilczej jagody i „Krwawej Mary” – **faktycznie jednak nie działa**,
- wilczej jagody i Koktajlu Atomowego – **faktycznie jednak nie działa**,

Skuteczność zależy od umiejętności *leczenie* i użytych składników.

2) Przepisy do nauczenia – są porzucane w różnych miejscach na mapie świata:

- Piwo korzenne – do nauczenia *nauka na min. 35, +100 PD*,
- Koktajl Atomowy – do nauczenia *nauka na min. 40, +100 PD*,
- Stimpak – do nauczenia *nauka na min. 75, +100 PD*,
- Torba lekarska - do nauczenia *nauka na min. 20, +100 PD*,
- Koktajl Mołotowa – do nauczenia *nauka na min. 20, +100 PD*,
- Przekąska z modliszki – do nauczenia *nauka na min. 20, +100 PD*,  
uczy nas jej Bob Iguana.

3) Chemia do wyprodukowania przy ognisku i niezbędne składniki:

- antidotum - ogon radskorpiona (1),
- proszek leczniczy – korzeń ksandrowy (1), kwiat broca (1),
- „Oczyszczacz krwi” – wilcza jagoda (2), korzeń ksandrowy (1), kwiat broca (1), pitna woda (1),
- trucizna „Horsekiller” – wilcza jagoda (2), ogon radskorpiona (2), pusta strzykawka (1),
- piwo korzenne – korzeń ksandrowy (2), mutowoc (1), pitna woda (1),
- roztwór z orzechów Vocas – orzech Vocas (10), „Krwawa Mary” (1), pusta strzykawka (1) – **niestety, produkt dostępny tylko w zasobach gry,**
- Koktajl Atomowy (5) – nuka-cola (5), gorzała (1), mentaty (1),
- zatrute piwo dla stałych klientów Eldorado (5) – piwo (5), ogon radskorpiona (1) – **niestety nie widzę u siebie tej opcji w grze,**
- stimpaki dla towaru Strykera – towar Strykera (1), pusta strzykawka (10) – **nie wiem do czego miałyby to służyć,**
- stimpak – korzeń ksandrowy (1), kwiat broca (1), pitna woda (1), pusta strzykawka (1),
  - superstimpak – stimpak (1), nuka-cola (1), mutowoc (1),
  - AntyRad domowej roboty – roztwór z orzechów Vocas (1), „Oczyszczacz krwi” (1), pitna woda (1) – **niestety w finalnej wersji gry go nie wytworzymy,**
- torba lekarska – skalpel (1), skóra srebrnego gekona (1), pusta strzykawka (1), środek dezynfekujący (1), antidotum (1), środki przeciwbólowe (1),
- posiłek z iguany – iguana na patyku (1),
- kolacja przed telewizorem (+25 punktów obrażeń) – kolacja przed telewizorem (1), **(nie wiem jednak czy taką gdziekolwiek da się znaleźć poza zasobami gry),**
- zupa z makaronem (+25 HP) – paczka makaronów (1), pitna woda (1), **(paczki makaronów też nigdzie w grze nie znalazłem)**
- koktajl Mołotowa – Rot Gut (1), flara (1),
- gorzała – melasa (1), pitna woda (1), **(nie wiem co to ta melasa),**
- przekąska z modliszki (2) – noga modliszki (2), piwo (1), mutowoc (1).

Pitną wodę zdobywamy używając manierki na studniach i innych źródłach wody.

b) Prasa do amunicji

Można za jej pomocą wytwarzać amunicję:

- 10 mm,
- kaliber 12,
- 0,44 Magnum,
- 0,223,
- 0,30 strzelba,
- 9 mm,
- 0,45,
- 5 mm,
- kaliber 12 moneta – **nie wiem co to jest**,

c) Stół warsztatowy

1) Potencjalne materiały do użycia przy produkcji bandoliera:

- skóra srebrnego gekona (2),
- skóra złotego gekona (1),
- skóra kwasowego gekona (1),
- kurtka skórzana (1),
- wzmocniona kurtka skórzana (1),
- kurtka domowej roboty (1),
- zszargana kurtka bandyty (1),
- skóra srebrnego gekona (1) (?).

Wymagane posiadanie w ekwipunku strzelby „Dzikus” oraz *naprawy na min. 30 i broni palnej na min. 30.*

2) Możliwości modyfikacji we współpracy z Pip-Boyem:

- nabycie perka „Empatia”, *naprawa na min. 40, nauka na min. 50,*
- otwarcie lub wyłamanie zamka **zamkniętej walizki** i wydobycie zawartości: **500\$, mentatów** i **anatomicznego analizatora Pip-Boya**, wymagana *naprawa na min. 40* lub *otwieranie zamków na min. 75,*

- rozbiórka amunicji i pozyskanie łusek i prochu, *naprawa na min. 10, broń ciężka na min. 10,*
- wymiana uszkodzonego radiometru w Pip-Boyu, *naprawa na min. 40 i nauka na min. 75, +500 PD, ulepszenie Pip-Boya,*
- podniesienie umiejętności *walki wręcz* – w pliku gry jest, ale nie wiem czy działa,

3) Wytwarzanie i naprawy wraz z wymaganymi przedmiotami:

- ulepszenie prasy amunicji – prasa amunicji (1), złom (1), *naprawa na min. 70, broń palna na min. 35, +100 PD.*
- renowacja zardzewiałej maczety – zardzewiała maczeta (1), paliwo do miotacza ognia (1), Rot Gut (1), *naprawa na min. 25, broń biała na min. 25, +50 PD.*
- renowacja zardzewiałej katany – zardzewiała katana (1), paliwo do miotacza ognia (1), Rot Gut (1), *naprawa na min. 25, broń biała na min. 25, +50 PD.*
- podrobione monety do automatów Nuka-Coli – złom (1) – daje 50 sztuk, *naprawa na min. 40, +50 PD,*
- blaster obcych ze Strefy 51 – blaster obcych (1), złom (1), *naprawa na min. 50, nauka na min. 90, +1000 PD,*
- naprawa radia 2043B – radio (1), złom (1), *naprawa na min. 40, +100 PD,*
- „Zemsta Mickey’a” – schemat „Zemsta Mickey’a” (1), złom (1), toster (1), obręcz niewolnicza (1), *naprawa na min. 40, walka wręcz na min. 70, +200 PD,*
- czyszczenie „Starego Farciarza” – „Stary Farciarz” (1), *naprawa na min. 35, broń energetyczna na min. 40, +150 PD,*
- bandolier na shotgun „Dzikus” – shotgun 410 „Dzikus” (1), skóra, wymagania jak wyżej przy bandolierze,
- rozmontowanie dynamitu – dynamit, *naprawa na min. 35, pułapki na min. 35,*
- przywracanie sterownika PLC – PLC (1), *naprawa na min. 25, nauka na min. 80, +500 PD,*



- rozmontowanie amunicji dużego kalibru z Hawthorne – skrzynka amunicji, *naprawa na min. 10, broń ciężka na min. 10*, zyskujemy **resztki amunicji**,
- granat prochowy – schemat „Granat Prochowy” (1), resztki amunicji (30), Rot Gut (1), flara (1), *pułapki na min. 50, rzucanie na min. 50*,
- włócznia łowiecka – nóż (1), zaostrzony kij (1), *naprawa na min. 25, broń biała na min. 35*,
- naprawa komputera pokładowego – komputer pokładowy (1), złom (1), *naprawa na min. 60, nauka na min. 60, +1000 PD*,
- debuggowanie i instalacja skanera na wykrywaczu metalu – wykrywacz metalu (1), skaner ultradźwiękowy (1), *naprawa na min. 40, nauka na min. 30, +350 PD, ulepszenie wykrywacza metalu*,
- naprawa kija bilardowego Bertoliniego – kij bilardowy (1), kij Bertoliniego (1), *naprawa na min. 30, hazard na min. 40, +350 PD*,
- umieszczenie pluskwy na kijku Bertoliniego – pluskwa (1), kij Bertoliniego (1), *naprawa na min. 15*,
- usunięcie pluskwy z kija Bertoliniego – naprawiony kij Bertoliniego z pluskwą (1), *naprawa na min. 15*,
- naprawa uszkodzonego pistoletu laserowego – uszkodzony pistolet laserowy (1), złom (1), *naprawa na min. 40, broń energetyczna na min. 50*,
- naprawa uszkodzonego ogniwa mikrofuzyjnego – uszkodzone ogniwo mikrofuzyjne, *naprawa na min. 50, +50 PD*,
- instalacja wzmacniacza empatii w Pip-Boyu – wzmacniacz empatii, *naprawa na min. 40, nauka na min. 50, perk „Empatia”*,
- złamanie zamka walizki stałego klienta kawiarni Hard-Rock – **zamknięta walizka** stałego klienta, *naprawa na min. 40*, wewnątrz: **500\$, mentaty** i **anatomiczny analizator do Pip-Boya**, skutkuje **-75 punktami Karmy**,
- otwarcie walizki stałego klienta kawiarni „Hard-Rock” – walizka stałego klienta (1), narzędzia (1), *otwieranie zamków na min. 75*,

+250 PD, wewnątrz: 500\$, mentaty i anatomiczny analizator do Pip-Boya, skutkuje -75 punktami Karmy,

- instalacja wkładek balistycznych na kamizelce kuloodpornej – wkładki balistyczne (1), kamizelka kuloodporna (1), UWAGA: kamizelka powinna być zdjęta przez wykonaniem – **kamizelka dostępna tylko w zasobach gry!**, *naprawa na min. 35, pułapki na min. 35, +100 PD,*

- naprawa broni Nelsona – uszkodzona broń Nelsona (1), złom (1), części broni (1), *naprawa na min. 75, broń palna na min. 40, +200 PD,*

- usunięcie radiometru z uszkodzonego Pip-Boya 2000 – uszkodzony Pip-Boy, *naprawa na min. 40, nauka na min. 75, +500 PD, ulepszenie Pip-Boya,*

- naprawienie porwanej kurtki – porwana kurtka (1), skóra, UWAGA: kurtka powinna być zdjęta przed wykonaniem – **nie wiem o jaką tu kurtkę chodzi,**

- stwórz Kubotan – schemat „Kubotan” (1), złom (1), klucz kubotan (10), *naprawa na min. 20, walką wręcz na min. 90, +250 PD, +2 szansa na trafienie krytyczne, +2 do obrażeń broni białej, +4 do obrażeń w walce wręcz,*

- przygotowanie kluczy na Kubotan – klucz (1), *naprawa na min. 5, walka wręcz na min. 10,*

- rozszyfruj stary holodysk – stary holodysk, *nauka na min. 25, +100 PD,*

- produkcja igieł z broni z napędem elektromagnetycznym (amunicja bezłuskowa) – złom (2), *naprawa na min. 90, nauka na min. 25,* tworzenia nauczyć nas musi jeden z braci Quok,

- stworzenie pistoletu 10 mm z części zamiennych – części broni (5) – **nie udało mi się nic takiego stworzyć. Może jakaś postać musi nas tego nauczyć.**

Coś takiego jak **część pistoletu** możemy wmontować w naszym ekwipunku do pistoletu 9 mm, bo do niego jest przeznaczona. **Tyle,**

że jak to zrobiłem to zniknął mi z ekwipunku cały pistolet i część też.  
**BUG...**

- d) W grze możemy znaleźć pudła zabite od góry deskami. Do ich otwarcia potrzebny jest **łom** lub **młot**.
- e) Na pustkowiach możemy znaleźć krzaki **wilczej jagody**. Da się z nich zbierać **owoce tej rośliny**, a im większa umiejętność *sztuki przetrwania*, tym więcej ich zbierzemy.
- f) W Salt Lake City możemy znaleźć przerośniętą zmutowaną lilię wodną i z niej zbierać **dojrzałe orzechy Vocas**.
- g) Podobnie jak w poprzednich częściach da się zbierać **korzenie ksandrowe** i **kwiaty broca**.
- h) W różnych miejscach możemy znaleźć sterty śmieci, z których da się wydobyć za pomocą *naprawy* **złom** (ma on szerokie zastosowanie).
- i) Ze studni możemy pobierać **pitną wodę** używając na nich pustych manierek. Pitna woda ma zastosowanie w niektórych zadaniach i jako element do wytwarzania produktów.
- j) Przespanie się w łóżku w jakimś hotelu trochę kosztuje, ale dodaje czasowo **+ 1 do Percepcji** i **+1 do Inteligencji**.
- k) W grze pojawiają się prawie wyłącznie znani z wcześniejszych części przeciwnicy, nie mniej jednak:
  - szponów śmierci prawie nie ma w losowych spotkaniach, choć jest jedno miejsce i jedno spotkanie z plemieniem Kojotów, w którym dwa takie zwierzątka im towarzyszą,
  - nie ma w ogóle supermutantów,
  - nie ma w ogóle ognistych gekonów, ale zostały zastąpione łagodniejszą ich wersją – **gekonów kwasowych**, które zamiast zionąć ogniem, strzelają porcjami kwasu. Można z nich także zdejmować **skóry kwasowych gekonów**.
- l) W grze niestety (lub stety) nie spotkamy NPC, których będziemy mogli na stałe wziąć ze sobą w podróż . Są jedynie postacie, które czasowo się do nas przyłączają w ramach wykonywania jakiegoś zadania.
- m) Podczas gry analogicznie jak w Falloucie 2 natrafiamy na losowe spotkanie naszego głównego wroga – **Łowcy Dusz**. Ostrzega on nas,

żebyśmy zaprzestali swojej misji, bo inaczej źle skończymy. Spotkanie zaczyna się, gdy znajdziemy się na mapie z ruinami budynków i powinniśmy wejść mniej więcej na środek mapy, a wtedy aktywuje się dialog.

## 1.2. Wartościowe przedmioty i informacje

- 1) Wykrywacz metalu - korzystamy z niego po prostu trzymając go w dłoni i w trakcie biegu lub chodu cały czas klikamy, a na konsoli pojawia się informacja „Detektor nic nie wykrył” lub „Detektor wykrył coś w promieniu 1-4 (1-9 ulepszony) kroków od ciebie. Gdy dostaniemy ten komunikat, po prostu stajemy na każdym możliwym punkcie mapy w promieniu tej liczby metrów i gdy staniemy na właściwym polu wykryjemy przedmiot. Najczęściej będziemy znajdować typowy grat, jak nóż, resztki amunicji, trochę kasy, **ale jest też możliwość znalezienia unikalnych przedmiotów!** Przy znajdowaniu przedmiotów są też przyznawane **niewielkie ilości punktów doświadczenia**. Można za jego pomocą wykrywać także leżące na ziemi pułapki (miny, pułapki na szczury), jeśli przez niską percepcję ich nie widzimy. Przy stole warsztatowym można poprawić jego zasięg do 9 kroków, mając *naprawę na min. 40* i *naukę na min. 30* oraz **skaner ultradźwiękowy** w ekwipunku oraz zyskując przy tym **+350 PD**. **Skaner ten daje nam Essie Gate po szczęśliwym dla niej zakończeniu [zadania z wypełnieniem kontraktu dla Wrighta](#).**
- 2) Działające Radio – w tej grze ma olbrzymie zastosowanie, bowiem trzymając je w ręku możemy używać go jak najnormalniejszego radia do komunikacji z innymi ludźmi. Nie powinniśmy się go pod żadnym pozorem pozbywać z ekwipunku, gdy je zdobędziemy. **DZIAŁAJĄCE RADIO** zdobywamy **naprawiając zwykłe radio, które można znaleźć na przykład w bunkrze Nowego Reno, na stole warsztatowym, mając złom i *naprawę na min. 40***. Innym sposobem jest między innymi otrzymanie go od Geretha w Las Vegas za pomoc w odzyskaniu brata lub od gości w Czarnej Skale przy **[zadaniu ze zniknięciem kuriera](#)**.

- 3) Prasa do amunicji – mobilne чудо, dzięki któremu możemy produkować amunicję z jej resztek. Rodzaje – patrz wyżej. Do stworzenia [u Franka Korchena](#) lub [mechanika Eda z fabryki Nuka-Coli](#).
- 4) Licznik Geigera – znany z wcześniejszych części, jako tako może być przydatny zwłaszcza przy zwiedzaniu reaktorów.
- 5) Czujnik ruchu – pokazuje co się rusza w pobliżu nas.
- 6) SkradoBoy – podnosi na jakiś czas umiejętność skradania i stajemy się dzięki niemu niewidoczni.
- 7) Łopata – w tej części możliwe jest jej złamanie podczas używania! Wydaje się, że prawdopodobieństwo tego zajścia jest tym większe i większą mamy Siłę.
- 8) Mapa Wielkiego Jeziora – załadowanie mapy do Pip-Boya powoduje pojawienie się komunikatu, że teraz podróżowanie po tym terenie będzie łatwiejsze. Dostajemy za to **+75 PD** i odsłania się minilokacja Provo, obok SLC. **Nadto, kiedy zaczniemy rozmowę z Wielkim Louistem mając ją w ekwipunku, gra może nam się zresetować.**
- 9) Łom i młoty – oprócz innych zastosowań służą także do otwierania skrzyń zabitych deskami.
- 10) Automaty z Nuka-Colą – używając na nich pieniędzy możemy za 5\$ kupić butelkę coli. Możemy je także oszukiwać przy użyciu **monety wielokrotnego użytku** lub **falszywych monet** za co jest **-1 punkt Karmy**. Po dłuższym czasie okradania automatów w ten sposób powinniśmy otrzymać **specjalnego perka** i **+5 punktów do kradzieży**.
- 11) W grze możemy przeszukiwać **śmietniki**.
- 12) Hazard – wypada wspomnieć o tej klasycznej metodzie zarabiania pieniędzy w Falloucie. Tutaj też się da, nie mniej jednak, żeby zacząć się wzbogacać grając w kasynach trzeba mieć umiejętność *hazardu* na przynajmniej 150%, przy niższym poziomie szanse są na tyle małe, że praktycznie będziemy tylko tracić. Oczywiście pomagają nam też co nieco przedmioty do gry, takie jak kości, karty czy żetony.
- 13) Mistrzowie karawan – ludzie, którzy dają nam sporo wskazówek dotyczących zagadek kryminalnych, które rozwiązujemy. I tak mistrzów

karawany spotykamy w Nowym Reno, Wichrach Wojny, Las Vegas i Salt Lake City, a możemy ich zapytać o następujące rzeczy:

- o dziewczynę ze zdjęcia Teda Bundy'ego,
- o motocyklistów (podobno mogą pokazać Battle Mountain),
- o maszynę w garażu Andersa, która wydaje dziwne dźwięki (oczywiście samochód),
- o napad na karawanę „Szybki Jastrząb”,
- o gościa z blizną na szyi czy Maxona (zdrajcę Louisa),
- o filtr dla Salt Lake City,
- o transport Nuka-Coli do miast – mogą być kurierami.

#### 14) Osobiste sejfy

W miastach Nowe Reno, Wichry Wojny, Las Vegas, Salt Lake City – dzielnic karawan i Salt Lake City – dzielnic kolejowa znajdują się **nasze osobiste sejfy**. Są to przechowalnie towaru, do których należy odgadnąć kod, **jeśli mamy PE min. 5**. Metoda odgadnięcia po chwili zastanowienia jest całkiem prosta, lecz trochę czasochłonna. Jej istotą jest to, że po każdej próbie wpisania losowo szyfru słysząc dźwięk nasza postać określa ile wybranych cyfr było trafionych. I tak na przykład kiedy jako pierwszą kombinację wpisujemy 00000 i ukaże nam się informacja, że dwie spośród pięciu cyfr są poprawne, to musimy zmieniając przy każdej próbie po jednej cyfrze wydedukować na którym miejscu stoi prawidłowa cyfra. Przykład:

00000 - otrzymuję komunikat, że 2 z 5 są prawidłowe, zatem dalej:

00001 - otrzymuję komunikat, że 1 z 5 jest prawidłowa, zatem dalej:

skoro zmieniłem ostatnią z 0 na 1 i teraz tylko jedna jest prawidłowa, wnioskuję, że ostatnią cyfrą jest 0, itd. aż do odgadnięcia wszystkich. Można to zrobić w mniej niż 10 minut. Nagrodą za rozszyfrowanie kodu w każdym z sejfów w grze jest **+500 PD** i **stimpak**. Rosyjska Wikia podaje, że jeśli odgadniemy kod w ciągu pierwszych kilku prób, powinniśmy otrzymać **+700 PD** – nie mniej jednak sprawdziłem i nie działa to przynajmniej w wersji Fallouta 1.00.

Dla leniwców niechających się pobawić podaję kody do sejfów w ciekawostkach przy każdym mieście.

Za złamanie kodów do wszystkich sejfów w grze otrzymujemy perka „[Włamywacz](#)”/”[Safecracker](#)”.

### 1.3. Kilka wskazówek do gry

- 1) Moim zdaniem zdecydowanie nie opłaca się grać postacią o **Inteligencji mniejszej niż 3**. W takim przypadku wiele opcji dialogowych nadających rozmowie jakieś sensowne znaczenie, chociażby dotyczące rozwiązania questa czy zainicjowania naprawy itp. w ogóle nie zostaje wyświetlona. Nie występuje to w każdej rozmowie, ale w sporej większości. Czasami, by pojawiła się stosowna opcja dialogowa umożliwiająca jakieś oryginalne rozwiązanie sprawy wymagana jest **Inteligencja na minimum 4**. Kwestia tych opcji dialogowych, dla których dostępności wymagana jest Inteligencja minimum 3-4 jest nieuwzględniona w perku „Ślady”! **Perk ten ukazuje wymagania i szanse powodzenia konkretnej czynności** – np. przy otwieraniu zamka z umiejętnością *otwieranie zamków na 100* pokazuje procentowo ile mamy szans na powodzenie, przy próbie włamania do komputera pokazuje, że minimalny wymagany poziom *nauki* wynosi 50, w rozmowie pokazuje, że do skutecznego użycia danej opcji dialogowej niezbędna jest np. Inteligencja 6, itd.
- 2) Legenda, którą przyjąłem dla poprawienia czytelności poradnika:
  - **wytluszczenie** – uwidacznia informację, na które moim zdaniem warto zwrócić uwagę korzystając z poradnika,
  - *italica* – odniesienie do wymagań niezbędnych do wykonania danego zadania lub umiejętności,
  - podkreślenie – odniesienie w treści do jakiegoś innego fragmentu poradnika, najczęściej zadania,
  - **niebieski** – informacje o zyskach, jakie otrzymujesz wykonując daną czynność,

- czerwony – informacje o stratach, jakie ponosisz wykonując daną czynność,

- zielony – kody do sejfów, hasła,

- brązowy – informacje dotyczące gry i sposobów przejścia, które zdobyłem analizując pliki gry i korzystając ze źródeł wiedzy o niej, ale które podczas mojej gry nie zadziałały. Powodem tego mógł być BUG, który występuje albo w każdej wersji gry albo tylko u mnie. Bywają też informacje, których po prostu nie potwierdziłem lub nie sprawdziłem, gdyż wymagałoby to zbyt dużo pracy, a miałyby mały efekt.

Skróty: SIŁ – siła, PE – percepcja, WYT – wytrzymałość, CHA – charyzma, INT – inteligencja, ZR – zręczność, SZ – szczęście.

#### 1.4. Ciekawostki

a) Kiedy nie gramy zbyt dobrą postacią i narobiliśmy tu i ówdzie złych rzeczy, możemy w niektórych miastach znaleźć plakaty, na których widnieje „ktoś znajomy” i są napisane następująca informacje (moje osobiste tłumaczenie):

- 1) „Poszukiwany żywy lub martwy za Dzieciobójstwo i Szczurze Draństwo. Nagroda – 10000\$ za martwego lub 5000\$ za żywego.”
- 2) „Poszukiwany żywy lub martwy za Dzieciobójstwo. Nagroda – 10000\$ za martwego lub 5000\$ za żywego.”
- 3) „Poszukiwany żywy lub martwy za Szczurze Draństwo. Nagroda – 10000\$ za martwego lub 5000\$ za żywego.”
- 4) „Poszukiwany żywy lub martwy za Napaści na Karawany. Nagroda – 5000\$ za martwego lub 2000\$ za żywego.”

b) Jeśli zechcemy za pomocą **edytora poziomów** dodać sobie na mapę lokację Krypty Rządowej (bo taka możliwość istnieje), będziemy mogli udać się do niej i na wejściu znajdziemy się przed lokomotywą. Mamy możliwość wsiąść do niej i odjechać do Salt Lake City, tak jak po zakończeniu misji wątku głównego. Za zrobienie tego jest **+5000 PD** i można to robić w nieskończoność!



- c) W zasobach gry istnieją nie wykorzystane w ostatecznej wersji przedmioty, ale można je wprowadzić do rozgrywki za pomocą Edytora Poziomów. Takim zasobem jest na przykład **REZ4** – potężna broń energetyczna, którą można ładować jedynie u mechanika na Zaporze Hoovera za 1000\$, a jednym strzałem rozwala praktycznie wszystko co żywe.
- d) Istnieją w zasobach gry lokacje, które można dodać na mapę świata, ale nie ma w nich nic... Takimi lokacjami są **Nieprawidłowa Lokacja**, **Kryptopolis (w miejscu Arroyo)**, **Góry**, **Karawana** i inne.
- e) Po zabiciu gości w pancerzach wspomaganych czyli Wescera, Phila i Pułkownika można od nich zabrać **uszkodzony pancerz wspomagany**, który może być zamiennikiem przy wytwarzaniu naszego pancerza wspomaganego.
- f) W pliku tekstowym Działającego Radia możemy znaleźć teksty świadczące o możliwości użycia go do cheatowania. Niestety nie mam pojęcia czy da się w ogóle to zrobić i jak do tego dojść. Nie znalazłem też nigdzie informacji na temat tego czy jest to faktycznie możliwe czy to niedokończony pomysł twórców. W każdym razie cheatowanie miałyby polegać między innymi na wybieraniu sobie płci, tworzeniu kasy, PD itd.
- g) W plikach tekstowych gry znalazłem informacje, których nie umiem użyć w trakcie gry i nie wiem czy jest to możliwe. Do tych spraw należą następujące kwestie:
- seks z Solomonem (nie wiem czy jako kobieta czy mężczyzna też, sic!),
  - w Nowym Reno rzekomo istnieje jakiś klient Madison i podobno można z nim o czymś ciekawym pogadać, ale nigdzie gościa nie znalazłem. Plik, który może o nim świadczyć do „dcvic”,
  - Niskigvan podobno opowiada wieczorem jakąś bajkę dzieciom swojego plemienia, jednak nigdy nie byłem świadkiem czegoś takiego,
  - teoretycznie w grze można znaleźć mutagenne serum z Fallouta 2 i gdzieś je użyć (ZIString),
  - lekarz z Wichrów Wojny powinien nauczyć nas robić leki, ale nie umiem aktywować tej opcji dialogowej. Powinna być też możliwość doniesienia Wescerowi o jakimś jego laboratorium, ale też nic nie znalazłem,

- w Wichrach Wojny powinien być jakiś ghul, ale nigdzie takiego nie znalazłem,
- po zakończeniu gry w Kryptopolis powinniśmy spotkać Phila motocyklistę, jeśli w trakcie gry mieliśmy u nich dobrą reputację. Powinien co więcej dać nam superbroń REZ4. Nigdzie jednak go nie znalazłem,
- handlarz Tibbit z Vegas powinien mieć na sprzedaż hełm laboratoryjny według pliku gry, jednak nigdy na taki u niego nie trafiłem,
- we wcześniejszych wersjach gry (0.99a, 0.99b, 0.99c) można trafić na spotkanie losowe z Kryptą 15 i nawiązać kontakt z jej mieszkańcami. Wskazuje na to plik Cav7cnsl,
- podobno w grze istnieje możliwość grania z kimś w Black Jacka. Nikogo takiego nigdzie jednak nie znalazłem. Wskazuje na to plik ziBlkJck. Podobnym plikiem, mówiącym o możliwości gry w jeszcze coś innego jest zccerpdel.
- ponoć w Kryptopolis albo w Las Vegas można spotkać lub znaleźć robota, który będzie nam posłuszny. Wskazuje na to plik VcCrobot. Może jest to ten robot obok Curtisa w Vegas, jeśli uda się go naprawić,
- wydaje się jakby na pewnym etapie gry, gdy trafiamy na pustkowiu w pobliżu Kryptopolis na spotkanie z patrolem z naszego rodzinnego miasta, powinno mieć ono nietypowy charakter, bowiem nasz bohater wnioskuje, że trzeba przed czymś ostrzec miasto. Ja jednak nigdy na takie spotkanie nie trafiłem. Wskazuje na nie plik ecvptrl, ten sam, który zawiera zresztą dialogi normalnego spotkania z patrolem,
- podobno można trafić w grze na spotkanie bandytów atakujących rolników. W zamian za pomoc rolnicy dają nam coś. Nigdy jednak na takie spotkanie nie trafiłem. Wskazuje na nie plik ecfarmer.

## 1.5. Początek rozgrywki

Na samym początku gry przychodzi nam znaleźć się w swojej rodzinnej krypcie. Mamy za zadanie zebrać ekipę i wyruszyć na zewnątrz by zebrać dane pogodowe. W pierwszej kolejności rozmawiamy z żołnierzem w pomieszczeniu obok nas – możemy wypytać go o różne szczegóły dotyczące misji – finalnie mówimy mu, że jesteśmy gotowi i idzie on za nami. W następnej kolejności

rozmawiamy z doktorem w białym fartuchu i jemu również oznajmiamy o gotowości do startu. Następnie przychodzi nam porozmawiać z naszym strachliwym kolegą w niebieskim kombinezonie i przekonać go o potrzebie wyjścia na zewnątrz.

Gdy mamy już kompletną ekipę, idziemy do komputera przed wejściem do krypty, używamy na niej opcji „ręki”, otwierają się drzwi do krypty, potem wybieramy się do komputera na końcu korytarza i jego również używamy.

Po chwili znajdujemy się na zewnątrz krypty. Mamy do zebrania dane z pięciu stacji pogodowych. Robimy to używając na nich holodysku, który mamy w ekwipunku. Położenia stacji mamy na mapie terenowej naszego Pip-Boya. Trzy z nich znajdują się na poziomie, na którym my jesteśmy po wyjściu z krypty. Po zebraniu danych z trzech stacji na bazowym poziomie, podchodzimy do samochodu stojącego przed wejściem do krypty i wydajemy z bagażnika **linę z hakiem**. Potem udajemy się do południowej części mapy i podnosimy leżący na chodniku **znak drogowy**. Następnie używamy liny na urwanej drabinie znajdującej się na ścianie obok wejścia do krypty, wspinamy się na górę, pobieramy dane z czwartej stacji, następnie idziemy jeszcze wyżej za pomocą kolejnej drabiny przed nami. Tam używamy kilkakrotnie (lub wystarczy raz jeśli mamy wysoką Siłę) **znaku drogowego** na stercie kamieni leżących po prawej stronie. W końcu sterta osunie się i będziemy mieli dostęp do ostatniej, piątej stacji. Pobieramy dane i wtedy....BĘG. Słysząc dziwny hałas, wracamy na dół pod wejście do krypty i widzimy co się stało. Rozmawiamy z żołnierzem, po czym rozpoczynamy główną przygodę lata później ponownie w naszej krypcie.

## 2. Opis lokacji wraz z zadaniami do wykonania w nich

### 2.1. Słowo wstępu o wątku głównym i reszcie zadań.

Z racji tego, że projekt Fallout of Nevada przechodził liczne ewolucje, nie obyło się bez bugów, niedociągnięć oraz pozostałości po niezrealizowanych pomysłach. Opis questów opieram na wersji 1.00 HD i na pliku quest.msg. W zasobach gry dostępne są zadania, przedmioty i skrypty, których w samej grze

nie da się uruchomić, gdyż na przykład wycięto jest z finalnej wersji. Dlatego poniżej krótkie objaśnienie zadań **wątku głównego** i ich klasyfikacja.

Zadania wątku głównego nie są zebrane na jednej liście w Pip-Boy, ale część znajduje się na liście **Pamięć Absolutna**, a część na liście **Kryptopolis**. Żeby zakończyć wątek fabularny, trzeba nie zważając na kolejność questów odwiedzać miasta w kolejności: Kryptopolis, Nowe Reno, Bridgeport, Baza Hawthorne, Lovelock, Strefa 51, Kryptopolis (2), Battle Mountain, Salt Lake City, Krypta Rządowa, Kryptopolis (3).

Natomiast lista questów głównej fabuły ma się następująco według różnych kryteriów.

**1) Zadania, które faktycznie aktywujemy i kończymy w Pip-Boy i prowadzą do zakończenia gry:**

- 1.1) Wstań na nogi: porozmawiaj z Gravesem, Willmuthem, zabierz swój sprzęt z magazynu,
- 1.2) Pościg za motocyklistą: dowiedz się więcej o Jay'u w Czarnej Skale,
- 1.3) Pościg za motocyklistą: dowiedz się więcej o Jay'u w Nowym Reno,
- 1.4) Pościg za motocyklistą: skontaktuj się z motocyklistami,
- 1.5) Pościg za motocyklistą: odbierz wiadomość w bazie Hawthorne,
- 1.6) Pościg za motocyklistą: znajdź Jay'a w bazie Hawthorne,
- 1.7) Znajdź informację o projekcie „Krypta 8” w Strefie 51 (opcjonalne, niekonieczne dla wątku fabularnego),
- 1.8) Odzyskaj element skradziony przez motocyklistę,
- 1.9) Ukarz zbirów, którzy uprowadzili Nadzorcę,
- 1.10) Wykonaj swoją misję w Rządowej Krypcie.

**2) Zadania, które są wymienione w plikach gry, ale nie da się aktywować w Pip-Boy, albo w ogóle wykonać:**

- 2.1) Znajdź nadajnik zakłócający sygnał w bazie Hawthorne,
- 2.2) Pozbądź się programu szpiegującego w twoim Pip-Boy,
- 2.3) Zdemaskuj Doktora Wilmutha,
- 2.4) Odkryj prawdziwy cel istnienia Krypty 8 (da się wykonać, jest opcjonalne, związane z wątkiem głównym),
- 2.5) Wysadź Kryptę Rządową.

Rosyjska Fallout Wikia podaje jeszcze inne zadania, ale nie ma ich w ogóle w zasobach gry. Tak naprawdę czynności z zadań, których nie ma w Pip-Boyu też wykonujemy przechodząc grę, ale nie zostały one ujęte jako zadania.

W Fallout of Nevada do wykonania mamy też ponad sto zadań pobocznych, niektóre jednak wykluczają się wzajemnie, gdzie indziej natomiast zachodzi potrzeba służenia jednej konkretnej frakcji, która rywalizuje z pozostałymi. Poniżej lista wszystkich questów oparta o plik tekstowy i jak na moje możliwości szczegółowy opis ich przejścia wraz z możliwościami zakończenia i konsekwencjami jakie ponosimy w każdym w przypadków.

## 2.2. Kryptopolis (Krypta 8)

Miejsce gdzie wszystko się zaczyna i tak naprawdę kończy (na szczęście tylko wątek główny, bo grę można kontynuować pod warunkiem posiadania perka „Niestrudzony”). Na miejscu zostaje nam aktywowane [zadanie wątku głównego](#), a także możemy wykonać pomniejsze rzeczy dla dobra osady i dla podniesienia na start swoich umiejętności.

### 1. Odzyskaj element skradziony przez motocyklistę

Zadanie zostaje aktywowane w momencie przeprowadzenia pierwszej rozmowy z sierżantem Gravesem. Zostaje natomiast zakończone w momencie powrotu do Kryptopolis po wydarzeniach w bazie Hawthorne, w której zdobywamy element ([patrz zadanie z szukaniem Jaya w bazie Hawthorne](#)). Za jego dostarczenie dostajemy **+1000 PD**.

### 2. Ukarz zbirów, którzy uprowadzili Nadzorcę

Zadanie aktywuje się kiedy tylko powrócimy do Kryptopolis po spotkaniu z Jayem w bazie Hawthorne i porozmawiamy z Gravesem o wydarzeniach, które tu zaszły. Udajemy się potem do **Battle Mountain, które teraz mamy na mapie** ([można je znaleźć podobno na inne sposoby](#)) i rozmawiamy z Philem. Prosimy go

o otwarciu drzwi ogrodzenia. Zrobi to w zamian za stimpaka, antysmokera, mentaty, leki przeciwbólowe, wygrzew lub psycho. Możemy także ukraść mu pilot i sami otworzyć drzwi. Po ich otwarciu możemy wejść do środka i użyć komputera. Mamy teraz opcję śledzenia Pip-Boya nadzorcy. Za wykonanie tej czynności dostajemy **+1000 PD**. Nawigacja wskazuje, że powinniśmy udać się do Salt Lake City do dzielnicy kolejowej. Tam się zatem udajemy i idziemy najbardziej na północ do części z koleją. **Tu właściwie do tego questa możemy jeszcze wykonać jedną czynność.** Mianowicie powinniśmy w budynku dostać się do **komputera sterującego dźwigiem maszynowni**. By tego dokonać powinniśmy zejść schodami w dół i tam możemy:

- 1) otworzyć zamknięte drzwi umiejętnością *otwierania zamków*, ale zamek jest bardzo trudny, za jego otwarcie jest **+135 PD**,
- 2) znaleźć do nich klucz, który znajduje się w małej chatce w biurku na terenie kolei. Żeby się do niej dostać, wychodzimy na teren kolei przez drzwi budynku po wewnętrznej stronie ogrodzenia (wewnątrz są roboty), idziemy do chatki bardziej po lewej stronie mapy i schodzimy do podziemi. Tam idziemy na koniec korytarza i po drabinie wchodzimy do chatki, w którym jest biurko z kluczem. Wracamy tą samą drogą.

Gdy już otworzymy drzwi w podziemiu budynku na końcu korytarza zastaniemy **komputer sterujący śluzą**. Możemy go użyć i otworzyć śluzę mając *naukę na min. 65*. Za ten czyn jest **+650 PD**. Potem schodzimy w dół śluzy i wybijamy mrówki. **Po lewej stronie korytarza we wnęce jest sekrety pokój, drzwi do niego można zobaczyć jedynie podchodząc blisko ściany, a wewnątrz w biurku jest słabsza strzelba i trochę amunicji.** Na końcu korytarza wychodzimy drabiną na górę i jesteśmy wewnątrz hangaru z lokomotywą. Teraz powinniśmy użyć *naprawy* na przewodach wystających ze ściany bliżej prawego górnego rogu budynku oraz także *naprawy* na **generatorze**, który jest piętro wyżej. Gdy obie te rzeczy są naprawione, możemy użyć **komputera sterującego dźwigiem** i wykorzystać go do ustawienia beczek przed bramą wjazdową. Gdy to zrobimy pozostaje nam tylko użyć **zapalniczki** (jest w szafce w pokoju obok) na ustawionych beczkach i oddalić się od nich. Po chwili zobaczymy animację wysadzenia bramy wjazdowej. Zanim przejdziemy dalej, pozostaje nam zbadać

lokomotywę. Okazuje się, że komputer pokładowy jest uszkodzony i że potrzeba maszynisty do pociągu. Teraz nadchodzi czas, by wykonać zadania dla Salt Lake City, które dotyczą [znalezienia maszynisty](#) oraz [naprawienia komputera pokładowego lokomotywy](#). Tymczasem po ich wykonaniu i pojechaniu pociągiem na tereny Rządowej Krypty to zadanie także zostaje wykonane. Ciąg dalszy fabuły w zadaniu poniżej.

### 3. Wykonaj swoją misję w Rządowej Kryptcie

Zadanie aktywuje się w momencie wjechania pociągiem na tereny Krypty Rządowej. Zatrzymujemy się przed pewnego rodzaju prowizorycznym mostem. Na drugą stronę możemy przejść po moście lub przejściem podziemnym, do którego wejście jest w ruinach chatki po lewej stronie. Po drugiej stronie mostu mamy pole namiotowe oraz wejście do budynku krypty.

Wewnątrz czekają na nas trupy mieszkańców, a także dwie wieżyczki. Najlepszą taktyką, by je zniszczyć jest chowanie się za beczkami, wyjście na jeden krok, oddanie strzału i ponowne schowanie się za beczki, żeby uniknąć ostrzału. Innym sposobem jest użycie materiałów wybuchowych na wózku widłowym ze zbiornikami tlenu i popchnięcie tego wózka w kierunku wieżeczek, by je zniszczyć. Jest za to **+500 PD**. W pokoju po prawej stronie można znaleźć kabel, który prawdopodobnie miał zostać użyty do tego zadania, ale z niewiadomego powodu nie jest potrzebny. Dalej możemy udać się windą na dół. Tam w pokoju jest schowek w ścianie z pewną ilością fantów, w szafce znajduje się raport medyczny i przenośne laboratorium CL 3000 oraz na podłodze leży...Nadzorca! Tyle, że u mnie jego postać przedstawiona jest jako „Error” i tak samo próba porozmawiania z nim kończy się wyrzuceniem z gry. Nie mniej jednak wiem, o czym mogłaby być z nim rozmowa, a zatem...

#### **UWAGA – SPOJLER!**

W dialogu z Nadzorcą zostają potwierdzone wszystkie pogłoski jakie dotąd mogliśmy usłyszeć na pustkowiu, głównie w Salt Lake City na temat Łowcy Dusz. Okazuje się, że naprawdę do dziś żyje dwóch przedstawicieli rządu Stanów Zjednoczonych, którzy żyją dzięki „pochłanianiu” życia czystych, niezmutowanych

ludzi. Są im oni potrzebni do przedłużania życia, a Krypta 8 służy właśnie „hodowaniu” czystych dusz.

Za zabicie Nadzorcy jest **+1000 PD**, bo właściwie tego sobie życzył. Na stole w pokoiku obok leżą też szczątki Jay’a Kukisha... Dalej mamy możliwość zejścia na dół po schodach po lewej stronie lub po prawej stronie, będących za drzwiami, które najpierw trzeba wysadzić. W zależności od wyboru schodów będzie trzeba trochę w innej kolejności na dole niszczyć wieżyczki, ale na ogół należy tak jak wcześniej oddać strzał i schować się i tak aż do zniszczenia ich. Inną metodą na ich unicestwienie jest zejście po schodach na trzecie piętro od razu do dwóch świecących się generatorów energii. Gdy na każdym z nich użyjemy *naprawy na min. 80*, wyłączą się i za każdy dostaniemy **+1000 PD**. Po wyłączeniu drugiego padnie zasilanie i uruchomi się zegar, który będzie odliczał trzy minuty do uruchomienia zasilania awaryjnego. W tym czasie możemy udać się na drugie piętro i powylaczać wieżyczki za pomocą *naprawy*. Im wyższa ta umiejętność, tym wyższe prawdopodobieństwo wyłączenia wieżyczki. Za każdą jest **+250 PD**. Na dole w pokojach oprócz pokaźnej ilości broni, amunicji i innego sprzętu z kranu w jednym z pokoi można pobrać wodę, zaś przy jednych zwłokach znajdują się nagrania obywatela Krypty, a także przy zwłokach w sali konferencyjnej klucz dostępu, służący do otwarcia drzwi do komputera w sali na trzecim piętrze. Oprócz tego na dwóch workach bokserskich możemy podnieść sobie umiejętność *walki wręcz* na każdym z nich o **+5%**, a także w sali konferencyjnej jest naścienny sejf, za którego otwarcie jest **+500 PD**, a w środku **3000\$**. Na tym piętrze znajduje się też pianino. Oprócz tego, że możemy na nim zagrać melodię, **to w pliku tekstowym jest tekst świadczący o tym, że można z niego wydobyć psycho. Nie wiem jednak jak to zrobić.** Potem możemy wejść drugim szybem windy na trzecie piętro.

Na trzecim piętrze z komputera możemy wydobyć holodysk „Exodus”, a przy stanowisku Nadzorcy tej krypty **kartę dostępu**. Schodzimy na czwarte piętro schodami po prawej stronie.

Na tym piętrze możemy pozbierać to i owo, a docelowo udajemy się do wielkich drzwi, które możemy otworzyć tylko za pomocą **karty dostępu**. Za nimi czeka na nas Prezydent. Po otwarciu drzwi zobaczymy animację. Po niej



powinniśmy zniszczyć wieżyczki i wtedy możemy porozmawiać z Prezydentem i zakończyć kwestię z nim na kilka sposobów:

- 1) jeśli mamy materiały wybuchowe w ekwipunku, możemy być dla niego agresywni i nie wybaczyć mu tego, że nas zaatakował. Finalnie montujemy ładunki wybuchowe na nim i wysadzamy go. Poskutkuje to **-15 punktami Karmy** i **+1500 PD**, a z jego stanowiska będzie można zabrać lalkę Pana Nixona.
- 2) możemy torturować prezydenta za pomocą wystających kabli lub kradnąc od niego lalkę Pana Nixona i wyrywając jej kończyny. W końcu ustąpi nam i otworzy drzwi, a my dostaniemy **-5 punktów Karmy** i **+2000 PD**.
- 3) możemy wybaczyć mu to, że nas zaatakował, gdyż był do tego zmuszony. Jeśli będziemy wobec niego cierpliwi i wysłuchamy jego historii ze współczuciem każe nam opuścić jego lokal. Dostaniemy **+15 punktów Karmy** i **+2500 PD**. **Jest mu mowa o Nuka-Coli, ale nie wiem czy aby użyć tej opcji trzeba spełnić konkretne wymaganie, jak na przykład posiadanie licencji na sprzedaż Coli itp.**
- 4) możemy wejść z nim w rozmowę na temat narodowego hymnu Stanów Zjednoczonych i użyć odpowiedniego argumentu, by przekonać go do uwolnienia nas. Dany argument zależy od naszych umiejętności i tak:
  - 4.1) mając *INT 5* i *retorykę na 70* (druga opcja dialogowa) dostaniemy za rozwiązanie **+15 punktów Karmy** i **+2000 PD**,
  - 4.2) mając *INT 6* i *retorykę na 75* (trzecia opcja dialogowa) dostaniemy za rozwiązanie **+15 punktów Karmy** i **+2500 PD**,
  - 4.3) mając *INT 7* i *retorykę na 100* (pierwsza opcja dialogowa) przekonamy Prezydenta, że warto wyjść na zewnątrz, bo wojna się już skończyła. Za to rozwiązanie dostaniemy **+30 punktów Karmy** i **+5000 PD**.

Po rozprawieniu się z Prezydentem możemy wyjść już na powierzchnię. Tam tuż po wyjściu zobaczymy animację, w której nasz maszynista zostaje uprowadzony przez Łowcę Duszy i jego ludzi. Ten właśnie łowca będzie na nas czekał przed wejściem do krypty i od razu rozpocznie się z nim dialog. W rozmowie z nim, jeśli mamy *INT min. 5* oraz *retorykę na min. 75* lub *18. poziom doświadczenia*, możemy zadać mu parę pytań. *INT min. 6* daje nam

możliwość zadania jeszcze jednego pytania. Potem zaczyna się walka. **Walka jest o tyle trudna, że dookoła nas jest dużo dobrze uzbrojonych klonów, a Łowca Dusz regeneruje się, gdy ma zbyt mało HP! Według mnie dobrą metodą jest posiadanie wysokiej umiejętności *broni energetycznej* i strzelanie mu celnie we wrażliwe części ciała np. oczy. Dzięki krytycznym obrażeniom odbierającym za jednym strzałem wiele HP jesteśmy w stanie go zabić, zanim zregeneruje punkty życia. Ma on przy sobie **pistolet Gaussa**.**

Po walce uwalniamy naszego maszynistę z domku obok i idziemy do pociągu dołem lub mostem. Po drugiej stronie czeka na nas jeszcze jeden klon do zabicia. Za zabicie każdego klona jest **+5 punktów Karmy**. Wsiadamy do pociągu w podróż z powrotem do Salt Lake City. Za to jest **+5000 PD**. Po drodze jednak niespodzianka...

Zatrzymujemy się gdzieś na trasie, bo maszynista musi toalety. Gdy do niej pójdzie, wystawia nas bandziorem. Mamy do zabicia dwóch oprychów i maszynistę. Za każdego jest **+5 punktów Karmy**. Bandyci mają **radio**, a maszynista **działające radio**. Po walce wsiadamy do pociągu i wracamy do miasta. Po wyjściu z dzielnicy kolejowej otrzymujemy sygnał SOS z naszej krypty.

Udajemy się do Kryptopolis i na miejscu widzimy, że w mieście miała miejsce masakra. Wchodzimy do Krypty 8 i doznajemy pobudzenia hormonalnego, które dodaje nam **+50 do maksymalnych obrażeń** i **+50 do zwykłych obrażeń**. Przed nami są dwie możliwości zakończenia całego wątku fabularnego gry (oczywiście w ekwipunku musimy posiadać **tajemniczy element**, a bierzemy go z podłogi przy [spotkaniu z Jayem w bazie Hawthorne](#)):

- 1) możemy dać się złapać strażnikom przy wejściu i pozwolić się zaprowadzić do Pułkownika. Tam będziemy mogli pokojowo oddać mu **tajemniczy element**, co spowoduje **ZŁE ZAKOŃCZENIE gry**,
- 2) możemy od początku do końca wybić wszystkie klony na każdym piętrze. Walka nie jest łatwa, bo są oni silni i dobrze uzbrojeni. Za każdego jest **+5 punktów Karmy**. Na samym dole możemy zwerbować do pomocy sierżanta Gravesa. W szafkach znajduje się sporo amunicji, a także **dwa kombinezony ochronne przeciwgazowe**. Na najniższym piętrze znajduje się Pułkownik, który ma 500 HP. Po

jego zabiciu, zgodnie z radą sierżanta Gravesa, powinniśmy skorzystać z osobnej windy i udać się na sekretne piętro, gdzie możemy włożyć **tajemniczy element** i uruchomić procedurę awaryjną, kończącą rozgrywkę z **NIEJEDNOZNACZNYM ZAKOŃCZENIEM**, bowiem przez narratora nie jesteśmy określani jako bohaterowie, ale jako osoba, która wybrała „ścieżkę pomiędzy”.

- 3) możemy przy urządzeniu po włożeniu **tajemniczego elementu** uruchomić proces autodestrukcji całej Krypty, jednocześnie poświęcając swoje życie – to skutkuje **DOBRYM ZAKOŃCZENIEM**.  
**Gry jednak nie możemy kontynuować, bo nie żyjemy.**

Za każde z rozwiązań na końcu gry dostajemy **+10000 PD**. Jeśli po zakończeniu chcemy grać dalej, musimy mieć wybranego wcześniej perka „Niestrudzony” („Tirelessness”).

#### 4. Dostarcz specjalne przedmioty do magazynu

Na południu tuż poniżej wejścia do krypty znajduje się magazyn, a wewnątrz niego jest Sam. Po rozmowie z nim zyskujemy dostęp do szafki, gdzie odbieramy przypisane nam rzeczy, jak również możemy od niego wyciągnąć informację o potrzebnych specjalnych urządzeniach firmy Krypt-Tech. Poleci nam zebranie ich i wgra do naszego Pip-Boya komunikat o mniej więcej takiej treści, lecz bez informacji o położeniu przedmiotu:

**„Urządzenia firmy Krypt-Tech wymagane do dostarczenia do magazynu Krypty 8:**

- 1) syntezyzator jonowy – Nowe Reno, bunkier, w panelu na ścianie,
- 2) analizator gazu – Salt Lake City, część slumsowa, w piwnicy jednego ze zrujnowanych domów, wydobyty z panelu,
- 3) modulator impulsowy – Nowe Reno, podziemia kwater Thompsona, w panelu,

4) regulator ciśnienia – do zakupu u kwatermistrza na Zaporze Hoovera w Vegas za 500\$ lub 10 pizz (oraz według pliku tekstowego za 250 coli, co u mnie nie działa),

5) chip do syntezy odzieży - Wichry Wojny, opuszczona krypta, wydobyty z maszyny.”

Za dostarczenie każdego z elementów do Sama w Kryptopolis dostajemy +500 PD. Gdy dostarczymy wszystkie wymagane urządzenia będziemy mogli wybrać jeden z przedmiotów w nagrodę. Do wyboru mamy:

- 1) rękawicę wspomagana,
- 2) młot wspomagany,
- 3) Pancor Jackhammer,
- 4) karabin snajperski,
- 5) karabin laserowy,
- 6) karabin plazmowy,
- 7) wyrzutnię granatów (a faktycznie dostajemy wyrzutnię raket!)
- 8) ulepszony wytrych elektroniczny,
- 9) super zestaw narzędzi,
- 10) pancerz bojowy,
- 11) karabin maszynowy M2041,
- 12) 20 stimpaków.

## 5. Znajdź zaginionego robota-zwiadowcę

Zadanie zostaje aktywowane, gdy porozmawiamy z Joshua i w rozmowie zwrócimy uwagę na to, że coś jest nie tak na panelu (opcja dialogowana dostępna przy *INT min. 3*). Wtedy możemy od niego wyciągnąć, że zginął jeden z jego robotów i zaproponować znalezienie go. Udajemy się do lewej części miasta i kierujemy się do zatrzaśniętych drzwi w górnym budynku – nie da się ich otworzyć, ale można je wysadzić materiałami wybuchowymi (można takie znaleźć m. in. w NPP Poseidon Oil). Po wysadzeniu wchodzimy do środka, rozwalamy szczury, przeszukujemy szafkę i schodzimy do podziemia w ostatnim pokoju. Tam na dole czeka na nas ghul Ely. W rozmowie z nim możemy się co nieco

dowiedzieć o wojnie oraz jeśli dostarczymy mu piwo, wódkę lub inny trunek alkoholowy, da nam klucz do drzwi na końcu korytarza lub możemy po prostu zażądać, by nam je dał. Bez kluczy trzeba będzie otworzyć drzwi ręcznie. Za otrzymanie od niego kluczy dostajemy +100 PD. Po otwarciu drzwi idziemy na górę, rozwalamy co żywe i podchodzimy do robota, by zabrać od niego holodysk. Następnie warto jeszcze zwiedzić chatkę na dole mapy i tam za zamkniętymi drzwiami w szafce znajdujemy „Stary holodysk”.

Po załatwieniu wszystkiego w tej części wracamy do Joshuy. Dajemy mu holodysk z robota i dostajemy +300 PD i +20 punktów Karmy.

#### 6. Rozszyfruj dane na holodysku zastępcy Szeryfa

Zadanie to jest w pliku Pip-Boya, ale nie aktywuje się, ani nie skreśla przy wykonaniu. W domku za białymi drzwiami w lewej części miasta w szafce jest „Stary holodysk”. Możemy zanieść go do Joshuy poprosić o rozszyfrowanie lub rozszyfrować go na stole warsztatowym mając *naukę na min. 25*. Otrzymamy +100 PD i informacje o Ely Gorebinskim. Jest to ghul mieszkający w podziemiach budynku w lewej części mapy, do którego drzwi powinniśmy wysadzić. Jeśli odczytaliśmy informacje z holodysku, w rozmowie z nim będziemy mogli zwrócić uwagę, że jest tu mowa właśnie o nim. Po spokojnym wysłuchaniu jego wersji zdarzeń i ponownym wejściu w dialog, mając *INT min. 9*, będziemy mogli wywnioskować, że pewne dane się nie zgadzają. Odkryjemy przy tym, że gość ma zespół mnogiej osobowości i za tą diagnozę dostaniemy +250 PD. Po zabiciu go jest też możliwość zabrania od niego strzelby „Dzikus”.

#### 7. Dowiedz się więcej o społeczności Gerlach

Zadanie to zostaje aktywowane w momencie, gdy porozmawiamy o Gerlach z sierżantem Starkiem, który jest w budynku obok wejścia do krypty. Zleci nam zbadanie tej społeczności. Wystarczy udać się do lokacji i być świadkiem zdarzeń jakie mają tam miejsce. Następnie należy wrócić do Starka i zrelacjonować mu wszystko co widzieliśmy. Dostajemy +200 PD. Możemy przedstawić ich społeczność jako bandę zwyrodnialców lub jako inteligentną, ułożoną

społeczność. W zależności od naszej decyzji dalej może być aktywowany quest ze zniszczeniem społeczności Gerlach lub z przeniesieniem jej do Kryptopolis.

#### 8. Zniszcz społeczność Gerlach

Zadanie zostaje aktywowane w momencie przedstawienia Starkowi społeczności Gerlach jako bandy dzikusów. Zleci on nam zatrucie ich wody i da truciznę. Możemy udać się do Gerlach i użyć trucizny **na zbiorniku wodnym obok pompy**. Skutkuje to **-50 punktami Karmy**. Po udaniu się z powrotem do Starka otrzymujemy **+1000 PD**.

#### 9. Zbadaj sprawę „podejrzanej pary” obywateli

Zadanie zostaje aktywowane, kiedy porozmawiamy z „czujnym strażnikiem”, stojącym przy budynku tuż poniżej wejścia do krypty. Gdy zapytamy go o sprawę związane z przestrzeganiem zasad w mieście, może on zaangażować nas do zbadania sprawy podejrzanej pary obywateli. Następnie udajemy się na południowy zachód mapy, do miejsca tuż poniżej zielonego pola do zachodniej części i tam wśród drzew znajdujemy parę obywateli. Przyłapujemy ich na gorącym uczynku i możemy dowiedzieć się co nieco o zasadach dotyczących współżycia fizycznego w mieście. Zadanie możemy zakończyć na dwa sposoby:

- 1) pozwolić parze odejść w spokoju i nie donosić władzom o ich incydencie – dostajemy za to **+100 PD** i **+2 punkty Karmy**,
- 2) oznajmić parze, że doniesiemy władzom o ich wybrykach – chwilę później widzimy się z nimi przy celi więziennej, nadto – dostajemy **+100 PD** i **-2 punkty Karmy**, a także gdy porozmawiamy ponownie ze strażnikiem, który zlecił nam zadanie możemy wybrać nagrodę: **20 naboji 9mm**, **24 naboje JHP** lub **100\$**.

#### 10. Zbierz próbki krwi świnioszczurów, kojotów i gekonów dla doktora Willmutha

Żeby móc aktywować to zadanie, najpierw powinniśmy porozmawiać z ghulem Haroldem, który jest w celi u sierżanta Gravesa lub przyrzeć mu się. Następnie powinniśmy zapytać o niego Gravesa, a powie nam, że ghul został zakażony pewnym wirusem. Potem ponownie rozmawiamy z Haroldem i pytamy go o wirusa. Dopiero wtedy w rozmowie z doktorem Wilmuthem będziemy mogli zapytać go o tego zmutowanego stwora. Wówczas dowiemy się nieco o wirusie i poznamy definicję infekcji i dostaniemy **+100 PD**. Będziemy mogli także zaoferować doktorowi pomoc w zdobyciu próbek zmutowanych zwierząt, którymi są kojoty, gekony i świnioszczury. Da nam puste ampułki, a naszym zadaniem jest udanie się na pustkowia, zabicie tych zwierząt i pobranie z ciała osobnika każdego gatunku próbki krwi, używając na zwłokach ampułek. Za dostarczenie każdej próbki do doktora jest po **+250 PD**, a gdy dostarczymy komplet, doktor nauczy nas [jak leczyć infekcję przy ognisku](#).

#### **Pomniejsze zadania i ciekawostki**

- 1) Na komputerze głównym w Krypcie 8 używamy *nauki* (dopuszczalne <30) – zyskujemy [stimpaka](#)
- 2) Mając *retorykę na min. 35* w rozmowie z dr Wilmuthem możemy go przekonać, że na podróż warto dać nam [stimpaka](#) lub [zestaw pierwszej pomocy](#).
- 3) Gdy użyjemy *nauki na min. 50* na komputerze w pomieszczeniu z doktorem Willmuthem, odkryjemy, że oszukał nas. Dostaniemy **+50 PD**, a gdy z nim porozmawiamy i dowiemy się więcej o swojej przeszłości dostaniemy **+500 PD**. To wycięte zadanie [ze zdemaskowaniem doktora Willmutha](#).
- 4) Rozmawiamy w Krypcie 8 z Jessie, która jest w sali obok dr Willmutha i przekonujemy ją do wyjścia na zewnątrz krypty - **+1 punkt Karmy**.
- 5) Włamujemy się do komputera w budynku, w którym stoi Joshua, używając *nauki na min. 35* i zyskujemy **+350 PD**, **+3 do sztuki przetrwania** i [lokację NPP Poseidon Oil na mapie](#).

- 6) Używamy umiejętności *naprawy* na stercie złomu w zachodniej części miasta – zyskujemy złom i +50 PD.

---

- 7) Jeśli Samowi ukradniemy magazyn „Kocia Łapa”, będziemy mogli zwrócić mu uwagę na to czym zajmuje się w wolnym czasie. Otrzymamy za upomnienie go +100 PD. Potem natomiast, o dziwo grając zarówno kobietą jak i mężczyzną, możemy skusić go do bliższego fizycznego kontaktu. Podobno skuteczność całego zajścia zależy od Charyzmy, ale u mnie zarówno przy niskiej i jak i wysokiej efekt był ten sam. Gdy bliższy kontakt dojdzie do skutku, otrzymamy -3 punkty Karmy i +200 PD.
- 8) Przeszukujemy dzbanek w małej chatce w zachodniej części miasta – ulegamy zatruciu przez kolce drapieżnej rośliny, ale zdobywamy ich 12 (nie znam ich zastosowania oprócz słabej broni...).
- 9) Po rozmowie z obywatelem stojącym przy małej tarczy do lotek możemy spróbować swoich sił w rzucaniu do tarczy. Jeśli poprosimy go o parę rad, umiejętność *rzucania* wzrośnie nam o +5 o ile mamy niską tą umiejętność i nie trafimy wysokiej liczby punktów. Jeśli *rzucanie* mamy na bardzo wysokim poziomie i trafimy blisko 90% celów (ok. 45/50 punktów) to nie wzrośnie nam umiejętność lecz dostaniemy +300 PD.

### 2.3. Pamięć absolutna

Na początku zwrócę uwagę, że zadania z tej listy nie zostają aktywowane i skreślone w takiej kolejności w jakiej tutaj występują. Nazwa listy nie nawiązuje do lokacji, ale do wątku gry. Żeby zakończyć wątek fabularny trzeba, nie zważając na kolejność questów, odwiedzać miasta w kolejności: Kryptopolis, Nowe Reno, Bridgeport, Baza Hawthorne, Lovelock (opcjonalnie), Strefa 51 (opcjonalnie), Kryptopolis (2), Battle Mountain, Salt Lake City, Krypta Rządowa, Kryptopolis (3).

1. Wstań na nogi: porozmawiaj z Gravesem, Willmuthem, zabierz swój sprzęt z magazynu



Zadanie to startuje na początku gry tuż po wykonaniu zadania w roku 2091. Budzimy się w krypcie i naszym celem jest zebranie informacji o sobie (straciliśmy pamięć) oraz porozmawianie z wyżej wymienionymi obywatelami Krypty 8. Dowiemy się, że jakiś czas temu doszło do kradzieży **tajemniczego elementu** z Krypty oraz że ucierpiał Nadzorca. Naszym zadaniem będzie odnalezienie owego elementu. **Bardzo ważne jest, aby po rozmowie z Gravesem udać się do kwatermistrza Sama i odebrać przydzielony nam sprzęt. Tam znajduje się ZGNIĘCIONA KARTKA PAPIERU, która jest nam niezbędna do kontynuowania wątku fabularnego.** Potem wybieramy się do Nowego Reno. **Zadanie trwa od początku, aż do zakończenia wątku fabularnego gry.**

## 2. Pościg za motocyklistą: dowiedz się więcej o Jay'u w Czarnej Skale

Jest prawdopodobne, że zadanie to zostanie od razu skreślone po zbadaniu sprawy Jaya w Nowym Reno. Wydaje się, że ta część wątku głównego polega na wypytaniu mieszkańców Czarnej Skąły o motocyklistów. Po załatwieniu spraw w Kryptopolis można od razu udać się do bunkra w Nowym Reno.

## 3. Pościg za motocyklistą: dowiedz się więcej o Jay'u w Nowym Reno

Udajemy się do Nowego Reno do części, w której urzęduje Stryker. Gdy spróbujemy otworzyć drzwi do bunkra, a potem pogadamy z gangsterem, będziemy mogli zapytać go o niego. Jeśli dla niego pracowaliśmy i ma nasze zaufanie, możemy poprosić go o danie nam klucza do niego, a jeśli nie, możemy odkupić go za 1000\$. W bunkrze podchodzimy do konsoli przed drzwiami i możemy:

- 1) odgadnąć hasło mając *naukę na min. 90*, za co dostaniemy **+500 PD**,
- 2) użyć na konsoli **zgniezionej kartki papieru**, którą w Kryptopolis w szafce zostawił nam Jay.

Używamy głównego komputera, mając w ekwipunku tą kartkę. Wtedy pojawi się opcja dialogowa pozwalająca skontaktować się Jay'em. Niezależnie od tego

czy powiemy, że go szukamy czy podamy się za niego, na naszej mapie pojawi się lokacja Bridgeport, której inaczej nie możemy odkryć. Udajemy się tam i rozmawiamy z człowiekiem wyglądającym na meksykanina stojącym przy motocyklu. Powinniśmy wypytać go o wszystkie informacje związane z Jayem, a dowiemy się, że dalszy trop wiedzie przez bazę Hawthorne.

#### 4. Pościg za motocyklistą: skontaktuj się z motocyklistami

Ten quest zostaje również skreślony od razu po skontaktowaniu z Jayem przez komputer w bunkrze Nowego Reno.

#### 5. Pościg za motocyklistą: odbierz wiadomość w bazie Hawthorne

Tą część zaczynamy wykonywać po skontaktowaniu się z Jayem w Nowym Reno. Gdy udamy się do Hawthorne i **będziemy przechodzić przez Martwe Miasto, powinniśmy otrzymać od niego wiadomość w naszym Pip-Boyu (bardzo ważne, inaczej nie ruszymy dalej!)**. Potem idziemy na terytorium hangaru i przedostajemy się prawą stroną mapy, unikając wieżyczek. Najpierw wchodzimy po skrzynce elektrycznej na dach i schodzimy do magazynu po lewej stronie przez dziurę w dachu, przechodzimy przez dziurę w ścianie, otwieramy drzwi do magazynu w drugim rzędzie budynków i również przechodzimy przez dziurę w ścianie. W końcu jesteśmy przy murach wielkiego hangaru i możemy wejść do środka przez rurę. Tam zabieramy z pokoju po prawej stronie **wzmacniacz sygnału**. Potem możemy włączyć światło włącznikiem, który jest w komórce z przodu. Obok drzwi do windy stoi robot, którego możemy zniszczyć lub ominąć. Drzwi do korytarza z windą można otworzyć za pomocą **czerwonej karty dostępowej do reaktora, która jest w biurku w pokoiku obok stołu, z którego wzięliśmy wzmacniacz sygnału lub otworzyć je ręcznie, ale potrzeba do tego bardzo wysokiej umiejętności *otwierania zamków***. Na dole wyłączamy systemy ochronne używając komputera przy reaktorze i dostajemy **+1200 PD**. Wychodzimy z hangaru i idziemy na terytorium garnizonu. Wchodzimy na drugie piętro budynku i używamy wzmacniacza sygnału na sprzęcie radarowym. **Wcześniej możemy jeszcze użyć komputera w pomieszczeniu rządowym i**

będziemy z niego mogli wyciągnąć informację o tajnej stacji radiowej w Lovelock, która zainteresuje nas przy [zadaniu z prawdziwym celem istnienia Krypty 8](#). Gdy wsadzimy wzmacniacz sygnału na miejsce, wtedy się zaczyna...

Po chwili budzimy się za szklaną szybą w pokoju z reaktorem, a na zewnątrz stoi nie kto inny jak sam Jay Kukish. Powinniśmy z nim porozmawiać. Za wysłuchanie całej opowieści dlaczego i po co ukradł tajemniczy element z krypty itp. dostajemy **+750 PD**. Na końcu rozmowy dowiadujemy się, że do bazy przybyło towarzystwo. Będziemy mieli wybór: walczyć z nimi sami, bo Jay nie będzie chciał z nami walczyć i ucieknie lub też **jeśli w rozmowie z nim byliśmy opanowani i okazaliśmy uznanie dla tego wszystkiego co zrobił Jay (wydaje się, że trzeba wybierać na ogół trzecią opcję dialogową, by to osiągnąć)**, możemy nakłonić go do walki u naszego boku. Za to dostajemy **+500 PD**.

Wychodzimy z pomieszczenia otwierając drzwi na komputerze przy reaktorze. Z szafki zabieramy nasze rzeczy, a z podłogi podnosimy **tajemniczy element**. W wejściowej części hangaru czeka nas towarzystwo trzech stalkerów. Mają pancerze bojowe i karabiny szturmowe i jest ciemno więc walka nie jest łatwa. Możemy ich wybić lub ominąć i **uciec po drabinie, która jest w tajnym pomieszczeniu po prawej stronie wielkiej bramy, za którą jest brązowy obszar wyjścia**. Gdy wyjdziemy z mapy, Jaya z nami już nie ma, a my udajemy się do Kryptopolis, gdzie czeka nas kolejna niespodzianka.

Rozmawiamy z Gravesem, pytając o szczegóły kolejnej misji. Przy okazji kończymy [zadanie z odzyskaniem skradzionego tajemniczego elementu](#). Dostajemy za to **+1000 PD**. W następnej kolejności możemy udać się do Strefy 51, by wykonać [zadanie związane ze znalezieniem tam informacji o projekcie „Krypta 8”](#) lub [zadanie z odkryciem prawdziwego celu istnienia Krypty 8](#). Oba nie są niezbędne do ukończenia wątku fabularnego, ale są z nim związane. Natomiast dalszym ciągiem naszej najważniejszej misji jest [zadanie z ukaraniem porywaczy Nadzorcy](#).

## 6. Pościg za motocyklistą: znajdź Jay'a w bazie Hawthorne

To zadanie zostaje skreślone z Pip-Boya kiedy wykonamy to co jest opisane w zadaniu powyżej.

7. Znajdź nadajnik zakłócający sygnał w bazie Hawthorne

Zadanie to wymienione jest jedynie w pliku tekstowym gry, ale nie ma go w Pip-Boyu, chociaż nadajnik faktycznie musimy znaleźć.

8. Pozbądź się programu szpiegującego w twoim Pip-Boyu

Tak jak powyższe, to zadanie jest zapewne niedokończoną ideą. Co prawda jakiś program szpiegujący w Pip-Boyu mieliśmy, bo śledził nas Jay, ale żeby go usunąć, to nie widzę sposobu.

9. Zdemaskuj Doktora Willmutha

Zadania tego także nie ma oznaczonego w Pip-Boyu, nie mniej jednak akurat tą czynność możemy wykonać i dostać nagrodę.

Jeśli mamy *naukę na min. 50* i użyjemy jej na komputerze obok doktora, odkryjemy w nim prawdę o naszej pamięci. Wówczas w rozmowie z doktorem pojawi nam się opcja dialogowa, w której demaskujemy go i wylewamy na niego żal. Dostaniemy **+500 PD**.

10. Znajdź informację o projekcie „Krypta 8” w Strefie 51

W opisie tego questa podaje również opis Strefy 51 jako lokacji i miejsca, które warto odwiedzić, ze względu na cenne przedmioty, możliwość dorobienia PD na wrogach itp. Quest nie jest niezbędny do ukończenia wątku fabularnego, ale, jak sądzę, warty wykonania.

Współrzędne Strefy 51 możemy uzyskać, jeśli mamy aktywowane to zadanie:

- 1) od naukowca w Wichrach Wojny w pokoju obok Wescera za 300\$ (w pliku gry jest też dialog, z którego wynika, że da je nam za darmo, jeśli widzimy nasze zasługi dla osady, ale u mnie to nie działało),
- 2) z komputera w Wichrach Wojny, mając *naukę na min. 50*,

- 3) od Toma Parkera z Las Vegas za 3000\$, mając *INT min. 3* lub za 1000\$ mając *INT min. 5* i *handel na min. 65*,
- 4) od archiwisty Clarka mając *INT min. 4*, jeśli sprawimy, że [jego córka wróci do niego](#) lub płacąc mu za nie 100\$, 200\$, 300\$ lub 400\$, a skuteczność danej opcji, zależy od umiejętności *handlu*,
- 5) od Oscara Davisa za 1000\$, mając *INT min. 4* i jeśli wykonaliśmy któreś z zadań z Samem Philipsem,
- 6) od sekretarki burmistrza, jeśli mamy *INT min. 4* i *CHA min. 8*,
- 7) od burmistrza, jeśli mam *INT min. 4* i wykonaliśmy [zleczone przez niego zadanie](#) (każde Clarkowi udostępnić nam dane),
- 8) od każdego z braci Hawk, mając *INT min. 4* i po wykonaniu [zadania z napadem na ich karawanę](#).
- 9) z terminala archiwisty, jeśli po cichu go zabijemy.

Na miejscu zastajemy zaryty w ziemi wielki samolot. Możemy włamać się do jego luku dysponując *łomem* i *Sił min. 7* (ale u mnie to nie działało...BUG?) lub wysadzić je, podkładając tuż obok materiały wybuchowe. W środku są ciekawe fanty.

W małym budynku na tej części mapy znajduje się komputer. Gdy użyjemy na nim *nauki na min. 40*, będziemy mogli wydobyć ciekawe informacje na temat stacji radarowych. Dostaniemy także **+400 PD**. Odkryjemy także, że nasz Pip-Boy ma zainstalowany program szpiegowski – za to odkrycie jest **+350 PD**.

Na następnej planszy mamy więcej budynków, ale nie możemy do nich wejść dopóki nie uruchomimy zasilania. Dookoła krążą też **obcy – dosyć mocni, bo mają 120 HP, także trzeba się zaopatrzyć w dobrą broń**. Udajemy się za ogrodzenie do części, gdzie między słupami energetycznymi jest mały domek z panelem. Na panelu używamy **złomu** mając *naprawę na min. 65*. W ten sposób przywracamy zasilanie i dostajemy **+650 PD**. Teraz drzwi do budynków same się otwierają, jednak nieregularnie co jakiś czas. Aby wejść lub wyjść z budynku najlepiej stanąć przed drzwiami, odczekać 10 minut, po czym przy wyjściu z Pip-Boya akurat będzie moment otwarcia drzwi i możemy przejść. Plądrujemy co się da, bo można znaleźć bardzo ciekawe rzeczy. Są tam też **worki treningowe, ale nie możemy na nich trenować dopóki z Strefie 51 nie pozbyliśmy się obcych. Gdy to**

zrobimy i użyjemy worka, nasza umiejętność *walki wręcz* wzrośnie o 1 (jednak tego skryptu nigdy nie udało mi się uruchomić). W tym budynku z salą treningową w innym pokoju znajdziemy również holodysk z nagraniami oficera oraz co ważniejsze sejf, do którego kod to 153-648-987. W całej Strefie 51 są cztery sejfy, a możemy je otworzyć mając hasła, które znajdują się w budynku na drugim piętrze na dole w jednym z biur. Można je także otwierać mając *PER min. 7* i *otwieranie zamków na min. 80*. Za ten wyczyn jest +200 PD. W każdym sejfie jest porcja trującego gazu.

Gdy już obrobimy tą część mapy, udajemy się do następnej na południu. Tam znowu musimy wybić kilka stworów. W skrzynce w małej chatce znajdziemy materiały wybuchowe. Potem wchodzimy do wnętrza hangaru. Tam znowu napotykamy kilka stworów-kosmitów. Warto także przeszukać pomieszczenia, bo jest wiele cennego towaru, a finalnie musimy otworzyć drugi sejf, do którego kod to 045-896-509. Możemy też użyć komputera mając *naukę na min. 25* za co dostaniemy +250 PD. W tym komputerze, jeśli mamy *INT min. 4*, zauważymy, że są informacje o budowie Strefy 51 oraz o Krypcie 8. Po zapoznaniu się z tymi drugimi dostajemy +1000 PD i mamy zaliczone zadanie. Po wyeksplorowaniu tego piętra schodzimy windą niżej. Tam idziemy korytarzem na wprost i zabijamy stwory. W końcu docieramy do komnaty z eee... łajnem, klejem, wydzieliną czy czymkolwiek jest to coś co wydzielają obcy i tam znajdujemy ghula wiszącego pośród tego czegoś (zapewne inkubator dla obcych). Rozmawiamy z nim i jeśli mamy *INT min. 3* możemy wydobyć go z łajna. Po chwili znajdujemy się w sali obok i po krótkiej wymianie zdań gość pada martwy. Zabieramy od niego kartę dostępu do laboratorium Alfa. W tym pomieszczeniu mamy trzeci sejf z gazem, do którego kod to 987-469-876 oraz mnóstwo innych ciekawych gadżetów: hełm laboratoryjny w szafce, hasła dostępu do sejfów w biurku, przenośną fabrykę CL 3000 na jednym ze stołów, SkradoBoya w biurku. Drzwi wyjściowe możemy otwierać mając wysoką umiejętność *otwierania zamków*. Za każde jest +100 PD. Z komputera na tym poziomie w sali z różnymi przydatnymi przedmiotami mając *naukę na min. 25* możemy wydobyć informacje o alienach, za co dostaniemy +250 PD. Według pliku gry z komputera powinno także dać się odczytać hasła i wydobyć jeszcze inne informacje, niestety w żaden sposób nie udało mi się tego wyciągnąć. W innym pokoju na tym piętrze jest komputer zarządzający ochroną.

Mając *naukę na min. 50* możemy wejść do niego i wyłączyć ochronę, uzyskując tym samym dostęp do wszystkich drzwi na tym poziomie lub też włączyć pola siłowe, by obcy mieli utrudniony dostęp do nas (pola można wyłączać za pomocą *naprawy*). Gdy je uruchomimy, obcy będą wpadać na nie i ginąć. Za włamanie się do tego komputera dostajemy **+500 PD**. W jeszcze innym pomieszczeniu w biurku znajdują się **obie części schematów do pancerza wspomaganego, a w szafce broń „Stryker” oraz zdalny kontroler pól siłowych, za pomocą którego możemy włączać i wyłączać te pola.**

Jeśli wybijemy w hangarze wszystko co się rusza i wrócimy tu po jakimś czasie, zobaczymy, że obcy się odrodzili (zapewne z tej sterty łąjna...). Żeby pozbyć się ich na zawsze mamy dwie (a może nawet i trzy) możliwości.

- 1) Możemy użyć trzech trujących pojemników na głównym urządzeniu wentylacyjnym, które jest w pokoju, do którego trafiamy po wyciągnięciu ghula z łąjna. Za ich umieszczenie i wprowadzenie kodu, który widnieje na **kartce z hasłami** będącej w biurku obok, a kod ten ma treść **013-486-498**, dostajemy **+1000 PD**. Po wszystkim mamy trzydzieści sekund na opuszczenie hangaru, bo za chwilę uwolni się gaz. Możemy wyjść wejściem, którym weszliśmy lub tylnym przez zniszczony wiatrak. Gaz nie robi nam krzywdy, jeśli mamy na sobie pancerz wspomagany lub kombinezon ochronny. Po zatruciu atmosfery obcy nie będą się już odradzać.
- 2) W innym pokoju znajduje się niewielki rdzeń reaktora (?) na którym jest komputer/konsola. Używając go możemy doprowadzić do zniszczenia obcych. Taką możliwość daje nam użycie go i wybranie z nim opcji dostępnej, jeśli mamy *INT min. 7* i *naukę na min. 75*. Wówczas posłużymy się wieżyczkami obecnymi na niższych piętrach (nie ma do nich dostępu) i nasza postać na ekranie swojego monitora będzie widzieć jak wieżyczki niszczą kolonie obcych. Za ten wyczyn dostaniemy **+2000 PD**.
- 3) Używając tego samego komputera na rdzeniu i mając *naukę na min. 100* możemy aktywować procedurę autodestrukcji hangaru. Gdy zhakujemy komputer i zdecydujemy się wybrać tą opcję, będziemy mogli ustawić sobie czas na naszą ewakuację od 1 do 5 minut. Gdy wciśniemy „start”, zegar

ruszy, a nam naliczy się **+5000 PD**. Zasuwamy pędem do jednego z wyjść i w zależności od tego, które wybierzemy sprawa kończy się inaczej:

3.1) kiedy uciekniemy na górę i potem przez wejście, którym weszliśmy, to gdy znajdziemy się na zewnątrz nastąpi wybuch, a my odlecimy kawałek od wejścia. Wejście to będzie zawałone i nigdy już nie wejdziemy do hangaru.

3.2) kiedy postanowimy wyjść tylnym wyjściem, czyli idziemy korytarzem przez zielone pole do drugiej części piętra, potem po drabinie górą lub normalnie dołem i w końcu dochodzimy do dziury na zewnątrz w miejscu wiatraka, to po wyjściu przez zielone pole znajdziemy się w wejściowej części mapy, a na naszej konsoli pojawi się informacja o wybuchu. Gdy jednak wrócimy ponownie do części mapy z wejściem do hangaru, będzie ono zawałone, ale... jest zapewne ZBUGOWANE, bo można przez nie normalnie wejść do hangaru tak jak przed wybuchem! Tyle, że właściwie w środku już nic nie ma, bo wszystko opędzlowaliśmy, a kosmitów wybiliśmy.

## 11. Odkryj prawdziwy cel istnienia Krypty 8

To zadanie nie jest możliwe do aktywacji ani zakończenia w naszym Pip-Boyu, jednak jest w pliku tekstowym gry. Wydaje mi się, że jego istotą jest po prostu dostarczenie dokumentów dotyczących prawdziwego przeznaczenia naszej rodzinnej krypty. Ale po kolei...

Będąc przy jakiejś okazji w bazie Hawthorne (okazji jest wiele) możemy zajrzeć do komputera na drugim piętrze zlokalizowanego w małym pomieszczeniu na salami rządowymi. Z niego wydobywamy informację o stacji radiowej w Lovelock. Udajemy się tam i na miejscu mamy kilka sposobów na znalezienie położenia stacji:

- 1) rozmawiamy z przywódcą plemienia Ogimą. Jeśli mamy *INT min. 3* oraz *wysoką reputację u plemienia* mamy opcję dialogową, w której Ogima zaprowadza nas do stacji,
- 2) rozmawiamy z Niskigvanem i mając *perka „Bandyta Cheyenne”* lub *SIŁ min. 9*, możemy wymusić na nim pokazanie położenia stacji, za co jest **-10 punktów Karmy**,



- 3) rozmawiamy z pasterzem w części rolniczej i od niego możemy wyciągnąć informację po prostu obiecując, że nie powiemy nic wodzowi plemienia lub dając mu **zaostrzoną włócznię** albo **poganiacz bydła**, to jednak zadziała tylko jeśli mamy z nim dobry stosunek. Jeśli natomiast jesteśmy członkami gangu Louisa, możemy go zastraszyć i wtedy pokaże nam stację. Jest za to **-10 punktów Karmy**. Możemy też przekonać go, by nam powiedział, mając *retorykę na min. 70*,
- 4) rozmawiamy z bandytą „Wściekłym” i od niego kupujemy informację o położeniu stacji za 300\$,
- 5) według pliku gry powinien nam ją pokazać też szaman **Avanigizhig**, jeśli mam do nas zaufanie. Jednak po zakończeniu rozmowy, gdy mówi nam, że pokaże gdzie jest, nic się u mnie nie dzieje i nadal nie widzę części radiowej do wybrania na mapie,
- 6) możemy wydobyć też to położenie z komputera w reaktorze [Poseidon Oil](#).

W pierwszej kolejności wchodzimy do na wpół zrujnowanego budynku i naprawiamy jedyny z działających generatorów za pomocą **złomu**. Za naprawienie go otrzymujemy **+350 PD**. Teraz możemy otwierać drzwi. Z pokoju obok z biurka zabieramy **kartę dostępu**. Schodzimy na dół po teraz działających już schodach. Tam możemy włączyć światło. Przeszukujemy wszystkie pomieszczenia zabijając przy tym mrówki i znajdując trochę przydatnych fantów. Drzwi możemy otwierać za pomocą **karty dostępu** lub ręcznie (za każde jest **+50 PD**). Gdy już wszystko splądrowaliśmy, idziemy do pomieszczenia z głównym generatorem. Jego naprawienie **zależy od naszej umiejętności naprawy** i tak jeśli mamy ją **na mniej niż 50** szansa wynosi 0%. **Przy naprawie na 75** szansa na sukces wynosi już **25%**. Za jego naprawienie dostajemy **+500 PD**. Teraz, gdy główny generator jest naprawiony, możemy użyć komputera w pomieszczeniu z wieloma biurkami. Dowiadujemy się z niego pewnych informacji na temat krypt, a także na temat tajnego projektu CASTLE. Gdy z tymi informacjami już się zapoznaliśmy, pora otworzyć drzwi do biura oficera. Robimy to za pomocą konsoli przy drzwiach. Możemy w niej wpisać hasło, a brzmi ono: **CASTLE**. Za wpisanie mamy **+500 PD**. Możemy ją też zhakować mając *naukę na min. 75* i za to dostaniemy **+1000 PD**. Wewnątrz biura przeszukujemy szafki itp. i finalnie

otwieramy sejf za pomocą *otwierania zamków*. Za sukces mamy +500 PD, a w środku dokumenty, które możemy skopiować do Pip-Boya. Nie wyrzucamy ich lecz zanosimy do sierżanta Gravesa, który się nimi zainteresuje. Dostajemy +500 PD.

## 12. Wysadź Kryptę Rządową

O czymś takim jak destrukcja Krypty Rządowej nigdzie w grze nie słyszałem, ani nie widziałem tekstów o tym świadczących. Może twórcy chcieli to wprowadzić, ale finalnie tego nie zrobili.

### 2.4. Wichry Wojny

Jest to lokacja o charakterze militarnym. Żebyśmy mogli przedostać się do części koszarowej osady musimy wykorzystać jedną z kilku metod:

- 1) mając *INT max*. 3 strażnik zaproponuje nam przepustkę za 300\$,
- 2) mając *INT min*. 4 strażnik zgodzi się na przepustkę za 100\$,
- 3) mając *retorykę na min*. 60 będziemy mogli przekonać go, że dowódca chce nas widzieć, zarazem nie wpuści nas z prochami lub alkoholem w ekwipunku,
- 4) możemy użyć argumentu, że mamy z Hawthorne holodysk z danymi na temat osady, amunicję do ciężkiej broni, że szukamy sprawców napadu lub że sprzedajemy colę,
- 5) możemy też splunąć na nogi strażnikowi i albo wejść z nim i z resztą w jatkę lub poddać się, a zaprowadzą nas do więzienia... **co jest niezbędne, by aktywować quest „Pomóż więźniowi w ucieczce”.**

Krążąc po mapie w okolicach Wichrów Wojny możemy trafić na losowe spotkanie, w którym napotykamy **szeregowca walczącego z bandytami**. Jeśli wspomozemy go w walce, zabijając bandytów, a jego zachowując przy życiu, w rozmowie z nim podziękuję nam za okazaną pomoc i opowie o nas w swojej osadzie. Za każdy incydent takiej pomocy **podnosi nam się reputacja w Wichrach Wojny**.

### 1. Zajmij się okolicznymi chuliganami, którzy cię zaatakowali

Zadanie to zostaje automatycznie aktywowane kiedy przy wychodzeniu z osady napadają na nas dwaj goście. Powinno się to wydarzyć, gdy trochę poprzebywamy w koszarowej części mapy. W trakcie napadu możemy:

- 1) poddać się i dać się doprowadzić do aresztu. Tam po przesiedzeniu 24 godzin okazuje się, że nie tylko **zostaliśmy zatrzymani, ale też zrabowani! W szafce przy celi będą nasze rzeczy, ale nie będzie pieniędzy, które mieliśmy w ekwipunku! (sytuacja ta nie ma miejsca kiedy aresztuje nas strażnik przy jego znieważeniu)**. Możemy potem opowiedzieć dowódcy o tym, że nas napadli. Za donos **spadnie nam nieco reputacja** i dostaniemy **+500 PD** i przeprosiny od dowódcy...
- 2) możemy zabić bandziorów, zyskać od nich trochę łupów i donieść dowódcy. Nagrody jak powyżej, ale zachowaliśmy czas i swoje własności.

### 2. Dostarcz 30 butelek piwa do kwatermistrza

Jeśli mamy *INT min. 4* w rozmowie z kwatermistrem możemy zapytać go dlaczego nie sprzedaje alkoholu. Zleci nam zebranie 30 butelek piwa. Za ich dostarczenie dostaniemy **+600 PD** i **750\$**. Możemy potem donieść o tym dowódcy, za co dostaniemy **+350 PD**, a jeśli mamy *INT min. 3*, to możemy wyciągnąć jeszcze **100\$**.

### 3. Pomóż więźniowi w ucieczce

Zadanie to aktywuje się i kończy jednocześnie. Żeby je wykonać najpierw musimy znieważać strażnika pilnującego wejścia do koszarowej części osady i dać mu się zaaresztować. Trafiamy do celi, gdzie możemy pogadać sobie z innym więźniem skazanym na śmierć. Odczekujemy 24 godziny i możemy „pogadać z drzwiami”. Wtedy da się po prostu grzecznie wyjść lub wybrać opcję dialogową, w której razem z drugim więźniem wrzucamy strażnika do celi i sami uciekamy. Żeby ucieczka doszła do skutku, musimy wyjść z budynku tak, by

biegający po ulicy żołnierze nas nie zobaczyli. Udajemy się do prawego górnego rogu ogrodzonego terenu, gdzie stoją beczki. Tam nasz przyjaciel dziękuje za pomoc w ucieczce i uratowaniu życia i mówi, że będziemy mogli znaleźć go w Las Vegas. Dostajemy **+1500 PD**, ale za wcześniejsze znieważenie strażnika **spada nam nieco reputacja**.

Po uwolnieniu więźnia będziemy mogli spotkać go w Las Vegas w kasynie Monte 3. Gdy z nim porozmawiamy i postawimy mu trunek, wygada się po pijanemu o tym, że w pobliżu Vegas istnieje tajemnicza fabryka narkotyków...

#### 4. Pomóż Robertowi i Jessice uciec z osady

Po wejściu do drugiej części miasta na północy od razy przy zielonym polu po lewej stronie znajduje się **domek mieszkalny**, w którym przebywa Robert. W rozmowie z nim możemy się dowiedzieć, że chciałby on uciec z Jessicą z osady i możemy zaproponować mu pomoc w tym. Aktywuje się quest.

Jessica przebywa w domu jeszcze dalej po lewej stronie razem ze swoimi braćmi. **Dziewczyna nie będzie chciała z nami rozmawiać, jeśli nasza postać jest mężczyzną, jeśli jesteśmy kobietą, możemy z nią porozmawiać o paru rzeczach dotyczących osady. Będąc mężczyzną będziemy mogli jej tylko powiedzieć po ukradnięciu kluczy, że Robert na nią czeka.** Nie ma to jednak znaczenia dla rozwiązania zadania. Jej bracia również nie są skłonni z nami rozmawiać – najpierw są jedynie dwie opcje dialogowe kończące rozmowę już na jej początku. Kradniemy **jednemu z braci klucz do domu** i idziemy do Roberta. Dalej zadanie można rozwiązać na dwa sposoby:

- 1) dajemy klucze Robertowi i mamy za to **+500 PD**. Potem donosimy jednemu z braci Jessici o tym, że Robert ukradł jeden z ich kluczy. Wówczas zobaczymy jak bracia biją go na śmierć. Otrzymamy **-20 punktów Karmy**, **+1000 PD** i **1000\$** od braci, a ze zwłok możemy zabrać **klucz do tajnej skrytki**.
- 2) dajemy Robertowi klucze do domu Jessici (**+500 PD**) i możemy zaproponować pomoc w ucieczce. Poprosi jeszcze o dostarczenie liny. Za nią możemy wyłudzić **manierki** lub **100\$**. Dostaniemy **+500**

PD. Po jej dostarczeniu, jeśli zgodzimy się dalej pomóc, Robert każe nam czekać do nocy i oznajmi, że należy wyłączyć prąd w barakach, by para mogła uciec niezauważenie. Poczekajmy do północy. Następnie udajmy się do skrzynki elektrycznej na ścianie baraku (między domami Roberta i Jessici) i użyjmy na niej *naprawy*. W barakach zgasną światła, a my obejrzymy sekwencję, w której para ucieka za pomocą liny przez ogrodzenie. Robert rzuci nam klucz do skrytki w Wichrach Wojny. Dostaniemy +1000 PD i +50 punktów **Karmy**. Z kluczem idziemy na najbardziej prawą część mapy (wejście do niej jest po prawej stronie, przed strażnikami pilnującymi wejścia do północnej części miasta) i tam używamy go na kuchence znajdującej się w ruinach. Znajdujemy **trochę fantów w tym WYTRYCH ELEKTRONICZNY!**

#### 5. Znajdź archiwalne informacje w bazie Hawthorne

Jeśli mamy *min. 7. poziom doświadczenia*, możemy zapytać dowódcę o pracę dla nas. Zleci nam udanie się do bazy Hawthorne i znalezienie tam informacji jemu potrzebnych. Udajemy się na teren garnizonu w tej bazie. Wejścia do głównego budynku strzegą dwie wieżyczki. Możemy je wyłączyć za pomocą panelu elektrycznego za ścianą budynku lub zniszczyć ([patrz zadanie dla Louisa z dostaniem się do bazy](#)). Na górnym piętrze powinniśmy wyłączyć pole siłowe za pomocą umiejętności *naprawy* (przy *naprawie na min. 90* szansa na sukces wynosi 40%) lub wysadzając je materiałami wybuchowymi. Na górze zaatakują nas mały robot. Wchodzimy do pokoju rządowego (z mapą na ścianie) i w biurku znajdujemy holodysk z danymi dla dowódcy, zaś w szafce jest **przedwojenny mundur**, który też zabieramy. Mając już fanty wracamy do Wichrów Wojny i w rozmowie z dowódcą za danie mu przedwojennego ubrania dostajemy +5 punktów **Karmy**, natomiast za holodysk z danymi dostajemy +2000 PD i 2000\$.

#### 6. Ukaz żołnierzy, którzy napadli na karawanę

Zadanie jest jednocześnie aktywowane i skreślane z Pip-Boya. Droga do wykonania tego zadania wiedzie przez pomoc karawaniarzowi Bobby'emu. Jest on w pokoju po prawej stronie w ogólnodostępnym budynku. Mając *pierwszą pomoc na min. 50* lub *leczenie na min. 50* możemy pomóc mu się wylizać z obrażeń, za co dostaniemy **+3 punkty Karmy** i **+350 PD**, jednak **możemy to zrobić tylko, jeśli wcześniej nie pracowaliśmy dla dowódcy bazy**, gdyż tutejsi militarni nie cieszą się dobrą opinią w tej osadzie – musimy mieć niską reputację, choć o dziwo później dla jednego z rozwiązań wymagana jest wyższa, więc trzeba ją potem podnieść. Da się go uleczyć także płacąc za to lekarzowi 100\$ - za ten wariant dostajemy **+3 punkty Karmy** – i ten wariant można zastosować nawet gdy już pracowaliśmy dla Wescera. Gdy już wyleczyliśmy Bobby'ego możemy się dowiedzieć od niego, że pewni żołnierze napadli na karawanę i obrabowali go. Idziemy do szeregowca imieniem Jimmy, który stoi przy beczce tuż za strażnikami. Tam możemy pociągnąć go za język mając umiejętność *broń palna na min. 65* lub *INT min. 7*. W dalszej kolejności mamy możliwość odzyskania od niego własności karawaniarza, czyli **unikalnego Desert Eagle** i 200\$:

- 1) możemy odkupić **tylko broń** za 1000\$ lub wymienić na karabin szturmowy, strzelbę bojową, karabin myśliwski lub strzelbę cywilną,
- 2) możemy użyć argumentu *reputacji*, jeśli mamy ją na *min. Lubiany* i odzyskamy **tylko broń**,
- 3) możemy walczyć z Jimmym. Za zwycięstwo w walce da nam broń. Z ringu wychodzimy używając opcji ręki na stoliku blokującym wejście. W kubelku obok są nasze rzeczy. Możemy także zabić Jimmiego i szukana **tylko broń** jest w drugim kubelku.
- 4) możemy donieść dowódcy o napadzie na karawanę i jeśli mamy *retorykę na min. 40* (ale są tu jakieś **bugi**, trzeba spróbować kilka razy), jesteśmy w stanie przekonać go, że powinien przycisnąć tych gości, **a odzyskamy broń i 200\$**. W efekcie dostajemy **+500 PD**.

W rozmowie z Bobbym mamy cztery możliwości:

- 1) możemy powiedzieć mu, że ukaraliśmy sprawcę, ale broni nie odnaleźliśmy (kłamstwo - **-5 punktów Karmy**), ale zyskujemy **unikalny Desert Eagle** lub też **200\$**, jeśli wybraliśmy wariant z donosem dowódcy.

- 2) możemy dać mu tylko broń, a 200\$ zachować, jeśli je zdobyliśmy – dostajemy +15 punktów Karmy i +750 PD.
- 3) możemy dać mu tylko 200\$, a skutkiem tego będzie +5 punktów Karmy i +750 PD oraz zachowanie unikalnej broni,
- 4) możemy zaoferować oddanie broni i 200\$ - dostaniemy +20 punktów Karmy, +750 PD i Bobby pozwoli nam z dobroci zachować 200\$.

Po pewnym czasie gry będziemy mogli znaleźć Bobby'ego w Las Vegas na parkingu dla karawan, gdzie da nam 7 orzechów Vocas i będziemy mogli go zapytać o Czarną Karawanę.

#### 7. Znajdź ocalałych z karawany „Szybki Jastrząb”

Zadanie zdaje się możliwe do aktywowania, gdy najpierw udamy się do Vegas i tam porozmawiamy z członkami zszarganej karawany „Szybki Jastrząb”. Wówczas, gdy wrócimy do Wichrów Wojny, zobaczymy Bibbita stojącego w innym miejscu, tym razem przy beczce z innymi dwoma gośćmi. Gdy z nim teraz pogadamy, będziemy mogli wyciągnąć od niego informację o napadzie na karawanę, ale nie za darmo. Możemy po prostu dać mu 200\$ i dostać +3 punkty Karmy lub dać 200\$, ale zażądać w zamian komiksu (ma zastosowanie). Opowie nam mrozącą krew w żyłach historię jak jego karawana została napadnięta. Wówczas będziemy mogli dodać od siebie, że:

- 1) dowiedzieliśmy się, że wszyscy pozostali członkowie nie żyją – kłamstwo zatem -5 punktów Karmy i +500 PD,
- 2) spotkaliśmy czterech członków w Las Vegas – dostaniemy +5 punktów Karmy i +500 PD.

Potem już tylko idziemy oznajmić o fakcie, że spotkaliśmy ocalałego członka Bibbita w Wichrach Wojny, Andy'emu lub Randy'emu Hawk, którzy przebywają w Vegas. Podziękują za pomoc w odnalezieniu pozostałych, a my, jeśli będziemy się podle domagać nagrody, poskutkuje to -3 punktami Karmy. Jeśli będziemy skromni, dostaniemy +2 punkty Karmy i zapalniczkę.

8. Zdobądź dane o częstotliwości radiowej dla szpiega albo donieś dowódcy o nim

Zadanie to aktywuje się kiedy porozmawiamy z podróżnikiem stojącym w jednym z pokoi w budynku w wejściowej części osady. Mając *kradzież na min. 40* (o dziwo mimo jej braku inne opcje dialogowe dają taki sam efekt) możemy zaproponować mu wykradnięcie danych o częstotliwości radiowych z komputera głównego bazy. Zaoferuje nam za to 500\$, a mając *handel na min. 50* możemy skutecznie zażądać 1000\$. Następnie udajemy się do drugiej, koszarowej części osady. Tam możemy:

- 1) porozmawiać z dowódcą Wescerem i donieść mu o szpiegu – zostanie on natychmiast aresztowany, a my zyskamy +500 PD i podniesie się nam reputacja.
- 2) wejść do pokoju z komputerem głównym i użyć na nim *nauki* mając ją na *min. 50*. Z komputera możemy wydobyć także wiele interesujących danych, w tym dane o częstotliwościach radiowych. Za ich dostarczenie do zleceniodawcy otrzymujemy od niego 500\$ lub 1000\$ i +750 PD.

9. Zbadaj incydent w punkcie kontrolnym i zdaj raport Wescerowi

To zadanie dostajemy jako drugie od dowódcy Wescera. Zleca nam zorientowanie się co wydarzyło się w punkcie kontrolnym między strażnikami a pewnymi ludźmi. Idziemy do ogólnodostępnego budynku w wejściowej części osady i gdy quest jest aktywny widzimy parę ludzi, których wcześniej nie było. Możemy z nimi porozmawiać i dowiedzieć się wszystkiego na temat incydentu. Potem warto udać się do szeregowego Derrena stojącego w części koszarowej tuż przy wejściu i wysłuchać jego wersji. Zaproponuje nam 300\$ za pozbycie się tej pary ludzi z miasta. W następnej kolejności powinniśmy pozbyć się ich z tej osady, a da się to zrobić:

- 1) mając *reputację na min. Lubiany* lub *Skł min. 8* lub *retorykę na min. 55* możemy przekonać go po przyjacielsku do jej opuszczenia. Dostaniemy 300\$ od Derrena,
- 2) zabijając ich i dostając za każdego -5 punktów Karmy.



- 3) po porozmawianiu z wieśniakiem i Derrenem i dowiedzeniu się o planach małżeńskich możemy powiedzieć o nich Wescerowi. Wtedy pozwoli na ich ślub, a my dostaniemy **+5 punktów Karmy**.

Gdy doniesiemy o zakończeniu sprawy Wescerowi dostaniemy **100\$ i +500 PD**.

#### 10. Przywróć zaufanie farmera

Do tego zadania ja widzę dwie linijki dialogu z Wescerem, który mówi o jakimś rolniku, który stracił zaufanie do osady, ale... nigdzie indziej nie ma żadnego tekstu, który świadczyłby o możliwości wykonania zadania. Zapewne to niedokończony pomysł.

#### Pomniejsze zadania i ciekawostki

- 1) W komputerze głównym w kwaterze dowódcy możemy znaleźć wiele cennych informacji. Możemy zhakować go mając *naukę na min. 50*. Dostaniemy za to **+500 PD**. Potem da się z niego wydobyć między innymi **położenie Strefy 51 oraz Krypty na północ**. Natomiast mając *naukę na min. 80* możemy wydobyć z komputera „**Schematy Pancerza Wspomaganego część 1.**” – niezbędne do stworzenia tego pancerza. Da się do niego dostać także **kradnąc klucz dostępu od naukowca obok i używając go na komputerze**.
- 2) W rozmowie w karawaniarzem Billym możemy odkupić od niego za 50\$ tajemniczy kamień lub spróbować wygrać go w karty – udaje się to w miarę szybko przy *hazardzie na min. 80*. Za wygraną dostajemy **+250 PD**.
- 3) Kwatermistrz może nam zrobić 6 granatów plazmowych za 2500\$ w ciągu dwóch dni. Przekonać go do tego możemy mając *retorykę na min. 40*.
- 4) Kwatermistrz zechce odkupić od nas kamień, który mogliśmy zdobyć od Billy'ego za 200\$. Poprosi też o znalezienie drugiej części kamienia

także za 200\$. Znajduje się ona w srebrnej szafce w barakach, do których wstęp mają tylko żołnierze. Można się tam jednak wkraść, mając wysoką umiejętność *skradania*. Trzeba przejść przez korytarz do ostatniego pomieszczenia ze srebrną szafką będąc niezauważonym. Jeśli któryś z żołnierzy nas zobaczy, wyrzuci nas, a jeśli zobaczy nas trzeci raz od razu zaatakuje. **Jednak sprzedaż zdecydowanie się nie opłaca (patrz zadanie z samochodem).**

- 5) Anders może nam ulepszyć po cenach zależnych od umiejętności *handlu*:
- pancerz skórzany,
  - stary pancerz metalowy,
  - pancerz metalowy MK2,
  - może rozmontować lub zmontować laski w dynamit,
  - rewolwer Magnum,
  - karabin szturmowy,
  - może zmniejszyć wagę wyrzutni granatów,
  - może zwiększyć moc i pojemność miotacza ognia,
  - karabin myśliwski,
  - Desert Eagle.
- 6) Anders może nam sprzedać **część 1. schematów do pancerza wspomaganego** za 3000\$, jeśli wcześniej na temat pancerza rozmawialiśmy z mechanikiem w Salt Lake City. Można też na nim wymusić danie schematów, jeśli wcześniej w Vegas zabiliśmy oprychów, których na nas nasłał i mamy **kontrakt na zabójstwo**. Wówczas możemy zagrozić, że doniesiemy o tym Wekserowi. Zgodzi się wykraść schematy, a my otrzymamy **-10 punktów Karmy**.
- 7) Andresa można przekonać do zrobienia dla nas resztek amunicji, surowca do produkcji amunicji, jeśli mamy *INT min. 3* i *retorykę* lub *handel na min. 40*. Zrobi **200 sztuk** w ciągu dwóch dni za 1000\$.
- 8) Andres może nam naprawić komputer pokładowy pociągu za 3000\$.
- 9) Andersowi możemy przekazać informację z holodysku znalezionej w Bazie Hawthorne, co go bardzo zaskoczy.

- 10) W garażu Andersa na półce warsztatowej znajduje się **prasa do amunicji!** Można się do niego dostać dolnym wejściem po użyciu **symboli na statuach** i wyjść drabiną przez dach. Jeśli wyjdziemy głównymi drzwiami, Anders zaatakuje nas.
- 11) Jeśli mamy *INT min. 3*, doktorek może nam zrobić stimpaki, superstimpaki, antidotum i proszek leczniczy z odpowiednich składników po cenach zależnych od umiejętności *handlu*.
- 12) Kod do naszego osobistego sejfu: **01452**.
- 13) Wescerowi możemy sprzedać znaleziska z Hawthorne – **pułdo z ciężką amunicją** za **750\$** oraz **nominalny pistolet (unikalna broń)** za **1000\$**.
- 14) W rozmowie z naukowcem w budynku dowódcy mając *INT min. 3* i *naukę na min. 40* możemy dowiedzieć się czym dokładnie się zajmuje, a także możemy dowiedzieć się o potworach, które mieszkają w opuszczonej krypcie i atakują nocami żołnierzy. Możemy się tam udać i je wybić. Są nimi szpony śmierci.
- 15) Za pomocą wykrywacza metalu można znaleźć następujące rzeczy w następujących miejscach:
  - 15.1) 2 w dzielnicy ogólnodostępnej - jedna przy stercie starych wozów po prawej, jedna przy studni,
  - 15.2) 2 w dzielnicy militarnej – jedna przy ogrodzeniu wewnątrz osady z przodu, jedna w wnęce budynku Wescera –  **płyty polimerowe!**
- 16) Na północy mapy znajduje się stara krypta, której samemu nie można znaleźć, a jedynie dzięki danym:
  - z komputera głównego w kwaterze dowódcy (*nauka na min. 50*),
  - od kwatermistrza, który może nam pokazać to miejsce za 300\$.

W opuszczonej krypcie znajdują się Szpony śmierci, można natomiast znaleźć tam przede wszystkim **chip do syntezy odzieży i część pancerza wspomaganego T-51 – autonomiczny system T-51b**.

## 2.5. Gerlach

Lokacja ta jest małą rolniczą osadą, w której to i owo można zrobić dla innych. Gdy po raz pierwszy wejdziemy do niej, od razu będziemy mieli możliwość aktywowania [zadania z uratowaniem Steve'a przed egzekucją](#). Potem mamy do wykonania trochę typowych falloutowych questów.

### 1. Napraw pompę wodną

Ten quest jest powiązany z ratowaniem Steve'a przed egzekucją. Możemy wykonać go osobno i dostać inne nagrody, jeśli pozwolimy skazańcowi zginąć. Aby go aktywować musimy w trakcie wykonywania egzekucji porozmawiać z Gerlachem, poprzeć pomysł zabicia skazańca, po czym porozmawiać o pompie i zaproponować naprawienie jej. Idziemy do pompy i **używamy na niej ZŁOMU lub BEZPIECZNIKA mając *naprawę na min. 25***. Bezpiecznik można zdobyć na następujące sposoby:

- 1) kupić u Franka Korchena w południowej części Nowego Reno za 300\$,
- 2) możemy wrócić do Kryptopolis i poprosi o niego Sama. Odmówi, po czym idziemy do Graves'a, któremu możemy powiedzieć prawdę, że potrzebujemy go dla Gerlach lub skłamać (-2 punkty Karmy), a on każe nam rozmawiać ze Starkiem. Niezależnie od tego czy wypowiemy się o ich społeczności dobrze czy źle, magazyn dostanie nakaz wydania nam bezpiecznika. Dostaniemy +200 PD,
- 3) można znaleźć go w magazynie reaktora 5. w Poseidon Oil.

Po zdobyciu wymaganego sprzętu wracamy do Gerlach i używamy go na pompie mając *naprawę na min. 25*. Za naprawienie dostajemy +350 PD. Po ponownej rozmowie z Gerlachem możemy w nagrodę dostać [pistolet 10mm SMG z magazynkiem](#) i według pliku gry powinna też być możliwość wybrania [załadowanego do pełna poganiacz bydlą, 7 granatów odłamkowych lub dwulufowego shotguna z nabojami](#), ale nie udało mi się aktywować rozmowy, w której padają te propozycje.

### 2. Uratuj Steve'a przed egzekucją

Zadanie to mamy szansę aktywować tylko, jeśli natychmiast po pierwszym wejściu do osady zainteresujemy się tym co dzieje się przed nami. Trafiamy na moment przed egzekucją skazańca. Jeśli wówczas podbiegniemy do Gerlacha - lidera osady (gość wyróżniający się wyglądem) i z nim pogadamy to:

- 1) możemy poprzeć proces egzekucji i patrzeć jak skazaniec płonie - **-30 punktów Karmy**,
- 2) możemy zapłacić za jego ocalenie 1000\$ - daje to **+500 PD, +30 punktów Karmy**,
- 3) możemy zaoferować, że naprawimy pompę wodną, którą ten człowiek uszkodził. Do użycia tego argumentu **według perka „Ślady/Hints” wymagana jest *naprawa na min. 35***, ale to nie działa, bo w praktyce nawet gdy jest niższa, opcja i tak skutkuje (tym lepiej, bo potem jeśli mamy ją powyżej 35, to nie będziemy mogli pogadać z więźniem – pewnie BUG). Wówczas dostanie on kilka dni życia dłużej, a my będziemy mogli zająć się naprawą pompy.
- 4) mając *INT min. 3, retorykę na min. 65* lub *wiek min. 30* możemy przekonać go, że warto zostawić więźnia przy życiu – daje to **+500 PD i +10 punktów Karmy**.

Jeśli odwlekliśmy proces egzekucji więźnia, możemy porozmawiać z Gerlachem i przekonać go, aby pozwolił nam porozmawiać z nim na temat naprawy pompy, a do tego wymagane są *INT min. 4, retoryka na min. 40* i *naprawa na max. 35*. Steve może nam wtedy powiedzieć co jest potrzebne do naprawienia pompy.

By ją naprawić trzeba nie niej użyć **ZŁOMU** lub **BEZPIECZNIKA** (ten pierwszy łatwiej znaleźć). Dostajemy **+350 PD**. Następnie idziemy do lidera Gerlacha i mówimy mu, że pompa jest naprawiona. Wypuści więźnia, a my dostajemy **+500 PD i +10 punktów Karmy**. Możemy również pogadać ze Stevem i wyłudzić nagrodę. Powie nam, że może **ulepszyć nam kurtkę skórzaną** i da **części broni**. Jeśli pogadamy z jego siostrą, możemy wyłudzić pokazanie tajnej skrytki w Gerlach. Na stercie kamieni używamy

łopaty i znajdujemy **pistolet 10mm** i **320\$**. Steve będzie mógł także [naprawić zbiornik wodny w Lovelock](#).

### 3. Przenieś społeczność do Kryptopolis

Zadanie zostaje aktywowane, jeśli w rozmowie z sierżantem Starkiem wypowiemy się dobrze na temat społeczności Gerlach. Zaproponuje on przeniesienie jej do Kryptopolis jako pracowników. Udajemy się do Gerlach i powinniśmy porozmawiać z panem Gerlachem, który powie nam, że o przeniesieniu powinniśmy rozmawiać z obywatelami (wystarczy przekonać jednego). Przekonać możemy na trzy sposoby:

- 1) użyć argumentu uratowania Steve'a, jeśli to wcześniej zrobiliśmy,
- 2) użyć argumentu naprawienia pompy wodnej, jeśli to wcześniej zrobiliśmy,
- 3) jeśli mamy *INT min. 4* i *retorykę na min. 70*, to możemy użyć argumentu dobrobytu jaki panuje w naszym rodzinnym mieście.

Finalnie udajemy się do Starka i w nagrodę otrzymujemy **+1000 PD**.

### 4. Polowanie na gekony: lekcja próbna

Quest zostaje aktywowany w momencie rozmowy z Evanem, jeśli zapytamy go o polowanie. Mamy dostępną działającą opcję dialogową, jeśli mamy *3. poziom doświadczenia*, natomiast Evan zgadza się, żebyśmy polowali z nim, jeśli wcześniej zrobiliśmy coś dobrego dla osady – o dziwo u mnie chciał polować dopiero po przeniesieniu społeczności do Kryptopolis, mimo że po wykonaniu tego zadania reputacja spadła tu z poziomu „akceptowany” na „neutralny”. Evan mieszka w chacie tuż na prawo od wejścia do osady i zostaje on w niej nawet, jeśli przeprowadzi się ją już do Kryptopolis. Jeśli zgodzimy się z nim zapolować, wybierzemy się na tereny łowieckie, a on da nam gwizdek i pułapki na szczury. **W rozmowie z nim możemy poprosić go o naukę w zastawianiu pułapek, jeśli mamy umiejętność *pułapki na max. 35*. Podniesie nam wtedy tą umiejętność o **5%**.** Polowanie jest stosunkowo proste. Idziemy kawałek do przodu i między skałami zastawiamy pułapki w różnych miejscach tak, aby gekony, które tam zwabimy miały jak największe szanse wpaść w nie. Gdy już zastawimy pułapki, używamy

gwizdka trzymając go w ręce. Gekony reagują, gdy nad ich postacią pojawi się „!!”, następnie biegną w okolice miejsca, w którym staliśmy gwizdząc. I tak powinniśmy powtarzać czynności, aż wszystkie cztery gekony wpadną w pułapki i zostanie z nich mięso. Pułapkę można podnieść po wpadnięciu w nią gekona lub rozbroić za pomocą umiejętności *pułapki* gdy jeszcze w nią nie wpadł. Za upolowanie gekona dostajemy **+35 PD**, a gdy wszystkie cztery wpadną i oznajmimy o tym Evanowi, dostajemy **+300 PD**. **Jeśli będziemy zabijać gekony inaczej niż zastawiając pułapki, czyli właściwie zostaje walka wręcz (są naprawdę słabe więc da się to zrobić), to też dostaniemy +300 PD, ale Evan nie będzie chciał dalej z nami polować.**

#### 5. Polowanie na gekony: zbieranie jaj

Po wykonaniu pierwszej części zadania możemy wrócić do Evana i zapytać skąd bierze zapasy. Możemy w ten sposób wyrazić chęć wzięcia udziału w dalszej części polowania, którego celem jest zebranie jaj gekonów. Zabierze nas pod jaskinię, w której żyją owe gady. Poinstruuje nas, że powinniśmy zebrać co najmniej dziesięć jaj gekonów i przy tym zabić co najwyżej połowę gekonów (za zabicie każdego za pomocą pułapki jest **+35 PD**). **Do zebrania mamy 14 jaj, możemy używać włóczni oraz pułapek na szczury i gwizdka w celu stosowania taktyki, której nauczyliśmy się w poprzednim queście z polowania.** Gdy zbierzemy co najmniej 10 jaj, a najlepiej 14, możemy:

- 1) na spotkaniu z Evanem przed jaskinią odmówić mu oddania jaj, co skutkuje **-5 punktami Karmy** i **Evan nie będzie chciał nas więcej widzieć, ale zachowamy jaja dla siebie** (można je sprzedać).
- 2) w rozmowie z Evanem damy mu wszystkie jaja, on odda nam część (przynajmniej jeśli zbierzemy 14 odda nam 4) oraz dostaniemy **+500 PD**. Po powrocie od osady możemy go poprosić o nauczanie zdejmowania skór z gekonów (**perk „Patroszenie gekonów”**)

#### 6. Zabij Legendarnego Radskorpiona

To ostatnie zadanie, które może nam zlecić Evan. W rozmowie opowie nam o Legendarnym Radskorpionie, na którego łowcy natrafiali gdzieś na północnym wschodzie. Da nam kilka informacji o jego słabych punktach oraz wskaże miejsce, gdzie można go znaleźć. **UWAGA:** w rozmowie z nim z dialogu wynika, że Evan pokazuje nam na mapie miejsce gdzie tą legendarną bestię można znaleźć natomiast nie pojawia się na niej żadna lokacja (zapewne BUG). Natomiast radskorpiona tego można znaleźć w losowym spotkaniu krążąc w obszarze w pobliżu jednego „kwadratu” mapy, który znajduje się 3 kwadraty w górę od Czarnej Skąły, a następnie 5 kwadratów w prawo. Ten obszar odslania się też, gdy porozmawiamy z zadaniem z Evanem. Radskorpion jest dosyć mocny. Za jego pokonanie otrzymujemy **+500 PD**. Udało mi się trafić na tego radskorpiona nawet gdy nie miałem aktywowanego zadania. **W zasobach gry istnieje niedokończony projekt Panczerza Chitynowego, który miał być tworzony z muszli tego skorpiona.**

### Pomniejsze zadania i ciekawostki

- 1) Gdy po dłuższym czasie gry i wykonaniu zadania z przeniesieniem społeczności do Kryptopolis wrócimy do Gerlach, zobaczymy samobójczą śmierć Gerlacha, który załamał się, gdyż społeczeństwo zostawiło go w osadzie.
- 2) Steve może ulepszyć nam **kurtkę skórzaną** w zamian za uratowanie mu życia.
- 3) Evan może dla nas **ulepszyć shotgun** (zrobić z niego obrzyn) oraz **strzebę „Dzikus”** (może dorobić do niej bandolier). Wykona te czynności w zamian za trzy manierki wody, jeśli jeszcze nie uratowaliśmy Steve’a, za dwie manierki wody, jeśli już go uratowaliśmy, a jeśli byliśmy z nim już raz na polowaniu, to będzie dodatkowo opcja, w której zrobi to za 120\$.

## 2.6. Czarna Skąła

1. Uratuj społeczność przed "infekcją"



Problemem infekcji jest w tym mieści Jasmine, która choruje na tego typu chorobę. Możemy po wejściu do osady porozmawiać z nią, poprosić o zdjęcie szala i ukaze nam się jej nietypowa skóra. Jeśli mamy *leczenie na min. 30*, to będziemy w stanie zdiagnozować, że jest to infekcja. Dostaniemy za to **+100 PD**.

Zadanie uratowania społeczności przed zarazą aktywuje się, gdy porozmawiamy z Justinem, który zleci nam pozbycie się Jasmine z osady. W następnej kolejności możemy z nią porozmawiać i:

- 1) podać jej **truciznę** mówiąc, że jest to lek – padnie na miejscu, a my otrzymujemy **-10 punktów Karmy** i **+350 PD** za wykonanie zadania oraz **100\$**, jeśli powiemy Justinowi o wykonaniu zadania – tyle nam obiecał.
- 2) przekazać jej, że dla dobra osady powinna się wynieść. Możemy dać jej 100\$ i wtedy zrobi to po dobroci. Dostajemy **+350 PD** i **100\$** od Justina. **Według pliku tekstowego powinniśmy też móc wyciągnąć jeszcze 50\$ od Williama i dostać +50 PD.**
- 3) zastraszyć ją, a ostatecznie zaatakować i zabić – otrzymujemy **-5 punktów Karmy** i **+100 PD** i **100\$** od Justina.
- 4) przynieść jej „oczyszczacz krwi” – substancję, którą można kupić głównie u lekarzy w Salt Lake City, Wichrach Wojny lub Las Vegas, trudniej w Nowym Reno. Po podaniu jej tego lekarstwa zyskujemy **+30 punktów Karmy** i **+350 PD**. Nie dostajemy kasy od Justina, bo wkurza się na nas za to co zrobiliśmy.

## 2. Rozwiąż problem ze zbiegłymi niewolnikami

Zadanie zostaje aktywowane gdy porozmawiamy z Williamem – właścicielem baru. Poprosi o pomoc w rozwiązaniu sprawy zbiegłych niewolników. Wówczas możemy z nimi porozmawiać i:

- 1) jeśli w rozmowie zadamy odpowiednie pytania, przy podejmowaniu decyzji pojawi nam się opcja dialogowa z pytaniem o niewolnicze obręcze, które mają na szyjach. Możemy udając, że je oglądamy uaktywnić je w skutek czego obaj zginą. Otrzymujemy **-10 punktów Karmy** i **+100 PD** po rozmowie z Williamem, który nie będzie zadowolony i **100\$** od Justina, który będzie zadowolony,

- 2) mając *retorykę na min. 40* możemy nakazać im opuszczenie osady i powrót do ich właściciela, pana Luciano,
- 3) możemy pomóc im zdjąć obręczę, jeśli mamy *pułapki na min. 35* i dostaniemy za to **+10 punktów Karmy** i **+350 PD** (nie koniec questu),
- 4) możemy stwierdzić, że nie zagrażają osadzie i zaproponować im by pracowali w stajni. Dostaniemy **+5 punktów Karmy** i **+100 PD** po rozmowie z Williamem.

### 3. Rozwiąż zagadkę zniknięcia bramina

Jest to kolejne zadanie, które zleci nam William po rozwiązaniu sprawy zbiegłych niewolników. Poprosi nas o wyśledzenie, gdzie zniknął jeden z jego braminów. Każe nam porozmawiać ze swoim synem pilnującym krów. Wypytajmy go o wszystko, a potem użyjmy „ręki” na wyróżniającej się, **złamanej sztachecie na przodzie płotu**. Możemy iść za śladami aż do zwłok bramina, następnie je badamy i odkrywamy, że krowa została zastrzelona i mamy ślady naboju. Wracamy opowiedzieć o tym Williamowi, który potem sugeruje porozmawiać z Justinem o tego rodzaju nabojach. Ten wskazuje, że jedynie Bolt może takie mieć (ten w namiocie z lewej strony mapy). Po rozmowie z Boltem, gdy wyciągniemy od niego informację dlaczego zabił bramina, dostaniemy **+100 PD**. Możemy do końca go wysłuchać, następnie idziemy znów do Williama i podejmujemy razem decyzję:

- 1) możemy kazać Boltowi odejść za karę – dostajemy **+300 PD**,
- 2) możemy przekazać Boltowi, że William mu daruje z powodu trudnych okoliczności jakie towarzyszyły danej sprawie – dostajemy **+10 punktów Karmy** i **+300 PD**.

### 4. Rozwiąż zagadkę zniknięcia kuriera

To ostatnie zadanie, które zleca nam William. Ma charakter śledztwa. Dowiadujemy się, że zaginął jeden z ich kurierów, Milo. Wiedząc, że pochodził z Gerlach udajemy się tam i wypytujemy o niego Evana, a co ważniejsze również jego żonę, która przebywa w jednym z domków przy stoliku. **Jeśli wcześniej**

przenieśliśmy społeczność Gerlach do Kryptopolis, to Evan zostanie, ale zamiast żony, na stole będzie leżała wiadomość od Milo, którą musimy przeczytać. Zrobiwszy wywiad w Gerlach dowiadujemy się, że Milo ostatnio widział się z jakimś podejrzanym typem z Nowego Reno oraz, że gdy znikł, miał na sobie buty ze skóry bramina z gwiazdką. Idziemy z powrotem do Czarnej Skały i tam rozmawiamy z grabarzem Bobem. Zauważamy, że nosi on dokładnie takie same buty, jakie miał Milo. Dalej musimy go przycisnąć, żeby powiedział nam, co wie w sprawie jego zniknięcia. Można to zrobić na trzy sposoby:

- 1) jeśli mamy *Sił min. 8* i *Karmę max. 50* możemy zastraszyć go, a wtedy wygada się – przemoc skutkuje **-1 punktem Karmy**,
- 2) możemy użyć argumentu *reputacji*, jeśli mamy ją wysoką w osadzie,
- 3) możemy przekonać go za pomocą *retoryki na min. 45*.

Gdy już mamy informacje od Boba, możemy udać się z nimi do trzech gości. Możemy pogadać z Justinem, Eugeno lub Williamem.

- 1) W rozmowie Eugeno, który jak się okazuje jest sprawcą napadu, możemy przekonać go mając *retorykę na min. 25* do odejścia z osady lub możemy użyć innego argumentu mając perka „**Bandyta Cheyenne**” (zapewne to perk tożsamy z „**Prawą Ręką Wielkiego Louisa**”, ale przetłumaczony inaczej). Wtedy on da nam **działające radio** i poda częstotliwości, po których da się namierzyć zaginioną karawanę.
- 2) W rozmowie z Williamem, da on nam **100\$** za pomoc. Po ujawnieniu mu prawdy o śmierci Milo, da nam **działające radio** i częstotliwości radiowe karawany, która jest zagrożona napadem przez bandziorów. W rozmowie z Justinem nie wydobędziemy danych o karawanie ani radia.

Następnie będąc w Czarnej Skale po prostu używamy **działającego radia** i wybieramy opcję podążania za sygnałem. Docieramy do jaskini, przed którą czekają bandyci. Wchodzimy z nimi natychmiast dialog i możemy zaatakować lub wejść w układ z nimi. Tu mamy dwie możliwości zakończenia zadania:

- 1) bandyci chcą abyśmy weszli do jaskini i wywabili stamtąd chowającą się karawanę. Gdy tam wejdziemy i zastaniemy tam karawaniarzy, możemy

okłamać ich, że bandytów już nie ma – wówczas wszyscy znajdziemy się na zewnątrz i rozpocznie się otwarta walka z bandytami. Możemy także wybić członków karawany (-5 punktów Karmy za każdego), obrobić bagażniki z łupów i oznajmić o tym bandytom. Po powrocie do Czarnej Skały William żali się nam, że karawany nie udało się uratować, a my dostajemy +350 PD.

- 2) możemy wybić bandytów (za każdego jest +5 punktów Karmy) i potem oznajmić karawanie, że bandziorów już nie ma i droga wolna. Jeden z bandytów posiada w ekwipunku stary rewolwer. Po powrocie do Czarnej Skały zastajemy lidera karawany przy barze i może nam podziękować za pomoc. Dostajemy +20 punktów Karmy i +700 PD. William dodatkowo możemy dać nam 200\$ lub jego unikatowy pistolet „Farciarz”.

### Pomniejsze zadania i ciekawostki

- 1) Po dłuższym czasie gry lub po zakończeniu jej wątku głównego, gdy wejdziemy do Czarnej Skały, zobaczymy pogrzeb Smitha. Wcześniej możemy usłyszeć od Boba grabarza, że trumna jest przyszykowana dla niego, bo wkrótce umrze. Z jego grobu można wykopać (skutkuje to oczywiście -5 punktami Karmy i perkiem „Hiena Cmentarna”) przydatne notatki. Gdy ich użyjemy na konsoli pojawia się komunikat, że dzięki nim uzyskaliśmy wiedzę o kilku lokacjach na mapie i zdobyliśmy parę przepisów.
- 2) Jeśli mamy *INT min. 3*, perk „Hiena Cmentarna, retorykę na min. 35 i reputację w mieście na min. Lubiany możemy wyciągnąć od Boba informację, że jest on nekrofilem. Dostaniemy za to +50 PD i magazyn „Kocia Łapa”.
- 3) Według pliku tekstowego powinna istnieć możliwość rozmowy z Davem, który może nam powiedzieć co niego o skórach gekonów i ulepszyć pistolet plazmowy. Ale mi się nie udaje w ogóle z nim porozmawiać.
- 4) Williamowi można sprzedać jaja gekonów po 50\$ za sztukę.
- 5) W barze stoi dawny bokser Nowego Reno, Mike. Możemy zaproponować mu walkę na pięści. Za jej wygranie jest +350 PD i 100\$.

- 6) Jeśli przegramy walkę z Mikiem i mamy *walkę wręcz na max. 70* i *wysoką reputację* w mieście może on nam podnieść tę umiejętność o **3%**. Jeśli reputację mamy neutralną zrobi to za 200\$. **Według pliku gry odmówi nam jednak, jeśli będzie sądził, że możemy być bandytą lub jeśli stwierdzi, że ludzie w osadzie go nie lubią. Nie wiem od czego to zależy.**
- 7) Mając *INT min. 5* w rozmowie z Mikiem możemy zauważyć, że musiał mieć jakąś broń, by przejść przez pustkowia. Dowiemy się, że dysponuje **rękawicą wspomaganą** i będziemy mogli ją odkupić za 3500\$ lub jeśli mamy *handel na min. 60* za 2500\$.
- 8) Obok Eugeno za pomocą wykrywacza metalu można znaleźć trochę **resztek amunicji**.
- 9) Od Williama można także odkupić unikalny **pistolet „Farciarz”** oraz **część pistoletu**, którą można wmontować do pistoletu 9 mm.
- 10) Gdy porozmawiamy z Jasmine po jej wyleczeniu, będziemy mogli zapytać ją czy chce założyć rodzinę. Potem powinniśmy mając *INT min. 3* pogadać z grabarzem Bobem i zapytać dlaczego jest sam. Potem ponownie w rozmowie z prostytutką będziemy mogli zapytać ją czy zechciałaby być z Bobem. Następnie ponownie z rozmowie z nim, jeśli mamy *reputację na min. Lubiany*, istnieją dwie możliwości zakończenia mini-zadania:
  - 10.1) możemy przekazać mu, że Jasmine uważa go za gnoja, śmiecia itp., a po powrocie do niej powiedzieć, że z randki nic nie wyjdzie. Pozbawiamy ich możliwości bycia razem i za to jest **-5 punktów Karmy** i **+250 PD**,
  - 10.2) możemy przekazać mu, że Jasmine została wyleczona z infekcji i chce założyć rodzinę. Po powrocie do niej możemy oznajmić, że randka się uda. Za dobre zakończenie otrzymamy **+10 punktów Karmy** i **+250 PD**.

## 2.7. Lovelock

Jest to lokacja składająca się z części zamieszkaanej przez indiańskie plemię Cheyenne i taką też nazwę lokacji można napotkać w niektórych dialogach, gdyż tak pierwotnie lokacja się nazywała. Po drugiej stronie natomiast przebywają bandyci na czele z Wielkim Louisem. Możemy pracować dla jednych i drugich, jedni są dobrzy, drudzy źli. **Tutaj znajduje się**

**także radiostacja, która odgrywa pewną rolę w wątku głównym.** Ogima – wódz plemienia – nie chce z nami rozmawiać jeśli jesteśmy „Dzieciobójcą” i będzie mniej chętny do rozmowy jeśli wcześniej rozkopaliśmy groby w osadzie, a także jeśli mamy perk „Bandyta Cheyenne”.

#### 1. Zniszcz bandytów, którzy terroryzują plemię Cheyenne

Zadanie to możemy wykonać (**miałem problem z jego aktywacją w Pip-Boyu, nie chce się pojawić, ale wykonać je możemy**), jeśli mamy *INT min. 3* i dowiemy się rozmowie z Ogimą o problemach jakie trapią wioskę. Zleci nam rozprawienie się z bandytami. Powie, żebyśmy porozmawiali z Gekkek Hawk, który pilnuje wioski, a pokaże nam gdzie mają siedzibę bandyci (właściwie jest to po prostu północna część mapy, do której sami możemy wejść). Jeśli zauważy nas którykolwiek z bandytów, każe nam rozmawiać ze swoim szefem. Możemy przekonać go, że chcemy się do nich przyłączyć, a potem od niego odejść. W rozmowie z Gekkekiem Hawk na tej mapie możemy dowiedzieć się, że bandyci też mają zbiornik wodny lub możemy sami go znaleźć z za ich głównym budynkiem. Gdy damy się złapać bandytom, pogadamy z Louistem i będziemy udawać, że chcemy przyjąć od niego zadanie, będziemy mogli wrócić do Gekkeka stojącego przed wejściem do tej części mapy i mając *CHA min. 6* możemy przekonać go, że nie jesteśmy zdrajcą plemienia, a tylko udawaliśmy współpracę z bandytami. Jest za to **+100 PD**. W celu wykonania zadania należy:

- 1) przekraść się niezauważenie na tył budynku do zbiornika wodnego i **użyć na nim trzech trucizn „Horsekillerów”, a potem poczekać parę dni.** Po bandziorach zostaną plamy krwi. Przy życiu pozostanie tylko Wielki Louise. Po zatruciu zbiornika dostajemy **+2000 PD**.
- 2) wybić wszystkich pojedynczo. Wtedy za każdego dostajemy **+5 punktów Karmy**.

#### 2. Zneutralizuj Wielkiego Louise'a

To właściwie druga część zadania dotyczącego eliminacji bandytów. Nie widzę sposobu, by je aktywować, ale wykonać je możemy na dwa różniące się poziomem trudności sposoby:

- 1) po prostu pozbawiamy życia przywódcę bandziorów w normalnej walce, za co dostajemy **+500 PD** i **+5 punktów Karmy**. Po zatruciu zbiornika z wodą Big Louise przeżyje i będzie chodził dookoła nieżyjących bandytów, więc i tak trzeba będzie zabić go samemu. Możemy też wkraść się na jego piętro najpierw zachodzącą na tyły budynku i unikając strażników, potem schodząc do podziemi przejściem przy stercie kamieni. Tam idziemy dołem przez korytarz do drzwi, które trzeba otworzyć i na których jest pułapka. Następnie wchodzimy po schodach na drugie piętro i zastajemy w pokoju Louisa, który nie ma broni więc można go łatwo zabić.
- 2) możemy dać się złapać przez patrolującego teren bandytę i pozwolić się zaprowadzić do Louisa. Teraz, jeśli w rozmowie z Wielkim Luśkiem będziemy się z niego nabijać od razu się wścieknie i bandyci zaprowadzą nas na zaplecze, gdzie będziemy musieli walczyć na pięści. **Jeśli podczas zaciągania nas na zaplecze mamy *kradzież na min. 55*, pojawi się komunikat, że udało nam się ukraść coś bandycie w trakcie prowadzenia. Będzie to jakiegoś rodzaju kastet. Możemy go użyć w walce. Najpierw walczymy z jednym bandytą na śmierć i życie, po jego zabiciu przychodzi następny, a po jego zabiciu w końcu Wielki Louise. I za unicestwienie go tym sposobem dostaniemy **+2000 PD**. Jednak walka z żadnym bandytą nie należy do łatwych, trzeba mieć wysoką umiejętność *walki wręcz* i najlepiej nafaszerować się chemią. Po zabiciu bandytów, którzy wchodzą do nas na „ring” możemy wziąć klucz do drzwi ze zwłok Louisa i otworzyć drzwi dookoła. Za nimi jednak mamy jeszcze czterech kolejnych oprychów i z każdym najlepiej ustawić się w drzwiach tak, aby mógł nas atakować tylko jeden.**

Po powrocie do Ogimy dostajemy **+1000 PD** i **figurkę plemienia Cheyenne**, która trzymana w ręku daje **+1 do Szczęścia**.

3. Pokonaj Makozida w walce na pięści

Wydaje się, że zadanie można aktywować w rozmowie z Makozidem, jeśli wcześniej porozmawiamy z przywódcą plemienia i wypytamy go o wszystko szczegółowo. Wymagana jest także *wysoka reputacja u plemienia* oraz *SIŁ min. 7*. Wówczas w rozmowie z tym wojownikiem pojawi się opcja dialogowa, w której dostrzegamy jego wysokie umiejętności walki i możemy zaproponować mu konfrontację. Idziemy na teren z dala od plemienia i tam walczymy na gołe pięści. Możemy:

- 1) wygrać walkę – po utracie pewnej ilości punktów Makozid się podda, a my dostaniemy **+1500 PD**. Nie powinniśmy go zabijać, bo wtedy skutkuje to **-5 punktami Karmy** i **stajemy się wrogiem w Lovelock**.
- 2) przegrać walkę – otrzymujemy **+500 PD**.

#### 4. Ogima chce naprawienia zbiornika wodnego dla plemienia

Zadanie aktywuje się w rozmowie z wodzem plemienia Ogimą, jeśli mamy *INT min. 3* i zapytamy go o to, dlaczego jest tu tak prymitywnie. Zleci nam naprawę zbiornika. Możemy to zrobić na trzy sposoby:

- 1) mając *min. 40 naprawy* oraz *dwie sztuki złomu* używamy po prostu umiejętności *naprawy* na zbiorniku i zostanie od naprawiony. Dostajemy **+1200 PD** i **+10 punktów Karmy**.
- 2) możemy poprosić o naprawienie go Steve'a z Gerlach, którego uratowaliśmy przed egzekucją. Zrobi to, jeśli wcześniej naprawiliśmy pompę wodną w Gerlach. Dostaniemy **+500 PD**.
- 3) możemy poprosić o naprawienie go Franka Korchena z Nowego Reno. Zgodzi się zrobić to po cenach zależnych od umiejętności *handlu* w następujący sposób:
  - za 2000\$ - brak wymagań,
  - za 1500\$ - *handel na min. 51*,
  - za 1400\$ - *handel na min. 54*,
  - za 1300\$ - *handel na min. 58*,
  - za 1200\$ - *handel na min. 62*,
  - za 1100\$ - *handel na min. 66*,
  - za 1000\$ - *handel na min. 70*.



Za przekonanie go do naprawy dostaniemy +1000 PD.

Po powrocie do Ogimy dostaniemy +10 punktów Karmy i będziemy mogli w nagrodę wybrać sobie regularną dostawę kanapek, wziąć 30 kanapek od razu lub jeśli odmówimy przyjęcia nagrody dostaniemy +50 punktów Karmy.

#### 5. Oczyszczyć plantację z drapieźnych roślin

To pierwszy quest jaki otrzymujemy z ręki przywódcy plemienia. Gdy zorientujemy się, że są bardzo nieufni wobec przybyszów, możemy zaproponować oczyszczenie plantacji z drapieźnych roślin. Po prostu idziemy na zachodnią część mapy, wyżynami rośliny i wracamy do przywódcy. Możemy też poprosić pasterza o pożyczenie włóczni i zdobyć ją da się na dwa sposoby:

- 1) obiecujemy, że ją zwrócimy. Wtedy nam pożyczą i mamy możliwość dobrowolnego jej zwrócenia. Wówczas zyskamy +1 punkt Karmy i w ramach wdzięczności pasterz odda nam ją na stałe,
- 2) możemy mając *perka „Bandyta Cheyenne”* lub *Karmę max. 0* zażądać włóczni jako haraczu i wtedy dojdzie do szarpaniny. Jeśli mamy *Sił min. 8*, wygramy ją. Skutkuje to -3 punktami Karmy. Ale włócznię i tak możemy oddać właścicielowi.

Po powrocie do Ogimy dostajemy +5 punktów Karmy, jeśli nie weźmiemy nagród rzeczowych lub 300\$ albo kanapkę.

#### 6. „Pomóż” Rotowi

Quest aktywujemy, gdy użyjemy jakiegoś alkoholowego trunku na Rocie – bandycie w czarnej kurtce, który jest ćpunem. Po użyciu musimy odczekać kilka dni (tak samo jest po każdym podaniu środka), a następnie porozmawiać z nim. Poprosi o dostarczenie mu większej ilości alkoholu (może to być piwo, wódka, Rot Gut lub „Krwawa Mary”). Za zrobienie tego dostajemy +50 PD. Poprosi o kolejny

trunek. Za niego dostaniemy +100 PD i -3 punkty Karmy. Następnie, gdy damy mu „antysmoker” lub środki przeciwbólowe otrzymamy +150 PD i -2 punkty Karmy, a gdy wcześniej nakrzyczymy, to dostaniemy jeszcze -3 punkty Karmy. Na koniec zażyczy sobie psycho. Wtedy mamy jeszcze opcję przeszukania go i możemy znaleźć u niego **pistolet 10 mm**. Zabranie go skutkuje -5 punktami Karmy. Gdy podamy mu psycho dostaniemy +250 PD i -5 punktów Karmy. Po ostatnim z Rota zostanie tylko wspomnienie...

7. Zwróć Niskigvanowi jego własności zabrane przez bandytę imieniem „Wściekły”

Gdy porozmawiamy z tym uzdrowicielem mając *INT min. 4*, będzie dostępna opcja dialogowa, w której zauważamy, że ma on marne narzędzia. Dowiemy się, że jego własność została zabrana przez bandziora imieniem „Wściekły” (Fury). Przebywa on na terenie bandytów. Żeby odzyskać własność szamana można zrobić trzy rzeczy:

- 1) można pogadać z „Wściekłym” (oczywiście wcześniej musimy dać się zaprowadzić do Big Louisa, odbyć z nim rozmowę i przynajmniej udawać, że chcemy się przyłączyć, żebyśmy mogli w spokoju wyjść od niego) i w rozmowie tej możemy albo wygrać plecak w karty (my stawiamy 100\$) albo odkupić. Cena i szansa na wygraną zależą od umiejętności *handel* i *hazard* (udało mi się wygrać już przy 50).
- 2) możemy ją zabrać ze zwłok, jeśli planujemy zrobić rzeź z bandytów. Ukraść się jej nie da.
- 3) jeśli *jestemy kobietą* i mamy *CHA min. 5*, może przespać się z nim w zamian za plecak.

Po zwróceniu jej właścicielowi dostajemy +350 PD i +10 punktów Karmy i możemy poprosić o **kanapki**.

Plecak można też sprzedać lekarzowi w Wichrach Wojny mając *INT min. 3* za 1000\$ lub lekarzowi w Salt Lake City za 500\$. To jednak nie zamyka questa.

8. Akabidab prosi o znalezienie Gizhiyasha w Nowym Reno

Gdy porozmawiamy z łowcą stojącym przy stole z jedzeniem, dowiemy się, że zaginął w Nowym Reno jego brat. Możemy zaproponować jego odnalezienie. Udajemy się do Nowego Reno i idziemy na ranczo Luciano (południowo-zachodnia część mapy). Tam możemy przez bramę wejść na teren gospodarczy i omijając chodzącego strażnika możemy wejść do stajni z braminami i porozmawiać z Gizhiyashą. Innym sposobem jest otwarcie drzwi do zamkniętego pokoju (-2 punkty Karmy) i zabranie z szafy kurtki strażnika rancza, dzięki czemu, jeśli złapie nas strażnik, nie wyrzuci z terenu, tylko mając *INT min. 4* będziemy mogli powiedzieć, że jesteśmy nowym pracownikiem. Gdy znajdziemy Gizhiyashę, możemy zaproponować mu dezaktywację obręczy lub wykupienie od właściciela. I tak możemy otworzyć drzwi do centralnej szopy, gdzie znajduje się komputer kontrolujący obręcze niewolników (zamek dość trudny, trzeba mieć wysoką umiejętność *otwierania zamków*). Tam możemy:

- 1) wysadzić wszystkich niewolników jeśli mamy *naukę na min. 25*. W konsekwencji +100 PD i -50 punktów Karmy, ale nie wiem po co to robić.
- 2) mając *naukę na min. 40* lub *naprawę na min. 40* możemy dezaktywować wszystkie kołnierze/obręcze, za co dostajemy +250 PD.

Oprócz tego możemy:

- 1) zdjąć obręcz samemu u samego niewolnika, mając *pułapki na min. 40* – zyskamy dodatkowo *obręcz niewolniczą*,
- 2) wykupić interesującego nas niewolnika za 1000\$ u strażnika imieniem Machete, po wcześniejszej rozmowie z niewolnikiem. Również musimy dać mu potem ubranie. Benefity +50 punktów Karmy i +500 PD, po powrocie jak wyżej.

Gdy Indianin jest już wolny, idziemy oznajmić mu o tym i mówi nam, że aby mógł bezpiecznie uciec potrzebuje jeszcze ubrania. **Możemy dać mu kurtkę skórzaną lub skórzany pancerz lub też być może inne pancerze, ale nie potrafię ustalić jakie.** Gdy już ucieknie dostajemy +50 punktów Karmy i +500 PD. Gdy wrócimy do Lovelock i porozmawiamy z Akabidabem może

nauczyć nas kilku sztuczek, dzięki czemu dostaniemy **+5 do broni białej i rzucania** i da **nóż do rzucania**.

#### 9. Znajdź sposób na wyleczenie biednego Makkona

Skomplikowane zadanie i to bardzo. Żeby móc w ogóle je rozpocząć, najpierw musimy porozmawiać z szamanem o chłopcu leżącym w rogu namiotu. Żeby móc zapytać go o chłopca i zaproponować leczenie musimy mieć *INT min. 4*.

Potem udajemy się do wodza plemienia i **musimy przekonać go, że jesteśmy w stanie wyleczyć Makkona i dostać pozwolenie od niego**. Uzyskać je można na kilka sposobów. Mając *leczenie na min. 15* i *retorykę na min. 25* możemy użyć opcji dialogowej, w której mówimy, że użyjemy do leczenia specjalistycznego sprzętu medycznego i że wykorzystamy znieczulenie alkoholowe, ziołowe lub przedwojenne albo możemy powiedzieć, że operację przeprowadzimy razem z szamanem.

Gdy mamy już zgodę na operację idziemy do szamana i przeprowadzi on z nami test wiedzy medycznej. **W zależności od tego na ile pytań udzielimy poprawnych odpowiedzi, szaman różnie zareaguje na naszą wiedzę:**

- 1) 0-4 poprawnych odpowiedzi – skrzyżuje ramiona i powie, że nasza wiedza jest za mała – brak zgody na operację,
- 2) 5 poprawnych odpowiedzi – zmarszczy brwi i powie, że mamy wiedzę, ale jest ona niewystarczająca do przeprowadzenia operacji – brak zgody na operację,
- 3) 6 poprawnych odpowiedzi – uśmiechnie się i powie, że mamy wystarczającą wiedzę, by przeprowadzić operację – da nam zgodę,
- 4) 7 poprawnych odpowiedzi – uśmiechnie się i zabłyszczą mu oczy z zachwytem i powie wręcz, że to my powinniśmy jego sprawdzać – da nam zgodę.

Natomiast **poprawne odpowiedzi** brzmią następująco (zgodnie z kolejnością pytań):

- 1) jelito cienkie,
- 2) nie zginął, ponieważ kula nie uszkodziła poważnych organów,
- 3) trawi pokarm,

- 4) rana goi się kilka tygodni,
- 5) należy je czyścić alkoholem,
- 6) proszek leczniczy powoduje spadek percepcji,
- 7) uzależnienie może zniknąć po jakimś czasie bez zażywania środka.

Następnie przechodzimy sprawdzian **percepcji, zręczności i wytrzymałości** (i być może siły). Niestety nie byłem w stanie ustalić zależności pomiędzy parametrami postaci, a wynikiem z testu, bowiem w trakcie modyfikacji tych parametrów gra często się crashowała i przy różnej ich kombinacji dostawałem różne wyniki (np. raz przy PE=5, SIŁ=5, WYT=5 i ZR=5 otrzymałem wynik zadowolający, innym razem najwyższy możliwy, a innym razem w ogóle negatywny). Wiem natomiast, że są cztery możliwe wyniki tego testu:

- 1) negatywny – szaman nie pozwoli nam przeprowadzić operacji,
- 2) pozytywny za **+500 PD** i zgodzi się na operację,
- 3) pozytywny za **+750 PD** i zgodzi się na operację,
- 4) pozytywny za **+1000 PD** i zgodzi się na operację (szaman musi powiedzieć, że jesteśmy wybitnie utalentowani).

Żeby w ogóle go przejść **nie możemy być też uzależnieni, zatruci ani napromieniowani.**

Przed rozpoczęciem operacji trzeba jeszcze zebrać:

- 1) pitną wodę,
- 2) nóż, nóż do rzucania, nóż bojowy, brzytwę lub skalpel,
- 3) leki przeciwbólowe, alkohol lub daturę (tej może użyć szaman),
- 4) szczypce lub obcęgi (czyli narzędzia)
- 5) środki przeciwbólowe lub zestaw pierwszej pomocy albo torbę lekarską (są w nich),
- 6) proszek leczniczy lub stimpak.

Jeśli mamy przynajmniej po jednej rzeczy z każdego zestawu, możemy przystąpić do operacji. Operacja może zakończyć się na cztery sposoby w zależności od użytych narzędzi:

- 1) jeśli podczas operacji będziemy używać prymitywnego sprzętu należącego do Niskigvana - po zabiegu dostajemy **+10 punktów Karmy** i **+1000 PD**.
- 2) jeśli podczas operacji będziemy używać...**i tu nie wiem jaką kombinację rzeczy i poziomu umiejętności *leczenie* należy dobrać, żeby dostać +2000 PD tak jak jest w pliku gry i prawdopodobnie +25 punktów Karmy. Przy żadnej kombinacji mi to nie wyszło.**
- 3) jeśli podczas operacji będziemy używać sprzętu średniej klasy (zestaw pierwszej pomocy, narzędzia, dezynfekcja alkoholowa, proszek leczniczy) i mamy *leczenie na min. 100* – po zabiegu dostaniemy **+50 punktów Karmy** i **+3000 PD**.
- 4) jeśli podczas operacji będziemy używać sprzętu najwyższej klasy (torba lekarska, narzędzia, dezynfekcja pitną wodą, stimpak) – po zabiegu dostaniemy **+75 punktów Karmy** i **+5000 PD**.

Być może istnieje więcej możliwych kombinacji umiejętności i przedmiotów które używamy. Jest też możliwość użycia **skalpela** do operacji, ale u mnie wystąpił błąd, gdy załadowywałem go do ekwipunku. **W pliku tekstowym rozmowy z Makkonem istnieje tekst, który mówi, że otrzymujemy wieczną chwałę u plemienia Cheyenne, że to cud, że został wyleczony, że nas zesłała niebieska matka i że dostajemy +10000 PD (!)... ale to chyba jednak marzenie, bo nijak tej rozmowy nie mogłem aktywować, a na dodatek wielokrotnie crashowało mi grę po zakończeniu operacji. Może jednak skrypt działa naprawdę i można tak zakończyć całe zadanie. Polecam sprawdzić i powodzenia.**

#### 10. Louise: Znajdź sposób na dostanie się do bazy Hawthorne

Wspomnę na początku, że aby dostać pracę u Wielkiego Louisa, powinniśmy udać się na tereny bandytów i tam dać się złapać i zaprowadzić do ich szefa. W rozmowie z nim powinniśmy być grzeczni, bo jeśli nie, to zaprowadzi nas do klatki i każe walczyć na śmierć i życie ze swoimi oprychami i w ostateczności z samym sobą. Po doprowadzeniu do niego, zrobi nam przeszukanie i może zabrać z naszego ekwipunku karabin snajperski, mapę jeziora SLC, narkotyki z Vegas, porter artysty z Vegas lub zapalniczkę. Na dodatek zauważyłem, że perk „Ślady”

wskazuje, że jeśli chcemy zacząć z nim współpracę powinniśmy mieć *Karmę na max. 250*. Nie jestem jednak pewien czy to nie jakaś pomyłka i faktycznie działa. Nadmienię także, że chociaż jest to gangster i początkowo wykonując jego zlecenia możemy stracić nieco Karmy, to jednak ostatnie zadanie wydaje się mieć już inny charakter – można poniekąd powiedzieć, że Wielki Louis „nawraca się”.

Gangster zleci nam pierwsze zadanie, które będzie polegało na udaniu się na teren Bazy Hawthorne i znalezieniu sposobu na dostanie się do środka. Gdy oznajmimy Luśkowi, że jesteśmy gotowi na wyprawę, wybierzemy się na teren bazy z jego dwoma typami.

Możemy pomyszkować trochę na dwóch pierwszych mapach (w jednej ze skrzynek elektrycznych możemy znaleźć *flarę* i *podobno w jakiejś stercie złomu nóż, którego ja nigdy nie znalazłem*). W martwym mieście w budynku ze zwłokami poszukiwacza jest robot. Mając *naukę na min. 40* możemy aktywować go i wydać mu polecenie udania się na część magazynową i wyprzątnięcia min. Dostaniemy za to *+500 PD*. *Plik tekstowy HSRobot mówi jednak, że można z nim zrobić coś innego, ale nie wiem jak do tego doprowadzić i czy w ogóle się da*. Finalnie udajemy się na trzecią mapę na tereny garnizonu. Tam musimy uważać na miny oraz pozostawić na chwilę swoich kompanów i przejść prawą krawędzią mapy do skrzynki elektrycznej. Po jej otwarciu powinniśmy użyć na niej naprawy w celu wyłączenia wieżyczek – *przy naprawie min. 70* szansa na ich wyłączenie wynosi ok 10%, najlepiej mieć *naprawę na ok. 80*. Dostajemy *+300 PD*. **W tej części mapy możliwe jest także, by stojąc odpowiednio daleko od nich zniszczyli je nasi towarzysze.** W następnej kolejności, gdy wieżyczki na tej mapie są już nieaktywne lub zniszczone idziemy do dalszej części. Tam, trzymając się prawej strony, wspinamy się na dach jednego z hangarów po skrzynce elektrycznej (wszystko po prawej stronie) następnie schodzimy przed jedną z dziur w dachu po lewej stronie do wnętrza i przez dziurę w ścianie idziemy naprzód. Przed nami znajduje drugi hangar. Tu możemy otworzyć jedne z drzwi i ponownie przejść na drugą stronę przez dziurę w ścianie. Gdy już będziemy maksymalnie na północy mapy, kawałek po lewej stronie znajduje się rura, przez którą dostajemy się do **wnętrza bazy**. Następnie idziemy wziąć *kartę* z biurka w pokoju po prawej stronie, możemy też włączyć światło w pokoiku na północy hangaru. Jest tam także jeden robot ochronny, który może nas zaatakować, gdy zbliżymy się do drzwi, za

którymi jest winda. Używamy czerwonej karty na drzwiach lub możemy jest otworzyć ręcznie jeśli mamy bardzo wysoką umiejętność *otwierania zamków* (ok. 100). Następnie schodzimy windą w dół i idziemy przed siebie. W komorze z reaktorem w terminalu wyłączamy system ochronny bazy. Dostajemy +1200 PD. Wracamy do naszych typów, którzy, jeśli nie zostawiliśmy ich na wcześniejszej mapie, to zostali przed wejściem na teren strzeżony przez wieżyczki, i oznajmiamy im, że system ochronny jest wyłączony. Każą nam wrócić do Louisa. Dostajemy +1000 PD. Louise po powrocie gratuluje nam wykonania zadania i oznajmia, że odtąd jesteśmy jego człowiekiem.

#### 11. Louise: Odbierz i dostarcz należność od Strykera

To kolejne zadanie zlecone nam przez Wielkiego Luśka. Każe nam udać się do Nowego Reno i odebrać **należność od Strykera**. Wybieramy się do niego (jest w południowej dzielnicy miasta) i w rozmowie z nim, aby dał nam teczkę powinniśmy mieć *broń palną na min. 60* lub *walkę wręcz na min. 60*. Po jej otrzymaniu, mamy również możliwość rozpoczęcia pracy od razu dla Strykera. Gdy ją mamy, zanosimy ją do szefa. Dostajemy -5 punktów Karmy i +500 PD, 500\$ i stimpaka.

#### 12. Louise: Zabij zdrajcę imieniem Balder

Trzecie zadanie zlecone nam przez Gangstera z Lovelock. W celu jego zrealizowania udajemy się do Nowego Reno i tuż przy wejściu jest parking dla karawan. O poszukiwanego człowiek możemy zapytać dzieciaka-przewodnika. Na parkingu pośród strażników stoi jeden łysy człowiek, z którym możemy porozmawiać. Jeśli mamy *PE min. 5* w rozmowie pojawi się opcja dialogowa, w której demaskujemy jego prawdziwe imię, które brzmi Maxon. Po zdemaskowaniu możemy:

- 1) zaatakować i zabić go na miejscu, ale ciężko to zrobić nie wdając się w jatkę z karawaniarzami. Za jego zabicie na miejscu mamy +1000 PD, a po powrocie do Louisa otrzymujemy -5 punktów Karmy, +1500 PD i 1000\$.



- 2) Kazać mu iść ze sobą do slumsów i tam zabić bez świadków – nagrody jak powyżej.
- 3) Możemy pozwolić mu uciec z mapy. Wtedy będziemy mogli znaleźć go w Vegas w kasynie Monte przy barze lub w dużym pokoju na pierwszym piętrze w zależności od pory dnia. Mając *INT min. 3* i *PE min. 7* możemy go rozpoznać w rozmowie (zmienił wygląd, a postać teraz nie jest łyśa, ale ma włosy) i dostaniemy za to **+100 PD**. Możemy wymieć z nim parę zdać i w końcu zabić lub dać spokój. Za zabicie jest **+1000 PD**.
- 4) Jeśli mamy *INT min. 5* lub *retorykę na min. 25* możemy zaproponować mu odkupienie jego broni, którą przedstawimy Louisowi jako dowód wykonania zadania. Dostaniemy **+5 punktów Karmy** i od Luśka **+1500 PD** i **1000\$**.

**UWAGA:** Przy próbie zakupu broni od Baldera występuje jakiś bug. Trzeba wielokrotnie spróbować dokonać transakcji, żeby w końcu **obryzn Maxona** znalazł się w naszym ekwipunku. Wydaje się, że trzeba mu sprzedać również jakąś broń, żeby zaakceptował wymianę.

### 13. Louise: Zemścij się na dilerze Solomonie w Nowym Reno

Quest będzie można aktywować w rozmowie z Louisem po wykonaniu zadania z zatrzymaniem kuriera. Idziemy do szefa i zleca nam zemstę na Solomonie w Nowym Reno – **to gość w czarno-niebieskim ubraniu w melinie za klubem Cotton i za kasynem Eldorado**. Najpierw powinniśmy porozmawiać z gangsterem Fatty Jacksonem, który da nam kontrakt związany z Solomonem. Gdy gangstera znajdziemy w Nowym Reno, nie będziemy od razu wiedzieli, że ten właśnie to Solomon. Żeby odkryć jego tożsamość i mieć dostępne różne opcje dialogowe, trzeba przeprowadzić śledztwo. Można tego dokonać na trzy sposoby:

- 1) można porozmawiać z dilerem stojącym tuż przy wejściu do kasyna Eldorado. Gdy zapytamy go o gościa imieniem Solomon każe zapłacić 1000\$ za informację lub jeśli mamy *INT min. 3* oraz *Sił min. 9* i *walkę wręcz na min. 90*, możemy go zastraszyć i wtedy nam powie gdzie go znaleźć,

- 2) można udać się do domku z slumsach gdzie mieszka rodzina z dwójką dzieci grających w grę. Gdy pogadamy z facetem w zielonym swetrze mając *INT min. 3* i *leczenie min. 50* będziemy mogli zdiagnozować jego chorobę za co dostaniemy **+200 PD** i **-5 punktów Karmy**, jeśli przekazemy mu informację, że będzie boleśnie umierał. Natomiast, jeśli mamy *INT min. 5* i *retorykę na min. 80*, możemy potem pociągnąć go za język i zapytać dlaczego nie ma w mieście lekarza. Pojawi się opcja dialogowa, która skłoni go do powiedzenia nam kim jest Solomon i gdzie przebywa.
- 3) po wcześniejszej rozmowie z Fatty Jacksonem możemy udać się zgodnie z jego wskazówkami do podziemi kasyna Eldorado, gdzie odbywają się walki bokserskie. Tam możemy porozmawiać najpierw z barmanem, potem trenerem, potem Bishopem, a na końcu z sędzią (niski gość w niebieskim) i mając *INT min. 4* możemy wyciągnąć od niego informację o dopingu za 100\$. Potem udajemy się do siedziby Strykera i tam rozmawiamy z gościem imieniem Racer. **Musimy dać mu jakiś trunek alkoholowy, żeby wszedł w dialog.** Teraz możemy go zapytać czy zna Solomona. Powie nam, że za drobną przysługą może nas z nim umówić. Poprosi, aby przynieść z klubu striptizerskiego jego **okulary chromowe**. Tak więc udajemy się do tego klubu i wchodzimy na zaproszenie, które nam dał. Tam możemy porozmawiać z Mamuską o okularach, a potem z barmanem, który je ma. Możemy je od niego odkupić na drodze zwykłego handlu lub mając *retorykę na min. 55* możemy go przekonać, że warto je oddać. Wracamy z nimi do Racera i dostajemy **+200 PD**, a on mówi nam, gdzie jest Solomon.

Przy zastosowaniu którejś z metod wiemy już gdzie jest i jak wygląda Solomon. Idziemy do niego.

**UWAGA:** w rozmowie z tym dilerem występuje sporo bugów, często wyrzuca z gry, nie ma on rzeczy w ekwipunku na handel lub rozmowa jest niekompletna. **Za uzyskanie od niego informacji, dlaczego zatrul Fatty Jacksona powinniśmy dostać +250 PD**, nie mniej jednak jest on na tyle zbugowany, że nie zawsze pojawia się odpowiednia opcja dialogowa. Udało mi się ustalić, że powinna się pojawić przy

*INT 10* i prawdopodobnie *CHA min. 5*. Istnieje także inna możliwość ustalenia tego – [patrz zadanie z mistrzem ringu w Nowym Reno](#). Łatwym sposobem na uniknięcie wyłączenia gry jest najpierw użycie opcji „lornetki” na Solomonie, a potem wejście z nim w dialog. Quest można rozwiązać na trzy sposoby:

- 1) Można po prostu go zabić i odciąć mu palec z pierścieniem jako dowód dla Louisa. Za samo zabójstwo dostajemy **+100 PD**, po powrocie do Louisa dostajemy **+1500 PD** i **3000\$**.
- 2) Jeśli mamy *INT 10* możemy wejść z nim w dialog na temat narkotyków. Po kilku kombinacjach dialogowych uda nam się dojść do wniosku, że można zabrać od niego pierścień, razem z palcem. Aby wymusić na nim odcięcie palca z pierścieniem, potrzebujemy *retoryki na min. 50*. Za oberżnięcie palucha w brutalny sposób otrzymujemy **-30 punktów Karmy** i **+100 PD**, a od Louisa nagrody jak wyżej. Jeśli mamy *retorykę na min. 70* możemy przekonać go, by odciął go sobie sam. Za to dostaniemy **-20 punktów Karmy** i **+100 PD**.
- 3) Jeśli mamy *INT 10* i *leczenie na min. 45* oraz środki przeciwbólowe w ekwipunku możemy zaoferować mu amputację ze znieczuleniem. Za ten wyczyn dostajemy **+350 PD** i pozostałe nagrody od Luśka.

#### 14. Louise: Zatrzymaj kuriera z Vegas

Natychmiast po udaniu się do Louisa z informacją, że zabiliśmy Baldera, każe on nam wziąć udział w napadzie na kuriera z Vegas. Od razu po rozmowie przenosimy się do miejsca w Nowym Reno, gdzie szykowana jest zasadzka na kuriera. Jedyne co musimy zrobić, to czekać razem z resztą bandziorów na odpowiedni moment i zaatakować, albo też możemy wyjść im naprzeciw i normalnie zacząć jatkę. Za zabicie każdego członka załogi kuriera jest **-5 punktów Karmy**, a za zabicie kuriera jest też **-5 punktów Karmy** i **+1500 PD**.

Po napadzie możemy ograbić zwłoki i powinniśmy wziąć **walizkę kuriera**. Gdy ją mamy, zadanie możemy zakończyć na dwa sposoby:

- 1) możemy dostarczyć teczkę dla Bertoliniego, ponieważ był jej adresatem. Dostaniemy za to **-5 punktów Karmy**, **+300 PD** i **1000\$**. Będziemy ponadto

mogli posłużyć się jej argumentem, gdy będziemy prosić o pracę u tego mafiosa.

- 2) możemy wrócić z teczką do Louisa i też otrzymujemy **-5 punktów Karmy** i dostajemy **3000\$** nagrody.

#### 15. Louise: Zorganizuj występ w Vegas

To jest ostatnia przysługa, którą możemy wyświadczyć dla Louisa. **Żeby można było rozpocząć całą sekwencję zdarzeń, powinniśmy najpierw wziąć z biurka Louisa WYCINKI Z GAZET i przeczytać je, dzięki czemu do naszego Pip-Boya zostanie wgrany tekst o Louisie. Wówczas, mając *INT min. 3* w rozmowie z Wielkim Bossem będziemy mogli zapytać go kim jest Louis Armstrong. W następnej kolejności udajemy się do Las Vegas i idziemy do kawiarni Hard-Rock. Tu również mając *INT min. 3* możemy zapytać Woody'ego barmana, dlaczego scena w kawiarni jest pusta. Następnie każe nam porozmawiać o tym, ze swoim szefem, Samem Philipsem. W rozmowie z tym człowiekiem, będziemy mogli polecić do występów na scenie naszego znajomego, właśnie Wielkiego Louisa. **Żeby Sam Philips się zgodził, musimy mieć wykonane zadanie z oczyszczeniem go z zarzutów posiadania narkotyków**. Gdy już mamy zgodę, możemy udać się ponownie do Wielkiego Louisa i oznajmić mu, że jest dla niego miejsce na scenie w Vegas. Ucieszy się i czym prędzej się tam uda, a my otrzymamy **+50 punktów Karmy** i **+2500 PD**. **Tu zadanie zapewne powinno zostać skreślone w Pip-Boyu, ale u mnie nawet się nie wyświetliło.****

Potem możemy Luśka spotkać w Las Vegas w kawiarni Hard-Rock, w ciągu dnia na zapleczu budynku, a wieczorami na scenie. Jeśli oznajmimy mu, że jego ludzie nie żyją, nie przejmie się tym faktem. Natomiast, jeśli żyją, to w Lovelock Rippera będziemy mogli spotkać w pokoju Louisa, bo chce on zająć jego miejsce. Gdy z nim pogadamy, będziemy mogli przyjąć ofertę zabójstwa Wielkiego. Sprawę dalej możemy zakończyć na dwa sposoby:

- 1) gdy zabijemy Louisa, kiedy jest on już w Vegas, otrzymamy **-5 punktów Karmy** i **+250 PD** za samą walkę (najwyraźniej Lusiek naprawdę nawrócił się ze złej drogi życia i jest dobrą postacią skoro tracimy

Karmę przy jego zabiciu). Ripper w nagrodę da nam 5000\$, a jeśli mamy *handel na min. 50*, to możemy finalnie wyciągnąć nawet 6000\$.

- 2) możemy też oznajmić Louisowi o złych planach Rippera i w zamian zaproponuje 1000\$ nagrody za zgładzenie przeciwnika. Właśnie ten 1000\$ otrzymujemy, gdy po jego zabiciu pogadamy z Luśkiem. Nawet gdy zabijemy tylko Rippera na górze bandyci stają się naszymi wrogami, a za zabicie każdego jest +5 punktów Karmy. Właściwie to już po odebraniu zlecenia od Rippera w drugim dialogu z nim możemy oświadczyć, że mamy kontrpropozycję, natomiast po jego zabiciu w rozmowie z Louisem w Vegas nie aktywował się u mnie żaden dialog, w którym mu o tym oznajmiam, tylko od razu pojawił się w ekwipunku 1000\$... BUG?

### Pomniejsze zadania i ciekawostki

- 1) Na mapie gdzie znajduje się pole uprawne z drapieżnymi roślinami za przepaścią jest domek. Żeby się do niego dostać należy na zniszczonym moście użyć najpierw liny mając *naukę na min. 15* i *naprawę na min. 35*, a następnie używamy desek leżących obok domku po stronie po której jesteśmy. Możemy to zrobić na dwa sposoby:

- 1.1) samemu, jeśli mamy *Sił min. 6*,
- 1.2) możemy poprosić pasterza o pomoc zastraszając go (wymagany *perk „Bandyta Cheyenne”* i o dziwo nie tracimy Karmy) lub przekonując przy pomocy *INT min. 7*, ale wtedy argument skutkuje -3 punktami Karmy.

Po zamontowaniu desek możemy opuścić most i mamy dostęp do szafki z gratami i do wyjścia.

- 2) Szaman Niskigvan może nas uleczyć za 100\$ lub za darmo (nie wiem od czego to zależy, może od reputacji).
- 3) Według informacji zawartych w pliku dialogowym gry powinna istnieć możliwość nauczenia się patroszenia gekonów od Makozida i to z zyskiem +750 PD. Nie umiem jednak w ogóle tego aktywować i być może w wersji finalnej gry tego nie ma.

- 4) Szaman Niskigvan może zrobić dla nas proszek leczniczy z kwiatu broca i korzenia ksandrowego za 25\$, antidotum na truciznę z ogona radskorpiona za 25\$ i lekarstwo na infekcję z kwiatu broca, korzenia ksandrowego i dwóch porcji wilczych jagód za 250\$.
- 5) W rozmowie z szamanem, jeśli mamy umiejętność *leczenie na min. 40* lub *pierwszą pomoc na min. 40*, możemy wymienić się doświadczeniem z nim. Jeśli przekonamy go, że warto używać przedwojennej medycyny, dostaniemy +100 PD i +5 do pierwszej pomocy (możliwe, że też mniej, jeśli tą umiejętność mamy wysoką).
- 6) W rozmowie z Omakaki, kucharką plemienia, możemy, mając *INT min. 4* i *CHA min. 8* przekonać ją, by dała nam kanapkę. Możemy też wymusić jej danie mając *perka „Bandyta Cheyenne”* lub w akcie agresji możemy splunąć na jedzenie. Obie opcje skutkują -5 punktami Karmy.
- 7) Mając *perka „Bandyta Cheyenne”* możemy dopuścić się gwałtu na kucharce Omakaki (sic!). W dialogu możemy stopniowo posuwać się coraz dalej i najpierw otrzymać -5, potem -10, a na końcu -50 punktów Karmy i +500 PD. W pliku tekstowym jest też komunikat, że możemy dostać +200 PD zamiast +500 PD, ale nie wiem jak to osiągnąć.
- 8) Używając mięsa na główce kapusty leżącej obok poddasza z kuchnią, możemy zrobić sobie kanapkę, ale za kradzież otrzymamy -2 punkty Karmy.
- 9) Jeśli mamy w osadzie *wysoką reputację*, możemy w rozmowie na temat polowania poprosić Makozida o nauczenie nas przetrwania. Zgodzi się w zamian za kanapkę i mleko. Podniesie nam umiejętność *sztuki przetrwania* o +5 punktów, jeśli mamy ją do 90 włącznie lub o +3 punkty, jeśli mamy ją powyżej 90.
- 10) Gdy sprowadzimy Gizhiyasha z Reno do swojego plemienia będziemy mogli wybrać się z nim na polowanie tylko z włócznią i proszkiem leczniczym. Będziemy musieli razem zabić dwa zwykłe gekony i jednego złotego. Po powrocie do wioski myśliwy może nas nauczyć „Patroszenia Gekonów”.
- 11) Po wykonaniu zadania dla szamana-lekarza Niskigvana w namiocie możemy go poprosić o nauczenie wytwarzania kilku przydatnych lekarstw. Nauczy nas robić „Oczyszczacz krwi”, truciznę „horsekiller”, proszek leczniczy i antidotum i dostaniemy +500 PD. Tych samych umiejętności może nas nauczyć gangster

imieniem „Fatty Jackson” jeśli mamy *INT min. 4.* za 500\$ lub za darmo, jeśli wysłużyliśmy się Wielkiemu Louisowi.

12) Fatty Jackson może dla nas zrobić po cenach zależnych od umiejętności *handlu*.

- proszek leczniczy – potrzebne kwiat broca i korzeń ksandrowy,
- antidotum – potrzebny ogon radskorpiona,
- stimpak – potrzebna pusta strzykawka, kwiat broca i korzeń ksandrowy.

13) Akabidab może nam **zaostrzyć włócznię** po wykonaniu dla niego zadania, dzięki czemu wzrosną nieco jej parametry bojowe.

14) *W rozmowie z pasterzem w części rolniczej osady według pliku gry powinna istnieć możliwość nabycia od niego **tostera** na drodze rozmowy oraz dania mu kurtki skórzanej w ramach dobrego uczynku. Jednak u mnie te opcje nie działają. Natomiast mogę od niego odkupić **toster** na drodze handlu. Podobno podnosi jakąś umiejętność, ale ja nie widzę zmian, gdy mam go w ekwipunku. Jest natomiast niezbędny przy wytwarzaniu „Zemsty Mickey’a”.*

15) W jednym z grobów w osadzie plemienia znajdują się **prochy przodków**. Po ich spożyciu czasowo **ulegamy zatruciu** oraz dostajemy **+1 do Szczęścia** i **-1 do Wytrzymałości**.

16) W części, w której znajduje się obóz bandytów na wieszaku nad ich lokalem możemy znaleźć wiszącą na sznurku **porwaną kurtkę skózaną**.

17) W wywróconym samochodzie obok budynku bandytów możemy znaleźć **złom** (ma większe zastosowanie niż w klasycznych Falloutach).

18) Z bandytą imieniem Wściekły (Fury) może zagrać w karty. Stawki w kolejnych rundach są następujące (my stawiamy kasę):

- 17.1) proszek leczniczy przeciw 50\$ - wygrana daje **+100 PD**,
- 17.2) superstimpak przeciw 100\$ - wygrana daje **+200 PD**,
- 17.3) psycho przeciw 300\$ - wygrana daje **+300 PD**,
- 17.4) jego pistolet z amunicją przeciw 500\$ - wygrana daje **+500 PD**,
- 17.5) **guma do żucia** przeciw 700\$ - wygrana daje **+750 PD**,

Rzecz jasna powodzenie w grze zależy od umiejętności *hazard*. Najcenniejsza jest moim zdaniem **guma do żucia**, która może posłużyć za doping.

- 19) Jeśli mamy *INT min. 5*, możemy w rozmowie z „Fatty Jacksonem” zapytać go o lokalne sekrety. Za 50\$ lub 100\$ (*nie wiem od czego ta cena zależy, może od reputacji u bandytów*) powie nam o jakimś gościu, którego kiedyś schwytali, ale im uciekł i miał ze sobą jakieś fanty. Mówi, że jak go znajdziemy, wszystko co ma będzie nasze. W prawym górnym rogu mapy jest charakterystyczny kawałek płotu. Możemy go wywarzyć za pomocą łomu lub mając dużą siłę. Za nim jest skorpion i szkielet gościa *z kilkoma fantami*.
- 20) Ripper to gość Louisa w pancerzu metalowym. Mając *retorykę na min. 50* możemy przekonać go, by opowiedział nam coś o sobie i dostaniemy za to *+100 PD*.
- 21) Z bimbrownicy w kuchni bandytów możemy ukraść *3 wódki*, jeśli w pobliżu nie ma Jacksona.
- 22) Za pomocą wykrywacza metalu można znaleźć następujące rzeczy w następujących liczbach:
- 22.1) 4 w części bandytów - po prawej i lewej od wejścia do budynku bandziorów, w zagrodzie, przy kamieniach za zagrodą,
- 22.2) 3 w części rolniczej – między satelitą a kałużą, w kościach krowy, między gościem a szopką,
- 22.3) 3 w części plemiennej – przy kawałku płotu naprzeciwko wejścia do Lovelock, przy posążku przy przejściu do części bandytów, przy drzewie na przejściu do miejsca plantacji.

## 2.8. Nowe Reno

Miasto to pod względem samorządowym nie różni się od Nowego Reno z Fallouta 2. Tutaj bowiem również rządzą mafiosi i mamy możliwość pracy dla nich. Niektórzy odmówią nam współpracy, jeśli wcześniej pracowaliśmy na przykład dla ich konkurencji, a inni nie będą mieli zastrzeżeń. Miasto jest stosunkowo duże i jest też mnóstwo miniquestów do wykonania.

Żeby pracować dla szefów gangów, trzeba mieć *7. poziom doświadczenia*, a także można wykonać jakieś konkretne zadanie dla osoby, która zarekomenduje nas do pracy u danego gangstera. *Być może pomaga nam też ogólna sława w*



Reno, którą zyskujemy np. wygrywając walki na ringu i zdobywając perka, jednak nie potrafimy potwierdzić czy tak faktycznie jest. Poniżej podaję listę czynności, które umożliwiają podjęcie pracy u poszczególnych szefów:

1) dostać pracę u Bertoliniego pozwoli nam:

- polecenie przez Bishopa po kilku walkach na ringu,
- doniesienie o Chase'ie - szpiegu,
- administrator, który może nas polecić za pomoc jemu,
- 7. poziom doświadczenia,
- dostarczenie paczki od kuriera z Vegas,

2) dostać pracę u Strykera pozwoli nam:

- skorzystanie z pomocy jego chemika Terry'ego przy szukaniu dopingu do walki,
- perk „Bandyta Cheyenne” przekona go, że warto zlecić pracę dla człowieka Louisa,
- przejście na jego stronę przy odbieraniu należności dla Louisa,
- *kradzież na min. 70*,
- 7. poziom doświadczenia,
- „oddanie” im Devero i jego kolegi Nicka,
- uratowanie jego człowieka przy [zadaniu ze śledzeniem Huey'a](#).

Oczywiście nie możemy mieć za sobą pracy u Thompsona, bo to wrogowie.

3) dostać pracę u Wrighta pozwoli nam:

- wysoka reputacja w slumsach (zdobywamy ją wykonując zadania zleczone przez ich mieszkańców),

4) dostać pracę u Thompsona pozwoli nam:

- perk „Bandyta Cheyenne”
- perk „Doradca Bertoliniego”
- 7. poziom doświadczenia,
- *kradzież na min. 70*.

Nie będzie chciał natomiast współpracować z nami, jeśli pracowaliśmy już dla Luciano lub dla Strykera.

5) dostać pracę u Luciano pozwoli nam (żeby wpuścił nas Machette trzeba mieć 4. poziom doświadczenia lub móc użyć także niektórych poniższych argumentów):

- 7. poziom doświadczenia,
- polecenie do pracy przez księgową, dla której wykonaliśmy [zadanie](#),
- polecenie do pracy przez Chase'a, dla którego wykonaliśmy [zadanie](#),
- doniesienie o szpiegu, z którym mamy się spotkać, wzięwszy [pierwsze zadanie od Bertoliniego](#) (jednocześnie tracimy posadę u niego),
- wykonanie zadań dla Wrighta i doprowadzenie do ich współpracy.

#### 1. Patrick prosi o wyleczenie Itcha

Już w pierwszej rozmowie z Patrickiem możemy odpowiedzieć na kilka jego pytań za co dostaniemy +100 PD. Możemy mu także zaproponować pomoc w jego działalności. Poprosi nas o wyleczenie jego kolegi Itcha. Powinno nam się to udać, jeśli mamy *leczenie na min. 30*, chociaż konsola sugeruje, że sukces zależy od szczęścia czyli można to robić metodą prób i błędów. Po wyleczeniu i rozmowie z Patrickiem dostajemy +500 PD i +5 punktów Karmy lub możemy zażądać 100\$ i przy tym od razu stracić nabyte przed chwilą 5 punktów Karmy.

#### 2. Patrick prosi o dostarczenie wiadomości

Kolejny quest, który zleca nam kaznodzieja. Powinniśmy udać się do Tuco – faceta w pancerzu bojowym, który stoi przy wejściu do Nowego Reno i strzeże Nevada Express. Nie chce jednak z nami rozmawiać, jeśli jesteśmy człowiekiem Louisa. Może wtedy dojść nawet do bójki. W rozmowie z nim możemy się dowiedzieć, że paczkę ma dziecko, które mieszka w domku w slumsach tuż po przeciwnej stronie ulicy. Następnie idziemy porozmawiać z dzieciakiem i możemy go zastraszyć czego konsekwencją jest -2 i -5 punktów Karmy. Możemy też potraktować go łagodnie. Potem rozmawiamy z jego ojcem i wówczas możemy kupić od niego tą przesyłkę za 100\$ lub mając *min. 55 retoryki* możemy

przekonać go do jej oddania. Po przekazaniu listu właścicielowi dostajemy **+10 punktów Karmy** i **+350 PD**.

### 3. Patrick potrzebuje pomocy z organizacji pokazu filmu

Kolejne zadanie zlecone przez mormona. W pierwszej kolejności powinniśmy porozmawiać z panem Wrightem, żeby uzyskać zgodę na pokaz filmu. Jeśli mamy *INT min. 4*, możemy przekonać go do udzielenia zgody za 1000\$ lub mając *wysoką reputację w slumsach*, zgodzi się to zrobić za darmo. Także, jeśli mamy *INT min. 4 i retorykę na min. 75*, możemy po prostu go do tego przekonać. Za oba rozwiązania dostajemy **+500 PD**. Następnie idziemy do Patricka i oznajmiamy mu, że jest zgoda na film i jeśli jesteśmy gotowi, możemy zacząć pokaz. Naszym zadaniem jest bycie osobistym ochroniarzem Patricka. W trakcie trwania pokazu zadanie da się zakończyć na trzy sposoby:

- 1) można nic nie robić i w pewnym momencie do mormona podejdzie gość i go zabije – w ten sposób możemy nie tracąc Karmy wykonać [zadanie z eliminacją Patricka zlecone przez Strykera](#). Patrick ma przy sobie **pistolet fotonowy**,
- 2) gdy zobaczymy podejrzanego gościa, który interesuje się Patrickiem możemy pogadać z nim i wypłoszyć go na pewną odległość i tam zabić – ale niezależnie od tego jak daleko od widowni zaatakujemy tego człowieka **zadanie i tak zakończy się niepowodzeniem, bo widownia ucieknie ze strachu**.
- 3) gdy zobaczymy podejrzanego gościa, który interesuje się Patrickiem powinniśmy zanim zdąży do niego podejść **ukraść mu z ekwipunku jego pistolet**. To skutkuje tym, że zrezygnuje on z zamachu i odejdzie z mapy. Wtedy zadanie kończy się pomyślnie, a my dostajemy **+1000 PD**. Po powrocie do Patricka dziękuje on nam za pomoc i otrzymujemy **+50 punktów Karmy** i rośnie nam *reputacja w slumsach* czyli zbliżamy się do zdobycia perka „Bohater Slumsów”.

### 4. Wesprzyj Hardinga w jego cierpieniach

Zadanie nie wydaje się możliwe do aktywowania w Pip-Boyu, ale jest jak najbardziej wykonalne. Powinniśmy porozmawiać z biedakiem w slumsach w wejściowej części miasta. Możemy zaproponować pomoc Hardingowi w jego depresji. Po rozmowie z nim idziemy do jego sąsiada naprzeciwko i wyciągamy informację od niego. Wracamy do biedaka Hardinga i mając *INT min. 3* mamy dostępną opcję dialogową, w której wpytujemy o klub Patricka. Potem idziemy do tegoż mormona i prosimy, by opowiedział nam o jego klubie. Do tego niezbędna jest już *INT min. 4* oraz *nauka na min. 35* i *leczenie na min. 35*. Dzięki temu poziomowi cechy dowiemy się co dolega Hardingowi. Następnie powinniśmy mając *INT min. 5* powiedzieć, że nie zgadzamy się z metodami jego leczenia. **Będzie mowa o daniu mu antysmokera, ale nie będzie potrzebny.** Idziemy znów do Hardinga i z nim rozmawiamy. W celu ostatecznego rozwiązania problemu udajemy się do striptizerskiego klubu w zachodniej części miasta (wejście 100\$) i rozmawiamy z Mamą. Wykupujemy od niej za 50\$ lub kradniemy bilet dla Hardinga na „zabawę/terapię” i dostarczamy go do naszego pacjenta. Tym samym dostajemy **+500 PD** i **+25 punktów Karmy**. Quest skończony.

#### 5. Rozwiąż sprawę długu Pani Clover

Aktywacja zadania następuje, gdy porozmawiamy z Panią Clover mieszkającą w slumsach w wejściowej części miasta (mieszka sama). Dowiemy się, że jej mąż pozostawił na niej swój dług i możemy oferować pomoc. Następnie udajemy się do administratora kasyna „Eldorado” (człowiek w pokoju w marynarce na drugim piętrze) i poruszamy temat tej pani. Wówczas:

- 1) administrator proponuje nam możliwość umorzenia długu w zamian za dostarczenie mu **papierošnicy** będącej własnością Pana Wrighta. Trzyma je on w swojej szafce w pokoju, którego pilnuje ochroniarz. Można się tam wkraść i zabrać obcinarkę lub wybić Wrighta i ochroniarzy (za śmierć każdego ochroniarza jest **-5 punktów Karmy**),
- 2) możemy osobiście spłacić dług męża Pani Clover w kwocie 1000\$,
- 3) **jeśli wykonaliśmy już zadania dla Bertoliniego i mamy perk świadczący o przynależności do jego gangu, to możemy poprosić go zwracając się do niego per „szefie” o umorzenie tego długu. UWAGA: w przypadku użycia**

tej opcji wystąpił u mnie bug, gdyż przy oznajmianiu o wszystkim Pani Clover nie miałem opcji dialogowej mówiącej o zakończeniu sprawy i nie dostałem PD.

Za poinformowanie dłużniczki o rozwiązaniu jej problemu otrzymujemy +20 punktów Karmy i +500 PD.

## 6. Znajdź zaginionych badaczy ze slumsów

Zadanie aktywuje się kiedy porozmawiamy z kolejnym mieszkańcem slumsów w wejściowej części miasta. Pani Essie Gate poprosi nas o pomoc w znalezieniu zaginionych badaczy/poszukiwaczy – Roberta i Marka. W pierwszej kolejności udajemy się do Bazy Wojskowej Hawthorne i tam w drugiej od wejścia części mapy w jednej z chatek znajdujemy zwłoki poszukiwacza, przy których leży notatka. To Robert. Zabieramy notatkę i wracamy do Essie Gate. Za rozwiązanie sprawy Roberta dostajemy +250PD. Następnie dowiemy się o tym, że zginął również Mark. Trop prowadzi do mieszkania innych slumserów w drugiej części miasta (rodzina w środkowym mieszkaniu). Gdy pójdziemy z nimi porozmawiać mając *INT min. 4* i *retorykę min. 80* możemy złapać ich za język i wyciągnąć informację, że Mark został wygnany z Reno, żeby ratować się przed Wrightem, wobec którego nie zdołał wykonać misji w Bazie Hawthorne. Dostajemy za to +300 PD. Mark znajduje się w Czarnej Skale w barze. Tam się udajemy i w rozmowie z nim możemy:

- 1) okłamać go mówiąc, że przysłał nas Wright, przy tym namówić do zmistyfikowania jego śmierci, tym samym przejmując jego misję. **Możemy za to zarobić u Wrighta.** To kłamstwo skutkuje -10 punktami Karmy i +500 PD.
- 2) powiedzieć mu, że przesyła nas żona Roberta i że dla jej dobra powinien wrócić do Reno, mimo zagrożenia ze strony Wrighta. Dostajemy +500 PD oraz, o ile dostatecznie przysłużyliśmy się pomagając mieszkańcom slumsów, to dostaniemy perka „Bohater Slumsów” jak również WYKRYWACZ METALU.

Po przekazaniu Essie Gate, żonie Roberta informacji o Marku otrzymujemy jeszcze **+500 PD**.

## 7. Znajdź i ukarż grafficiarza

Jeśli mamy *INT min. 4* i porozmawiamy z recepcjonistą w hotelu Silver Legacy, możemy zapytać go o graffiti na ścianie hotelu. Wtedy da się zaoferować znalezienie jego autora. Najpierw możemy pogadać z biedakiem stojącym przy beczce przy hotelu. Po nakarmieniu go owocem, mięsem, pieczoną iguaną, iguaną na patyku, kanapką lub mlekiem dostaniemy **+1 punkt Karmy** i powie nam o tajemniczym chłopaku, który w nocy maluje na ścianach. Może nam o nim również powiedzieć dzieciak-przewodnik, stojący przed wejściem do miasta. Musimy poczekać do 4.00 rano i wtedy wychodzimy na zewnątrz w pobliże rysunków graffiti. Widzimy zbliżającego się od strony wschodniej dzieciaka. **Jeśli złapiemy go w nocy, ale o innej porze niż 4.00 po rozmowie ucieknie od nas, a nie dorwiemy go na gorącym uczynku.** Natomiast o tej godzinie dzieciak podchodzi do jednego z malunków i wtedy możemy go zaczepić i przyłapać na nielegalnej czynności. Dalej możemy:

- 1) zastraszyć go mówiąc, że jeśli jeszcze raz go tu złapiemy, to sprzedamy go niewolnikom. Wtedy ucieknie, a my otrzymamy **+300 PD** i **+5 punktów Karmy** i **100\$**.
- 2) złapać go i zaprowadzić do recepcji kasyna. Tam możemy użyć opcji przemocy, co skutkuje **-5 punktami Karmy** i otrzymamy **100\$** lub możemy kazać mu wyczyścić ściany dzięki czemu Karma się nie zmieni, a dostaniemy tylko nagrodę pieniężną.
- 3) jeśli mamy *INT min. 5* możemy po złapaniu go i zaprowadzeniu do recepcjonisty zaproponować, żeby mógł on malować w celu przyciągnięcia większej ilości turystów. Za tą opcję dostajemy **+600 PD**, **+35 punktów Karmy** i **100\$**.

## 8. Znajdź i zabij Teda Bundy

**UWAGA:** Z moich ustaleń wynika, że zadanie to jak i drugie dotyczące Teda Bundy'ego można rozwiązać tylko grając kobietą, ponieważ jest on związany z pracą w klubie striptizerskim.

Kiedy zechcemy „porozmawiać” z drzwiami wejściowymi do klubu striptizerskiego, jeśli gramy postacią męską, możemy zapłacić 100\$ i normalnie wchodzimy (ma to zastosowanie dla niektórych questów). Jeśli natomiast gramy kobietą, to przy wejściu możemy również zapłacić 100\$, albo też, jeśli mamy *INT min. 6* (choć perk „Ślady” pokazuje 7), możemy użyć argumentu, że chcielibyśmy pracować dla Mamuśki. W rozmowie z nią, jeśli mamy *INT min. 3*, *CHA min. 7* i *ZR min. 7* może zgodzić się na próbny występ. Każe nam przyjść rano następnego dnia. Za pierwszy pokaz dostajemy 100\$. Potem 200\$, 300\$, 500\$, 1000\$ i +1000 PD, a za ostatni 1500\$. Przy czwartym pokazie Mamuśka informuje nas o zagrożeniu ze strony zbrojnego Teda Bundy'ego. Piąty pokaz zostaje przerwany przez szturm gwałcicieli na klub. Mamuśka każe Ci uciekać. Możesz:

- 1) wyjść głównymi drzwiami i zostać zgwałconą – skutkuje to **zatruciem, stratą punktów wytrzymałości, a Mamuśka nie chce już z nami rozmawiać.**
- 2) możemy uciec tylnym wyjściem i tam **napotykamy na naszej drodze sadystę Teda. Należy go zabić i zabrać zdjęcie dziewczyny, które ma.** Za ten czyn dostajemy +5 punktów Karmy i +500 PD. Potem możemy zająć od tyłu bandziorów przy głównych drzwiach i rozprawić się z nimi (nie można zacząć rozmowy, bo nas zgwałcą) lub możemy uciec z mapy i poczekać parę dni aż znikną.

Po wszystkim wracamy do Mamuśki. Jeśli oznajmimy jej, że zabiliśmy Teda Bundego, pozwoli nam odbyć jeszcze jeden występ, za który otrzymujemy +2000 PD, 3000\$ i **perka związanego z umiejętnością tańca na rurze, który podnosi nam reputację w Reno.** Po zabiciu Teda quest jest skończony.

## 9. Rozwiąż zagadkę zdjęć Teda Bundy'ego

Jest to zadanie następujące po wydarzeniach w klubie, które miały miejsce, jeśli zostaliśmy tam tancerką. Zabrawszy zdjęcie ze zwłok Teda Bundego

dowiadujemy się od Mamuśki, że jest na nim jedna z tancerek klubu. Potem pytamy o to zdjęcie barmana z naszego klubu i poznajemy pewien adres. W następnej kolejności udajemy się do slumsów w wejściowej części miasta, do mieszkania niesfornej rodzinie, z którą mieliśmy do czynienia przy odbieraniu przesyłki dla Patricka. Ojciec opowie nam za 200\$, lub za 100\$ jeśli zagrozimy, że zrezygnujemy z pytania go, o tym, że przed nimi żył w tym mieszkaniu pewien sadysta Ted Bundy. Dowiemy się, że przeprowadził się gdzieś na południe. Dostajemy **+250 PD**. Następnie udajemy się do części miasta, w której znajduje się kolej i po prawej stronie w drugim domku od góry mapy otwieramy zamek i znajdujemy lodówkę. **Gdy zainteresujemy się tą lodówką, możemy wybierając po kolei wszystkie możliwe opcje dialogowe, wydobyć trochę fantów, kondomy, a w końcu dowody zbrodni Teda Bundego. Za udane śledztwo dostajemy +250 PD.** Przedostatnim etapem śledztwa jest udanie się do Las Vegas do kawiarni Hard Rock. Tam, aby wszystko poszło pomyślnie musimy mieć *INT min. 6, CHA min. 5* i *retorykę na min. 80*. Rozmawiamy z kelnerką i wybieramy najłagodniejsze opcje dialogowe, które w ostateczności prowadzą do poznania, że kelnerka, z którą rozmawiamy to Susie – niedoszła ofiara Teda Bundego. Za rozwiązanie zagadki tajemniczych zdjęć dostajemy w tym momencie **+1500 PD** i **+5 punktów Karmy**, jeśli na końcu rozmowy wybraliśmy pocieszającą opcję dialogową. Natomiast po powrocie do Mamuśki, gdy oznajmimy jej, że odnaleźliśmy zaginioną tancerkę dostaniemy **+500 PD** i **+5 punktów Karmy**.

#### 10. Ukarz fałszywych motocyklistów

Wygląda na to, że to zadanie miało być kontynuacją zadania z oczyszczeniem wizerunku motocyklistów. Jednak treść tego zadania występuje tylko w pliku tekstowym z questami, nie ma go natomiast w pliku Pip-Boya. Zamiast niego występuje zdublowane zadanie z gwiazdą sceny Nowego Reno. Zapewne quest niedokończony i niedodany w finalnej wersji gry.

#### 11. Znajdź źródło fałszywych informacji na temat motocyklistów



Zadanie to tak naprawdę możemy aktywować w rozmowie z motocyklistą Philem, który znajduje się w Battle Mountain. Gdy zapytamy go o ich motocyklową społeczność, dowiemy się, że nie są gangiem i że ktoś próbie ich zniesławić na pustkowiu. Możemy zgodzić się na zbadanie sprawy.

W celu zbadania fałszywych plotek o motocyklistach udajemy się do Reno - **możemy to zrobić automatycznie już w rozmowie z Philem**. Tam rozmawiamy z karawaniarzem Tuco i wypyujemy go o napad na jego karawanę. Mając *INT min. 6* możemy wypomnieć mu, że nie ma dowodów winy motocyklistów w tej sprawie. Zleci nam znalezienie ich. Potem powinniśmy odszukać miejsce napadu i mogą nam w tym pomóc dwie osoby:

- 1) mistrz karawan na drugim piętrze hotelu Silver. W rozmowie z nim możemy wyciągnąć położenie miejsca napadu.
- 2) William z Czarnej Skały za 50\$ lub za darmo, jeśli mamy w osadzie *wysoką reputację*.

**Na mapie pokaże się mała lokacja „Rozbity Dylizans”/”Broken Diligence”.**

Na miejscu znajdujemy zwłoki trojga ludzi i robota. W skrzynce można znaleźć 12 butelek Nuka-Coli, przy zwłokach policjanta **taktyczny nóż survivalowy (unikalna broń!)**, a przy robocie holodysk z nagranie. Za wczytanie holodysku do Pip-Boya dostajemy **+750 PD**. Potem mamy kilka możliwości zakończenia zadania:

- 1) wracamy do Battle Mountain i zdajemy Philowi relację z tego co widzieliśmy i co znaleźliśmy. Zaleci nam abyśmy udali się do Tuco i przedstawili ten dowód. Gdy to zrobimy dostaniemy **+500 PD** i **20% zniżki na usługi Nevada Express**. Ostatnim krokiem jest udanie się znowu do Phila i przekazanie przeprosin od Tuco i oczyszczenie złego wizerunku motocyklistów. Za ten akt dostaniemy **+1000 PD** i **200\$** od Phila. Wzrośnie nam też reputacja u motocyklistów.
- 2) może dać dysk sprawcom napadu, czyli członkom karawany przebywającym w restauracji hotelu Silver. Za to otrzymujemy od nich **2000\$** za milczenie i **+500 PD** i na tym cała sprawa zostaje zamknięta.
- 3) możemy z holodyskiem wrócić do mistrza karawan w hotelu Silver i mu go pokazać. Opowie nam całą historię związaną z tym napadem, a finalnie będziemy mogli zdecydować co zrobić dalej i tak:

3.1) możemy zniszczyć holodysk za darmo lub zażądać za to **2000\$**.  
Dostaniemy **+500 PD**,

3.2) mając *naukę na min. 75* możemy zaproponować sfałszowanie dowodu na holodysku poprzez jego przeprogramowanie na korzyść karawaniarzy, a na niekorzyść motocyklistów. Za to dostaniemy **+750 PD**.

## 12. Zostań mistrzem, legendą ringu Nowego Reno

Zadania tego nie da się aktywować, ale na pewno da się je ukończyć. Polega ono po prostu na wygraniu wszystkich dostępnych walk bokserskich w podziemiach kasyna Eldorado. Idziemy do pana Bishopa do jego pokoju w podziemiach i mając *INT min. 3* możemy zaproponować swój udział w walkach. Nadto, żeby walczyć trzeba mieć *Sił min. 5* i *walka wręcz na min. 50*. Z każdą kolejną walką przeciwnicy są coraz trudniejsi, zatem bardzo ważna jest tu umiejętność *walki wręcz*. Za kolejne wygrane walki dostajemy:

- 1) **100\$ i 100 PD**,
- 2) **200\$ i 200 PD**,
- 3) **300\$ i 300 PD**,
- 4) **400\$ i 400 PD**,
- 5) **500\$ i 500 PD**,
- 6) **600\$ i 600 PD**,
- 7) **700 \$ i 700 PD**,
- 8) **800\$ i 800 PD**,
- 9) **900\$ i 900 PD**,
- 10) **1000\$ i 1000 PD**.

Po odbyciu piątej walki zyskujemy już **możliwość pracy dla pana Bertoliniego**, gdyż zyskaliśmy trochę sławy w mieście i poleci nas Bishop. Nadto po piątej walce mamy **możliwość porozmawiania z sędzią (karzeł przy ringu) i zapytania go o potencjalny doping, ponieważ czeka nas trudna walka**. Jeśli mamy *INT min. 4* i *reputację w mieście na min. Lubiany* możemy za 1000\$ wyciągnąć od niego informację o człowieku Strykera, który zajmuje się produkcją koksu. Idziemy potem do Strykera, prosimy go o wstęp do laboratorium i tam rozmawiamy z

Terrym Devero. Mamy możliwość nabycia od niego maksymalnie pięciu porcji narkotyku. **BUG:** Terry zażąda 720\$ za porcję STYMULANTA, jednak o dziwo jeśli mamy mniej w ekwipunku, to bez płacenia możemy wziąć każdą ilość!

#### Ad. 13. [Louise: Zemścij się na dilerze Solomonie w Nowym Reno](#)

Jeśli zaczniemy poszukiwać Solomona, dowiedziawszy się od Fatty Jacksona, że sprzedawał on prochy bokserom i sami zainteresujemy się dopingiem w walce i wyciągniemy od sędziego informację o Terry Devero, który produkuje narkotyki, to wówczas od Terry'ego również będziemy mogli się dowiedzieć dlaczego Solomon postanowił zatruć Fatty Jacksona.

Kwota, którą dostaniemy za wygraną walkę oscyluje wokół podanych wartości, ponieważ widzowie mogą obstawiać zwycięzcę. W moim przypadku, gdy miałem *Szczęście na 8* różnice były rzędu +/- 1-3\$. **Za wygranie wszystkich 10 walk dostajemy perka „Mistrz Ringu w Nowym Reno”, który zwiększa nam odporność na obrażenia i na upadek\* podczas walki oraz dodaje +1 do Wytrzymałości.**

#### 13. Zostań gwiazdą w Nowym Reno

To zadanie jest dostępne tylko, gdy gramy mężczyzną. Podobnie jak zadania z walkami bokserskimi nie można aktywować, tak tego również nie, ale można je ukończyć. Udajemy się do barmana w pubie w górnej części miasta z kasynem Eldorado. W rozmowie z nim możemy zapytać dlaczego scena jest pusta. Wówczas możemy zaproponować mu stworzenie zespołu, który będzie na niej grał, jednak zgodzi się na to tylko jeśli mamy *CHA min. 7*. Wtedy da nam najpierw wskazówkę, by porozmawiać z trębaczem Ornettem, który mieszka w slumsach poniżej. Gdy z nim pogadamy, dowiemy się, że Wright ma jego trąbkę. Możemy ją odzyskać:

- 1) zabijając gangstera i jego ludzi (za każdego człowieka jest **-5 punktów Karmy**, nadto slumsy ucierpią na śmierci Wrighta) i zabierając trąbkę z szafy w pokoju, którego pilnował strażnik,
- 2) odkupując od Wrighta z 1000\$,

3) kradnąc z jego szafy, a to najlepiej zrobić nocą, kiedy Wright śpi a strażnika nie ma obok drzwi. Im większą umiejętność *skradania*, tym łatwiej.

Dostarczamy trąbkę do Ornetta i pierwszy członek bandy jest na miejscu w klubie. Potem idziemy do Charlesa gitarzysty, który mieszka w wejściowej części miasta w slumsach. **Aby przekonać go do dołączenia do zespołu powinniśmy mieć dobrą opinię w slumsach, a najlepiej mieć perka „Bohater Slumsów” – w przeciwnym razie nie będzie chciał z nami współpracować.** Ostatnim członkiem do zwerbowania jest uliczny grajek Jay (o dziwo w rozmowie z Miltonem w knajpie jest nazwany Richard (?)), który stoi przy beczce tuż obok knajpy. Musimy pochwalić go za wycucie rytmu w grze, wcześniej dając mu 10\$. Za pochwałę dostaniemy **+1 punkt Karmy**. Mamy kompletny zespół. Idziemy do Milтона w knajpie i o wszystkim oznajmiamy. Możemy zaczynać występ. Za pierwszy raz dostaniemy **+500 PD**. Potem Milton (barman) powie nam o problemie z brakiem ochrony i poprosi byśmy ją załatwili. Będziemy zmuszeni podjąć współpracę z którymś z mafijnych bossów. Odpowiednia opcja dialogowa pojawi się, gdy wykonaliśmy dla danego bossa zadania i jesteśmy jego człowiekiem, z wyjątkiem Thompsona, z nim bowiem Milton ma od początku zawiązaną współpracę. Natomiast warunki ochrony wyglądają następująco:

- 1) Thompson – zażąda 50% przychodów, zaś mając *INT min. 4* i *handel na min. 75* lub *będąc jego człowiekiem* możemy wynegocjować zniżkę do 25%,
- 2) Bertolini – zażąda 35% przychodów,
- 3) Wright – zażąda 30% przychodów,
- 4) Stryker – zażąda 25% przychodów,
- 5) Luciano – zażąda 15% przychodów.

W następnej kolejności Milton każe nam porozdawać dzieciakom plakaty do porozwieszania. Wydaje się nie być to konieczne zadanie, ale być może przynosi dodatkowe korzyści. Dalej powinniśmy czekać na dzień kolejnego koncertu, który wyznaczył nam Milton i porozmawiać z nim **tego dnia dokładnie o wyznaczonej godzinie, by zacząć koncert**. Za drugi występ ja dostałem około **1200\$**. Gdy przyjdziemy o wyznaczonej przez Milтона porze, by zagrać trzeci

koncert, dowiemy się, że został odwołany, gdyż jakiś człowiek groził jednemu z członków grupy. Gdy pogadamy z Ornettem, dowiemy się, że to Martin, jeden z dawnych czarnych członków grupy muzycznej. Znajdziemy go w południowej części w domku naprzeciwko warsztatu Franka Korchera. W rozmowie z nim możemy po prostu nakrzyczeć na niego, a potem zabić lub mając *INT min. 4* i *retorykę na min. 75* możemy zaproponować oddanie mu naszego miejsca w zespole. **Innym sposobem na to jest spełnienia życzenia, które polega na ucałowaniu jego zadka.** Jest też opcja dialogowa z *INT min. 7*. Tyle, że niezależnie od tego, którą opcję wybierzemy korzyści za to nie ma... Wracamy do Milтона i oznajmiamy mu, że sprawa z Martinem jest zakończona. Wyznacza nam termin trzeciego koncertu. Za jego wykonanie powinniśmy dostać około 1200\$ po czym dowiemy się do Milтона, że zespół postanowił się rozwiązać i kolejnych koncertów nie będzie. Zyskujemy za całe zadanie sławę oraz +2500 PD i perka „Biały Jazzman”.

#### 14. Wykonaj brudną robotę Solomona

Żeby w ogóle zadanie mogło się rozpocząć trzeba posiadać perka „Hiena cmentarna”, czego nie łatwo się domyślić. Ponadto należy rozpoznać, że Solomon to właśnie Solomon, a można to zrobić na cztery sposoby:

- 1) porozmawiawszy wcześniej z Fattym Jacksonem po otrzymaniu zlecenia zabójstwa od Wielkiego Louisa i przeprowadzeniu śledztwa w sprawie dopingu w boksie ([patrz quest z „Mistrzem Nowego Reno”](#)),
- 2) zapytawszy o Solomona dilerza w czarnej kurtce stojącego przed kasynem Eldorado,
- 3) zbadawszy mieszkańca slumsów w zielonym swetrze, chorego na nowotwór ([patrz zadanie „Zemścij się na dilerze Solomonie z Nowego Reno”](#)),
- 4) mając *INT 10* możemy rozpoznać go po pierścieniu na palcu.

W każdym z powyższych przypadków w rozmowie z Solomonem dostępne są u mnie opcje dialogowe dotyczące obcinania jego palca lub handlu, przeplatane tekstem „Error”. Na dodatek gra bardzo często wyłącza się przy rozpoczynaniu z

nim dialogu. Jeśli natomiast mamy perk „Hiena cementarna”, to po wcześniejszym wejściu z nim w opcję handlu powinna nam się pojawić na drugiej pozycji (**przy posiadaniu jeszcze perka „Hints/Ślady” powinno być co więcej napisane „[Hiena cementarna] Error**) opcja, która umożliwi zajęcie się jego brudną robotą. Po wybraniu tej opcji ja znowu widziałem same „Error”, ale kombinując z nimi można w końcu wybrać taki wariant rozmowy, że aktywuje nam się to zadanie.

Gdy już mamy je aktywowane idziemy na teren stacji kolejowej i podchodzimy do grobu z krzyżem (przed aktywacją widać tylko krzyż, a grobu nie można rozkopać). Rozkopujemy go, zabieramy **gnijące zwłoki (ważą 50 funtów!)** i mamy **- 5 punktów Karmy**. Zanosimy je do Solomona i wybierając opcje spośród „Error” możemy zakończyć quest dostając **+350 PD**, **-10 punktów Karmy** oraz **trzy dawki zmodyfikowanej trupiej amfetaminy**. Quest perfidnie trudny do znalezienia i aktywowania, a i zysków za dużych nie ma...

#### 15. Doprowadź komika z Vegas do „Cotton”

Zadanie to jest zamiennikiem dla męskiego wariantu zadania, w którym zostajemy gwiazdą w Nowym Reno. Ten quest możemy wykonać tylko *grając kobietą*. Jeśli w rozmowie z barmanem klubu Cotton mamy *INT min. 4*, możemy zapytać go o pracę. Zaoferuje znalezienie komika w Vegas i dostarczenie go tu.

Komikiem tym w Vegas jest człowiek mieszkający z rodziną w domku na terenie z kawiarnią Hard-Rock. Możemy z nim pogadać i zaoferować eskortę do Reno. Tym samym staje się on właściwie naszym jedynym NPC w grze, którego możemy mieć przy sobie trochę dłużej. Nie mniej jednak nie zachwyca on umiejętnościami, bowiem nie walczy, a może służyć jedynie jako tragarz. Co więcej gdy jest z nami nasze **Szczęście spada o 3!** Plik tekstowy sugeruje jakby **ta wielkość była od czegoś zależna, ale nie wiem czy faktycznie jest**. Po dotarciu z nim do klubu Cotton w Reno i porozmawianiu z barmanem, dostajemy **+750 PD** i **500\$**, a po tygodniu barman da nam kolejne **1000\$** zgodnie z obietnicą.

#### 16. Spotkaj N. Hauer w hotelu "Silver"

Zadanie to aktywuje się, jeśli najpierw odwiedzimy kwaterę Strykera i znajdziemy do pokoiku, w którym trzyma swojego niewolnika z rodziny Devero. Żeby ominąć strażnika musimy pozwolić, by zatrzymał nas podchodzących pod drzwi, następnie możemy zapłacić 100\$ za wpuszczenie lub mając *retorykę na min. 50* możemy przekonać go, że przychodzimy w sprawie żony Terry'ego. Po wejściu musimy tylko pogadać z Terryem.

Po wyjściu z budynku pojawił się przed nim dzieciak. Idziemy do niego i zaczepi on nas, mówiąc, że w hotelu Silver na drugim piętrze czeka na nas człowiek, który chce z nami pogadać. Możemy dać dziecku trochę kasy i dostaniemy **+1 punkt Karmy**. Aktywuje się quest. Idziemy do hotelu na drugie piętro i widzimy człowieka w habicie w jednym z pokoi. W rozmowie z nim dowiadujemy się, że jest przyjacielem Terry'ego Devero, którego przetrzymuje Stryker i że chciałby zorganizować jego ucieczkę. Jeśli mamy *INT min. 4* i *broń białą na min. 75* przy pytaniu go o podróż do San Francisco możemy skutecznie rozpoznać broń jaką ma za co dostajemy **+100 PD**. **Po rozmowie z nim quest się kończy, ale nie zostaje skreślony w Pip-Boyu lecz znika.**

#### 17. Zorganizuj ucieczkę rodziny Devero z miasta

Zadanie to jest kontynuacją wątku ze spotkaniem z Nickiem Hauerem. Po rozmowie z nim udajemy się do Terry'ego Devero przetrzymywanego przez Strykera i oznajmiamy mu, że jego przyjaciel o niego pytał. **W następnej kolejności należy użyć 3 TRUNKÓW ALKOHOLOWYCH na strażniku pilnującym wejścia do pokoju Terry'ego oraz otworzyć tylne drzwi do budynku.** Po wykonaniu tych czynności oznajmiamy Terry'emu, że możemy z nim uciekać. Wychodzimy razem tylnymi drzwiami i idziemy do zachodniej części miasta tyłem tak, by strażnicy Strykera nas nie zauważyli. Potem idziemy już do pokoju Nicka Hauera w hotelu Silver i widzimy jego oraz całą rodzinę Devero. Dalej zadanie może się potoczyć na kilka sposobów:

- 1) możemy pójść do oprychów stojących teraz przed drzwiami hotelu i wydać im Terry'ego z rodziną i przyjacielem. Tu kończy się quest, a my dostajemy **-50 punktów Karmy**, **+500 PD** i **rekomendację do pracy u Strykera**,

natomiast w zwłokach Nicka Hauera możemy znaleźć **unikalną broń białą „Ślepą Furie”**.

- 2) w rozmowie z Nickiem musimy **dać mu linę, aby mogli uciec przez okno** przed czyhającymi przed wejściem oprychami.
- 3) możemy powiedzieć, by wyszli normalnie przez drzwi, jeśli wcześniej przepędzimy oprychów sprzed drzwi hotelu, a możemy to zrobić używając kilku argumentów:
  - 3.1) jeśli wysłużyliśmy się dla Thompsona, możemy przekonać ich, że nasz szef zajmie się nimi, jeśli się z stąd nie zwiną,
  - 3.2) jeśli wysłużyliśmy się dla Strykera, możemy kazać im się zwinąć, bo szef zarządził, że to wydarzenie jest tajne i to nie ich sprawa,
  - 3.3) mając *INT min. 5* i *retorykę na min. 75* możemy powiedzieć im, że Terry zrobił bombę i zaraz wysadzi kasyno – uciekną,
  - 3.4) **według pliku gry powinniśmy mieć możliwość zapłacenia im 1000\$, by się zwinęli, ale u mnie nie ma w ogóle takiej opcji,**
  - 3.5) możemy ich po prostu zabić,Gdy otworzymy mu drogę do ucieczki na któryś ze sposobów mamy dwie możliwości dalszego rozwinięcia zadania:

- 1) możemy powiedzieć Nickowi, że nie pomagamy im w dalszej ucieczce. Dostajemy **+75 punktów Karmy, +1000 PD i 350\$ od Nicka**.
- 2) możemy zaproponować pomoc z dalszej ucieczce – dostajemy te same nagrody jak powyżej z wyjątkiem 350\$. Wówczas przenosimy się na opuszczoną farmę na przedmieściach Reno i tam w nocy odbywamy rozmowę z Nickiem, który słyszy zbliżających się wrogów. Możemy kazać im uciekać i sami walczyć z czterema bandziorami, **albo uciec przez dziurę, którą możemy zrobić usuwając deski z tylnej ściany (wymagana *duża siła* lub *łom*)** lub nakazać pozostanie całej rodzinie i wsparcie w walce. Po zabiciu bandziorów quest się kończy. Jeden z bandziorów ma unikalny **pistolet 10 mm z latarką**.

**UWAGA:** po wykonaniu tego zadania Stryker i jego ludzie będą do nas wrogo nastawieni, więc nie będziemy mogli już dla niego pracować, jednak



tylko w przypadku, gdy zakończymy zadanie na opuszczonej farmie i ludzie Strykera będą zmuszeni z nami walczyć.

#### 18. Zainstaluj pluskwy w kasynie Eldorado

Zadanie to aktywuje się jeśli porozmawiamy z Chasem – gościem stojącym przy stole bilardowym w kasynie Eldorado pod warunkiem, że mamy *INT min. 7*. Za wykazanie się wiedzą o narkotykach dostajemy **+1000 PD** i Chase zleci nam swoją robotę. Jeśli mamy mniejszą Inteligencję za dokończenie rozmowy dostajemy tylko **+100 PD** i nie aktywujemy zadania.

Quest ten możemy wykonać na kilka sposobów:

- 1) od razu po rozmowie z Chasem idziemy donieść o nim właścicielowi kasyna – Bertoliniemu. Dostajemy **+500 PD** i **-5 punktów Karmy**. Trup Chase'a będzie leżał przed kasynem. **Jeśli to zrobimy, nie będziemy mogli pracować dla Oliviera Luciano, gdyż Chase jest jego człowiekiem.**
- 2) możemy zamontować pluskwy. Powinniśmy poczekać do nocy, aż Bertolini pójdzie spać a strażnicy odejdą od drzwi. Wtedy skradając się wchodzimy do biura skradając się i jedną pluskwę umieszczamy w biurku, a drugą w wentylatorze w pokoju przed sypialnią. **Robimy to „używając” pluskwy.** Po wszystkim wracamy do Chase'a, który da nam **750\$** i dostaniemy **+1000 PD** i **możliwość pracy dla pana Luciano**.
- 3) **jedną pluskwę** można zamontować na kiju Bertoliniego, jeśli weźmiemy od administratora zlecenie jego naprawienia. Można to zrobić przy stole warsztatowym mając *naprawę na min. 15*. Gdy to zrobimy, oddajemy kij administratorowi i już jedna pluskwa jest na miejscu. Jednak drugą trzeba umieścić, którymś z innych sposobów.
- 4) możemy zlecić zainstalowanie pluskw **dzieciakowi woźnemu chodzącemu po korytarzu**. Żeby go przekonać potrzeba *INT min. 4* i *retoryki na min. 70* i zapłacić 500\$. Wydaje się to być opcja wygodniejsza niż zakradanie się do gabinetu. Nagrody jak powyżej.

#### 19. Zdobądź dane na temat dostaw jedzenia

Zadanie to zleci nam księgowa pana Luciano. Jeśli mamy *handel na min. 40*, możemy zaoferować pomoc w uzyskaniu informacji o dostawach jedzenia Thompsona i Strykera. Udajemy się do ich kwater i dane o transakcjach Thompsona wydobywamy z książki leżącej na biurku w jednym z pokoi, używając *nauki*, natomiast w przypadku Strykera wydobywamy je używając komputera z zamkniętym pokojem w jego kwaterze. Za dostarczenie tych danych do księgowej dostajemy 300\$, +500 PD i [rekomendację do pracy u Luciano](#).

Wstępnie muszę zaznaczyć, że zadania dla szefów gangów możemy wykonywać dopiero kiedy mamy spełnione odpowiednie warunki (wymieniam je na początku [opisu Nowego Reno](#)).

Spostrzegłem, że zadania dla pana Wrighta można wykonać nawet jeśli pracowało się wcześniej dla Thompsona i Bertoliniego, o ile tylko rozwiązaliśmy quest za zaginionym poszukiwaczem Markiem i zaproponujemy Wrightowi dokończenia zadania, którego ten nie wykonał lub mamy dobrą reputację w slumsach.

#### 20. Wright: zbadaj sytuację w mieście Uranium

To pierwsze co zleca nam ten gangster, jeśli oczywiście mamy dość wysoką reputację w slumsach lub jeśli użyjemy argumentu zadania niedokończonego przez Marka. Musimy udać się do Uranium City i tam zrobić wywiad. Najpierw przy wejściu zaskoczy nas ghul Nelson i będzie chciał się dowiedzieć czy przychodzimy od Wrighta. Potem rozmawiamy z barmanką Marylin i dowiadujemy się o sytuacji w mieście. Powinniśmy zapytać w szczególności o potwory, które nawiedziły kopalnię i z powodu których została ona opuszczona. Po powrocie do Wrighta i zdaniu mu relacji dostajemy +200 PD i 200\$.

#### 21. Wright: wykonaj kontrakt i dostarcz C-4

To następne polecenie od szefa. Możemy w pierwszej kolejności porozmawiać z rodziną mieszkającą w slumsach naprzeciwko lokacji Wrighta i dowiedzieć się o

ich zaginionym synu Marku, który miał wykonać zadanie dla gangstera (oczywiście już wcześniej mogliśmy go odnaleźć).

Docelowo musimy udać się do Bazy Wojskowej Hawthorne. Szczegółowy opis ominięcia pułapek, wyłączenia wieżyczek obronnych itp. patrz [zadanie 10. Lovelock dla Louisa](#). C-4 znajdują się w skrzyni w pierwszym hangarze po prawej stronie na górze mapy, tuż przy wejściu do samego budynku bazy. Ważą 50 funtów (!) dlatego trzeba mieć na nie dużo miejsca w ekwipunku. Po ich zdobyciu zanosimy je do Wrighta i mamy kilka możliwości zakończenia questa:

- 1) możemy przynieść towar i powiedzieć, że zdobyliśmy go sami – dostaniemy od niego 1000\$,
- 2) możemy przynieść towar i powiedzieć, że zdobyliśmy go sami, jak również pokazać kontrakt na jego zdobycie – możemy go mieć w ekwipunku, jeśli wcześniej w jakiś sposób zdobyliśmy go od poszukiwacza Marka ([patrz zadanie z odnalezieniem zaginionych poszukiwaczy](#)) – wtedy szef da nam 1500\$, natomiast rodziny Marka i Roberta znikną z mapy Reno.
- 3) możemy również przynosząc towar orzec, że w jego zdobyciu pomógł nam poszukiwacz Mark (kłamstwo). Wright nie do końca nam uwierzy i da nam 300\$, ale za otrzymamy +5 punktów Karmy i Wright anuluje długi rodzinom poszukiwaczy. Wówczas, gdy porozmawiamy ponownie z Essie Gate, żoną Roberta i przyniesiemy jej dobrą wiadomość, da ona nam **SKANER ULTRADŹWIĘKOWY** – urządzenie, którym możemy ulepszyć nasz wykrywacz metalu!

Za każde z rozwiązaniem dostajemy także +500 PD.

## 22. Wright: przejmij kopalnię od konkurencji

Gangster zleca nam zabójstwo Nelsona, który jest jego konkurencją. Wydaje się, że najskuteczniejszym sposobem na pozbycie się go, jest podłożenie do jego ekwipunku ładunków wybuchowych, potem ucieknięcie na drugą część planszy i tak aż do momentu gdy Nelson zginie. Może być potrzebnych około 3-4 sztuk ładunków wybuchowych, bo to twardy gość. Można go też oczywiście po prostu zabić, ale do walki włączy się też jeden z gości z baru i Kelly. Po powrocie do

Wrighta i oznajmieniu mu, że jego konkurencja upadła dostajemy +750 PD i 1000\$.

### 23. Wright: odnajdź dziwnego gościa w slumsach

Po raz kolejny wybieramy się do wejściowej części miast (wschód) do slumsów i między dwoma budynkami znajdujemy żebraka. Gdy z nim pogadamy, możemy na cztery sposoby rozwiązać zadanie:

- 1) możemy po prostu zabić gościa, ale po powrocie do Wrighta, mimo wynagrodzenia nas, nie będzie chciał dalszej współpracy,
- 2) mając *SIŁ min. 8* lub *walkę wręcz na min. 65* możemy zmusić go, żeby wyniósł się z terytorium Wrighta,
- 3) mając *INT min. 4* możemy zapłacić mu 300\$, by sobie poszedł,
- 4) mając *INT min. 5* i *PE min. 7* możemy pokojowo przekonać go do opuszczenia slumsów.

Po powrocie do Wrighta dostajemy +350 PD i 200\$.

### 24. Wright: poprowadź spotkanie z Oliverem Luciano

To ostatnie zadanie, najwyższej rangi dla Wrighta. Żeby je wykonać po tym co zrobiliśmy wcześniej idziemy do pana Luciano i w rozmowie z nim mamy następujące opcje w zależności od naszej reputacji i tego czy pracowaliśmy dla innych gangsterów:

- 1) jeśli mamy *retorykę na min. 70* lub *reputację na Bożyszczce Tłumów*, będziemy mogli przekonać Luciano do współpracy i dostaniemy +1000 PD, a od Wrighta w nagrodę dostaniemy +500\$,
- 2) jeśli Wright jest pierwszym człowiekiem, dla którego pracujemy w rozmowie z Luciano możemy użyć argumentu, że nie jesteśmy członkiem żadnego rodziny mafijnej i mamy w mieście dobrą reputację (*min. Lubiany*). Wtedy Luciano zgodzi się na współpracę z Wrightem, a my po oznajmieniu mu o całej sytuacji otrzymujemy +1000 PD i 1500\$. Quest skończony,
- 3) jeśli przy wykonywaniu pracy dla Wrighta mamy już powiązania z innymi gangami (ja mogłem wykonać dla niego zadania nawet po wysłużeniu się u

Wrighta i Thompsona), **to w finalnej rozmowie z Luciano nie uda nam się go przekonać do współpracy**. Za to w rozmowie z Wrightem możemy mu o tym powiedzieć i ku jego niezadowoleniu otrzymamy do niego **100\$ i 200 PD**. Quest skończony.

Nie jestem tu do końca pewien czy wynagrodzenie i argumenty faktycznie zależą od wymienionych tu czynników, bo ustalenie tego nie było łatwe.

#### 25. Bertolini: spotkaj się z informatorem w ranczu

Pierwsze zadanie, które zleci nam tenże biznesman, polega jedynie na udaniu się do rancza Luciano i pogadaniu z informatorem (facet w zielonym swetrze stojący tuż przy wejściu na mapę). Możemy wykonać zadanie na dwa sposoby:

- 1) wypyujemy go o wszystko, a potem wracamy do Bertoliniego i dostajemy **+300 PD i 200\$**,
- 2) donosimy o szpiegu Machette'owi. Otrzymujemy **+300 PD i -3 punkty Karmy** i kończy się nasza współpraca z Bertolinim, ale możemy zacząć pracę u Luciano.

#### 26. Bertolini: skłóć ze sobą restaurację i ranczo

W następnej kolejności Bertolini zleca nam zepsucie dobrych stosunków hotelowej restauracji z ranczem Luciano. Idziemy w pobliże restauracji i widzimy tam karawanę z mięsem, której wcześniej nie było. Możemy zapytać barmana w restauracji o jakość mięsa, które dostają. Uzyskamy wskazówkę, że to mięso nie były nigdy zatrute. Stąd wnioskujemy, że **należy użyć trucizny „Horsekillera” na przyczepie z mięsnym towarem**. Skutkuje to **-10 punktami Karmy**. Po powrocie do Bertoliniego dostajemy **+750 PD i 500\$** lub jeśli dojdzie do walki i zabijemy np., strażnika to w nagrodę dostaniemy **250\$ i +300 PD**.

#### 27. Bertolini: zniszcz przedsiębiorstwo Luciano nie zabijając go

To kolejny krok w przejęciu interesów przez Bertoliniego. Udajemy się na farmę Luciano i wkradamy się przed boczne drzwi jego budynku na teren

gospodarstwa, uważając przy tym, by nie zobaczył nas chodzący w pobliżu strażnik. Możemy również otworzyć drzwi do jednego z pokoi w domku Luciano (-2 punkty Karmy) i zabrać z szafy kurtkę strażnika rancza. Wtedy, jeśli złapie nas strażnik na ranczu (żeby uniknąć wyrzucenia z gry należy najpierw użyć na nim opcji „lornetki”, a potem rozmawiać) i mamy *INT min. 4* możemy powiedzieć, że jesteśmy nowym pracownikiem i nie wyrzuci nas. Możemy wykonać zadanie na dwa sposoby:

- 1) otwieramy drzwi do szopy z towarem i tam znajdujemy beczkę z paliwem. Używamy na niej zapalniczki i tym samym powodujemy rozwałkę interesu. Zyskujemy +300 PD i -1 punkt Karmy.
- 2) zatruwamy za pomocą „Horsekillera” wodę w wannie, z której piją braminy. Znajduje się tuż przy zagrodach. Nagrody takie jak powyżej, jednak zatrucie wody skutkuje -5 punktami Karmy i +300 PD.

Nie sprawdzałem czy taki sam rezultat przyniesie nam wysadzenie wszystkich niewolników, gdy dostaniemy się do komputera sterującego obręczami niewolniczymi. Możemy się do niego dostać tylko zanim uwolnimy Gizhiyasha i służy on głównie do jego uwolnienia, choć niewolników wtedy można zabić. W każdy razie to rozwiązanie wydaje się niepraktyczne.

Po powrocie do Bertoliniego otrzymujemy 500\$.

## 28. Bertolini: śledź Huey'a

Szef zleci nam śledzenie swojego syna, który ma za zadanie zabić pewnego gościa. Idziemy na dół i rozmawiamy z synem gangstera. Przekonujemy go, że powinniśmy udać się w odosobnienie i tam dokonać egzekucji. Gdy jesteśmy już na miejscu możemy:

- 1) ostro przycisnąć Huey'a żeby ten w końcu zdecydował się zabić ofiarę. Skutkuje to -5 punktami Karmy, a po powrocie do Bertoliniego +1000 PD i 500\$,
- 2) możemy sami zabić ofiarę. Nie stracimy Karmy. Jeśli wtedy pójdziemy do Bertoliniego możemy skłamać, że jego syn sam zabił ofiarę, ale szef

domyśli się, że to kłamstwo, zerwie z nami współpracę i da nam tylko 250\$. Jeśli powiemy, że syn stchórzył, przyzna nam rację. Da 500\$. Przy obu opcjach dostajemy też +1000 PD.

- 3) możemy pozwolić mu uciec i zyskujemy +15 punktów Karmy oraz rekomendację u Strykera. Jeśli zezwolimy, by ofiara uciekła i wrócimy potem do Bertoliniego, będzie on wobec nas wrogi za niewykonanie zadania, chyba że, mając *retorykę na min. 50* użyjemy opcji, która sprawi, że Bertolini zerwie z nami współpracę i wyrzuci z kasyna, ale nas nie zaatakuje. Za to jego syn po całej sprawie będzie chciał z nami rozmawiać. W podzięcie może nam podpowiedzieć, że strażnik w niebieskim garniturze ma klucz do magazynu. Możemy go wykraść potem cichaczem. Najlepiej zrobić to w nocy. Używając skradania można wejść do zakratowanego pokoju i zebrać fanty (najlepiej używać do tego celu trybu walki bo bez jest bardzo ciężko). Możemy także poprosić Huey'a o zdradzenie informacji o majątku ojca i dowiemy się, że w swoim sejfie trzyma „małe co nieco”. Poda nam kombinacje do sejfu. Wkraść się do pokoju Bertoliniego można tylko w nocy i im wyższa umiejętność skradania tym lepiej. Na sejfie możemy użyć podanej nam kombinacji lub jeśli wcześniej nie rozmawialiśmy z Huey'em możemy go również otworzyć, choć to nie łatwe. Wewnątrz jest AKTÓWKA BERTOLINIEGO ze skarbami. **Wiem, że ma zastosowanie w zadaniu od Luciano, ale nie umiem jej w żaden sposób otworzyć, nawet przy stole warsztatowym. Polecam spróbować, bo wewnątrz według Huey'a jest 20000\$...**

29. Bertolini: zaproponuj wsparcie dla Luciano

To zadanie znajduje się na liście questów tylko w pliku tekstowym gry. Najwyraźniej to niedokończony przez twórcę quest. Nie ma jak go aktywować, ani wykonać.

30. Luciano: pomóż Johnnemu Chase'owi

Jeśli wcześniej nie wykonaliśmy questa zleconego nam przez Johnego Chase'a, który urzęduje w Eldorado, to możemy od niego zacząć współpracę z Luciano. To zadanie jak i [„Zainstaluj pluskwy w kasynie Eldorado”](#) są ze sobą powiązane. Różnica jest jedynie taka, że jeśli odbierzemy ten quest od Luciano, to w rozmowie z Chasem nie musimy wykazywać się wysoką Inteligencją, a możemy użyć argumentu, że przysłał nas Luciano. Dalej zadanie wygląda tak samo.

### 31. Luciano: wrób kasyno Eldorado

Kolejne zadanie, które zleca nam szef rancza polega na zszarganiu opinii kasyna Eldorado. Po odebraniu polecenia od szefa udajemy się do Machette'a i rozmawiamy z nim o możliwych sposobach na rozwiązanie sprawy:

- 1) doprowadzenie do spożycia zatrutego piwa w kasynie – od dilerów tuż obok wejścia do kasyna możemy za 300\$ kupować po 5 sztuk zatrutych piw. Następnie musimy za pomocą *kradzieży* podrzucić po jednym piwie do ekwipunku pięciu stałym klientom kasyna. Za każdą podrzuconą butelkę jest **-1 punkt Karmy** i **+100 PD**.
- 2) wywołanie strzelaniny na ulicy w pobliżu kasyna za pomocą karabinu Tommy Gun. Karabin ten należy ukraść z magazynu Bertoliniego. Najlepiej zrobić to używając trybu walki – kradniemy strażnikowi w garniturze klucz do magazynu, otwieramy go, włączamy tryb walki, wchodzi jak najbliżej prawego dolnego rogu pokoju, by strażnik nas nie zauważył, przerywamy walkę, ponownie wchodzimy z tryb walki i z pierwszej szafy wyjmujemy Tommy Gun, wracamy znów do punktu najbliższego rogu, bo tam strażnik nas nie widzi i tak samo wychodzimy w trybie walki z pokoju. Okradliśmy magazyn, a strażnicy nie są wroży wobec nas. Mimo wysokiej umiejętności skradania bez trybu walki nie udało mi się okraść magazynu. Gdy już mamy na własność Tommy Gun, a także Balaclawę – kominiarkę, którą dał nam Machette, ubieramy ją, bierzemy do ręki Tommy Gun i na ulicy w pobliżu kasyna strzelamy do jakiegoś bezdomnego. W konsekwencji otrzymujemy **-5 punktów Karmy**, **+500 PD**.



Po powrocie do Luciano otrzymamy 500\$. Jeśli w czasie tego zadania zabijemy Bertoliniego lub zaczniemy pracować dla niego, Luciano za to zadanie da nam 350\$ i odmówi dalszej współpracy.

W pliku gry jest też mowa o odcięciu prądu za pomocą skrzynek elektrycznych na piętrach kasyna Eldorado, ale nie wiem czy ma lub miało to służyć do tego zadania i tak naprawdę w ogóle nie udało mi się tego zrobić ani gołymi rękami, ani za pomocą narzędzi.

32. Luciano: wrób kasyno Eldorado (2)

Quest wymieniony tylko w pliku tekstowym...

33. Luciano: ukradnij teczkę z pieniędzmi od Bertoliniego

To zadanie jest pierwszym zadaniem zleconym nam przez Luciano, jeśli prosząc go o pracę, informujemy jego strażnika Machete, że poleca nas Johny Chase, dla którego wcześniej musieliśmy wykonać zadanie.

Ranczer zleci nam udanie się do kasyna Eldorado i wykradnięcie teczki z pieniędzmi Bertolinemu. Trzyma on ją w swoim pokoju w sejfie. **Najłatwiej jest ją wykraść za dnia po prostu wchodząc w trybie walki do pokoju, potem wyłamując zamek w sejfie i zabierając teczkę (waży 35 funtów!).** Z pokoju wychodzimy też w trybie walki i nikt nas nie atakuje. Niestety próba włamania się do sejfu w nocy kiedy obok śpi Bertolini kończy się niepowodzeniem nawet przy bardzo wysokiej umiejętności *skradania*... Natomiast jeśli *jestemy kobietą* i mamy *CHA 10* możemy przespać się z Bertolinim (+1000 PD), a gdy się obudzimy, będziemy w jego sypialni i swobodnie, gdy on śpi, możemy otworzyć sejf i zabrać teczkę. Jeśli wszystko zrobimy po cichu i wrócimy z teczką do Luciano dostaniemy +1000 PD, 2000\$ i -5 punktów *Karmy*. Jeśli natomiast przy kradzieży zrobimy jakąś jatkę, Luciano dowie się o tym i jako nagrodę da nam tylko 1000\$.

34. Luciano: wywołaj konflikt między gangsterami

Po rozmowie z szefem idziemy jak zwykle do Machete'a który doradza nam tym razem, że aby skłócić gangsterów można wykonać dwie rzeczy:

- 1) zainstalować materiały wybuchowe na drzwiach wejściowych ich kwater – po prostu używamy nieodpalonego materiału wybuchowego na zamkniętych drzwiach zarówno w kwaterze Thompsona jak i Strykera. Powinniśmy mieć także założoną kominiarkę.
- 2) zabić po jednym z członków każdej grupy przestępczej. Nie do końca po cichu, ale w nałożonej na głowę kominiarce powinniśmy po prostu zastrzelić jednego człowieka Strykera i jednego człowieka Thompsona i szybko uciec z mapy.

Po powrocie do Luciano dostajemy +1000 PD i 1000\$.

### 35. Luciano: wykonaj tajną transakcję na obrzeżach miasta

To ostatni quest zlecony nam przez Olivera Luciano. Po rozmowie z nim idziemy po informację do jego strażnika i jeśli jesteśmy gotowi, to wybieramy się z nim na przedmieścia Reno, gdzie odbywa się tajna transakcja. Wybieramy się jako przedstawiciel Bertoliniego. Na miejscu możemy:

- 1) zabić całą ekipę (za każdego -5 punktów Karmy), co i tak zadowoli Luciano, gdyż po powrocie do niego otrzymamy +2000 PD i 500\$,
- 2) po prostu sprzedać walizkę i rozstać się w pokoju. Nadto mając *handel na min. 75* możemy przekonać odbiorcę do dania nam napiwku w kwocie 500\$. Po powrocie do Luciano otrzymamy +2000 PD i 1000\$.

Także po przyjęciu od Luciano posady jego Doradcy (perk „Doradca Luciano”) otrzymamy +1000 PD.

### 36. Stryker: wyeliminuj mormona Patricka

Pierwsze zadanie zlecone przez tego typu polega na rozwiązaniu problemu tegoż głosiciela Słowa Bożego. Stryker zleci nam pozbycie się go, za to my możemy:

- 1) faktycznie go zabić co skutkuje **-25 punktami Karmy**, a po powrocie do Strykera **+350 PD** i **350\$** (można uniknąć straty Karmy jeśli pozwolimy mu zginąć z ręki zamachowca podczas wykonywania [zadania z pokazem filmu](#)). Ma on przy sobie unikalny **pistolet fotonowy**.
- 2) mając *INT min. 4* możemy przekonać Strykera, wcześniej zapoznawszy się z Patrickiem, że głosi on Słowo Boże i jest niegroźny. Przekonawszy gangstera, by zachować go przy życiu nie dostajemy pieniędzy, ale **+500 PD** i **+25 punktów Karmy**.

### 37. Stryker: odbierz prochy od dealera

W następnej kolejności gangster zleci nam odebranie swojej należności od diler. Udajemy się do części miasta z kasynem Eldorado i naszym celem jest gość w czarnej kurtce stojący przed budynkiem. Mamy następujące możliwości:

- 1) zabić go, przez co zatrzymujemy **1000\$**, który dostaliśmy od Strykera na zapłacenie za **towar**, nadto dostajemy po powrocie do niego **100\$** i **+500 PD**.
- 2) mając *handel na min. 50* możemy utargować się, że damy mu 900\$ a on zniknie. My zachowamy jeszcze **100\$** i dostaniemy od Strykera to co powyżej.
- 3) możemy najzwyczajniej zapłacić całą sumę, którą dał nam Stryker czyli 1000\$ i odejść w spokoju. Nagrody jak powyżej.

### 38. Stryker: zrób zwiad w kwaterach Thompsona

Zadanie przygotowujące do ostatecznej walki. Stryker daje nam aparat, a my musimy po prostu udać się do kwater Thompsona i tam **wykonać pięć zdjęć, po jednym każdego korytarza, przy czym musimy uważać, żeby żaden ze strażników nie widział nas z aparatem w dłoniach, bo inaczej będziemy musieli go oddać**. Po zrobieniu zdjęć wracamy do szefa, a on daje nam **300\$** i otrzymujemy **+1000 PD**.

**UWAGA:** Spostrzegłem, że to zadanie jest ostatnim jakie możemy wykonać dla Strykera, jeśli wcześniej pracowaliśmy dla Luciano i mamy perk jego Doradcy.

Po nim Stryker nie chce nam zlecić kolejnej roboty. Nie sprawdzałem czy taka sama sytuacja jest, gdy zakończyliśmy zadania Luciano, ale nie przyjęliśmy posady jego Doradcy.

#### 39. Stryker: wyeliminuj Bettie Paige

Przedostatnie co zleca nam Stryker to eliminacja piąty Achillesowej Thompsona. Bettie Paige to prostytutka stojąca w pobliżu wejścia do Klubu Cotton. Mamy na celu po prostu ją zabić. Możemy to zrobić na dwa sposoby:

- 1) za zabicie jej i każdej z jej prostytutek w normalnej walce zyskujemy **+5 punktów Karmy**.
- 2) możemy podrzucić Bettie do ekwipunku **zatruty kondom**, który dostaliśmy od Strykera. Po wyjściu z mapy otrzymamy komunikat, że Betty Paige umarła na tajemniczą chorobę. Dostaniemy **+500 PD** i **-10 punktów Karmy**.

Po powrocie do Strykera i oznajmieniu, że zadanie zostało wykonane dostajemy **+350 PD** i **350\$**.

#### 40. Stryker: przygotuj się do inwazji na Thompsona

Przed finałową walką musimy udać się do Kwater Thompsona i wyłączyć prąd. **W rozmowie ze Strykerem przy pobieraniu tego zadania, tylko jeśli mamy *INT min. 3* możemy zaproponować Strykerowi udział w walce. Da nam karabin 9 mm i dwa stimpaki.**

Udajemy się do kwater Thompsona i wchodzimy do pokoju z generatorem. Mając *naprawę na min. 40* uda nam się wyłączyć generator. Potem idziemy oznajmić o tym człowiekowi Strykera, który czeka przed budynkiem Thompsona. Rozpoczyna się najazd, w którym możemy wziąć udział lub nie. Niezależnie od tego czy będziemy walczyć czy nie, gdy przyjdziemy do Strykera z dobrymi wieściami otrzymamy **+1500 PD** i **1000\$** oraz **perka „Człowiek Strykera”**.

#### 41. Thompson: ukarż ulicznych zbirów

Jeśli udamy się do Thompsona i poprosimy o pracę każe nam on w pierwszej kolejności zająć się zbirami, którzy mu się narazili. To dwa typki stojące przy beczce tuż przy wejściu do dzielnicy, w której urzęduje Thompson. Powinniśmy pogadać ze Śmierdzącym Grizzly. Po gadce z nimi możemy ich zabić lub mając *7. poziom doświadczenia* wymusić oddanie **200\$** i kazać uciekać. Śmierdzący Grizzly ma przy sobie **pistolet domowej roboty**. Po powrocie do szefa dostajemy **+250 PD**.

#### 42. Thompson: zbadaj sprawę ataku na grupę propagandową

Kolejne co zleci nam mafioso to zabawa z detektywa. Opowie nam o ostrzale na jego ludzi, który miał miejsce podczas strajku i każe zbadać sprawę. Najpierw zgodnie z jego wskazówką rozmawiamy z rannym człowiekiem w pokoiku na końcu korytarza kwater. Pytamy o wszystkie szczegóły. Potem idziemy do części miasta z kasynem Eldorado i o sprawie możemy pogadać z dilerem w czarnej kurtce stojącym przy beczce oraz z „szefową” prostytutek. **Co najważniejsze musimy użyć nauki na latarni ulicznej między tą dwójką ludzi, tej, o której mówi nam ranny gość. Tam znajdujemy fragmenty kuli.** Na koniec musimy udać się do budynku, w którym przebywa Patrick i wejść na balkon. Tam znajdujemy łuskę, leżącą przy krawędzi balkonu. To wszystkie dowody i wracamy z nimi do Thompsona. Za wyjaśnienie sprawy dostajemy **+500 PD**.

#### 43. Thompson: przekonaj Mordino do współpracy

Pan Mordino stanowi dla naszego szefa pewien problem w dążeniu do władzy w mieście. Zażąda, by problem ten rozwiązać i można to zrobić na parę sposobów:

- 1) można zabić Mordino – za samą wygraną w walce dostajemy **+250 PD**, ma on także **200\$** i tracimy **-5 punktów Karmy**. Po powrocie do naszego szefa, gdy oznajmimy mu o śmierci Mordina dostaniemy **+1000 PD** i **1000\$**. Jednak to rozwiązanie nie do końca go zadowoli.
- 2) mając *INT min. 4* pojawi nam się opcja dialogowa w rozmowie z nim, która wyjaśni nam dlaczego Mordino nie chce współpracy. W następnej

kolejności powinniśmy porozmawiać z recepcjonistą hotelu na dole i wypytać o rodzinę Mordino. Potem o to samo pytamy barmana w hotelowej restauracji naprzeciwko. W końcu udajemy się do kwatery Strykera, otwieramy drzwi do salki z komputerem i w komputerze mając *naukę na min. 30* możemy znaleźć informację o planach Strykera wobec rodziny biznesmana. Gdy zaniesiemy holodysk ze zdobytymi danymi do Mordina i mamy *INT min. 4*, zgodzi się on na współpracę z Thomsonem. Po przekazaniu newsów szefowi dostajemy **+1000 PD** i **1000\$**.

3) można uprowadzić rodzinę Mordino i go zaszantażować. Aby to zrobić najpierw powinniśmy pogadać z nim, a potem z recepcjonistą hotelu Silver na temat rodziny Mordino. W następnej kolejności idziemy pogadać z barmanem na ten sam temat, a potem **powinniśmy poczekać do około 20.00** kiedy to **dzieciak woźny Billy wyjdzie ze swoje kanciapy i zacznie sprzątać stoły**. Wtedy możemy wejść z nim w dialog i na dwa sposoby wyciągnąć informację o rodzinie Mordino:

3.1) możemy dać mu cukierka – **karmel** – wtedy nam się wygada i otrzymamy **-5 punktów Karmy** i **+75 PD**,

3.2) możemy przekonać go, że warto nam powiedzieć mając *CHA min. 8* i też się wygada i dostaniemy **+75 PD**.

Gdy już wiemy gdzie rodzina Mordino się znajduje, możemy udać się na tereny kolejowe i w górnej części budynku, w którym przebywa Frank Korchen odsłoniły się schody do piwnicy. Tam zastajemy oprychów wynajętych przez Lewisa Mordino (można być świadkiem ich rozmowy z mafiosem, kiedy po raz pierwszy wchodzimy do jego pokoju). Powinniśmy ich wybić i od przywódcy zabrać **klucz do piwnicy**. Drzwi do piwnicy znajdują się na końcowej ścianie, **ale są sprytnie ukryte przez ciemną teksturę sufitu, więc trzeba podejść blisko ściany, żeby je zauważyć**. Klucz pasuje do drzwi komórki, w której siedzi rodzina (można je też otworzyć *otwieraniem zamków*, ale zamek do łatwych nie należy). Wewnątrz, jeśli wybiliśmy oprychów, możemy pogadać z rodziną i wykonać dwie rzeczy:

3.2.1) uprowadzić ją. Jest za to **-50 punktów Karmy** (sic!). Po chwili znajdziemy się u Thompsona i naszym ostatnim zadaniem jest udanie się

do Mordino i powiedzenie mu, że mamy jego rodzinę. Zgodzi się na współpracę, a my od Thompsona dostaniemy +1000 PD i 1000\$.

3.2.2) zabić żonę Mordino (-5 punktów Karmy), wziąć z jej zwłok palec, zanieść go i pokazać panu Mordino. Otrzymamy -35 punktów Karmy, on zgodzi się na współpracę, a od Thompsona dostaniemy nagrody jak wyżej.

#### 44. Thompson: sabotuj interes Strykera

Następna robota zlecona przed naszego szefa. Musimy dowiedzieć się o tym, co planuje w najbliższym czasie Stryker. W tym celu udajemy się do części miasta, w której on urzęduje i informację o jego planach możemy zdobyć na dwa sposoby:

- 1) rozmawiając ze zwiadowcą Thompsona, który wtedy powinien krążyć w pobliżu budynku Strykera. Jeśli podamy mu hasło od Thompsona, będziemy mogli wyciągnąć od niego dane o planowanym spotkaniu Strykera za 1000\$ (jeśli go zabijemy zaatakują nas także ludzie Strykera). Co więcej, jeśli mamy *INT min. 3* i *handel na min. 50* możemy domyślić się, że naszą kasę wyda na przejazd Nevadą Express, za co dostaniemy +100 PD.
- 2) mając *naukę na min. 35* możemy ponownie skorzystać z komputera w pokoju Strykera i wydobyć informację na temat planowanego spotkania.

Gdy już mamy niezbędną wiedzę o planach, wybieramy się na drugie piętro hotelu Silver i zastajemy w jednym z pokoi człowieka w pancerzu bojowym i jego dwóch strażników. Możemy po prostu ich zabić lub mając *retorykę na min. 80* lub *handel na min. 55* możemy przekonać ich do współpracy z Thompsonem, używając argumentu, że on i tak wygra wojnę i będzie miał władzę w mieście. Za przyniesienie dobrych wiadomości szefowi dostajemy +1000 PD i 2000\$.

#### 45. Thompson: przygotuj się do ataku na Strykera

Finalne zadanie, którego celem jest zdobycie władzy przez Thompsona. Przed jego rozpoczęciem, jeśli mamy *CHA min. 8* lub *handel na min. 30* możemy

wyciągnąć od szefa broń do walki – dam nam możliwość wybrania karabinu 9mm i 40 naboji, pistoletu fotonowego lub 8 granatów odłamkowych i noża bojowego i dorzuci nam stimpaka. Gdy już jesteśmy uposażeni, idziemy na część mapy, na której urzęduje Stryker, wchodzimy do znanego nam pokoju z komputerem i wybieramy w nim opcję wyłączenia systemów ochronnych. Potem idziemy do człowieka stojącego przy wejściu do bunkra. Oznajmiamy mu, że wszystko jego gotowe do walki. Możemy zdecydować czy walczymy z nimi czy idziemy już do szefa. Po rozmowie z panem Thompsonem za ostateczne zwycięstwo dostajemy +1500 PD i perka „Człowiek Thompsona”.

### Pomniejsze zadania i ciekawostki

- 1) Jeśli zabiliśmy gangsterów w Lovelock tuż przy wejściu do miasta zaskoczy nas jeden z ich pozostałych przy życiu członków. Możemy zakończyć spotkanie na kilka sposobów:
  - 1.1) możemy go po prostu zabić, za co otrzymujemy +5 punktów Karmy,
  - 1.2) jeśli mamy *INT min. 8*, możemy użyć argumentu tatuażu, a wówczas będziemy mogli rozstać się z nim pokojowo,
  - 1.3) jeśli mamy *retorykę na min. 80*, także możemy przekonać go, że warto rozstać się bez przemocy,
  - 1.4) możemy zapłacić mu 1000\$, by nas zostawił,
  - 1.5) możemy, i tu ciekawie, bo perk „Ślady” pokazuje, że wymagany jest *9. poziom doświadczenia* lub *dowolna umiejętność bojowa na min. 80*, użyć argumentu zagrożenia ze strony bossów w mieście, tymczasem, by argument faktycznie był skuteczny musimy być już na usługach któregoś z nich czyli mieć charakterystyczny perk. Najwyraźniej to pomyłka w tekście.

Za pokojowe rozwiązanie sprawy otrzymujemy +500 PD.

- 2) Dwaj goście stojący przed budynkiem Patricka, z których jeden do Śmierdzący Grizzly, mogą nas w pewnym momencie napaść i zażądać



haraczu. Można im go dać lub walczyć. Wydaje się, że szansa na napad jest tym większa, im mniejszą mamy Siłę.

- 3) Na biedakach możemy używać jedzenia. Za każdym razem skutkuje to **+1 punktem Karmy**.
- 4) Jeśli jesteśmy człowiekiem Louisa i zaczniemy dialog z karawaniarzem Tuco, obrazi nas z powodu przynależności do gangu. Mając *Sił min. 9* i *walkę wręcz na min. 70*, można skutecznie go znokautować, za co dostaniemy **+300 PD** i **-2 punkty Karmy**.
- 5) Administrator kasyna Eldorado może zlecić nam naprawienie **uszkodzonego kija pana Bertoliniego**. Idziemy z tym kijem do kolejowej części miasta, gdzie po lewej stronie w domu znajduje się stół warsztatowy i tam możemy naprawić tenże kij mając *naprawę na min. 30* i *hazard na min. 40* oraz musimy posiadać normalny kij (znajdziemy taki na stole bilardowym w siedzibie Luciano). Za wykonanie tego dostajemy **+350 PD**. Możemy zlecić to również Frankowi Korchenowi za 200\$. Potem zaniósłszy kij do administratora dostajemy **+200 PD** i **200\$**. Możemy na nim też umieścić pluskwę w ramach realizacji [zadania zleconego przez Chase'a](#).
- 6) W wejściowej części miasta najbardziej po lewej stronie mapy znajduje się budynek z lodówką, do którego wejścia nie widać, ale można doń wejść. W lodówce jest kilka **resztek amunicji**.
- 7) Jeśli pomogliśmy ludziom ze slumsów, w sklepie Bartona dostajemy **10-procentową zniżkę**.
- 8) Po lewej stronie skrzyżowania od wejścia stoi dwóch gości. Jeden z nich ubrany na czarno-niebiesko zaoferuje nam do sprzedania puszkę ze starym psim jedzeniem. Jeśli zgodzimy się zapłacić za nią 100\$ i potem zjemy to żarcie, **zostaniemy otruci i odurzeni smrodem zgnilizny, chyba że mamy na sobie pancerz wspomagany, który ochroni nas przed odorem. Dalej jest jeszcze ciekawiej, bowiem możemy porozmawiać z typem, który dał nam puszkę i:**
  - 8.1) postraszyć go naszym szefem (jeśli takowego w mieście już mamy) i wówczas koleś w ramach rekompensaty za wciśnięcie kitu da nam **200\$** i dostaniemy **+200 PD** za wymierzenie sprawiedliwości,

- 8.2) postraszyć go siłą, jeśli *mamy ją wysoką*, a otrzymamy również 200\$ i +200 PD,
- 8.3) odgrozić się, że kiedyś wrócimy, żeby się zemścić – dostaniemy +100 PD,
- 8.4) po prostu odpuścić – także +100 PD.
- 9) Tego samego gościa możemy poprosić o zrobienie nam Koktajlu Mołotowa, jeśli mamy *INT min. 3* i po cenie zależnej od *handlu*. Musimy mu dostarczyć **piwo, wódę Rot Gut i flare**. Koktajl Mołotowa może nam też zrobić gość w niebieskiej kurtce naprzeciwko domu Wrighta. Ma on też na sprzedaż **schemat „Koktajl Mołotowa”**.
- 10) W hotelu Silver mając *INT min. 5* możemy zapytać recepcjonistę o pracę, a zleci nam naprawienie wentylatora w pokoju na górze. By to zrobić potrzeba *naprawy na min. 40* lub możemy wspomóc się użyciem narzędzi, bowiem ich użycie dodaje +20 do *naprawy*. Dostajemy za naprawienie +250 PD i 100\$ od barmana.
- 11) W restauracji hotelu Silver możemy wysłuchać historii smutnego klienta, jeśli powiemy mu w rozmowie, że jesteśmy z osady na północy. Dostaniemy +100 PD i +5 lub -5 punktów Karmy w zależności od tego czy zareagujemy empatycznie czy kpiarsko.
- 12) W restauracji hotelu Silver jeśli mamy *INT max. 4* możemy wyzebrać u barmana **kanapkę**, jeśli w rozmowie kilkadziesiąt razy będziemy o nią prosić lub da nam ją od razu, jeśli mamy *CHA min. 7*.
- 13) W hotelu po prawej stronie stoi automat firmy „Pretty&Glamour”. Możemy zebrać do niego siedem rzeczy rozrzuconych po całym pustkowiu. Są to:
- 13.1) pasta do zębów – pokój na drugim piętrze kasyna Monte w Vegas,
- 13.2) woda lecznicza – smutny gość w kawiarni Hard-Rock w Vegas da nam ją po wysłuchaniu jego historii,
- 13.3) sól kąpielowa – w łazience na ranczu Luciano w Nowym Reno,
- 13.4) żyletki „Atom Blades” – pokój na drugim piętrze kasyna Eldorado w Nowym Reno,
- 13.5) ręcznik – hotel 6th Bullet w Salt Lake City za drzwiami, których otwarcie kosztuje -2 punkty Karmy,

- 13.6) mydło zapachowe – na podłodze domku rodzinnego w Salt Lake City w dzielnicy z szeryfem,
- 13.7) mokre chusteczki – w szafce w motelu w Battle Mountain.

Za dostarczenie do maszyny całego kompletu otrzymujemy +1200 PD oraz **zestaw do pielęgnacji**, który po użyciu dodaje nam +1 do CHA, +25 do **maksymalnych obrażeń** i +5 do **szybkości leczenia**. Zestaw do pielęgnacji można także sprzedać dla Lewisa Mordino za 1000\$ lub za 1500\$, jeśli mamy *handel na min. 50* lub za 2000\$, jeśli mamy *handel na min. 75*.

- 14) Z hotelu Silver może nas wyrzucić ochroniarz jeśli **jesteśmy uzależnieni**, jednak działa to tylko, gdy się do niego zbliżymy, a do schodów można normalnie podejść.
- 15) Na drugim piętrze hotelu Silver w jednym z pokoi stoi rekruter karawan. Jeśli go zabijemy, a możemy to zrobić po cichu np. trucizną, to uzyskamy dostęp do mapy Nevada Express, która leży na jego stole. Możemy z niej wydobyć położenie wszystkich większych lokacji na mapie świata. **Kiedy gość, żyje nie ma jak podejść do mapy, a nie wiem czy jest jakiś moment, w którym jego tam nie ma.**
- 16) W hotelu Silver na górze w zamkniętym pokoju, do którego drzwi da się otworzyć, można znaleźć **schemat „Torba lekarska”**.
- 17) W rozmowie z dzieciakiem, który za dolary udziela informacji o mieście, mając *INT min. 3* będziemy mogli dowiedzieć się, płacąc mu kilka dolarów lub zastraszając, o sekretnym miejscu w pobliżu parkingu karawan, gdzie ktoś zostawił ciekawe rzeczy. Skarb ten jest schowany pod oponą leżącą tuż przy beczce po lewej stronie od wejścia do lokacji. Jest tam **stimpak** i **20 resztek amunicji**.
- 18) Na drugim piętrze hotelu Silver w pokoju stoi **podekscytowany gość**. Jeśli ukradniemy mu z ekwipunku magazyn „Kocia Łapa”, po chwili zorientuje się i złapie nas za rękę. Dalej możemy zakończyć sprawę na kilka sposobów:
- 18.1) możemy dać mu się przeszukać – znajdzie u nas swoją zgubę i dostaniemy **-1 punkt Karmy**, a magazynu nie zdobędziemy,

- 18.2) możemy dać mu się przeszukać – jeśli tuż po jego ukradnięciu wejdziemy do ekwipunku i wyrzucimy magazyn na podłogę (mamy na o około 3 sekundy zanim zacznie się dialog), wówczas nic u nas nie znajdzie. Nie stracimy Karmy, a zachowamy [magazyn](#).
- 18.3) możemy przyznać się do kradzieży, co skutkuje **-1 punktem Karmy** i zaproponować odkupienie magazynu. Zażąda 50\$, a jeśli mamy *handel na min. 35* możemy utargować cenę 35\$.
- 18.4) możemy wybrać opcję ucieczki – otrzymujemy **-3 punkty Karmy**, **+50 PD** i [magazyn](#).
- 19) Po prawej stronie na zewnątrz hotelu Silver w jego narożniku na ścianie jest małe, uszkodzone okno, z którym możemy wejść w interakcję. Nasza postać stwierdzi, że nie damy rady się precyzyjnie. Potem, gdy pogadamy z dzieciakiem-przewodnikiem mając *INT min. 4* będziemy mogli zaproponować mu włamanie się do pokoju przez to okno. Za to otrzymamy **-75 punktów Karmy**. Następnie dzieciak wyjmie nam z szafek w tym pokoju [ciekawe fanty](#), w tym [Licznik Geigera](#). Za wyczyn dostaniemy **+100 PD**.
- 20) W restauracji hotelu Silver w jednym ze śmietników znajduje się [komiks](#).
- 21) Mając *INT min. 4* i *handel na min. 40* możemy od Bartona handlarza wyciągnąć informację o trasach karawan, za co dostaniemy **+100 PD**.
- 22) U Bartona sprzedawcy możemy kupić [bilety na przejazd z karawaną Nevada Express](#). Mając perka „Szeryf Uranium City” zaproponuje on sprzedaż [rewolweru po niższej cenie](#). Ponadto, jeśli zauważy, że okradamy ludzi na parkingu dla karawan, **podwyższy nam ceny o 10%**.
- 23) W części miasta z kasynem Eldorado naprzeciwko niego mieszka gość chory na raka i jego dzieci. Można rozwiązać sprawę kłótni między nimi dostając za to **+100 PD**. Jeśli natomiast mamy *INT min. 3* i *hazard na min. 35* możemy zagrać razem z nimi o tą grę. Za wygranie dostajemy kolejne **+100 PD** i [grę](#), **choć nie wiem do czego ona służy**.
- 24) Gość w niebieskiej kurtce stojący po lewej o domu Wrighta może dać nam [zestaw wytrychów](#) w zamian za:
- każdy pistolet 10 mm (zwykły, z rozszerzonym magazynkiem, #80, z latarką, nominalny),
  - rewolwer magnum zwykły lub z rozszerzonym magazynkiem,

- Desert Eagle (zwykły, złoty, z celownikiem, z rozszerzonym magazynkiem)
  - „Specjalność Detektywa” – co to za broń? Nie mam pojęcia,  
Dostaniemy za wymianę także **+100 PD**.
- 25) *Grając kobietą* i mając *CHA 10* możemy przespać się z Bertolinim i dostaniemy za to **+1000 PD**.
- 26) W pokoju na drugim piętrze kasyna Eldorado znajdziemy **żyłетки „Atom Blades”** – przedmiot z kolekcji Pretty&Glamour.
- 27) W części z kasynem po lewej stronie domu w slumsach jest małe składowisko śmieci. Mając *naprawę na min. 25* możemy z niego wydobyć **złom** i **+50 PD**.
- 28) W piwnicy Eldorado znajduje się trener, który może nam dać **+5 do walki wręcz** (lub **+3**, jeśli mamy tą umiejętność dość wysoką) za 1000\$.
- 29) Przy wejściu do klubu Cotton stoi dzieciak. W rozmowie z nim możemy się dowiedzieć, że właściciel klubu nie zapłacił mu należnej pensji za pracę. Możemy zaoferować:
- 29.1) danie mu całej sumy 100\$ - najpierw za 10\$ dostajemy **+2 punkty Karmy**, a gdy zdecydujemy się dać całość **+10 punktów Karmy** i **+250 PD**,
- 29.2) możemy powiedzieć, że pogadamy z właścicielem baru Miltonem. Jego możemy przekonać do oddania kasy mając (do wyboru) *retorykę na min. 48*, *Sił min. 9*, *7. poziom doświadczenia* lub strasząc go naszym szefem, jeśli takiego mamy. Po oddaniu dziecku kasy nagrody jak wyżej. Jeśli przepędzimy dzieciaka, dostaniemy **-10 punktów Karmy**.
- Po pozytywnym dla chłopaka rozwiązaniu sprawy po zakończeniu gry w ramach podziękowania da on nam **granat plazmowy**.
- 30) W klubie Cotton możemy wysłuchać historii smutnego klienta za co dostaniemy **+100 PD**.
- 31) Miltonowi, barmanowi z klubu Cotton możemy sprzedać jaja gekonów po cenie zależnej od umiejętności *handlu*.

- 32) Obok kasyna Eldorado chodzi pijak, który ma w ekwipunku 109\$ (może od czegoś zależy tak kwota). Chyba jest on w grze tylko po to, by go okraść, bo akurat przy jego okradnięciu otrzymujemy -5 punktów Karmy.
- 33) Jeśli mamy wysoką reputację w slumsach, co podoba się Wrightowi, możemy poprosić go, by pozwolił nam zwiedzić swoje muzeum, za co dostaniemy +100 PD.
- 34) Myers, barman w restauracji hotelu Silver podniesie nam ceny o 25%, jeśli nie będziemy się cieszyć w mieście dobrą sławą.
- 35) Myersowi, barmanowi w restauracji hotelu Silver możemy sprzedawać jaja gekonów po cenie zależnej od umiejętności *handlu*.
- 36) Przy jednej z maszyn do gry w hotelowym kasynie stoi wnerwiony gość w czarnej kurtce. W rozmowie z nami będzie desperacko prosił o pożyczeniu mu 50\$ obiecując, że zwróci jak wygra. Oczekujemy dzień i znowu prosi nas o 50\$. Jeszcze jeden dzień i znowu możemy dać mu 50\$. W końcu po kolejnym dniu mamy możliwość zapytania dlaczego ciągle przegrywa i dania mu jeszcze 100\$, by zagrał w naszej obecności. Dopiero teraz mamy możliwość użycia *nauki* na tej maszynie, na której on gra, a odkrywamy, że ktoś umieścił tam sprytny mechanizm uniemożliwiający wygranę. Dostaniemy +100 PD. Dalej mając *INT min. 3* możemy zaproponować gościowi trzy sposoby spłacenia pożyczonych pieniędzy:
- 36.1) możemy kazać mu grać na innej maszynie. Gdy wrócimy za parę dni dostaniemy +500 PD i 1000\$,
- 36.2) możemy odpuścić i powiedzieć, że sami spróbujemy wygrać,
- 36.3) mając *hazard na min. 30* mamy opcję, w której wyliczymy mu dokładnie ile powinien zwrócić. Dostajemy +500 PD, a gdy wrócimy za kilka dni ponownie +500 PD i 1700\$.
- 37) Jedna z latarni ulicznych po stronie hotelu Silver w nocy miga. Aby ją naprawić najpierw używamy na niej *nauki* (bez wymagań), a potem *naprawy* i im wyższy poziom tej umiejętności tym większa szansa powodzenia. Kolejne dwie są w dzielnicy z kasynem Eldorado. Dostajemy +50 PD za każdą. Można je też trwale zepsuć po kilkunastu nieudanych próbach.

- 38) W kwaterach Thompsona w pokoju po prawej stronie znajduje się zepsuty autodoktor. Możemy naprawić w nim poszczególne moduły mając odpowiednio *naprawę na 35, 60, 70 i 80* dostając za nie odpowiednio **+100 PD, +250 PD, +350 PD i +500 PD**. Na końcu możemy jeszcze kompletnie go naprawić mając *naprawę na min. 90* za co dostaniemy **+750 PD**.
- 39) W kwaterach Thompsona w jednym z pokoi jest jego człowiek z ranną ręką. Możemy wyleczyć jego złamaną rękę, a powodzenie zależy od umiejętności *leczenie*. Za wyleczenie dostaniemy **+50 PD** i możemy potem dać mu stimpaka i za to dostaniemy także **+50 PD** i **+5 punktów Karmy**. Zamiast stimpaka możemy mu też powiedzieć, że działa autodoktor, jeśli go naprawiliśmy. Jeśli tam się uleczy, dostaniemy **+5 punktów Karmy** i **+75 PD**. Rękę możemy mu wyleczyć niezależnie od tego czy wcześniej użył stimpaka lub autodoktora.
- 40) W kwaterach Thompsona w jednym z pokoi jest gość, który wyrabia amunicję do broni. Jeśli przyniesiemy mu resztki amunicji, zrobi nam **pociski 10 mm** lub **0.3 – 24 sztuki** za 100\$ i według tego co sam gość mówi, powinien zrobić to za darmo, jeśli wysłużyliśmy się Thompsonowi, **ale u mnie pieniądze i tak zostają pobrane! Pewnie BUG**.
- 41) W kwaterach Thompsona w pokoju z generatorem używając *naprawy* na panelu kontrolnym na ścianie wydobędziemy z niego **modulator impulsowy** wymagany dla magazynu w krypcie 8 ([patrz zadanie 4. Kryptopolis](#)).
- 42) Do magazynu w kwaterach Thompsona można się włamać otwierając drzwi (trudny zamek, potrzeba wysoka umiejętność *otwierania*) lub hakując konsolę, a do tego potrzebna jest *nauka na min. 60*. Za otwarcie drzwi jest **+100 PD**, za zhakowanie konsoli **+350 PD**.
- 43) W kwaterach Thompsona w biurku, na którym jest księga dochodów znajduje się **uszkodzone ogniwo termojądrowe**. Można je naprawić przy stole warsztatowym i mieć normalne ogniwa.
- 44) W rozmowie z Terryem Devero dopóki jest on u siebie w warsztacie możemy pogadać na temat chemii. Jeśli mamy *INT min. 4* i *naukę na min. 50* możemy wyciągnąć od niego trochę wiedzy i otrzymamy **+200 PD**.

- 45) Terry Devero, człowiek pracujący dla Strykera może dla nas zrobić po cenach zależnych od umiejętności *handlu*.
- proszek leczniczy (kwiat broca + korzeń ksandrowy),
  - antidotum (ogon radskorpiona),
  - stimpak (kwiat broca + korzeń ksandrowy + pusta strzykawka)
  - superstimpak (stimpak + Nuka-Cola + mutowoc)
  - truciznę „Horsekiller” – nie jestem pewien czy ją robi, bo nie widzę z jakich składników mógłby.
- 46) Żeby obrobić magazyn Strykera należy zastosować odpowiednią taktykę. Otwieramy tylne drzwi do budynku, następnie drzwi do magazynu i wchodzimy do niego na jeden krok tak, żeby po chwili psy zaczęły nas gonić. W tym samym czasie, gdy do pokoju zaczyną biec strażnicy, my uciekamy tylnymi drzwiami, a psy nas gonią. Gdy oddalimy się na południe najdalej jak się da od budynku, możemy rozprawić się z psami. Potem odczekujemy parę dni poza mapą Reno i **gdy wrócimy do kwatery Strykera psów w jego magazynie nie będzie, a my możemy spokojnie zabrać stamtąd fanty!**
- 47) Wewnątrz bunkra na terenie Strykera w drugim pokoju znajdują się zamknięte drzwi na **kartę**, których samemu nie da się otworzyć. Kartę możemy znaleźć **tuż przy trzecim komputerze po prawej stronie od drzwi za pomocą wykrywacza metalu**. W pokoju w skrzynce znajduje się **pistolet plazmowy**.
- 48) Na farmie Luciano stoi rzeźnik, który próbuje odpalić cygaro od ogniska. Jeśli **damy mu zapalniczkę** opowie nam o historii rancza, za co dostaniemy **+100 PD**.
- 49) Na ranczu Luciano jest jego osobisty cieć Machette, który zgubił maczetę. Możemy zaproponować mu jej odnalezienie, jeśli mamy *INT min. 4*. Żeby ją znaleźć musimy użyć **wykrywacza metalu** w pobliżu wejścia do domku w północno-wschodniej części mapy obszaru kolejowego. Za dostarczenie jej do Machette'a dostajemy **+200 PD** i **250\$**. Maczetę tę możemy też odnowić przy stole warsztatowym i mieć normalną broń białą.
- 50) Machette oferuje możliwość kupienia od nas **obręczy niewolniczych** po 100\$ za sztukę. Ta opcja dialogowa jest dostępna, jeśli mamy *INT min. 5*.



51) Na terenach kolejowych mieszka gość, Frank Korchen, od którego możemy kupić bezpiecznik do pompy wodnej, który umożliwi naprawienie pompy w Gerlach za 300\$ oraz możemy zlecić mu naprawienie zbiornika wodnego w Lovelock po cenie zależnej od umiejętności *handlu*. Może on także ulepszyć nam po cenach zależnych od umiejętności *handlu*.

- kurtkę skórzaną,
- pancerz skórzany,
- pancerz metalowy,
- zmontować lub rozmontować laski dynamitu,
- rewolwer magnum,
- Desert Eagle,
- karabin myśliwski,
- shotgun,
- poganiacz bydła,
- młot,
- włącznię,
- strzelbę „Dzikus” (dorobi do niej bandolier),
- uszkodzoną broń Nelsona.

Wytwarza on również fałszywe monety, których możemy używać do obrabiania automatów z Nuka-Colą. Robi ich 100, 200, 300, 400 lub 500. Cena jednego to 1\$. Możemy o nie poprosić dopiero, gdy ich sekret zdradzi nam Ned [po skoku stulecia](#).

52) Jeśli mamy *INT min. 4*, Frank Korchen będzie mógł zrobić dla nas **prasę do amunicji**. Możemy ją uzyskać na kilka sposobów:

- zapłacić zaliczkę 5000\$ i po paru dniach, gdy prasa będzie gotowa, wrócić i zapłacić kolejne 5000\$ i dostać towar,
- zapłacić zaliczkę 5000\$ i po paru dniach, gdy prasa będzie gotowa, wrócić i zamiast kasy dać mu **super zestaw narzędzi** i dostać towar,
- w zamian za wykonanie pracy dać mu od razu **super zestaw narzędzi**, a zrobi ją natychmiast i tylko za 2000\$,
- zapłacić zaliczkę 5000\$, po paru dniach, gdy prasa będzie gotowa, wrócić, zabić Franka i odebrać prasę i kasę z magazynu, o którym mowa w punkcie 51 poniżej.

Prasę tą będzie mógł potem jeszcze ulepszyć za 1000\$, by można było na niej wytwarzać więcej rodzajów amunicji, jak również możemy zrobić to samemu przy stole warsztatowym.

- 53) Jeśli zabijemy Franka Korchena (-5 punktów *Karmy*), to używając *nauki* lub *naprawy* na jasnożółtym plakacie na prawej ścianie w jego budynku, znajdziemy ukryty za nim sejf. Jest za to +80 PD. W środku są zasoby Franka czyli **bezpiecznik, regulator paliwa, prasa do amunicji i nasze zapłacone 5000\$ lub 10000\$**. Obecność tych rzeczy, zależy oczywiście od tego czy wcześniej nie wzięliśmy ich go od niego. Mi się nie udało dostać do skrytki, dopóki Frank był żywy, bo na to nie pozwalał.
- 54) Wewnątrz bunkra na terenie Strykera w otwartym pomieszczeniu na ścianie jest panel kontrolny, z którego za pomocą *naprawy* możemy wydobyć syntezator jonów dla magazynu w Kryptopolis oraz na ziemi leży **RADIO – bardzo przydatne**.
- 55) Za pomocą cudeńka jakim jest **wykrywacz metalu** możemy przeszukiwać całą mapę w poszukiwaniu różnych fantów, których normalnie nie widać zanim ich nie wykryjemy. I tak w poszczególnych dzielnicach fanty znajdują się w następujących miejscach (mniej więcej) i liczbach:
- 55.1) 4 w dzielnicy Silver Legacy: na parkingu karawan przy ścianie sklepu, przy zełomowanym samochodzie w prawej części mapy (**unikalny pistolet 10mm!**), przy ścianie restauracji hotelu w pobliżu beczki z dwoma chuliganami, przy ułamanej latarni obok zielonego pola do północnej części mapy,
  - 55.2) 2 w dzielnicy Eldorado: za budynkiem slumsów przy kupie śmieci, z której wyciągamy złom (**unikalny kastet!**), w pokoju na dole apartamentu Patricka,
  - 55.3) 5 w dzielnicy Strykera: 3 są na terenie wejścia do bunkra ogrodzonego płotem, dwa przy wyróżniających się drzewach (**stary naszyjnik – podobno ma jakieś questowe znaczenie, o którym nie mam pojęcia**), jeden przy oponie, jeden przy beczce po prawej stronie mapy, jeden po prawej stronie drzwi do kwatery Strykera pośród gratów,

55.4) 5 w dzielnicy kolejowej: jeden pośród beczek przy wejściu do warsztatu, jeden między wagonami bliżej lewego dolnego rogu mapy, trzy w linii równoległej do drogi i stojących obok siebie czterech domów – jeden przy krzyżu wbitym w ziemię, drugi przy gratach bliżej wyjścia z Reno, trzeci bliżej zielonego wyjścia z dzielnicy – **tu leży maczeta Machetta'a**. Można ją oddać właścicielowi lub odnowić przy stole warsztatowym przy pomocy złomu, Rot Gut, *naprawy na min. 25* i *bronii białej na min. 25*. Dostaniemy **+50 PD**.

56) Za pomocą **wykrywacza metalu** możemy na środku ulicy po prawej stronie mapy z Silver Legacy znaleźć wejście do kanałów. Wejście to tak samo można znaleźć jeśli staniemy dokładnie w punkcie, w którym się znajduje i użyjemy **działającego radia**. Radio w tej dzielnicy mówi nam o słabym sygnale, gdzieś w pobliżu. Gdy użyjemy liny i zejdziemy w dół, znajdziemy tam parę szczury, a w pokoju na końcu...Chrisa, który przedstawi nam się jako Cruzo. Gdy dokładnie zapytamy go o jego historię, będziemy mogli zaproponować rozmowę z jego żoną Shelley. Mieszka ona razem z mężem Colinem w slumsach w mieszkaniu po lewej stronie budynku. Mamy teraz dwie możliwości zakończenia mini-questa:

56.1) możemy pogadać z Colinem i pokazać miejsce, w którym ukrywa się Chris. Za zrobienie tego otrzymujemy **-10 punktów Karmy** i **+1000 PD**, a jeśli dodatkowo wymusimy na Colinie danie **300\$** za informację otrzymamy kolejne **-5 punktów Karmy**. Colin uda się na miejsce i zabije Chrisa. W jego zwłokach będziemy mogli znaleźć **kombinezon ochronny** i broń **drag**, zaś jeśli sami go zabijemy to w zwłokach znajdziemy **drag** i **zapalniczkę**.

56.2) gdy oznajmimy Shelley, że odnaleźliśmy jej pierwszego męża, pobiegnie zaraz do niego. Dostaniemy **+500 PD**, a gdy zejdziemy znów do kanałów i pogadamy z Chrisem, da nam **zapalniczkę**.

57) W budynku tuż przy wejściu do miasta znajduje się **nasz osobisty sejf** (jeden z kilku w grze). Kod do tego sejfu: **13020**.

## 2.9. Reaktor „Poseidon Oil”

Jest to lokacja pozbawiona questów, ale warta odwiedzenia ze względu na fanty, które można tam znaleźć i przedmiot niezbędny do samochodu ([patrz zadanie z samochodem](#)).

Na całym terytorium zewnętrznym chodzą gekony. W chatkach można znaleźć trochę dóbr. Żeby dostać się do reaktora 5. trzeba wysadzić lub otworzyć drzwi umiejętnością *otwierania zamków* i trzeba mieć ją *na min. 75*, by w ogóle mogło się udać. Za sukces dostajemy **+500 PD**. Wewnątrz możemy walczyć z robotami ochronnymi lub mając *naukę na min. 75* możemy wyłączyć systemy ochronne w konsoli przy wejściu, za co dostaniemy **+1500 PD**. Innym sposobem jest **przekradnięcie się do sali z reaktorem i zabranie ze zwłok ghula niebieskiej karty dostępu, którą będzie można wyłączyć ochronę**. Roboty też da się dezaktywować, używając na nich *naprawy na min. 50*, ale im wyższa ta umiejętność, tym większe szanse powodzenia. Nie ma za to PD. **Może da się to zrobić zakradając do robota i dezaktywując go, ale to bardzo trudne**. Dalej możemy wejść do magazynu, jednak drzwi są zamknięte i poziom trudności zamka należy do tych najwyższych. Żeby je otworzyć trzeba mieć tę umiejętność bardzo wysoką – poniżej 100 szansa na otwarcie wynosi 0%, przy 120 wynosi 11%, dopiero przy 135 szansa wynosi 25% itd. Za ich otwarcie jest **+135 PD**. Wewnątrz znajdujemy sporo dobrej broni i kilka przedmiotów o szczególnych zastosowaniach i unikatowych:

- 1) **spawarkę** – dość dobra broń biała,
- 2) **bezpiecznik** – można go użyć do naprawienia pompy wodnej w Gerlach,
- 3) **kombinezon antyradiacyjny** – **bardzo ważny element do skonstruowania pancerza wspomaganego zarazem ochrona przed wysokim promieniowaniem**,
- 4) licznik Geigera – można go znaleźć też w szafce w drugiej części mapy,
- 5) miotacz ognia, ogniwa energetyczne i trochę innych gratów.

Idąc przez kolejne pomieszczenia w jednym z pokoi znajdziemy szafkę, w której znajduje się **czerwona karta dostępu** do drzwi głównych reaktora. Po drodze do nich napotykamy też na skrytkę w ścianie zamkniętą na trudny zamek, za którego

otwarcie zyskujemy +500 PD. W środku jest rewolwer z amunicją, 600\$ i trochę antyradiantów. Czerwone drzwi dostępne do reaktora możemy otworzyć kartą lub umiejętnością *otwierania zamków*, jeśli mamy ją bardzo wysoką, bowiem zamek należy również do tych, za których otwarcie jest +135 PD. W pomieszczeniu z komputerem głównym mamy jeszcze jedne drzwi do samego reaktora z zamkiem także za +135 PD. W pomieszczeniu z reaktorem (kosmicznie wysokie promieniowanie!!!) możemy w skrytce ściennej znaleźć Anty-Rad i przy ciele ghula – niebieską kartę dostępu. Natomiast żeby użyć komputera głównego reaktora musimy mieć *naukę na min. 50*. Możemy z niego wydobyć ciekawe informacje, a przede wszystkim dane i położenie stacji radiowej w Lovelock. Rosyjska Wikia podaje, że podobno istnieje jakieś podziemie w szafie, w której jest kombinezon ochronny, do którego wejście jest od strony kanalizacji lub z warsztatu zastawione beczkami. Dokładnie wszystko przeszukałem i takiego miejsca nie znalazłem...

W drugiej części mapy znajduje się między innymi chatka z samochodem, z którego wydobywamy kontroler paliwa (szczegóły – [zadanie z samochodem](#)). Żeby się do niej dostać, używamy liny na dźwigu i wchodzimy przez dach. Wewnątrz z samochodu oprócz kontrolera paliwa możemy wydobyć też inne fanty, a robimy to używając *naprawy* na samochodzie i znajźdki zależą od poziomu tej umiejętności w następujący sposób:

- 1) *naprawa na 20* – wydobywamy 3 koktajle Mołotowa,
- 2) *naprawa na 40* – wydobywamy złom,
- 3) *naprawa na 60* – wydobywamy trochę kasy (pewnie ilość od czegoś zależy)
- 4) *naprawa na 80* – wydobywamy trochę amunicji 0,223 cala,
- 5) *naprawa na 100* – wydobywamy 50 ogniw mikrofuzyjnych.

Za pomocą wykrywacza metalu możemy znaleźć rzeczy w następujących miejscach:

- 1) 4 w części wejściowej – przy beczce domu z białymi drzwiami, przy drewnianych pudłach obok domku po lewej stronie, przy śmietniku po lewej stronie obok domku, przy beczce po prawej stronie obok domku, wewnątrz domku przed wejściem do reaktora,
- 2) 3 w części drugiej – po lewej stronie w rogu płotu, przy garażu, w drzwiach przed wejściem do reaktora.

## 2.10. Strefa 51

Jest to lokacja powiązana z wątkiem głównym, ale też można znaleźć w niej sporo ciekawych rzeczy. Wymieniam tu te przedmioty, które mają jakieś bardziej szczególne znaczenie, a są to:

- holodysk z nagraniami oficera – w budynku na zewnątrz,
- **super zestaw narzędzi** – hangar ze spodkiem,
- **schematy do pancerza wspomaganego, obie części** – szafka na dole,
- **przenośne laboratorium chemiczne CL 3000** – biurko na dole,
- **hełm laboratoryjny** – biurko na dole,
- SkradoBoy – biurko na dole.

Szczegółowy opis przejścia tej lokacji i wykonania zadań z nią związanych podaję w queście [„Znajdź informację o projekcie "Krypta 8" w Strefie 51”](#).

## 2.11. Bridgeport

Położenie tej niewielkiej osady możemy odkryć wyłącznie kontaktując się z Jay'em Kukishem w bunkrze Nowego Reno za pomocą kartki papieru, którą wzięliśmy z Kryptopolis z magazynu.

1. Pomóż Dantemu przeprowadzić test (potrzebuje broni i środków przeciwbólowych)

Dante chce dołączyć do gangu motocyklistów. Jeśli z nim porozmawiamy, będziemy mogli zaoferować mu pomoc w zrobieniu tego. Będzie od nas potrzebował broni i środków przeciwbólowych. Możemy dać mu każdy rodzaj pistoletu 10 mm (zwykły, z rozszerzonym magazynkiem, model 80, z latarką, premium 10 mm) oraz leki w zwykłej formie lub te z zestawu pierwszej pomocy lub torby lekarskiej. Za dostarczenie mu każdej z tych rzeczy dostajemy **+250 PD**, dodatkowo jeśli mamy *broń palną na min. 75*, możemy poduczyć go posługiwania się nią za co też dostaniemy **+250 PD**. W zamian za pomoc Dante będzie chciał nam powiedzieć o skrytce jego ojca pod

wanną. W jego łazience możemy użyć *nauki* na wannie i wydobędziemy 650\$ i otrzymamy -10 punktów Karmy. Możemy też odmówić okradania człowieka i dostaniemy +10 punktów Karmy. Plik tekstowy sugeruje, że ta kwota powinna od czegoś zależeć, ale jeśli zależy to nie wiem od czego. Sprawdziłem, że nie od Szczęścia.

## 2. Przekonaj Dantego, by (nie) dołączył do motocyklistów

Zdaje się, że w przy tłumaczeniu treści tego zadania na angielski doszło do pomyłki, bowiem w zadaniu chodzi o to, by przekonać Dantego, aby NIE dołączył do motocyklistów.

Zadanie to aktywuje się porozmawiamy z farmerem, ojcem Dantego i dowiemy się, że ten nie chce, aby jego syn dołączył do gangu. Możemy go odwieść od decyzji mając *retorykę na min. 75*. Za wykonanie zadania dostaniemy +350 PD i zniknie nam zadanie z testem Dantego. Możemy jednak wcześniej wykonać je dla niego.

## 3. Sprowadź braminę z powrotem do zagrody

Facet stojący tuż przy wejściu obok zagrody pilnuje braminów. Możemy zaproponować sprowadzenie ich z powrotem do zagrody. Robimy to prostu używając opcji „przesuń” na każdym z braminów i aby zadziałała wymagana jest *Siła min. 8*. Z podpowiedzi z okna informacji wynika, że jeśli nie mamy dość dużej siły, to mógłby nam pomóc poganiacz bydła, ale nie wiem zupełnie jak można by go użyć, by pomógł. Kierujemy braminem tak, aby wszedł do zagrody. Są trzy sztuki. Za wykonanie zadania dostajemy +300 PD.

## 4. Wylecz dziecko samodzielnie lub dostarcz medykamenty

W rodzinie innego farmera jest chore dziecko. Możemy je wyleczyć mając *leczenie na min. 55*. Dostaniemy za to +10 punktów Karmy i +350 PD. Innym sposobem jest danie farmerowi, ojcu dziecka torby lekarskiej lub zestawu pierwszej pomocy. Za to nagrody są takie same.

## 5. Przygotuj karawanę z Reno do Bridgeport

To zadanie może nam zlecić farmer z rodziną. Gdy porozmawiamy z nim o warunkach jakie panują w Bridgeport, będziemy mogli zaoferować nawiązanie współpracy z karawanami z Reno. Udajemy się do tego miasta i rozmawiamy z mistrzem karawan na parkingu. Do współpracy z Bridgeport możemy przekonać go mając *wysoką reputację u Karawan*, *handel na min. 50* lub *retorykę na min. 75*. Za wykonanie zadania jest **+5 punktów Karmy** i **+500 PD** oraz **szarlotka** od rodziny farmera.

## 6. Znajdź zaginionego mieszkańca

**Nie widzę sposobu, by aktywować to zadanie, ani by je wykonać. Jest w pliku Pip-Boya, ale w Bridgeport nie ma żadnego tekstu dialogowego, który mógłby świadczyć o możliwości wykonania takiego zadania.**

## 7. Przywróć elektryczność

Zadanie to może nam zlecić farmer mieszkający w drugim domu od prawej strony. W mieście nie ma prądu i żeby go przywrócić, należy naprawić liczne instalacje elektryczne. **Szansa na ich naprawienie jest tym wyższa, im wyższa jest nasza umiejętność naprawy**. Najpierw naprawiamy generator w budynku w lewym dolnym rogu mapy, później skrzynkę elektryczną na ścianie tego budynku, potem transformator na środku mapy i na końcu każdy z czterech paneli na lewej ścianie każdego z budynków mieszkalnych. Za każdy panel jest **+250 PD**. Gdy wszystkie naprawimy, Jacob w rozmowie da nam **whisky**, farmer **owoc** oraz dostaniemy **+500 PD**.

## 8. Uratuj wioskę przed motocyklistami

Zadanie to może zlecić nam także farmer, który prosi o przywrócenie elektryczności. Dowiemy się, że motocykliści nie są mile widziani w Bridgeport.



Możemy zaproponować pozbycie się ich. Dokonać tego możemy na dwa sposoby:

- 1) możemy ich wybić pojedynczo – nie zmienia się Karma. Po oznajmieniu farmerowi o tym fakcie dostaniemy **+500 PD**.
- 2) możemy pozbyć się ich na drodze pokojowej. **W tym celu powinniśmy mieć już wykonane zadanie z wątku głównego, dotyczące spotkania Jay'a Kukish w bazie Hawthorne.** Wówczas po prostu idziemy porozmawiać z motocyklistą Derrym i przekazujemy mu, że sprawy w Hawthorne zostały już załatwione. To skutkuje tym, że po kilku dniach motocykliści opuszczą Bridgeport, a my dostaniemy po przekazaniu wiadomości farmerowi **+500 PD**.

### Pomniejsze zadania i ciekawostki

- 1) Farmerowi z rodziną możemy dać butelkę Nuka-Coli jako prezent dla dziecka. Dostajemy **+1 punkt Karmy** i **+5 PD** oraz rośnie nam nieco **reputacja w osadzie**. Chyba można dostarczać te butelki bez limitu.
- 2) W domu z zamkniętymi drzwiami, które możemy otworzyć, znajduje się szafka w książkami przedwojennymi. Używając na niej *nauki na min. 50* zyskujemy **+300 PD** i możemy dowiedzieć się ciekawych rzeczy o osadzie.

## 2.12. Las Vegas

Las Vegas to miasto nawiązujące ewidentnie do jego odpowiednika w Fallout New Vegas. Miasto bowiem tętni życiem, możemy znaleźć w nim bar i kasyno oraz Zaporę Hoovera. Jest tu do wykonania dużo zadań, przy czym jedne są zlecone przez ciemną stronę, inne zaś przez stronę reprezentującą prawo. Wykonując je wszystkie jesteśmy w stanie rozwiązać najbardziej skomplikowaną zagadkę kryminalną w grze, sporo się przy tym wzbogacając o kasę i PD oraz możemy też dostać perka „Prywatny Detektyw”, jeśli wcześniej rozwiązaliśmy dość zagadek kryminalnych.

1. Zbadaj ostatnie zbrodnie w mieście z rozkazu burmistrza

Burmistrz przebywa na drugim piętrze ratusza. Żeby wejść do jego pokoju musimy najpierw porozmawiać z sekretarką i powiedzieć jej, że mamy ważną sprawę, a ta opcja dialogowa wydaje się dostępna, gdy już trochę pomyszkujemy w mieście i zrobiliśmy to i owo dla policji. Oprócz tego niezbędna jest *INT min. 3* oraz *min. 10 poziom doświadczenia*, by sekretarka nas wpuściła oraz *min. 16 poziom doświadczenia* lub *retoryka na min. 90*, by burmistrz zlecił nam pracę.

Człowiek ten opowie nam o obecnej sytuacji w mieście i zleci zbadanie ostatnich zbrodni w mieście. Zaoferuje nam nagrodę 30000\$. Żeby wykonać ten quest trzeba tak naprawdę wykonać szereg innych w mieście, gdyż przestępstwa są ze sobą w pewnym stopniu powiązane. Można wziąć quest mniej więcej na początku wykonywania zadań w Vegas i stopniowo zdobywać potrzebne materiały. Możemy też wziąć zaliczkę od burmistrza – 1000\$, 2000\$ lub 3000\$. **W pliku dialogowym jest też opcja, w której pobieramy 4000, 5000 lub 6000 dolarów, ale nie wiem jak ją uruchomić i czy w ogóle się da.**

W pewnym momencie, gdy wejdziemy do wejściowej części miasta, zobaczymy policjanta stojącego na środku ulicy. Gdy podejdziemy bliżej wejdzie z nami w dialog i wyrzuci nam, że wtrącamy się w sprawy miasta. Mając *reputację na min. Akceptowany* możemy przekonać go, że nie warto nas atakować. Możemy go także zabić i dostaniemy **+200 PD** i wtedy pojawi się kolejne pytanie: **dlaczego nas zaatakował? Według plików dialogowych powinniśmy móc go spotkać jeszcze raz, ale tym razem nie nastawionego wroga, a wręcz w tej rozmowie daje nam superstimpak. Nie wiem jednak czy faktycznie taka możliwość jest.**

W trakcie trwania śledztwa, czyli gdy my wykonujemy różne zadania dla innych osób w mieście, może dojść do tajemniczego zastrzelenia policjanta stojącego na ulicy obok ratusza.

Całe zadanie tak naprawdę kończy się kiedy udamy się na finalną rozmowę z burmistrzem i przedstawimy mu wszystkie wymagane dowody. Żeby uruchomić ten dialog trzeba mieć *INT min. 6*. Dowodami w sprawie są: **notatka Davisa ukradziona bezpośrednio od niego, nagranie rozmowy z dilerem w niebieskich spodniach i czarnej kurtce stojącym przed kawiarnią Hard-Rock, laboratorium w „The Pound” powinno być znalezione na mapie, notatka ukradziona z sejfu w**

pokoju Vortisa – łowcy niewolników, notatka ukradziona z biurka w laboratorium w „the Pound” (sposób – [patrz ciekawostka](#)), notatka ukradziona od Toma Parkera (6 elementów!). Gdy to wszystko dostarczymy do burmistrza, odbędzie on z nami dłuuuuuuuuuugą rozmowę, w której zostaną ustalenie winni. Tym samym rozwiązaliśmy arcytrudną i skomplikowaną zagadkę kryminalną, a w nagrodę dostajemy obiecane 30000\$ i +10000 PD!

Być może po wykonaniu tego zadania otrzymamy też perk „Prywatny Detektyw”, który podnosi nam [Inteligencję o 1](#). Ja otrzymałem go, gdy wykonałem wcześniej zadania kryminalne także w innych miastach. Wydaje się, że dostajemy go, gdy rozwiążemy dostatecznie dużo zagadek kryminalnych.

## 2. Znajdź zaginioną córkę archiwisty

Żeby mieć możliwość wykonania tego zadania konieczne jest już wykonanie questa z odnalezieniem Jay’a w bazie Hawthorne, gdyż po rozmowie z nim na mapie staje się widoczna Battle Mountain.

Gdy zechcemy zdobyć pracę u szefa policji w Las Vegas, jako pierwsze zadanie zleci nam znalezienie zaginionej córki archiwisty. Idziemy na drugie piętro ratusza i rozmawiamy z grubym facetem. Dowiemy się, że jego córka ostatnio była widziana w kawiarni Hard-Rock. Tam możemy wypytać o nią i o motocyklistów i dowiadujemy się, że z nimi trzyma. Tym samym zyskujemy trop. Udajemy się do Battle Mountain i tam zastajemy córkę pana Clarka wśród ekipy driverów. Mamy dwie możliwości na rozwiązanie zadania:

- 1) gdy z nią porozmawiamy bez specjalnych umiejętności, możemy co najwyżej dowiedzieć się dlaczego uciekła. Da nam **naszyjnik** i każe zanieść swojemu ojcu. Gdy to zrobimy, dostaniemy +1000 PD, a jeśli będziemy w rozmowie z nim antypatyczni, otrzymamy -5 punktów Karmy.
- 2) jeśli mamy *CHA min. 5* i *retorykę na min. 90* możemy przekonać córkę Clarka, że rodzina jest ważniejsza a wówczas argument zadziała i postanowi ona wrócić do rodziców. Na miejscu dostaniemy +3000 PD i +50 punktów Karmy, natomiast gdy wrócimy do archiwisty, oprócz podziękowań za szczęśliwe zakończenie dostaniemy też w nagrodę 2000\$.

### 3. Sam Phillips jest oskarżony o rozpowszechnianie trucizny

Kiedy poprosimy barmana w kawiarni Hard-Rock o rozmowę z szefem, wówczas mając *INT min. 3* i *min. 7 poziom doświadczenia* możemy zapytać go dlaczego jest smutny. Opowie nam, że ktoś próbuje go zrobić. Możemy zaoferować pomoc w rozwiązaniu sprawy.

Kiedy się dowiemy o jego problemach z narkotykami, warto porozmawiać z dilerem ubranym na czarno-niebiesko stojącym obok kawiarni i nagrać na Pip-Boya rozmowę, w której mówi, że Sam Philips miał kiedyś problemy z narkotykami.

Żeby wykonać zadanie, idziemy pogadać z karawaniarzem Bobem, który przebywa w jednym z domków na przedmieściu Vegas. Od niego możemy się dowiedzieć, że handlował z Samem. Jeśli mamy *reputację u Karawaniarzy: wysoką* (tak wnioskuję po skrypcie) lub *Karmę min. 250* możemy poprosić go o danie nam substancji, którą sprzedał Philipsowi. Dowiadujemy się, że to dodatek do żywności i możemy następująco zakończyć zadanie:

- 1) udajemy się z dowodem do Oscara Davisa – policjanta za biurkiem w innym pokoju. Dajemy mu to **jako dowód winy Sama**. Dostajemy **-10 punktów Karmy**, **+1000 PD** i **2000\$**. Jeśli ten sam dowód przedstawimy policjantowi na recepcji też dostaniemy **-10 punktów Karmy** i **+1000 PD**, ale tylko **1000\$**. **Tym samym wykonaliśmy zadanie „Pomóż policji wsadzić Sama Philipsa do więzienia.**
- 2) jeśli ten sam emulgator przedstawimy Oscarowi Davisowi jako **dowód niewinności** Sama Philipsa wyśmieje nas i nie przyjmie tego do wiadomości. Możemy natomiast przedstawić ten dowód jako dowód niewinności policjantowi na recepcji. Wówczas Sam Philips zostaje oczyszczony z zarzutów, a my dostaniemy **+10 punktów Karmy**, **+1000 PD** i **1000\$** od Sama.

Co ciekawe kiedy próbowałem przedstawić jako dowód winy **NAGRANIE** rozmowy z dilerem przed kawiarnią, nie było odpowiedniej opcji dialogowej, czyli wnioskuję, że to nagranie nie służy jako dowód w sprawie. Może to **BUG** lub nagranie to ma tylko inne zastosowanie.

#### 4. Pomóż policji wsadzić Sama Phillipsa do więzienia

Zadanie to możemy aktywować u Oscara Davisa, prosząc go o pracę. Zleci nam znalezienie dowodu przeciwko Samowi Philipsowi. Udajemy się do karawaniarza Boba. Jak w powyższym zadaniu, jeśli mamy *reputację u Karawaniarzy: wysoką* (tak wnioskuję po skrypcie) lub *Karmę min. 250* możemy poprosić go o danie nam substancji, którą sprzedał Philipsowi. Okazuje się, że to dodatek do żywności. Zadanie możemy zakończyć na dwa sposoby:

- 3) udajemy się z dowodem do Oscara Davisa – policjanta za biurkiem w innym pokoju. Dajemy mu to jako dowód winy Sama. Dostajemy **-10 punktów Karmy**, **+1000 PD** i **2000\$**. Jeśli ten sam dowód przedstawimy policjantowi na recepcji też dostaniemy **-10 punktów Karmy** i **+1000 PD**, ale tylko **1000\$**.
- 4) jeśli ten sam emulgator przedstawimy Oscarowi Davisowi jako dowód niewinności Sama Philipsa wyśmiejemy nas i nie przyjmie tego do wiadomości. Możemy natomiast przedstawić ten dowód jako dowód niewinności policjantowi na recepcji. Wówczas Sam Philips zostaje oczyszczony z zarzutów, a my dostaniemy **+10 punktów Karmy**, **+1000 PD** i **1000\$** od Sama. Tym samym wykonaliśmy zadanie „Sam Philips jest oskarżony o rozpowszechnianie trucizny”.

Co ciekawe kiedy próbowałem przedstawić jako dowód winy NAGRANIE rozmowy z dilerem przed kawiarnią, nie było odpowiedniej opcji dialogowej, czyli wnioskuję, że to nagranie nie służy jako dowód w sprawie. Może to BUG lub nagranie to ma tylko inne zastosowanie.

#### 5. Znajdź wymówkę dla „maniaków”

**UWAGA do wszystkich zadań związanych z tą grupą ghuli:** rozmowa z przywódcą maniaków (geeków) została pominięta w tłumaczeniu z rosyjskiego na angielski. Z tego też powodu przy ustalaniu co możemy zrobić dla „geeków”, a co przeciwko nim musiałam operować na rosyjskich dialogach, które nie są mi znane

i wspomagać się tłumaczeniem z translatora. Dołożyłem wszelkich starań, by skutecznie ustalić zadania i ich przebieg, ale nie wykluczone są pewne niedopełnienia i nieścisłości.

Zadanie to możemy aktywować kiedy porozmawiamy z ghulem Larrym, dowódcą grupy. Żeby były odpowiednie opcje dialogowe musimy mieć *INT min. 3*. Jeśli nagramy rozmowę z nim na Pip-Boya (prawdopodobnie dotyczy ich związku z narkotykami) to otrzymamy **-2 punkty Karmy**, a także da się sprowokować atak. Natomiast jeśli będziemy mili i będziemy wybierać mniej więcej ciągle pierwszą opcję dialogową, po zakończeniu rozmowy powinien aktywować się ten quest.

Żeby go wykonać powinniśmy udać się do dzielnicy niewolniczej. Tam w kwaterze łowców niewolników przebywa Vortis. W jego sejfie znajduje się **niezbędny dowód**. Możemy go wykraść, wywabiając Vortisa z jego pokoju przy pomocy **działającego radia** – puszczaemy w eter sygnał, że jeden z niewolników uciekł i Vortis na chwilę wychodzi z kanciapy. Potem wchodzimy ukradkiem do pokoju i otwieramy sejf kluczem, który winniśmy ukraść od Vortisa lub ręcznie (za ręczne otwarcie jest **+500 PD**). Można też po prostu wybić niewolników wykonując przy tym [zadanie z ich uwolnieniem](#) oraz [zadanie z uwolnieniem Eryka](#) (nie dostępne w Pip-Boyu).

Gdy już mamy kontrakt między łowcami niewolników, a kimś, kto zobowiązał się podkładać narkotyki do ich dziupli, idziemy z nim na policję. Tam mamy dwie możliwości:

- 1) dowód możemy przedstawić Oscarowi Davisowi – wścieknie się, że stajemy po stronie tych jego zdaniem dziwaków. Dostaniemy **+5 punktów Karmy** i **+2000 PD**.
- 2) dowód możemy przedstawić policjantowi na recepcji – przyjmie go z pokorą i oprócz **+5 punktów Karmy** i **+2000 PD**, da nam jeszcze **1000\$**.

Larry może jedynie nam podziękować. Kiedy natomiast wcześniej aktywowaliśmy [zadanie ze znalezieniem pracowników do Zapory Hoovera](#) możemy, mając *INT min. 5* zapytać Larry'ego czy zechciałby z kumplami pracować na Zaporze (trzeba wybierać mniej więcej pierwsze opcje dialogowe, na konsoli powinien pojawić się komunikat, że ten fakt zainteresuje Boba Neala).

To pozwoli nam na drugie rozwiązanie powyższego questa. **Wydaje mi się, że Larry powinien też po wykonaniu dla niego zadań chcieć zrobić dla nas trochę chemii i jej nas nauczyć oraz dać nam dwie paczki mentatów, ale nie potwierdzą czy tak faktycznie jest, gdyż cała rozmowa jest nieprzetłumaczona.**

#### 6. Wesprzyj eksmisję „maniaków”

**UWAGA do wszystkich zadań związanych z tą grupą ghuli:** rozmowa z przywódcą maniaków/”geeków” została pominięta w tłumaczeniu z rosyjskiego na angielski. Z tego też powodu przy ustalaniu co możemy zrobić dla „geeków”, a co przeciwko nim musiałam operować na rosyjskich dialogach, które nie są mi znane i wspomagać się tłumaczeniem z translatora. **Dołożyłem wszelkich starań, by skutecznie ustalić zadania i ich przebieg, ale nie wykluczone są pewne niedopełnienia i nieścisłości.**

Jeśli w rozmowie z Larrym nagramy go na Pip-Boya i nagranie to zaniemiemy do Oscara Davisa lub policjanta na recepcji otrzymamy **-10 punktów Karmy, +1000 PD i 2000\$**, gdyż posłuży on jako dowód winy „maniaków” w sprawie rozpowszechniania narkotyków. Dalej możemy pomóc policji w najechaniu na ich siedzibę. Za zabicie Larry’ego jest **-5 punktów Karmy**, a reszta jest obojętna. Quest zostaje skreślony, gdy wyjdziemy z dzielnicy maniaków po uprzednim zabiciu w niej ghuli.

#### 7. Będąc niezauważonym podłóż narkotyki w hotelu „maniaków”

Zadanie to zostaje nam zlecone przez jednego z ważniaków miejskich i jednocześnie gangstera o złych zamiarach. Żeby móc dla niego pracować, musimy przy wejściu do jego gabinetu w rozmowie ze strażnikiem wymusić spotkanie, a możemy to zrobić mając *min. 8 poziom doświadczenia*. Innym sposobem powinno też być polecenie nas do pracy **przez Maxona, członka gangu Wielkiego Louisa, który jest w kasynie Monte, jeśli nie zabiliśmy go w Reno i jeśli aktywowaliśmy zadanie z jego zabiciem**. W pliku gry istnieje bowiem dialog, który świadczy o tym, że możemy go poprosić, by polecił nas do pracy u Wallace’a, ale

nie wiem jak go aktywować. Również może polecić nas Sam Riley czyli więzień, którego uwolniliśmy w Wichrach Wojny. Po pierwszej rozmowie po paru dniach przebywania poza mapą Vegas, będziemy mogli odbyć z nim drugi dialog i mając **5. poziom doświadczenia**, będziemy mogli poprosić go o polecenie do pracy u Wallace'a. Żeby natomiast aktywować zadanie w rozmowie z Wallacem, trzeba mieć *INT min. 3*. Mamy też opcję, w której nagrywamy całą rozmowę i zlecenie przestępstwa na Pip-Boya. Warto to zrobić, bo można przekazać to nagranie policjantowi na recepcji, który nic z tym nie zrobi, bo Wallace to zbyt ważna osoba w mieście, jednak my dostaniemy **+500 PD**, a nadal będziemy mogli pracować dla gangstera.

Istotą wykonania zadania jest po prostu udanie się na teren hotelu „maniaków” i podłożenie w różnych miejscach trzech próbek narkotyków. Ja podłożyłem w szafce w pustym pokoju, w szafce w pokoju wejściowym i w szafce w pokoju z Larrym. Nikt nic nie widział i zadziałało. Gdy wrócimy do Wallace'a, będziemy mogli oznajmić, że narkotyki zostały podłożone. Dostaniemy **-25 punktów Karmy**, **+3000 PD** i **2000\$**.

#### 8. Zdobądź osobistą broń Boba Neala dla Wallace'a

To kolejne zadanie jakie zleca nam ten typ spod ciemnej gwiazdy. Oferuje 5000\$ nagrody, a my mając *handel na min. 80* możemy wytargować 7000\$.

Udajemy się na teren, na którym znajduje się Zapora Hoovera. Żeby wejść do jej wnętrza windą mamy trzy sposoby:

- 1) możemy porozmawiać z gościem ubranym na biało chodzącym w pobliżu. Za 1000\$ może zdradzić nam hasło dostępu do windy,
- 2) możemy go zabić, za co jest **-5 punktów Karmy** i zabrać ze zwłok przepustkę,
- 3) mając *naukę na min. 70* może nam się udać po kilku próbach zhakować komputer, za co dostaniemy **+500 PD** i będziemy mogli użyć windy.

Na dole nie musimy nawet rozmawiać z Bobem Nealem, ale by zdobyć jego broń mamy dwie możliwości:



- 1) możemy ukraść od niego **kartę dostępu** do jego pokoju i otworzyć nią drzwi,
- 2) możemy otworzyć drzwi do jego kwatery ręcznie, za co jest **+100 PD** i **-2 punkty Karmy**.

W biurku znajduje się jego osobisty pistolet – **złoty Desert Eagle** – unikalna broń. Gdy dostarczymy ją dla Wallace'a dostaniemy **-25 punktów Karmy**, **+3000 PD** i **5000\$** lub **7000\$**.

#### 9. Wykonaj kontrpropozycję Boba Neal

Jeśli nie chcemy wykonywać drugiego zadanie dla Wallace'a, możemy przyjąć kontrpropozycję od Boba Neala. Każe on zabić swojego konkurenta. Najłatwiej to zrobić podkładając mu ładunki wybuchowe do ekwipunku. Można rozpocząć otwartą walkę, ale zacznie się rzeź, bo wszyscy ochroniarze kasyna, a potem policja z zewnątrz nas zaatakują. Po powrocie do Boba i oznajmieniu mu o śmierci konkurencji dostaniemy **+3000 PD** i **5000\$** nagrody.

#### 10. Rozwiąż problem pracowniczy na Zaporze Hoovera

Zadanie to zleca nam Bob Neal. Jeśli porozmawiamy z nim o tym, dlaczego jest niezadowolony z sytuacji na Zaporze, dowiemy się, że brakuje mu pracowników. Możemy zaproponować ich znalezienie. Są na to dwa sposoby:

- 1) możemy udać się do gildii łowców niewolników i wykupić 20 „sztuk”. Musimy w tym celu rozmawiać z Vortisem. Żeby był dostępny odpowiedni ciąg opcji dialogowych musimy mieć *INT min. 5* i *retorykę na min. 80*. Za wykupienie jest **+1 punkt Karmy**. Wtedy zechce nam sprzedać grupę niewolników za 10000\$. Gdy mamy ją na własność idziemy do Boba Neala i proponujemy mu odkupienie. Zechce dać nam **15000\$** lub jeśli mamy *handel na min. 70*, możemy wytargować **20000\$**. Za wykonanie zadania jest **+2500 PD**.
- 2) jeśli wykonaliśmy wcześniej [zadanie ze znalezieniem wymówki dla „maniaków”](#) możemy w rozmowie z Larrym, mając *INT min. 5* powiedzieć

mu, że Bob Neal szuka pracowników do Zapory. Potem możemy powiedzieć Bobowi, że ghule mogłyby się nadawać. Żeby go do tego przekonać trzeba mieć *wysoką reputację, naukę na min. 70* lub *retorykę na min. 70*. Za sukces otrzymujemy **+2500 PD** i **+30 punktów Karmy**.

#### 11. Zbadaj sprawę ataku na karawanę „Szybki Jastrząb”

Tuż na przedmieściach głównej części Vegas jest market, a po jego lewej stronie parking dla karawan. Jest tam beczka, obok której leży dwóch karawaniarzy i przy niej stoi także dwóch. Ci stojący to Andy Hawk i Randy Hawk. Gdy pogadamy z którymś z nich, będziemy mogli zapytać co się stało z ich karawaną. Opowiedzą nam o tym, że zostali napadnięci przez bandytów i wskażą na mapie miejsce, gdzie to się stało. Quest się aktywuje. Możemy także zaoferować pomoc w znalezieniu ocalałych z tej karawany, jeśli tacy są. Aby tego dokonać, udajemy się do Wichrów Wojny i tam rozmawiamy z karawaniarzem Bibbitem, który także opowie nam historię napadu na karawanę ([dalej patrz zadanie z Wichrów Wojny z karawaną](#)) i również pokaże nam miejsce, gdzie to się stało (Stacja Paliw).

Gdy wybierzemy się do Stacji Paliw zobaczymy zwłoki trzech mężczyzn. Powinniśmy podejść do każdego z nich i przeszukać. Przy każdym zauważymy jakiś istotny szczegół i każdy ma jeden przedmiot. Gdy wejdziemy w interakcję w trzecim nieboszczykiem, leżącym w budynku, odnajdziemy przy nim odznakę jednego z żołnierzy Wichrów Wojny. **W tej lokacji w przyczepach można znaleźć trochę ciekawych fantów. W pliku gry istnieje tekst, który świadczy o możliwości pójścia do Wichrów Wojny za śladami, które gdzieś znajdujemy, natomiast ja nigdzie takich nie widzę. Używając łopaty na zwłokach każdego człowieka, możemy ich pochować, za co dostaniemy +10 punktów Karmy i +75 PD za każdego. O dziwo można też rozkopać ich groby, które sami wykonaliśmy, a w nich znajdziemy karmelek i flarę (oczywiście ma to standardowe negatywne skutki).**

Z dowodem winy idziemy do Wichrów Wojny. Mamy dwie możliwości odzyskania łupów:

1) rozmawiamy z jednym z dwóch żołnierzy stojących przed barakami i pokazujemy im znaną odznakę. W zamian za milczenie pokażą nam swoją kryjówkę, w której będziemy mogli w kufrze za drzwiami, które trzeba wyważyć siłą lub łomem, znaleźć łupy z napadu (w kufrze nie ma 1500 \$, ale po jego otwarciu od razu pojawiają się w naszym ekwipunku – BUG). Jeśli wejdziemy do pokoju, w którym stoją sprawcy, zaatakują nas.

2) rozmawiamy z Wescerem i przedstawimy mu odznakę jako dowód winy jednego z żołnierzy, zrobi on przetrząs i zdobędzie **zrabowane łupy**, a mianowicie 1500\$ i filtr oraz karabin myśliwski i super zestaw narzędzi ([przydatny do zadania z Chrysler Motors](#)).

Gdy już mamy odzyskany towar w ekwipunku idziemy do Vegas do Andy'ego i Randy'ego Hawk i przekazujemy im wiadomość o tym, kto stoi za napadem. Mamy możliwości:

- 1) oddać im **tylko kasę** i dostać **+2500 PD**, **+25 punktów Karmy** i **750\$** da dla nas. Zachowamy filtr, który ma zastosowanie.
- 2) oddać **tylko filtr**, a wtedy odda nam go i poprosi o dostarczenie do Salt Lake City, bo tam jest bardzo potrzebny. Dostajemy **+2500 PD** i **+25 punktów Karmy**.
- 3) oddać im obie należności, a wtedy dostaniemy **+2500 PD** i **+50 punktów Karmy**. Odda nam też filtr i jeśli mamy *Karmę 0* (tak podaje skrypt lecz zapewne chodzi po prostu o dobrą Karmę) to da nam jeszcze **kurtkę karawaniarza**. O dziwo nie odbierze od nas odzyskanego **karabinu myśliwskiego** i **super zestawu narzędzi**, więc mamy je dla siebie.

Zamiast aktywować zadanie możemy również wymusić na którymś z gości pokazanie lokacji Stacja Paliw, na której doszło do napadu i w której został towar karawany. Możemy to zrobić mając *Siłę min. 6* lub *min. 12 poziom doświadczenia*. Po zastraszeniu nie będzie można aktywować zadania.

## 12. Pomóż niewolnikom uciec z ich więzienia

Quest ten jednocześnie jest aktywowany i skreślany. Zadanie nie polega na niczym innym jak tylko na wyrznięciu co do jednego każdego łowcy niewolników.

Za każdego jest **+5 punktów Karmy**, a w sejfie Vortisa znajduje się dowód niezbędny w [zadaniu z oczyszczeniem maniaków z zarzutów produkcji narkotyków](#).

Po wybiciu trzeba pogadać z którymś z niewolników, mając *INT min. 3*. Wtedy możemy oznajmić, że łowcy zostali zabici i ludzie ci są wolni. Większość wybiegnie z zagrody, choć niektórzy zostaną i nie będą zadowoleni, że stracili swoich właścicieli. Nie mniej jednak, po wyjściu z tej części mapy zadanie zostanie zakończone, a my dostaniemy **+20 punktów Karmy** i **+2000 PD**.

Po uwolnieniu niewolników nie ma możliwości **zatrudnienia ich do pracy przy Zaporze Hoovera**.

### 13. Donieś policji o „Czarnej Karawanie”

Jak poprzednie, to zadanie aktywuje się razem z zakończeniem go. Będąc w wejściowej części miasta w okolicy parkingu dla karawan możemy zauważyć dwóch gości wyglądających podejrzanie. Stoją oni przy wejściu do części mapy z kawiarnią Hard-Rock przy beczce. Żeby w rozmowie z nimi pojawiały się jakieś sensowne opcje dialogowe musimy mieć *INT min. 3*. Możemy użyć opcji „ręki” na przyczepach stojących obok nich. Zobaczymy, że wożą złom i pojawi się pytanie: po co?

**Z tego co ustaliłem wynika, że zanim będzie można wykorzystać sposób na dostanie się do laboratorium, musimy wiedzieć, że ono istnieje, czyli wcześniej wymagane jest, by ktoś nam o nim powiedział.** Powiedzieć na o nim może:

- 1) więzień z Wichrów Wojny, którego uwolniliśmy i który obecnie przebywa w kasynie Monte – możemy tylko dowiedzieć się o istnieniu laboratorium,
- 2) diler przed kawiarnią Hard-Rock – może na powiedzieć o istnieniu i dać nam wskazówki jak się tam dostać,
- 3) smoker/palacz – ćpun stojący przed budynkiem łowców niewolników może zarówno wygadać się, że wie o istnieniu labo oraz możemy go zmusić, by nam je pokazał na mapie lub zaprowadził, jak również może dać wskazówkę o Czarnej Karawanie.

- 4) lunatyk przed kawiarnią – jeśli najpierw z nim pogadamy, a po paru dniach, gdy wróci, damy mu **środki przeciwbólowe** i mamy *INT min. 5*, wygada się, że istnieje gdzieś tajne laboratorium.
- 5) leżący na ziemi bokser – jeśli mamy *INT min. 4* i *zostaliśmy mistrzem w Vegas*, wygada się nam, że istnieje tajne laboratorium i Czarna Karawana, która wozi tam ludzi (można będzie od razu się w niej ukryć po tej rozmowie), a gościowi można w ramach wdzięczności dać piwo, colę lub 50\$,
- 6) **powinien też o karawanie powiedzieć karawaniarz Bobby, który powinien być w Vegas po rozwiązaniu sprawy z napadem na ich karawanę, ale ja nigdzie nie mogę go znaleźć i być może go tu nie ma.**

Jeśli dostać się do laboratorium chcemy dzięki pomocy dilera, udajemy się do części miasta z kawiarnią i rozmawiamy z gościem w niebieskich spodniach i czarnej kurtce stojącym po prawej stronie od drzwi. Mając *INT min. 3* możemy poruszyć z nim kwestię źródła, z którego pobiera koks. Możemy wyciągnąć od niego informacje na dwa sposoby:

- 1) jeśli jesteśmy *uzależnieni od jakiegoś środka*, pojawi nam się opcja, w której ubłagamy go, żeby wygadał się o istnieniu tajemniczego laboratorium narkotyków gdzieś na pustkowiu. Za wydobycie informacji dostaniemy **+200 PD**.
- 2) jeśli nie jesteśmy uzależnieni, a mamy *naukę na min. 75* możemy okazać zainteresowanie produkcją narkotyków i wtedy nam się wygada. Również **+200 PD**.

Gdy już mamy te informacje, udajemy się ponownie do miejsca, gdzie stoją podejrzani goście i ich przyczepy. Gdy tym razem wejdziemy w interakcję z którąś z przyczep, odkryjemy w niej narkotyki. Zdobędziemy **+500 PD**. Teraz mamy dwie możliwości zakończenia zadania:

- 1) możemy donieść Davisowi, że odkryliśmy Czarną Karawanę. Policja zajmie się resztą a my dostaniemy **+1000 PD** i **2000\$** i **ale nie odkryjemy położenia tajemniczej lokacji**.

- 2) mając *INT min. 4* możemy schować się w przyczepie i poczekać aż karawana pojedzie do tajemniczej lokacji. Za jej odkrycie jest **+1000 PD**. Po powrocie do Davisa i oznajmieniu mu, że znaleźliśmy fabrykę koksu dostaniemy **+2500 PD** i **1000\$**. **I mamy na mapie ciekawą lokację.**
- 3) możemy po rozmowie z dilerem zabić go i zabrać **jego holodysk**. Wówczas na terenie zapory Hoovera używając radia będziemy mogli podsłuchać rozmowę członków Czarnej Karawany, a następnie używając radia na terenie parkingu dla karawan, będziemy mogli porównać częstotliwość rozmowy z częstotliwością na holodysku i będziemy mogli śledzić sygnał i tajemnej lokacji. Za jej odkrycie tą drogą jest również **+1000 PD**.

Policjant recepcjonista powinien według pliku gry w ramach podziękowania za znalezienie laboratorium podnieść nam niektóre umiejętności, ale takiej opcji w żaden sposób nie znalazłem.

Jeśli do pomocy w znalezieniu laboratorium chcemy wykorzystać smokera, możemy pogadać z nim mając *INT min. 3* oraz *SIŁ min. 9* lub *12. poziom doświadczenia*. Wówczas możemy zacząć go napażać, by w końcu się wygadał o istnieniu tajnego labu. Za samo wyciągnięcie informacji mamy **+350 PD**, a finalnie możemy dotrzeć do lokacji:

- 1) samemu, jeśli zarządzymy by pokazał je nam na mapie,
- 2) samemu, jeśli karzemy mu nas tam zaprowadzić,
- 3) poprzez schowanie się w przyczepie Czarnej Karawany i wtedy będziemy mogli zdecydować czy zastraszymy gościa, żeby nas nie sypnął czy też na miejscu zabijemy go, dźgając go w serce (o dziwno nawet jeśli nie mamy noża w ekwipunku). Za ten drugi wariant jest jeszcze **-5 punktów Karmy** i **+100 PD**. Do lokacji możemy dotrzeć, tak jak opisane jest wyżej lub donieść o niej policji.

W przypadku doniesienia policji o znalezieniu laboratorium, zajmą się oni jego likwidacją i gdy wejdziemy do lokacji „The Pound”, nie znajdziemy w niej wielu ciekawych rzeczy, bo wszystko zostało splądrowane.

Natomiast, jeśli dotrzemy tam osobiście, warto dobrze się uzbroić i zrobić rzeź samemu i pozbierać nagrody.

#### 14. Pomóż policji w najeździe na dziuplę „maniaków”

Wydaje się, że jest to zadanie zamienne dla [„Wesprzyj eksmisję maniaków”](#). Za jednym razem gdy pomogłem policji w najeździe ich miałem skreślony ten quest, a za innym razem wyżej wymieniony. Nie znalazłem, żadnej nagrody za wykonanie, któregoś z nich. Po prostu polegają one chyba tylko na wsparciu policji w walce z ghulami.

#### 15. Zostań legendarnym mistrzem w Vegas

Quest podobny jak w Reno, także jest jednocześnie aktywowany i zakończony. Polega on również na tym samym co w Reno. Zgłaszamy swoją chęć udziału w walkach na ringu sędziemu stojącemu przed klatką. Żeby się zgodził musimy mieć *INT min. 3, SIŁ min. 6* i *walkę wręcz na min. 70*.

Potem toczymy walki. **Nie ukrywam, że moim zdaniem poziom trudności tych walk jest bardzo wysoki, wręcz końcowi przeciwnicy według mnie są przesadnie trudni do pokonania. Polecam zaopatrzyć się w wygrzew i psycho, bo bez tego raczej nie wygramy.**

Mamy do odbycia 10 walk i nagrody za zwycięstwo wyglądają następująco:

- 1) 500\$; +600 PD,
- 2) 600\$; +700 PD,
- 3) 700\$; +800 PD,
- 4) 800\$; +900 PD,
- 5) 900\$; +1000 PD,
- 6) 1000\$; +1100 PD,
- 7) 1100\$; +1200 PD,
- 8) 1200\$; +1300 PD,
- 9) 1300\$; +1400 PD,
- 10) 1400\$; +1500 PD.

Wartość nagrody, jaką otrzymamy różni się o +/- 1-10\$ w zależności od tego ile osób obstawi nasze zwycięstwo.

Za wygraną wszystkich walk dostajemy dodatkowo +1000 PD i perka „Mistrz Ringu Las Vegas”, który dodaje +1 do Wytrzymałości.

#### 16. Dostań się do fabryki narkotyków w Vegas

Nie znalazłem drogi, by w jakiś konkretny sposób aktywować to zadanie. Udało mi się natomiast zakończyć je, kiedy ukryłem się w przyczepie Czarnej Karawany i pojechałem z nimi odkryć The Pound. Warto odkryć tą lokację ze względu na możliwość wybicia bandytów i pozbierania ich łupów oraz zebranie dowodu w śledztwie zleconym przez burmistrza.

#### 17. Eryk prosi o wydostanie jego brata z niewoli

To zadanie jest tylko w pliku tekstowym gry i nie ma jak go aktywować w Pip-Boyu, ale czynność możemy wykonać. Stojący tuż przy wejściu do tej części mapy Gereth, może opowiedzieć nam o tym, że jego brat Eryk został wzięty w niewolę i Gereth chce dać mu list. Zrobi to jeśli mamy *Karmę 1* – tak pokazuje skrypt, więc wnioskuję, że musi być ona prostu dodatnia. Możemy powiedzieć, że dostarczymy ten list za darmo lub zażądać zapłaty – zaoferuje nam 200\$. W celu wykonania questa możemy:

- 1) donieść Aidanowi o próbie uwolnienia niewolnika i pokazać list. Wtedy zobaczymy jak zabije Geretha i otrzymamy -5 punktów *Karmy*, +500 PD i 300\$ od Aidana w nagrodę.
- 2) zabić niewolników i potem powiedzieć Gerethowi, że nie żyją. Ucieszy się i pójdzie szukać brata, a nam da – niezależnie czy prosiliśmy o zapłatę czy nie – 200\$. Dostaniemy też +500 PD.
- 3) wykupić Eryka za 500\$. Wówczas od razu zobaczymy ich stojących razem przed budynkiem. Gdy porozmawiamy z Gerethem dostaniemy +3 punkty *Karmy*, +1000 PD i działające radio.
- 4) dostarczyć list do Eryka. Jest on w zagrodzie niewolniczej. Wejść do niej możemy przez drzwi z boku ogrodzenia. Musimy szybko podbiec do drzwi,



gdy strażnik jest daleko, szybko otworzyć drzwi ręcznie i wbiec do środka. Przy wychodku stoi Eryk. Naszym zadaniem jest przekazać mu wiadomość. Następnie, gdy wrócimy do Geretha i powiemy mu, że daliśmy list, zaplanuje akcję odbicia go z ręki łowców. Po chwili pojawia się o godzinie 21.00 przed wejściem do piwnicy, gdzie znajduje się ring bokserski i widzimy dwóch niewolników prowadzących Eryka. Wraz z jego bratem przeprowadzamy szturm na nich. Nawet jeśli sami zbijemy któregokolwiek z nich, reszta łowców nie będzie do nas wrogo nastawiona. Za każdego jest **+5 punktów Karmy**. Po akcji Eryk i Gereth spotykając się, a my rozmawiając z tym drugim, dostajemy nagrody takie jak wyżej.

#### 18. Dostawca pizzy: kasyno, sklep i ring

Zadanie to możemy aktywować u barmana w kawiarni Hard-Rock, jeśli mamy *INT min. 3, CHA min. 7 i handel min. 60*. Zleci nam pracę w roli dostawcy pizzy. Dostajemy trzy pizze i mamy je roznieść do trzech klientów w ciągu godziny. Uprzedza nas, abyśmy przy tym byli bardzo mili dla klientów, którzy tacy nie są. Klienci to:

- 1) facet w pokoju na drugim piętrze kasyna Monte. Gdy do niego przyjedziemy zacznie psioczyć dlaczego tak długo nas nie było, nawet jeśli przybędziemy tuż po otrzymaniu dla niego zlecenia. Za dostawę da nam **75\$**, ale będzie strasznie narzekał. Dostaniemy **+100 PD** za dostarczenie. Jeśli będziemy mimo wszystko życzliwi dla niego, a nie aroganccy, dostaniemy dodatkowe **+100 PD**,
- 2) handlarz Tibbith prowadzący market przed wejściem do miasta. On będzie twierdził, że przy zamawianiu otrzymał informację, że dostawa będzie kosztować 5\$, a nie 10\$ tak jak od niego wymagamy. Możemy znów być mili i darować mu te 5\$, w efekcie otrzymamy **65\$** lub będąc aroganckimi możemy wymusić **75\$** ku niezadowoleniu klienta. Dostajemy **+100 PD** w każdym przypadku.
- 3) sędzia Farber stojący przy ringu w części niewolniczej Vegas. Gdy do niego zagadamy, będzie nam kazał czekać. Możemy wybrać opcję, w której cierpliwie czekamy aż zwróci na nas uwagę lub wypominać go, żeby

zajął się odbiorem pizzy. W każdym przypadku jednak będzie na nas wściekły i da nam tylko 65\$. Dostajemy +100 PD za każdy sposób zachowania.

Po rozwiązaniu wszystkich pizz, wracamy do barmana i dostajemy +200 PD i 195\$. Jeśli w przypadku, któregośkolwiek klienta byliśmy arogancy, zostaniemy przez szefa pouczeni jak się zachowywać wobec klientów. **Jeśli natomiast byliśmy dla wszystkich mili, to powinien aktywować się skrypt, w którym barman gratuluje nam doskonałego wizerunku i daje 10\$ premii i 20% zniżkę w kawiarni, nie mniej jednak w moim przypadku za każdym razem kiedy byłem dla każdego klienta miły, barman i tak upominał mnie, że niektórzy klienci byli niezadowoleni... To najprawdopodobniej BUG.**

Jeśli w ciągu godziny od rozpoczęcia zadania stracimy pizzę, zjemy je lub czas upłynie, to po powrocie do barmana dostaniemy ochrzan, stracimy 195\$ (albo zgodzimy się pokryć straty, albo ochrona wyrzuci nas z baru i odbierze należność), ale dostaniemy +200 PD za dobre chęci.

#### 19. Rozwiąż sprawę długu Kevina złodzieja

Żeby wykonać to zadanie wydaje się logiczne porozmawiać najpierw z policjantem na recepcji posterunku o wyrazić chęć udzielenia pomocy detektywistycznej. Oprócz zlecenia nam [zadania ze znalezieniem córki archiwisty](#), powie nam też o kieszonkowcu, który grasuje w Czystym Mieście, jednak zadanie się nie aktywuje.

Owym kieszonkowcem jest dzieciak stojący pierwotnie przy ścianie budynku kasyna Monte 3. Przy pierwszej rozmowie z nim zacznie na uciekać. Powinniśmy poczekać aż pobiega trochę dookoła, następnie gdy się zatrzyma **powinniśmy w trybie skradania podejść jak najbliżej niego i wtedy zacząć drugą rozmowę.** Dowiemy się, że ucieka przed bandytami i z ich powodu okrada ludzi. Możemy zastraszyć go i zażądać, by dał nam to co ukradł, a skutkuje to **-25 punktami Karmy** i zdobyciem 175\$. Później mamy możliwość, by pomóc dzieciakowi:

- 1) możemy pójść i zabić Orrisa i jego ziomka – za każdego **+5 punktów Karmy**, a po oznajmieniu o tym dzieciakowi Kevinowi dostaniemy **+500 PD**, a on więcej nie będzie kradł,
- 2) możemy pogadać na temat Kevina z Orrisem i ten zażąda w zamian za danie chłopcu spokoju **policyjnego pistoletu laserowego (unikalna broń)**. Można:
  - 2.1) ukraść go z szafy w pokoju, w którym przebywa David Oscar, a najlepiej zrobić to w trybie skradania tak, by nie widział. Zaatakuje nas jeśli zostaniemy przyłapani na grzebaniu w szafie,
  - 2.2.) znaleźć go u dowódcy **gangu Neon**, który atakuje nas w losowym spotkaniu.

Po dostarczeniu pistoletu do Orrisa ten obieca, że da spokój dzieciakowi. Gdy powiemy o tym małemu Kevinowi, zrezygnuje z bycia złodziejem, a my otrzymamy **+10 punktów Karmy** i **+500 PD**.

U mnie zadanie aktywowało się w Pip-Boy mniej więcej w połowie czynności do jego zakończenia, ale zakończyło się normalnie.

## 20. Orris proponuje rozwiązanie problemów Murphy'ego

Aby aktywować to zadanie najpierw udajemy się do siedziby policji i rozmawiamy z głównym policjantem przy biurku. Możemy zapytać go kim jest gość za kratami i poprosić o rozmowę z nim. Od więźnia możemy dowiedzieć się, że nazywa się Murphy i został wrobiony w kradzież. Zleci nam porozmawianie z jego kumplem Orrisem. Stoi on przy kawiarni Hard-Rock i ma na sobie czarną kurtkę. Zadanie to aktywuje się, gdy z nim porozmawiamy i zlecimy jakiś sposób rozwiązania zadania. Są cztery:

- 1) możemy zastrzelić go po prostu przez kraty w celi. Po zrobieniu tego podbiegnie do nas recepcjonista i wyceluje bronią. W rozmowie mając *retorykę na min. 70* lub *CHA min. 9* możemy przekonać go, że był to nasz własny interes i nie powinien się wtrącać. Otrzymamy **+200 PD**,

- 2) możemy zatruć wodę w dzbanku obok celi, z którego piją więźniowie. Murphy padnie, a my otrzymamy **-5 punktów Karmy** i **+250 PD**,
- 3) możemy wykupić Murphego za kaucją w kwocie 500\$. Dostaniemy **+5 punktów Karmy** i **+500 PD**.
- 4) możemy przekonać głównego policjanta, że powinien go wypuścić, mając *leczenie na min. 80*. Wówczas zadziała argument choroby zakaźnej, a my dostaniemy **+5 punktów Karmy** i **+500 PD**.
- 5) możemy dowieść niewinności Murphego. W tym celu po rozmowie z nim udajemy się na drugie piętro ratusza (wejście obok policji) i tam rozmawiamy z gościem w białym fartuchu imieniem Irwin. Mając *INT min. 5* pojawia się opcja dialogowa, która wyśmiewa jego opowieść. Po zadaniu mu wszystkich pytań idziemy do kasyna do pokoju, w którym na stole leży księga i **powinniśmy jakoś z niej wyrwać jedną kartkę z informacjami o Irwinie i Murphym tak, aby kasjerka tego nie widziała, ale nie mam pojęcia jak to zrobić...** w każdym razie, gdy kartkę zdobędziemy, będzie ona dowodem uniewinniającym skazańca. Za jego dostarczenie do policjanta na recepcji dostaniemy **+5 punktów Karmy** i **+500 PD**, czyli tak jak wyżej.
- 6) **według pliku gry powinniśmy mieć możliwość sprzedania dowodu winy Irwinowi, ale nie udało mi się w żaden sposób aktywować takiej opcji dialogowej.**

Gdy sprawa z Murphym się zakończy i powiadomimy o tym Orrisa, dostaniemy **+500 PD** i zaoferuje w nagrodę do wyboru: **2 psycho**, **2 wygrzewy**, **2 opakowania mentatów** lub **3 stimpaki**.

### **Pomniejsze zadania i ciekawostki**

- 1) Kiedy po raz pierwszy przyjedziemy do Vegas samochodem, od razu zaparkujemy go w garażu, który znajduje się trochę na wschód od głównej wejściowej części miasta. Tam zobaczymy też, że za drzwiami garażu czai się na nas dwóch oprychów. Gdy wyjdziemy zaatakują nas. Po zabiciu ich (za każdego jest **+5 punktów Karmy**) u jednego znajdziemy

kontrakt na zabicie nas podpisany przez technika Andersa (który sprzedał nam samochód!) i tymi bandziorami, którzy są żołnierzami Wichrów Wojny. Gdy doniesiemy o tym fakcie Wescerowi, otrzymamy **+500 PD**.

- 2) Po uwolnieniu więźnia z Wichrów Wojny, będziemy mogli spotkać go w kasynie Monte 3. Gdy z nim porozmawiamy i postawimy mu trunek, wygada się po pijanemu o tym, że w pobliżu Vegas istnieje tajemnicza fabryka narkotyków, z którą związane jest [jedno z zadań](#).
- 3) Minister kultury na drugim piętrze ratusza ma bardzo złe mniemanie o ludziach z poza jego miasta. Możemy przekonać go do zmiany myślenia mając *naukę na min. 65*, za co dostaniemy **+250 PD**.
- 4) Minister kultury stoi obok terminalu. Można na nim użyć *nauki na min. 60*, a wydobędziemy z niego **stimpaka**.
- 5) **W pliku gry istnieje tekst świadczący o tym, że karawaniarza Bobby'ego można spotkać w Vegas i może on powiedzieć nam o Czarnej Karawanie, ale mi się nigdzie nie udało go znaleźć.**
- 6) Minister kultury może nam opowiedzieć coś więcej o burmistrzu. Początkowo nie będzie do tego chętny, **ale jeśli wcześniej wykonaliśmy zadania dla burmistrza**, będziemy mogli użyć w rozmowie z nim odpowiednich argumentów i przekonawszy go dostaniemy **+250 PD**.
- 7) W pobliżu Las Vegas można trafić na spotkanie losowe, w którym atakuje nas **gang Neon**. Jego szef ma przy sobie unikalną broń – **policyjny pistolet laserowy**.
- 8) Handlarz Tibbith prowadzi mały market na przedmieściach Vegas. Możemy wyciągnąć od niego informację o Wysypisku Opon, gdzie ghul możemy nam ulepszyć samochód – [patrz zadania z samochodem](#).
- 9) Handlarz Tibbith jest najlepiej wyposażoną osobą w Vegas. Jeśli wejdziemy z nim w opcję handlu, a potem wrócimy do rozmowy pojawi nam się opcja dialogowa, w której pytamy go skąd bierze te wszystkie rzeczy. Mając *handel na min. 35* możemy wyciągnąć od niego informację, że ma swoje tajne źródło, z którego zdobywa przedmioty, za co dostaniemy **+100 PD**. Jeśli mamy *handel na min. 90*, możemy się dodatkowo domyślić, że musi posiadać coś specjalnego. Gdy do końca pociągniemy go za język, wygada się, że posiada giwery lepsze niż

klasyczne i tym samym w jego handlarskim ekwipunku dostępne staną się nowe bronie, **głównie bronie energetyczne, a także unikalne – karabin M16K, elektrowłócznia i rękawica AMY!**

- 10) Przy wagonach karawan leży dwóch chorych gości. Mając *pierwszą pomoc na min. 75* lub *leczenie na min. 50* możemy ich wyleczyć i za każdego dostaniemy **+150 PD**. Możemy pomóc sobie **zestawem pierwszej pomocy, torbą lekarską lub wojskowym zestawem paramedyczny, ale do tego i tak trzeba mieć taki sam poziom umiejętności.**
- 11) W pokoju w budynku na terenie parkingu dla karawan jest gość grający w karty. Może zaproponować nam zagranie o stimpaka przeciwko naszym 100\$. Możemy odkupić **stimpaka** za 350\$ i dostać **+50 PD** lub zagrać o niego w karty. Jeśli przegramy, tracimy **100\$**. Jeśli wygramy, a sukces zależy od umiejętności *hazard*, to dostaniemy **stimpaka** i **+300 PD**, a także będziemy mogli dać mu z dobroci te 100\$ i dostaniemy **+5 punktów Karmy**.
- 12) W części, gdzie znajduje się garaż na samochód jest tablica informacyjna. Możemy jej użyć do ustaleniu czy chcemy mieć zaparkowany samochód w garażu, na parkingu dla karawan czy w Czystym Mieście oraz możemy na niej sprawdzić, gdzie zostawiliśmy samochód.
- 13) Z tyłu za komisariatem jest niskiego wzrostu człowiek, który próbuje naprawić robota. **Według pliku gry powinna być możliwa naprawa tego robota i prawdopodobnie powinien być do tego potrzebny serwomotor. Tylko ja nie mogę nawet dotknąć robota, bo wyświetla mi się komunikat „Nie możesz się tam dostać”.**
- 14) W garażu znajduje się **nasz osobisty sejf, do którego kod to: 31043**
- 15) Mechanik na Zaporze Hoovera może nam ulepszyć:
  - karabin laserowy – 2400\$,
  - pistolet laserowy – 1800\$,
  - pistolet magneto-laserowy – 2000\$,
  - karabin plazmowy – 2400\$,
  - pistolet plazmowy – 1600\$,

- poganiacz bydła – 800\$ - dostajemy „Najlepszego Przyjaciela Farmera”,
- rękawicę wspomaganą – 1500\$,
- REZ4 – 1000\$ - każdorazowe ładowanie.

Podane kwoty występują przy *handlu ok. 90*. Według pliku tekstowego ich wysokość zależy od tej umiejętności.

- 16) Jeśli mamy *INT min. 4* w rozmowie z mechanikiem na Zaporze Hoovera po dokładnym wypytaniu go o wszystko będziemy mogli zapytać go także o specjalny sprzęt. Powie nam o Wzmacniaczu Empatii do Pip-Boya. Będzie chciał sprzedać go nam za 2000\$ i zamontować za 500\$. Możemy go także tylko odkupić za 2000\$ i zainstalować sami przy stole warsztatowym mając *naprawę na min. 40* i *naukę na min. 50*. Skutkiem wmontowania go jest nabycie **perka „Empatia”**.
- 17) W podziemiach budynku niewolników, gdzie znajduje się ring, leży jeden z zawodników. Jeśli *jesteśmy kobietą*, mamy *INT min. 3*, *CHA min. 7* i *ZR min. 7* możemy wykonać dla niego masaż, za co dostaniemy **+250 PD**.
- 18) Na terenie przeznaczonym do walk bokserskich jest trener, który może **czterokrotnie** dać nam lekcję *walki wręcz*, każdą za 1000\$ i po każdej sesji ta umiejętność wzrośnie o **+5%**, a po ostatniej **SŁA wzrośnie nam o 1!**. W pliku gry podana jest różna liczba sesji, które odbywamy podnosząc swoje umiejętności. Nie wiem jednak czy tak naprawdę może być ich więcej niż cztery i od czego to zależy.
- 19) Diler ubrany na czarno-niebiesko stojący przed kawiarnią ma na sprzedaż **„przepis na stimpaka”**.
- 20) W kawiarni Hard-Rock stały klient w żółtym swetrze ma w ekwipunku **zamkniętą walizkę**. Jeśli mu ją ukradniemy, przy stole warsztatowym będziemy mogli otworzyć ją, mając *otwieranie zamków na min. 75* (**+250 PD**) lub wyłamać zamek, mając narzędzia i *naprawę na min. 40*. W środku znajduje się **500\$**, **mentaty** i **anatomiczny analizator Pip-Boya**, ale za kradzież cudzej własności otrzymujemy też **-75 punktów Karmy**.
- 21) Na zielonej trawce obok kawiarni biega lunatyk, który ciągle krzyczy o nietoperzach. Gdy z nim pogadamy i dojdziemy do końca dialogu,

odejście stamtąd na jakiś czas. Gdy po kilku dniach wrócimy, będzie tam znowu i tym razem, gdy damy mu **środki przeciwbólowe** opowie nam o tajemniczym narkotyku, który zażył i który wywołał u niego taką jazdę. Mając *INT min. 5* możemy dowiedzieć się o istnieniu tajnego laboratorium.

- 22) Jeśli mamy *PER min. 8* możemy zapytać barmana, co to za roślina rośnie obok niego za ladą. Opowie nam o niej, a wtedy używając na niej *nauki* wydobędziemy z niej **dwa orzechy Vocas**.
- 23) Gdy pogadamy z kobietą stojącą przy maszynach do gry w kawiarni Hard-Rock, powie nam dlaczego jedna z maszyn do gry jest zepsuta. Możemy potem zaproponować barmanowi, że ją naprawimy. Żeby to zrobić, trzeba użyć na niej *naprawy* i mieć umiejętności *naprawy, nauki i hazardu łącznie na min. 120*. Wówczas za naprawienie dostaniemy **+500 PD** i od barmana **300\$** nagrody.
- 24) Na terenie z kawiarnią Hard-Rock jest migająca w nocy latarnia uliczna, którą możemy naprawić za **+50 PD**. Taka sama jest przy naszym garażu.
- 25) W kawiarni możemy posłuchać smutnej historii gościa stojącego przy barze za co dostaniemy **+100 PD** i **wodę leczniczą** – **jeden z produktów do automatu Pretty&Glamour**.
- 26) W pokoju ghuli na terenie Martwego Hotelu jest sterta śmieci, z której możemy wydobyć **złom**, używając na nim *naprawy*.
- 27) Kwatermistrz na Zaporze Hoovera ma na zbyciu **regulator ciśnienia** czyli przedmiot z listy od Sama z Kryptopolis. Możemy go wymienić na 10 pizz od Philipsa lub 500\$ oraz **według pliku gry powinno się móc również dać mu 250 butelek Nuka-Coli, jeśli mamy na nią licencję, ale u mnie to nie działa**.
- 28) Drzwi do tylnego budynku za Martwym Hotelem można wyważyć za pomocą łomu lub mając *Sił min. 8*. W środku jest trochę jedzenia.
- 29) Na terenie hotelu maniaków można użyć radia i wówczas podsłuchamy rozmowę dwóch gości, którzy usiłują zrobić maniaków w biznes narkotykowy (sami możemy dostać takie **zadanie u Wallace'a**). Dostaniemy za to **+100 PD**.



- 30) W Czystym Mieście tuż przed wejściem stoi działająca maszyna do prasy. Gdy jej użyjemy będziemy mogli wydobyć z niej za 500\$ każdy rodzaj dostępnej w grze **książki podnoszącej umiejętności**.
- 31) Na środku ulicy w Czystym Mieście stoi kobieta z wózkiem i sprzedaje kanapki. Gdy z nią pogadamy, będziemy mogli dowiedzieć się, że ma ciężką sytuację finansową w związku z tym, co dzieje się w mieście. Możemy zaoferować jej pomoc w postaci rozmowy z burmistrzem. Możemy go przekonać do wsparcia tej kobiety mając *handel na min. 80* lub jeśli wcześniej wykonaliśmy zadanie dla niego. Za przyniesienie dobrych wiadomości kobiecie dostaniemy **+1000 PD**, **+50 punktów Karmy** i **kanapkę**.
- 32) W rozmowie z kobietą sprzedającą kanapki, mając *PE min. 5* możemy zauważyć, że jej wózek jest uszkodzony. Pozwoli nam go naprawić. By to zrobić, trzeba użyć na nim złomu, mając *naprawę na min. 55*. Za naprawienie jest **+350 PD** i **dwie kanapki** od kobiety.
- 33) W szafce w pokoju na pierwszym piętrze kasyna Monte jest dostępny **przepis na „Koktajl Atomowy”** i jeden egzemplarz tego „trunku”.
- 34) W jednym z grobów w dzielnicy niewolniczej możemy znaleźć **zardzewiałą Kataną**. Możemy ją naprawić przy stole warsztatowym za pomocą złomu, Rot Gut, *naprawy na min. 25* i *broni białej na min. 25*. Dostajemy **+50 PD**.
- 35) W szafce w pokoju na pierwszym piętrze kasyna Monte znajduje się **pastę do zębów – przedmiot z kolekcji Pretty&Glamour**.
- 36) **Według pliku gry jako ćpun lub trędowaty nie można wejść do kasyna Monty, bo wyrzuci nas ochroniarz. Nie jestem przekonany czy to działa...**
- 37) W pokoju na pierwszym piętrze kasyna Monte jest naćpany gość w czarnej kurtce. Żeby z nim pogadać trzeba najpierw użyć na nim *leczenia* lub *pierwszej pomocy* mając przy tym *leczenie na min. 50*. Za postawienie poprawnej diagnozy dostajemy **+300 PD**. Potem w rozmowie możemy postawić dalszą diagnozę mając już tylko *leczenie na min. 80*, a następnie wybrać jedną z opcji pomocy. Możemy dać mu **psycho**, za co dostaniemy **-10 punktów Karmy**, **+300 PD** i **500\$** lub dać je po prostu za darmo. Inną możliwością jest danie mu antysmokera za co dostaniemy **-3**

**punkty Karmy**, +300 PD i 200\$, a jeśli damy je za darmo dostaniemy +10 **punktów Karmy** i 300 PD. Jest też opcja odradzenia mu dalszego ćpania i za nią dostajemy +5 **punktów Karmy** i +300 PD.

- 38) W pokoju na pierwszym piętrze są zamknięte drzwi, za którymi na ścianie leży obraz. Za otwarcie drzwi są -2 **punkty Karmy** i +75 PD, a obraz ze ściany możemy zdjąć za pomocą *nauki*, zaś skutkiem jest -2 **punkty Karmy**. Obraz możemy sprzedać np. mając *handel 92* za cenę 300\$.
- 39) W kasynie przy torze wyścigowym gekonów stoi Barney Hill. Gdy z nim pogadamy, będziemy mogli posłuchać historii o jego porwaniu przez UFO. W zależności od tego czy będziemy dla niego mili czy nie mili, potraktujemy go jak wariata czy uwierzymy w jego wersję, dostaniemy -3 lub +3 **punkty Karmy**.
- 40) Na drugim piętrze w kasynie Monte w zamkniętym pokoju jest stół z gratami. Za otwarcie drzwi jest +75 PD i -2 **punkty Karmy**. Na stole są części **Blastera Obcych**. Możemy je zabrać, co skutkuje -3 **punktami Karmy**. Nie znam innego sposobu na zdobycie **Blastera Obcych**. W Strefie 51 go nie ma.
- 41) W lokacji The Pound, gdzie znajduje się tajne laboratorium narkotyków dla mieszkańców Vegas w pilnowanej budzie znajduje się komputer. Możemy dostać się do tego budynku tylko wybijając wszystkich tamtejszych bandziorów lub donosząc policji w Vegas o tym, że znaleźliśmy tajne laboratorium. Wówczas oni to zrobią. Na komputerze możemy użyć *nauki na min. 40* i dostaniemy +400 PD i dowiemy się ciekawych rzeczy o narkotykach.
- 42) Po skończeniu gry obok sklepu Tibbita znajduje się przywiązany do słupa gość, którego można opluć, skopać jądra albo zabić inaczej i nie ma za to negatywnych skutków. Z jego zwłok można zabrać **zioło Vysera**. Całe zajście jest chyba nawiązaniem do czegoś.
- 43) Jeśli zdecydujemy się kupić nocleg w kasynie Monty, będziemy mogli potem pogadać z Mauricem, gościem stojącym na korytarzu. Mając *INT min. 3*, będziemy mogli poprosić go o podzielenie się wiedzą o grach w kasynie. Za 1000\$ może nam podnieść *hazard o +10*.

- 44) Maurice, jeśli mamy *INT min. 3*, może opowiedzieć nam o skarbie, który jakiś hazardzista ukrył w Vegas. Niestety po wnikliwym przeszukaniu całego miasta, nigdzie nie udało mi się odnaleźć nic, co nazwałbym skarbem jakiegoś bogacza. **Możliwe, że Maurice ma tu na myśli Złoty Żeton, który znajdujemy za pomocą wykrywacza metalu pod znakiem „Welcome”, bowiem we wcześniejszych wersjach gry, było tam do znalezienia około 1000\$.**
- 45) W budce w The Pound możemy znaleźć niewolnika, który opowie nam o laboratorium, jeśli zmusimy go do tego siłą, za co jest **-5 punktów Karmy** lub sam nam powie, jeśli damy mu jakieś jedzenie, np. kanapkę i za to jest **+5 punktów Karmy**.
- 46) Aidanowi, zarządcy gildii łowców niewolników możemy sprzedać kołnierze niewolnicze za 100\$ lub za 125\$, jeśli mamy *handel na min. 60*.
- 47) W lokacji the Pound w biurku w tylnym budynku osady znajduje się **dokument ważny w śledztwie dla burmistrza**. Korzystnie jest go zdobyć wkradając się niezauważenie – powinniśmy przejść najpierw przez dziurę w płocie, potem do budki po prawej stronie cały czas idąc za plecami strażnika, a potem już do drzwi do większego budynku. Wewnątrz przekradamy się niezauważenie do pokoju z biurkiem, w którym znajduje się dokument. Wyjść możemy tą samą drogą. Za wkradnięcie się po cichu do pokoju z biurkiem dostaniemy **+300 PD** i **+2%** do umiejętności *skradania*.
- 48) W kasynie Monte tuż przy wejściu stoi David. Możemy wejść z nim w dłuższy dialog mając *INT min. 3*. Może na opowiedzieć o gościu, który ma u niego dług. Jest nim Norman, który przebywa w toalecie na drugim piętrze. Gdy z nim pogadamy, dowiemy się, że jest winny Davidowi swoje...nadnercze. Będziemy mogli zaproponować mu rozwiązanie trudnej sytuacji na kilka sposobów:
- 48.1) możemy spłacić dług Normana, ale w postaci 3000\$. Gdy mu o tym powiemy, dostaniemy **+5 punktów Karmy** i **+500 PD**,
- 48.2) możemy wykraść Davidowi kontrakt i zanieść go Normanowi – także **+5 punktów Karmy** i **+500 PD**,

48.3) możemy siłą zaprowadzić Normana do Davida, żeby ten odebrał swoją należność. Dostaniemy **-5 punktów Karmy**, **+500 PD** i **300\$** od Davida.

48.4) możemy zabić Davida po cichu (materiały wybuchowe do ekwipunku lub „Horsekillerem”) i powiedzieć Normanowi. Podziękuje nam, a my dostaniemy **+500 PD**.

48.5) możemy otworzyć dwie pary tylnych drzwi, każde za **+75 PD** i powiedzieć Normanowi, że może uciec tylnymi drzwiami. Dostaniemy **+5 punktów Karmy** i **+500 PD**.

48.6) mając *leczenie na min. 90* możemy zaproponować mu operacyjne usunięcie nadnercza i danie go Davidowi. Za przekonanie do operacji dostaniemy **-5 punktów Karmy** i **+1000 PD**, potem **+500 PD** i znowu **+1000 PD** za udaną operację. Trzeba też wcześniej posiadać środki przeciwbólowe.

49) Za pomocą **wykrywacza metalu** można znaleźć rzeczy w następujących dzielnicach w następujących liczbach:

49.1) 5 na terenie parkingu dla karawan: jedna przy starym fotelu obok, którego stoi karawaniarz Bibbit, jedna obok przyczepy Czarnej Karawany, jedna kawałek dalej od przyczepy Czarnej Karawany między braminami i gratami, jedna po lewej stronie metalowego płotu, jedna po znakiem „Welcome” (**złoty żeton!**),

49.2) 5 na terenie Czystego Miasta: jedna między krzakiem z drzewem tuż przy zielonym polu wejściowym, jedna po prawej od wejścia tuż przy ścianie budynku policji, jedna między beczkami a policjantem za budynkiem policji, jedna między oponą a kaktusem jeszcze dalej za budynkiem policji, dwie prawie obok siebie na zielonej trawce przed wejściem do Monte (jedna z nich to **unikalny nóż!**).

49.3) 2 na terenie niewolniczym – jedna w rogu budynku niewolników przy beczce po lewej stronie, jedna przy wraku wozu obok wejścia,

49.4) 9 na terenie z kawiarnią Hard-Rock: trzy na prawo od kawiarni na większym terenie porośniętym trawą, cztery na lewo od kawiarni na większym terenie porośniętym trawą, jeden po prawej od kawiarni na mniejszym terenie porośniętym trawą, jeden po lewej od kawiarni na

mniejszym terenie porośniętym trawą. Wśród nich są **okulary** i **garota!** Okulary możemy dać biedakowi chodzącemu obok po trawniku, za co jest **+100 PD** i **-1 punkt Karmy**, o ile wymusimy danie **5\$**. Garotą można zabić przeciwnika od tyłu, nie robiąc hałasu i nie dostając za to PD. Jednak trzeba mieć wysoką umiejętność *skradania* i zawsze podejść od tyłu do przeciwnika.

## 2.13. Salt Lake City

Miasto położone tuż obok Wielkiego Jeziora Słonego. Ponoć w czasie Wielkiej Wojny zostało zbombardowane 13 pociskami nuklearnymi. Realizuje się tu część wątku głównego, bowiem możemy stąd dotrzeć pociągiem do Krypty Rządowej, a także jest oczywiście mnóstwo zadań pobocznych. Tutaj u mechanika z fabryki Nuka-Coli możemy stworzyć pancerz wspomagany. Już w tym miejscu zwrócę uwagę na ciekawą rzecz związaną z barem, mianowicie, jeśli przyjrzymy się na jego logo na słupie przy drzwiach, zauważymy, że widnieje tam nazwa „Tin&Meal” (przynajmniej na moje oko). Natomiast we wszystkich dialogach występuje nazwa „Tin Angel”. Zapewne ktoś się nie dopatrzył i tak zostało. Czyż nie tak?



### 1. Napraw komputer pokładowy w pociągu

Zadanie to należy do grupy zadań wątku głównego. Zostaje ono aktywowane w momencie zbadania pociągu stojącego w maszynowni w dzielnicy kolejowej.

Zauważymy w nim, że jego komputer pokładowy jest uszkodzony. Można go naprawić na kilka sposobów:

- 1) u Andersa w Wichrach Wojny za 2550\$,
- 2) u mechanika w Zaporze Hoovera w Vegas za 2500\$,
- 3) u Phila z Battle Mountain za 3000\$ lub za 1500\$ jeśli ma on nas dobre zdanie,
- 4) u mechanika Franka Korchena w Nowym Reno za 2000\$,
- 5) u mechanika przy fabryce Nuka-Coli w Salt Lake City tylko, jeśli mamy w mieście *bardzo wysoką reputację, prawdopodobnie Bożyszczę tłumów*. Zrobi to za 1000\$,
- 6) u Stapletona, zjadacza psów w Salt Lake City, jeśli mamy w mieście *wysoką reputację* oraz jeśli damy mu narzędzia i „Krwawą Mary” (do ukradnięcia z lodówki w knajpie Tin Angel lub kupienia tam),
- 7) sami przy stole warsztatowym mając *złom* oraz *naprawę na min. 60* i *naukę na min. 60*. Dostaniemy za to **+1000 PD**.

Według pliku gry powinien to też zrobić Joshua z Kryptopolis, ale gdy od niego pójdziemy, odsyła nas do swojego supervisora, a ten do Gravesa i dalej nie ma już co zrobić. Więc chyba to nie działa.

Za zamontowanie komputera w pociągu otrzymujemy kolejne **+2000 PD**.

## 2. Kolej potrzebuje maszynisty

Kolejne zadanie należące do wątku głównego. Jest ono również aktywowane przy oględzinach pociągu w dzielnicy kolejowej. Do jego wykonania mogą nam posłużyć czterej goście według opisu konsoli określani jako „idle man”. Znajdują się oni w:

- Nowym Reno w pokoju na drugim piętrze Eldorado,
- Wichrach Wojny w namiocie w wejściowej części,
- Las Vegas w pokoju na drugim piętrze Monte,
- Salt Lake City obok budynku szeryfa.

Każdemu powinniśmy zapłacić 1000\$ za rolę maszynisty, a dodatkowo dla gości z Reno, Wichrów Wojny i Vegas trzeba jeszcze zapłacić 1000\$ za dotarcie do Salt Lake City. Innym sposobem jest kupienie niewolnika u Aidana za 3000\$ lub za 2000\$, jeśli mamy *handel na min 75*. Za zdobycie człowieka zyskujemy +500 PD. Po przekonaniu go do współpracy czeka on na nas w hotelu 6th Bullet w Salt Lake City.

### 3. Artezyjska wieża potrzebuje filtra wody

Quest z tą wieżą możemy aktywować o ile wcześniej zapoznaliśmy się z nią. Stoi ona w dzielnicy slumsów. Gdy „porozmawiamy” z drzwiami do niej, będziemy mogli wspiąć się na górę. Ponieważ widok dla naszej postaci jest z tej wieży niesamowity, dostajemy będąc na górze +1 do *Percepcji* i utrzymuje się ono przez jakiś czas po zejściu z wieży. **Co ciekawe, mając *Sił max. 3* lub *ZR max. 3* lub jakiś inny parametr, którego nie potrafię ustalić, ale wskazuje na niego opcja tekstowa**, przy schodzeniu z wieży połamiemy sobie nogi! Inaczej, żeby ukończyć to zadanie bez konieczności wchodzenia na wieżę, powinniśmy mieć wykonany quest z [rozwiązaniem sprawy napadu na członków karawany „Szybki Jastrząb”](#) z Vegas. Wtedy bowiem dostajemy filtr i dowiadujemy się, że jest potrzebny w Salt Lake City i możemy od razu przejść do odpowiednich opcji dialogowych, a także już po rozmowie z „Hawkami” zadanie z filtrem jest aktywowane.

Po wejściu na wieżę, by aktywować zadanie udajemy się do lekarza Salt Lake City. Możemy zapytać go dlaczego wieża nie pracuje tak jak powinna. Dowiemy się o brakującym filtrze wody. Wydaje się, że tylko lekarz ma odpowiednie opcje dialogowe, by porozmawiać o wieży zanim zdobędziemy filtr.

Aby zdobyć to cudo wymagane do pracy wieży musimy wykonać zadanie z [rozwiązaniem sprawy napadu na członków karawany „Szybki Jastrząb”](#) z Vegas. Wcześniej Anders z Wichrów Wojny oraz mechanik z Zapory Hoovera mogą nam dać wskazówki, że filtr był w posiadaniu karawaniarzy.

Gdy już posiadamy filtr w swoim ekwipunku mamy trzy możliwości zakończenia zadania:

- 1) możemy sprzedać filtr doktorkowi. Przedstawi on swoje argumenty za słuszością tego czynu i jeśli zdecydujemy się odsprzedać go jemu, dostaniemy 5000\$, +5 punktów Karmy, 30% zniżki na jego towary i +5000 PD,
- 2) możemy sprzedać filtr szeryfowi. On również poda stosowne argumenty za zrobieniem tego. Jeśli jemu powierzymy to urządzenie, dostaniemy 10000\$ i +5000 PD,
- 3) możemy sprzedać go także fabryce, co wydaje się nie być dobre dla miasta, ponieważ fabryka wykorzysta go do celów biznesowych. Za sprzedaż filtra Skinnerowi dostaniemy 20000\$ i +5000 PD.
4. Rozwiąż sprawę zaginionego psa

W lewej stronie dzielnicy renesansowej chodzi dziecko wołające swojego psa. Jeśli mamy *INT min 3*, możemy zaproponować mu znalezienie go. Quest da się rozwiązać na trzy sposoby:

- 1) możemy pójść do slumsów i pogadać z dziwakiem, który tam mieszka. Jeśli mamy *INT min. 3*, poprosi nas o wybicie psów krążących dookoła, bo mu dokuczają. Za zrobienie tego da nam resztki amunicji. Po zrobieniu tego i powrocie do domu tego gościa po kilku dniach, wyczujemy w nim smród psiego mięsa. Po wejściu do łazienki odkryjemy, że mamy do czynienia ze zjadaczem psów. Gdy po tym fakcie wrócimy do dziecka i powiemy mu, że jego pies najprawdopodobniej został zjedzony, dostaniemy +500 PD,
- 2) psa możemy odnaleźć na terenach ściekowych Salt Lake City, na które wejdziemy przez zielone pole za fabryką Nuka-Coli. Można się za nią dostać przez dziurę najpierw w siatce, a potem w ogrodzeniu lub idąc od razu po zewnętrznej stronie ogrodzenia zaczynając od dołu mapy. Tam, używając „lornetki” na jednym z psów biegających bliżej prawego górnego rogu wysepki zauważymy, że ma na sobie obrożę. Pies ten zaatakuje nas tak jak każdy, gdy do niego podejmiemy. Po jego zabiciu będziemy mogli zabrać obrożę. Gdy wrócimy z nią do chłopca i powiemy, że psa musieliśmy zabić, gdyż nas zaatakował, dostaniemy +500 PD. Dalej, jeśli mamy *CHA min. 6* lub *retorykę na min. 100* możemy użyć pojawiającej się



opcji dialogowej, w której mówimy chłopcu, że psu było źle na łańcuchu i teraz jest mu lepiej w niebie. Za skuteczne użycie tej opcji oszczędzimy chłopcu łez i dostaniemy kolejne **+500 PD**.

- 3) po wykonaniu dwóch powyższych czynności możemy opowiedzieć o wszystkim szeryfowi, żeby on przekazał złą wiadomość chłopcu. Wtedy niezależnie od tego czy zwalimy winę na zjadacza psów pokazując jako dowód **naszyjnik z imieniem psa**, który znaleźliśmy przy jego zwłokach czy powiemy prawdę, że sami go zabiliśmy dostaniemy **+500 PD**.

## 5. Rozwiąż problem Marka

W dzielnicy z siedzibą szeryfa po lewej stronie znajduje się domek, w którym mieszka mąż znęcający się nad żoną. **Z każdą z tych osób możemy wejść w dialog tylko jeden raz**. Gdy z nią pogadamy, będziemy mogli zaoferować pomoc w poradzeniu sobie z przemocą. Możemy:

- 1) zabić męża lub zatruć go **zatrutym bimbrem**, który może dać nam żona – dostaniemy **-15 punktów Karmy** i **+1000 PD**,
- 2) zastraszyć go mając *Sił min. 9* lub *10 poziom doświadczenia* lub mając w statystykach *minimum 10 zabitych ludzi* – dostaniemy **+5 punktów Karmy** i **+1000 PD**,
- 3) w rozmowie z pijakiem mając **retorykę na min. 75** możemy dać mu piwo, „Krwawą Mary” lub Rot Gut, a wtedy przy spokojnej rozmowie sprawa sama się rozwiąże i dostaniemy **+10 punktów Karmy** i **+2000 PD**.
- 4) w rozmowie z pijakiem **jeśli nie mamy retoryki na min. 75**, odbędziemy normalnie rozmowę przy trunku, ale gość nie da się przekonać do zaprzestania przemocy, a wręcz przeciwnie – jeszcze bardziej utwierdzi się w przemocy wobec żony! To skutkuje tym, że gdy po paru dniach wrócimy do osady i zajrzemy do jego domu zobaczymy, że Mark... zabił żonę! Wtedy mamy kolejnych pięć możliwości zakończenia sprawy. Donosimy o tym fakcie szeryfowi, za co jest **+1000 PD** i **200\$** od niego i możemy zdecydować co się stanie z Markiem:
  - 4.1) możemy zasugerować szeryfowi jego publiczne powieszenie, co skutkuje **-10 punktami Karmy**,

- 4.2) możemy zasugerować powieszenie go, ale nie publiczne, co skutkuje brakiem zmiany Karmy,
- 4.3) możemy zasugerować wygnanie go z miasta, co skutkuje **+5 punktami Karmy**,
- 4.4) możemy zasugerować odizolowanie go od społeczeństwa, co skutkuje **+15 punktami Karmy**,
- 4.5) możemy kazać szeryfowi zdecydować samemu o jego losie, co skutkuje brakiem zmiany Karmy.

## 6. Wykonaj „skok stulecia” w Salt Lake City

Zadanie to może nam zlecić gość w czarnej kurtce stojący przed wejściem do klubu. Jeśli mamy perka *hiena cementarna* lub *kradzież na min. 50* (z moich ustaleń wynika, że ta opcja nie występuje, jeśli mamy w mieście *wysoką reputację*) to przy próbie zakończenia rozmowy zasugeruje nam udział w napadzie na sklep braci Quok. Jeśli się zgodzimy, będziemy musieli poczekać aż zrobi się ciemno i z nim pogadać.

Gdy już jest ciemno, gadamy z gościem i mówimy mu, że jesteśmy gotowi do akcji. Udajemy się pod fragment ogrodzenia z dziurą i pomagamy koleśowi przeskoczyć na teren sklepu. Możemy też zgasić za pomocą *naprawy* latarnię obok i jest za to **+50 PD**. Tam mamy trzy możliwości zakończenia zadania:

- 1) gdy gość będzie plądrował sklep możemy pójść do jednego z braci i powiedzieć mu, że widzieliśmy złodzieja przeskakującego przez płot. Zatrzymają go, trafi on do aresztu, a my dostaniemy **+5 punktów Karmy**, **+1000 PD**, a od jednego z braci **500\$** i **rewolwer** w podziękowaniu za udaremnienie skoku stulecia.
- 2) gdy gość będzie plądrował sklep, możemy sypnąć go policjantowi chodzącego po przeciwnej stronie ulicy. Złapie go, a my tym razem dostaniemy **+1000 PD** i **-5 punktów Karmy** (choć w sumie dobrze zrobiliśmy), natomiast po wejściu do dzielnicy z szeryfem zatrzyma on nas i w podziękowaniu da **3000\$**.
- 3) możemy cierpliwie poczekać, aż facet skończy plądrować wszystko i gdy znowu podejdzie pod płot, pomóc mu wrócić. Wtedy dostaniemy **-10**

**punktów Karmy** i **+2500 PD** oraz będziemy mogli mając 1000\$ w ekwipunku pohandlować z nim towarem, który ukradł albo też, jeśli mamy *handel* lub *retorykę na min. 50*, możemy zażądać 1500\$ i otrzymamy znowu **-10 punktów Karmy**. Po zakończeniu rozmowy kosztuje nam to jeszcze **-75 punktów Karmy** za skok stulecia i zostanie nam też obrabowane **1000\$** lub tyle ile zostało z wymiany. Po kilku dniach zastaniemy gościa w restauracji Tin Angel i tam opowie nam o tym, że ukrył gdzieś część łupów oraz o tym jak oszukiwać automaty z Nuka-Colą za pomocą **falszowych monet** oraz **monety wielokrotnego użytku**, którą nam da. W dzielnicy slumsów na skrzynce rozdzielczej jednego z domków znajdziemy **część jego łupów, którą jest 1000\$**. Według pliku tekstowego można w jakiejś latarni znaleźć jeszcze **narzędzia, klucz francuski, łom i paliwo**, ale nie wiem czy jest ona w finalnej wersji gry i gdzie ją znaleźć.

## 7. Pomóż biedakowi z pracą

Zadanie to jest jednocześnie aktywowane i zakończone. Po ulicy w części miasta z karawanami chodzi krzyczący o pomoc biedak. W rozmowie z nim możemy dać mu 10\$, kanapkę, iguanę na patyku lub owoc, za co dostaniemy **+5 punktów Karmy**. Możemy go także siłą wyrzucić z miasta co skutkuje **-5 punktami Karmy** i **+350 PD**. Żeby jednak wykonać zadanie trzeba wybrać pierwszą opcję dialogową czyli udać się z nim do kawiarni i pozwolić mu się unormować społecznie. Wtedy w rozmowie z innymi osobami będziemy mieli możliwość zaproponowania mu pracy. A można to zrobić w dwojaki(?) sposób:

- 1) można pójść do szeryfa i powiedzieć mu, że biedak szuka pracy. Szeryf się zgodzi i gdy powiemy o tym biedakowi, dostaniemy **+5 punktów Karmy** i **+350 PD**.
- 2) **można teoretycznie zapytać o pracę dla niego w jakimś sklepie. Tyle że jest taki skrypt w pliku dialogowym rozmowy z biedakiem, ale nijak nie widzę sklepu, którego miałyby ta kwestia dotyczyć. Zapewne znowu niedokończona sprawa...**

## 8. Zdobądź licencję na sprzedaż Nuka-Coli

To zadanie jest jednocześnie aktywowane i zakończone. Jeśli mamy *INT min. 3*, w rozmowie z przedstawicielem fabryki (gość w garniturze) będziemy mogli zapytać o przyłączenie się do interesu. **Licencję na sprzedaż Nuka-Coli możemy kupić po cenie zależnej od naszej umiejętności *handlu***. Za jej nabycie dostajemy **+500 PD** i mamy możliwość realizacji nuka-colowego biznesu.

Po zakupieniu licencji idziemy porozmawiać z gościem w przedsionku fabryki po prawej stronie. Gdy okażemy mu dokument, będzie mógł wystawić nam towar na sprzedaż. Przed fabryką staną kartony z Colą. Możemy wkładać do nich naszą colę i kupować. Maksymalnie jest tam 4000 butelek na miesiąc. Ceny wyglądają następująco:

- 4000 butelek – 8000\$,
- 3000 butelek – 6000\$,
- 2000 butelek – 4000\$,
- 1000 butelek – 2000\$,
- 500 butelek – 1000\$,
- 100 butelek – 200\$.

Ciąg dalszy naszego interesu ma miejsce przy realizacji sprzedaży w dużych miastach i opisany jest w zadaniach poniżej.

## 9. Sabotuj fabrykę Nuka-Coli

Żeby aktywować to zadanie, najpierw powinniśmy wziąć pracę u szeryfa, który wskaże nam położenie lokacji Provo. **Innym sposobem na jej znalezienie jest kupienie mapy Wielkiego Jeziora u braci Quok i jej wczytanie**. Gdy się do niej udamy, po prawej stronie zastaniemy gościa przy zagrodzie z braminami. Gdy nas zobaczy, zacznie uciekać. Kiedy go złapiemy, będziemy mogli wyciągnąć z niego informacje o ludziach, którzy tu mieszkają, a możemy to zrobić mając: *SiŁ min. 9, retorykę na min. 60, 12. poziom doświadczenia, Karmę -250* lub płacąc 100\$. Gdy wyciągniemy od niego informację, wtedy możemy podejść pod zamknięte drzwi ogrodzenia i nie otwierając ich użyć dzwonka. Wtedy same się

otworzą. Będziemy mogli wejść bez zagrożenia i porozmawiać z szefem bandytów.

Człowiek ten może zlecić nam zatrucie surowców do produkcji Nuka-Coli. Da nam dwa „Horsekillery”. Udajemy się do fabryki Nuka-Coli, skradając się wchodzimy na teren produkcyjny i powinniśmy użyć dwóch porcji tej trucizny na dwóch zbiornikach. Za zatrucie każdego jest **-50 punktów Karmy**. Po powrocie do szefa bandytów i oznajmieniu mu o wykonaniu zadania dostaniemy **+1500 PD** i **20000\$**.

#### 10. Nuka-Cola: dopełnij interesu z kawiarnią Hard Rock

To zadanie jest jednocześnie aktywowane i zakończone. Gdy mamy licencję na sprzedaż Nuka-Coli, mając *INT min. 3* w rozmowie z Samem Philipsem możemy zaproponować mu interes. Zechce przyjąć ofertę, jeśli wcześniej wykonaliśmy [zadanie z oczyszczeniem go z zarzutów o posiadanie narkotyków](#). Za udaną transakcję dostaniemy **+1000 PD**. Po paru dniach przy kawiarni pojawi się automat z Nuka-Colą. Udajemy się do Salt Lake City i rozmawiamy z mistrzem karawany. Mając *INT min. 3* i *handel na min. 50* możemy zażądać, by zamiast opłaty 20% dochodów ze sprzedaży wzięli za transport tylko 15%. Możemy dać im do zawiezienia 100, 200, 300, 500, 750 lub 1000 butelek. Możemy też dowozić colę samemu, ale jest to czasochłonne i niewygodne. Wykonaliśmy zadanie.

Teraz z automatu z Nuka-Colą będziemy mogli regularnie pobierać dochody. Mając *naukę na min. 30* możemy oszacować, że w tym miejscu dzienny zakup butelek coli będzie wynosił około 35 butelek na dzień. Dzięki tej informacji dowiadujemy się ile butelek coli opłaca się zainwestować w ten automat.

#### 11. Nuka-Cola: dopełnij interesu z klubem Cotton

To zadanie jest jednocześnie aktywowane i zakończone. Wykonujemy je analogicznie do poprzedniego. Za okazanie licencji barmanowi w klubie Cotton i zawarcie umowy dostajemy **+1000 PD**. Potem możemy transportować colę dzięki wsparciu karawany z Salt Lake City i odbierać należności z automatu.

Żeby w rozmowie z klientem w ogóle była opcja zaproponowania kupna Nuka-Coli, musimy mieć *INT min. 3*.

#### 12. Nuka-Cola: dopełnij interesu z restauracją Silver

To zadanie jest jednocześnie aktywowane i zakończone. Wykonujemy je analogicznie do poprzedniego. Za okazanie licencji barmanowi w restauracji Silver i zawarcie umowy dostajemy **+1000 PD**. Potem możemy transportować colę dzięki wsparciu karawany z Salt Lake City i odbierać należności z automatu.

Żeby w rozmowie z klientem w ogóle była opcja zaproponowania kupna Nuka-Coli, musimy mieć *INT min. 3*.

#### 13. Nuka-Cola: dopełnij interesu z Wichrami Wojny

To zadanie jest jednocześnie aktywowane i zakończone. Najpierw powinniśmy pogadać z kwatermistrzem i zaproponować sprzedaż coli. Potem udajemy się do Wescera po zgodę. Później wracamy do kwatermistrza i możemy podpisać umowę. Dostajemy **+1000 PD**. Następnie możemy transportować colę dzięki wsparciu karawany z Salt Lake City i odbierać należności z automatu.

Żeby w rozmowie z klientem w ogóle była opcja zaproponowania kupna Nuka-Coli musimy mieć *INT min. 3*.

#### 14. Napraw fabrykę Nuka-Coli

To trzecie zadanie zlecone nam przez Skinnera. Da nam urządzenie zwane PLC do naprawy. Mechanik z budynku obok da nam wskazówki, kto może je zreperować. Naprawić je można na trzy sposoby:

- 1) może to zrobić mechanik z Zapory Hoovera w Las Vegas za 1000\$,
- 2) może to zrobić motocyklista z Battle Mountain także za 1000\$,
- 3) możemy sami go naprawić przy stole warsztatowym, mając *naprawę na min. 25* i *naukę na min. 80*, za co jest **+500 PD**.

Za dostarczenie działającego PLC do Skinnera dostajemy **+1500 PD** i **2000\$**.

## 15. „Rozpraw się” z kupcem Nuka-Coli

Zadanie to zleca nam Skinner, dyrektor fabryki Nuka-Coli. Kupcem, który stanowi dla niego konkurencję jest sprzedawca stojący na parkingu dla karawan sprzedający przedwojenną Nuka-Colę. Żeby wykonać zadanie możemy:

- 1) zabić go i najlepiej zrobić to po cichu, by nie było awantury,
- 2) donieść o jego działalności szeryfowi,
- 3) kupić od niego cały towar jaki ma, czyli 200 butelek przedwojennej coli za 600\$, wtedy wyniesie się w miasta,
- 4) zapytać go czy nie chciałby pracować dla fabryki Nuka-Coli jako licencjonowany kupiec. Żeby móc to zrobić, najpierw trzeba kupić jedną jego colę i zwrócić mu uwagę, że jest mocno napromieniowana. Potem rozmawiamy z managerem i mając *INT min. 3* i *handel na min. 70* możemy przekonać go, że warto tego handlarza zatrudnić w fabryce. Dostaniemy za to rozwiązanie **+25 punktów Karmy**.

Gdy oznajmimy Skinnerowi, że jego konkurencja znikła, da on nam **300\$** i dostaniemy **+500 PD**.

## 16. Ukaz Gary'ego Gilmore'a

To pierwsze zadanie jakie zleca nam szeryf Salt Lake City. Żeby pojawiały się odpowiednie opcje dialogowe pozwalające zacząć lub zakończyć zadania u niego, musimy mieć *INT min. 3*. Pokazuje nam na mapie lokalację Provo. Gdy się tam udamy, możemy zadanie wykonać na dwa sposoby:

- 1) otworzyć drzwi ogrodzenia, wejść do środka i zabić wszystkich bandziorów. Każdy ma sporo fantów, za każdego jest **+5 punktów Karmy** i od każdego można zabrać głowę – łącznie jest 9 głów bandytów i 1 Gilmore'a. Gdy dostarczymy je do szeryfa, za głowę zwykłego bandyty dostaniemy **200\$**, a za głowę Gilmore'a **3000\$**.
- 2) możemy otworzyć drzwi do domu, a potem wejść do pokoju Gilmore'a. Nie zaatakuje nas. Jeśli mamy *retorykę na min. 110* lub *22. poziom*

*doświadczenia*, możemy przekonać go, żeby udał się z nami dobrowolnie do Salt Lake City, gdzie zostanie wydany na niego wyrok. Za to rozwiązanie dostaniemy +5000 PD, a od szeryfa obiecaną nagrodę 6000\$.

#### 17. Wybij populację Provo

To zadanie powinno aktywować się po wyjściu z mapy Salt Lake City i wcześniejszej rozmowie z szeryfem po wykonaniu [zadania z ukaraniem Gilmore'a](#). Naszym celem jest wytępienie populacji Provo. Możemy to zrobić na dwa sposoby:

- 1) wybić wszystkich mieszkańców osobno – za każdego jest +5 punktów *Karmy*,
- 2) zatruć studnię za pomocą „Horsekillera” – po kilku dniach w osadzie zostaną kałuże krwi i przedmioty na nich (głowy też). Za rozwiązanie bez przemocy dostaniemy +3000 PD.

Po wszystkim możemy tylko pozbierać głowy i zanieść je dla szeryfa. Za każdą jest 200\$.

#### 18. Zabij szeryfa w Salt Lake City dla Provo

Jeśli wzięliśmy od szeryfa zadanie z zabiciem Gilmore'a i wejdziemy do domu w Provo grzecznie, czyli pukając do drzwi, zostaną otwarte. Wtedy możemy wejść i porozmawiać z szefem całej bandy. Oznajmiając, że przybyliśmy wymierzyć sprawiedliwość Gilmore'owi i mając *INT min. 4* będziemy mogli złożyć kontrpropozycję. Za zabicie szeryfa w Provo gość zaoferuje nam 20000\$.

Pozostaje nam tylko udać się do kwatery szeryfa i w jakiś sposób się go pozbyć. **Otwarta walka nie będzie łatwa, ponieważ sam szeryf ma przy sobie karabin Gaussa i dodatkowo do walki włączą się inni policjanci.** Za zabicie każdego ze stróżów prawa jest -5 punktów *Karmy*. Po przyjsciu do szefa bandy w Provo i oznajmieniu mu o śmierci szeryfa dostajemy 20000\$.

#### 19. Zwróć klucze do fabryki Nuka-coli



Zadanie to jest aktywowane u administratorki fabryki – kobiety stojącej za kratą przy wejściu do fabryki. W rozmowie z nią możemy zapytać ją dlaczego jest smutna i dowiemy się, że klucze do fabryki, za które ona odpowiada, zostały skradzione. Następnie powinniśmy pogadać z dwoma pracownikami – Tomem i Simonem.

Tom znajduje się w jadłodajni fabryki. W rozmowie z nim, jeśli mamy *INT min. 4*, możemy się dowiedzieć, że to on ukradł klucze i że zrobił to, by ukarać Simona. **Klucze ukrył w sedesie w toalecie fabryki i tam możemy je znaleźć.** Tom poprosi nas o pozbycie się Simona.

Simon natomiast jest pracownikiem przebywającym na zewnątrz fabryki i tu **UWAGA: Simon w wersji Fallouta 1.02 powinien od razu stać przy beczce stojącej kawałek od budynku fabryki.** Tymczasem w wersji 1.00 przy pierwszym naszym wejściu na mapę schodzi on z jadłodajni na dół i potem stoi przy karawaniarzach. **NIE DA SIĘ Z NIM POGADAĆ, GDY STOI Z NIMI – NIE CHCE ROZMOWY!** Natomiast kiedy przepchniemy go za pomocą opcji „przesuń” i postawimy obok tej beczki, tak jak stoi on w nowszej wersji gry, wówczas będzie można wejść z nim w dialog (istny BUG, którego autor zapewne nie przewidział). Tylko raz kiedy wykonywałem to zadanie, natychmiast po wejściu do części mapy z fabryką Nuka-Coli Simon zszedł z jadłodajni na dół, potem do karawaniarzy i potem do beczki, gdzie można było z nim pogadać. Gdy wcześniej rozmawialiśmy z Tomem i powiemy Simonowi o jego planach wobec niego, złożymy kontrpropozycję. Gdy już wzięliśmy klucze w toalety, możemy wrócić do kobiety i zakończyć quest na kilka sposobów:

- 1) możemy powiedzieć jej prawdę, że to Tom ukradł klucze przy czym możemy nie być dla niego litościwi i powiedzieć, że zasługuje na karę. Zostanie wyrzucony, a my dostaniemy **+750 PD** i **100\$** od niej, od Simona natomiast **+250 PD**, **250\$** i **kombinezon ochronny**.
- 2) możemy powiedzieć kobiecie prawdę, że to Tom ukradł klucze, ale możemy wskazać na jego motyw, że zrobił to by ukarać drania Simona. Wtedy dostaniemy **+5 punktów Karmy**, **+750 PD** i **100\$** od niej.
- 3) możemy, wcześniej podrzuciwszy klucze do ekwipunku Simona lub do jego szafki w jadłodajni (środkowa), powiedzieć kobiecie, że złodziejem jest

Simon. Wtedy on zostanie zwolniony. My dostaniemy +750 PD i 100\$, natomiast od Toma w nagrodę dostaniemy +250 PD i **kombinezon ochronny**.

- 4) możemy powiedzieć kobiecie, że klucze po prostu się znalazły w toalecie, nie wskazując winnego. Dostaniemy +750 PD i 100\$.

Co ciekawe w pliku dialogowym rozmowy z Tomem jest dialog, w którym domyślamy się, że to on ukraść klucze, mając perka „Prywatny Detektyw”. Nie mniej jednak nie wiem jak i czy w ogóle da się go uruchomić w wersji 1.00, bowiem kluczy nie da się wyjąć z toalety zanim Tom nie przyzna się, że je tam schował, a przy pierwszej rozmowie z nim, gdy mamy aktywny quest i *INT min. 4* przyznaje się bez ciągnięcia za język.

## 20. Zdobądź urządzenie kodujące od mistrza karawany

To drugie zadanie zlecone nam przed dyrektora Skinnera. Powinniśmy udać się do karawaniarza w pokoju w hotelu 6th Bullet i odebrać urządzenia, a można to zrobić na cztery sposoby:

- 1) odkupić za 1000\$, bo tyle sobie życzy. Dostajemy +5 punktów Karmy,
- 2) mając *CHA min. 4* zadziałają argumenty naszego doświadczenia na pustkowiach – zejdzie z ceny na umówione wcześniej 300\$,
- 3) możemy ukraść mu urządzenie – za to jest -20 punktów Karmy,
- 4) możemy go zabić i zabrać urządzenie – Karma się nie zmienia.

Za dostarczenie urządzenia Skinnerowi dostajemy +500 PD i 300\$.

## Pomniejsze zadania i ciekawostki

- 1) W Provo w jednej z szafek znajduje się **schemat „Granat Prochowy”**.
- 2) Za pomocą wykrywacza metalu w Provo można znaleźć 5 rzeczy w następujących miejscach: przed wyrwą w ścianie po prawej, w zagrodzie przy kościach krowy, przed budką z lewej strony mapy, w pokoju nad tą budką, pod znakiem motel (**pistolet plazmowy „Bloatfly”!**).

- 3) Kod do osobistego sejfu w dzielnicy karawan: **41400**.
- 4) W śmietniku w budynku karawan znajduje się **komiks**.
- 5) Będąc na mapie wyboru dzielnicy w Salt Lake City, wybierając 5 na klawiaturze, trafimy na niedokończony przez twórców obszar Świątyni. Jednak nie ma tam nic prócz drzwi i pustych grobów.
- 6) W dzielnicy ze ściekami za fabryką Nuka-Coli nad wodą rosną rośliny Vocas, z których możemy zbierać **orzechy Vocas**.
- 7) W budynku karawan stoi przewodnik karawany, która przebywa w Salt Lake City tylko trzy dni od momentu rozmowy z tym człowiekiem. Może on zaproponować nam 100\$ za dostarczenie każdego z tych przedmiotów:
  - młota,
  - skóry gekona (obojętnie jakiego),
  - łopaty,
  - zestawu pierwszej pomocy,
  - trzech flar,
  - liny,
  - dwóch pustych manierek,
  - złomu,
  - kaloszy,
  - klucza francuskiego,
  - części broni.

Możemy dostarczyć je tylko hurtem i dostaniemy za to **1000\$** i **+1000 PD**.

Na wykonanie tego zadania mamy trzy dni od początku rozmowy z przewodnikiem.

- 8) W rozmowie z Rogerem Quok po wejściu i wyjściu z menu handlu będziemy mogli zapytać go skąd bierze te wszystkie rzeczy. Jeśli mamy *handel na min. 60*, wygada nam się i dostaniemy za to **+200 PD**.
- 9) Stephen Quok ma w ekwipunku handlu **schemat „Kubotan”**.
- 10) W rozmowie z Rogerem Quok po wejściu i wyjściu z menu handlu możemy domyślić się o istnieniu jakiegoś tajnego miejsca, z którego mają swoje towary. Jeśli mamy *wysoką reputację u karawan, handel na min. 50*,

wysoką reputację w mieście lub retorykę na min. 90, możemy wyciągnąć od niego położenie sekretnej lokacji o nazwie Harrelson.

Gdy się do niej udamy, zastaniemy trochę śmieci i wejście do jaskini. Wewnątrz jest pełno pułapek, więc trzeba uważać, by nie uszkodzić sobie kończyn. Gdy dojdziemy do drzwi w jaskini, za nimi będzie czekał na nas uzbrojony ghul Harrelson. Jeśli mamy *INT wyższą niż 1* będzie dostępna opcja dialogowa, w której możemy zapytać go o to, co tu robi, jak się znalazł itp. Tak czy inaczej czeka nas walka. **Ma on 300 HP i dobrą strzelbę, więc trzeba się nieźle uzbroić.** Za jego zabicie jest **+750 PD**. Potem możemy ograbić jego magazyn. Jest w nim sporo narzędzi i przedmiotów codziennego użytku oraz w jednej z szafek ponad **600\$**. W klatce na końcu jaskini jest zamknięty poszukiwacz. Zanim z nim porozmawiamy powinniśmy go wyleczyć, używając na nim co najmniej dwóch stimpaków i innego zestawu leczniczego lub umiejętności *pierwsza pomoc* albo *leczenie*, by wyleczyć jego zranione kończyny. Potem możemy z nim porozmawiać o tym, jak się tu znalazł. Dostaniemy **+500 PD**.

- 11) Braci Quok można zabić nie stając się poszukiwanym w mieście. Za każdego jest **-5 punktów Karmy**. Od Stephana można wtedy wziąć klucz do zaplecza i otworzyć drzwi – inaczej są nieotwieralne. Tam można obrobić sklep z przydatnych rzeczy, a w skrytce w ścianie są między innymi **2000\$**.
- 12) Jeśli byliśmy wcześniej u szeryfa, będziemy mogli zapytać Stephana Quoka o jego broń. Wówczas opowie nam o tym rodzaju broni i za 200\$ będzie mógł nas **nauczyć produkcji amunicji energetycznej**.
- 13) Z **uszkodzonego Pip-Boya 2000** znalezionego za pomocą wykrywacza metalu w ogródku Stapletona można przy stole warsztatowym wydobyć działający radiometr i wymienić na niego uszkodzony w naszym Pip-Boyu. Do tego potrzeba *naprawy na min. 30* i *nauki na min. 75*. Za naprawienie dostajemy **+500 PD** i pokazuje nam się komunikat, że **od tej pory będzie wyświetlany nasz poziom promieniowania**. Konsola mówi, że trzeba użyć na sobie opcji „Zbadaj w szczegółach”, **ale nie wiem jak to zrobić**.
- 14) Barman w Tin Angel po zakończeniu wątku głównego gry da nam przedwojenną whisky. W tym samym barze można również pogadać z

kelnerką, nakrzyczeć na nią za jej złe zachowanie, a w następnej rozmowie przeprosić lub nie okazać skruchy, za co jest odpowiednio +2 lub -2 punkty Karmy.

- 15) Barman w Tin Angel, kiedy stoi za barem opowiada sześć różnych historii. Można prześledzić ich treść w pliku LCClbJo.
- 16) Z maszyny do gazet stojącej po lewej stronie baru Tin Angel możemy wydobyć 50\$, używając na niej kilkakrotnie narzędzi.
- 17) W domku po lewej stronie dzielnicy z karawanami mieszka rodzina z chłopcem, którego można nauczyć matematyki. W rozmowie z nim mając *INT min. 3*, można nakrzyczeć na niego za brak szacunku do dorosłych, za co jest -2 punkty Karmy. Można też wejść z nim w dialog na temat zagadki, którą rozwiązuje. Jeśli będziemy chamsko się wymądrzać, nie nauczymy go i dostaniemy -10 punktów Karmy. Jeśli natomiast mamy *INT min. 4* i *naukę na min. 30*, możemy udzielić odpowiedzi na zagadkę (nie ma znaczenia którą) i wytłumaczyć mu, że popełnia błąd w liczeniu. Skutecznie nauczymy go liczyć przez proporcje, za co otrzymamy +5 punktów Karmy i +200 PD i od niego 5 orzechów Vocas lub środki dezynfekujące, jeśli woda w mieście została już oczyszczona dzięki filtrowi.
- 18) Na środku miasta stoi wielka scena. Około godziny 17.00 odbywają się na niej inscenizacje wieszania skazańca (u mnie pokaz rozpoczął się 17.40). Po obejrzeniu pokazu możemy porozmawiać z jego organizatorem i zgłosić swoją chęć udziału w roli skazańca. Za ten wyczyn otrzymujemy -25 punktów Karmy i +100 PD oraz perka „Oszust Śmierci” („Death Gambler”), który daje nam +2 punkty do Inicjatywy.
- 19) Recepcjonista hotelu 6th Bullet zapłaci nam 40\$ za każdy przyniesiony egzemplarz komiksu lub magazynu „Kocia Łapa”. Za każdą sztukę dostaniemy też +100 PD.
- 20) U farmaceuty po poprawie warunków życia w mieście powinno się pojawić w sprzedaży więcej towarów, ale nie sprawdzałem czy to działa.
- 21) W rozmowie z farmaceutą według pliku gry powinna być możliwość zdobycia wiedzy medycznej za 1000\$, ale w ogóle nie udało mi się uruchomić takiej opcji dialogowej.

- 22) Farmaceuta może nam po cenie zależnej od umiejętności *handlu* wyleczyć infekcję oraz wykonać:
- proszek leczniczy,
  - stimpak,
  - oczyszczacz krwi „Bloodpurifier”,
  - antidotum,
- 23) W pokoju hotelowym przebywa człowiek, któremu ukradziono portfel. Ma go jedno z dzieci biegających w tej części miasta po lewej stronie. **UWAGA:** dzieciaki te znikają z ulic po jakimś czasie naszego przebywania w mieście i wykonywania zadań. Możemy przekonać dziecko do oddania portfela płacąc 10\$ lub mając *retorykę na min. 50* lub *SIŁ min. 8*. Za dostarczenie go do właściciela otrzymujemy +300 PD i 100\$ lub jeśli odmówimy +5 punktów Karmy. **Co ciekawe w pliku tekstowym istnieje tekst, który mówi, że splamiliśmy nasze sumienie proponując dziecku narkotyki...tyle, że nie wiem czy w ogóle można coś zaproponować i jaki to narkotyk. Pewnie niedokończona kwestia.**
- 24) W rozmowie z lekarzem mając *INT min. 3* możemy wejść w dialog dotyczący opieki medycznej w mieście. Natomiast mając *INT min. 4* oraz *leczenie na min. 50* lub *naukę na min. 50* możemy przekonać go, że warto wymienić się doświadczeniami na temat orzechów Vocas. Za przekazanie mu swojej wiedzy możemy zażądać 350\$ lub zrobić to za darmo i otrzymamy +10 punktów Karmy. Za wymianę informacji dostajemy +500 PD.
- 25) W dzielnicy slumsów w ruinach budynków znajdują się dwa zejścia do piwnic. W jednym z zejść z panelu na ścianie można wydobyć za pomocą *naprawy analizator gazu* – przedmiot dla Sama z Kryptopolis. W drugiej piwnicy na ścianie wisi plakat. Możemy go zdjąć i za nim znajdziemy sejf z *mentatami, zestawem pierwszej pomocy* i 500\$.
- 26) W domku po lewej stronie dzielnicy z szeryfem mieszka Vernon. Oprócz magazynu Chrysler Motors potrzebnego w [zadaniu z ulepszeniem samochodu](#) może dla nas zrobić inne ciekawe rzeczy. W zamian za **tabletki na serce** lub **środki dezynfekujące („disinfection”)** może sprzedać nam **podręcznik medyczny**. Podręcznik medyczny możemy przeczytać mając

*INT min. 7* i **podniesie nam to umiejętności *leczenie* i *pierwsza pomoc***.

Przy umiejętnościach tych odpowiednio na 56% i 16% po przeczytaniu wzrosły one o +18% (*leczenie*) i +8% (*pierwsza pomoc*).

- 27) Za wysłuchanie historii Vernona o mieście dostaniemy **+50 PD**, a także **+2 punkty Karmy**, jeśli damy mu jeszcze 10\$.
- 28) Vernonowi można dać **gazety**, które znajdujemy w Battle Mountain w jednej z półek w ruinach budynku, w biurku archiwisty Clarka w Vegas lub w jednej z maszyn do gazet w slumsach w SLC, używając na niej kilkakrotnie narzędzi. W zamian za nie gość pozwoli nam wziąć **jedną z książek podnoszących umiejętności**.
- 29) W domku nad mieszkaniem Vernona leży chory mieszkaniec. Można go wyleczyć używając na nim **antidotum**. Dostaniemy **+250 PD**.
- 30) W dzielnicy z szeryfem w małym domku rodzinnym po prawej stronie na podłodzie znajduje się **mydło zapachowe – przedmiot z kolekcji Pretty&Glamour**.
- 31) W dzielnicy z szeryfem po obu stronach posterunku znajdują się migające w nocy latarnie, którą można naprawić, także za dnia i za każdą jest **+50 PD**. Podobnie jest jedna migająca latarnia w dzielnic biznesowej przy parkingu dla karawan za **+50 PD** oraz druga przy płocie, przez który przechodzi nasz partner, gdy rabujemy Quoków, również za **+50 PD** (akurat ją można wyłączyć). **Te, które można naprawić, można też trwale zepsuć po kilkunastu nieudanych próbach**.
- 32) Kod do osobistego sejf w dzielnicy kolejowej: **05130**.
- 33) Na górnym piętrze budynku na stacji kolejowej w pokoju znajduje się sejf, za którego otwarcie jest **+500 PD**, a w środku jest **AntyRad**, **stimpak** i **800\$**.
- 34) Od aroganckiego kucharza w stołówce fabryki Nuka-Coli można dostać jedzenie w zamian za tokeny, a te możemy kraść od pracowników w pobliżu. Za każdy otrzymany tą drogą posiłek jest **-1 punkt Karmy**.
- 35) Mechanik w budce przy fabryce Nuka-Coli może wykonać dla nas **pancerz wspomagany**. Żeby mu się do udało trzeba dostarczyć mu niezbędne do tego elementy, a są nimi:
  - schematy pancerza wspomaganego, część 1., - szafka w Strefie 51, komputer w Wichrach Wojny (*nauka na min. 80*), motocyklista Phil może

nam je dać po wykonaniu dla niego zadania, może je sprzedać za 3000\$ Anders z Wichrów Wojny lub możemy je na nim wymusić za pomocą **kontraktu na zabójstwo**. Za danie ich mechanikowi jest **+1000 PD**.

- schematy pancerza wspomaganego, część 2., - znajdują się tylko w szafce w Strefie 51, za danie ich mechanikowi jest **+300 PD**,

- kombinezon antyradiacyjny – szafka w NPP Poseidon Oil, za jego dostarczenie jest **+300 PD**,

- CPU – na stole w hangarze V9 w bazie Hawthorne,

- hełm laboratoryjny – w szafce na dole hangaru w Strefie 51,

- kombinezon ochronny przeciwgazowy – dostajemy go od Toma lub Simona przy wykonaniu [zadania ze znalezieniem kluczy do fabryki Nuka-Coli](#), można go znaleźć w szafce na ostatnim poziomie Krypty 8 po zakończeniu gry (dwie sztuki), kupić u Rogera Quoka, albo znaleźć w zwłokach ghula Chrisa [po jego zabicu](#). Za danie go mechanikowi jest **+300 PD**,

- autonomiczny system T-51b – w szafce w opuszczonej krypcie w Wichrach Wojny.

- uszkodzony pancerz wspomagany – do zabrania ze zwłok Phila, Wescera lub Pułkownika – opcjonalny zamiennik w pierwszym lub trzecim etapie naprawy pancerza.

W pierwszej kolejności dostarczamy **część 1. schematów** lub **uszkodzony pancerz wspomagany**, potem osobno możemy przynieść kombinezon antyradiacyjny, kombinezon ochronny przeciwgazowy i hełm laboratoryjny. Po nich dostarczyć musimy, ale wszystkie naraz **część 2. schematów**, CPU i autonomiczny system T-51b lub też ponownie jako zamiennik może posłużyć **uszkodzony pancerz wspomagany**. Po dostarczeniu wszystkich części dostaniemy **+3000 PD**. Będziemy mogli zdecydować czy płacimy 10000\$ i dostajemy zrobiony **pancerz** czy mechanik zapłaci nam **10000\$**, a pancerz zachowa dla siebie.

Istnieje też możliwość naprawienia pancerza samemu, jeśli wcześniej zabijemy mechanika np. „Horsekillerem”. Do tego wymagana jest *INT min*.



4 oraz *naprawa na min. 90* i *nauka na min. 90*. Wtedy przy stole, na którym leżą części pancerza wykonujemy naprawę krok po kroku. Za pierwszy etap naprawy jest **+1500 PD**, potem za instalację hełmu, kombinezonu antyradiacyjnego i ochronnego jest **+500 PD** za każdy element i finalnie za trzeci etap naprawy czyli montaż autonomicznego systemu T-51b i CPU przy pomocy części 2. schematów jest **+2000 PD**. I oczywiście mamy **pancerz wspomagany za darmo**.

- 36) Mechanik w budce przy fabryce Nuka-Coli może dla nas ulepszyć kurtki skórzane, pancerze skórzane i pancerze metalowe po cenach zależnych o umiejętności *handlu*.
- 37) Mechanik przy fabryce Nuka-Coli może wykonać dla nas **prasę do amunicji**. Każe nam zostawić zaliczkę 5000\$, a gdy wrócimy po kilku dniach i prasa będzie gotowa, każe nam zapłacić za nią kolejne 5000\$. Możemy to zrobić, jednak jeśli zagrozimy, że odmówimy kupna, zejdzie z drugiej części ceny do 4500\$, o ile mamy w mieście *wysoką reputację*, jeśli wysłużyliśmy mu się lub jeśli uważa nas za dobrego kupca (**nie wiem co na to wpływa**).
- 38) Za pomocą wykrywacza metalu można znaleźć fanty w następujących miejscach, w następujących liczbach:
- 38.1) 7 w dzielnicy z karawanami: przy ognisku na parkingu karawan, przy gracie wozu przy wejściu (**cep (flail)– unikalna broń biała!**), po prawej stronie przy złomie przy zielonym polu, po lewej stronie budynku karawan wśród śmieci, przy płonącej beczce po lewej stronie mapy, przy strażniku po lewej stronie ulicy przed wejściem na północną część mapy, we wnętrzu budynku hotelowego wśród śmieci,
- 38.2) 2 w dzielnicy z ściekami za fabryką Nuka-Coli: jeden w chatce przy fotelach, jeden przy fotelu na piasku stojącym na wzniesieniu w prawym górnym rogu mapy (**uszkodzone ogniwo termojądrowe**),
- 38.3) 3 w dzielnicy slumsów – jeden przy jednym krzyżu nagrobkowym, drugi przy drugim, krzyże nagrobkowe są wewnątrz drewnianych

ogrodzeń, jeden na sianie w ogródku Stapletona – **uszkodzony Pip-Boy 2000!**

38.4) 2 w dzielnicy z szeryfem – jeden przy małym domku po prawej stronie na górze od zielonego przejścia do slumsów, jeden po lewej stronie mapy przy ścianie domku rodziny z dzieckiem szukającym psa – **tu jest zejście do schronu przeciwiatomowego!!!**. Za jego odnalezienie zyskujemy **+1000 PD**, a w środku są kościotrupy oraz szafki między innymi z **dobrą strzelbą** oraz **pancerzem policyjnym!** W znalezieniu tego schronu powinno nam także pomóc radio, bowiem jeśli je uruchomimy w tej dzielnicy, zobaczymy podpowiedzi, w którym kierunku mamy się udać, by znaleźć źródło tajemniczego sygnału przypominającego alfabet morsa.

## 2.14. Uranium City

Jest to lokacja górnicza, trochę przypominająca Broken Hills z F2. Mamy tu do rozwiązania głównie wątek związany z przywróceniem porządku w kopalni, zarówno fizycznego jak i politycznego. Dane nam będzie między innymi starcie się z **robakami ziemnymi**, a po wysłużeniu się dla miasta, czeka nas zaszczytny tytuł **szeryfa Uranium City**.

### 1. Pozbądź się mutantów w Uranium

Zadanie to aktywujemy w rozmowie z Marylin w barze. Gdy dowiemy się o mutantach w kopalni, będziemy mogli zająć się nimi. Do pomocy możemy także zwerbować Kelly'ego mając *INT min. 4* i *retorykę na min. 70*. Na miejscu możemy dać mu amunicję kalibru 0,30. Na rozwiązanie zadania mamy dwa sposoby:

- 1) Możemy wejść do domu chińczyków i wziąć z szafki **grzechotkę z puszek**. Potem możemy pogadać z Kellym i jeśli mamy *INT min. 4* i *retorykę na min. 70*, możemy przekonać go do pomocy w walce z mutantami. Potem udajemy się do drugiej części osady i tam widzimy **wbity w ziemię pal**. Używamy na nim grzechotki z puszek i mamy w ten sposób wywabiacz mutantów. Używamy go i wtedy po około 30 sekundach z ziemi powinien

wyłonić się pierwszy mutant. Są ich trzy i mają po 300 punktów zdrowia, więc przyda się dobra broń. Za zabicie każdego jest +500 PD. Po wybicciu wszystkich trzech wracamy do Marylin i albo odbieramy nagrodę 300\$ albo odmawiamy jej przyjęcia i zyskujemy +5 punktów Karmy.

- 2) Do wybiccia mutantów możemy wykorzystać krowę Betty. W tym celu musimy najpierw porozmawiać z chińczykami mając *INT min. 3* i w rozmowie z nimi wykupić ją za 1000\$ lub mając *handel na min. 65* przekonać ich, że warto ją poświęcić dla dobra osady. I dalej krowie można kazać iść za sobą i zaprowadzić ją gdzie chcemy. Najsensowniejsze wydaje się zaprowadzenie jej do kopalni, aż w pewnym momencie odmówi pójścia dalej i się zatrzyma. I według opisu zadania z Fallout of Nevada Wikia powinniśmy mieć tu możliwość wsadzenia w nią dynamitu lub materiałów wybuchowych, ale u mnie to nie działa... Może trzeba ją ustawić w konkretnym punkcie mapy kopalni, by służyła za przynętę. W każdym razie, gdyby udało nam się ją zaminować, to po jakimś czasie powinna wybuchnąć, ponieważ robaki złapały przynętę. Podobno za to tracimy trochę Karmy. Ja natomiast wiem jeszcze tylko, że kiedy zabijemy robaki innym sposobem, a wcześniej kupiliśmy Betty od właścicieli, to będziemy mogli jej oznajmić, że nie jest już potrzebna i tym samym dostaniemy +2 punkty Karmy.

## 2. Zmień właściciela kopalni

To zadanie także aktywujemy w rozmowie z Marylin. Dowiemy się o niedobrych stosunkach miasta z panem Wrightem. Tym samym będziemy mogli zaproponować pomoc w znalezieniu nowego właściciela kopalni. Najpierw musimy wykonać zadanie z [wybicciem mutantów w kopalni](#). Ten quest możemy wykonać na dwa sposoby:

- 1) jako właściciela wybrać Nelsona. Żeby zgodził się przyjąć stanowisko, niezbędne będzie dostarczenie mu C-4 z bazy Hawthorne ([szczegóły – patrz zadanie dla Wrighta](#)). Gdy mu je dostarczymy dostaniemy +500 PD i 1000\$. Gdy dodatkowo mutanty są wybite, Nelson będzie mógł stać się właścicielem kopalni i teraz także dostajemy +500 PD.

2) jako właściciela możemy obrać Louisa Burcha. Żeby tego dokonać trzeba, wykonać [zadanie zlecone przez niego z dostarczeniem raportu do Hub](#). Gdy po wykonaniu tego questa powiemy o tym fakcie Burchowi, on zostanie właścicielem kopalni. Nagrodą jest **+500 PD**.

### 3. Powrót pracowników do Uranium: administrator

Zadanie jest aktywowane w rozmowie z Marylin. Żeby odnaleźć tego pracownika, musimy udać się do Nowego Reno i zapytać Wrighta o pracowników. Powie nam, że administrator Joseph został sprzedany w niewolę dla Luciano. Aby go odzyskać powinniśmy mieć wykonane zadanie z [wybiciem mutantów w kopalni](#), a nadto są dwie możliwości uwolnienia go:

- 1) możemy wybić wszystkich ludzi na terenie farmy Luciano (**-5 punktów Karmy** za każdego), następnie wejść do budki z niewolnikami i w rozmowie z Josephem powiedzieć mu, że droga do wyjścia jest wolna. Jeszcze pozostaje kwestia rozbrojenia kołnierza – [patrz zadanie „Akabidab prosi o znalezienie Gizhiyasha w Nowym Reno”](#). Wtedy pozostaje tylko dać Josephowi 300\$ na drogę **lub możemy zawieźć go za darmo samochodem**. Dostajemy **+350 PD**.
- 2) możemy wykupić Josepha u Machette'a za 500\$. Wtedy będziemy mogli wejść na teren farmy i strażnicy nie będą nas łapać. Wchodzimy do budki i rozmawiamy z Josephem. Wystarczy dać mu 300\$ na drogę **lub możemy zawieźć go za darmo samochodem**. W każdym przypadku dostajemy **+350 PD**.

Już w Uranium City w rozmowie z Josephem zdradzi on nam kod do sejfów w budynku, dzięki czemu bez otwierania go ręcznie, będziemy mogli zdobyć jego zawartość.

### 4. Powrót pracowników do Uranium: operator maszyn

Zadanie to aktywujemy w rozmowie z Marylin w barze. Gdy zapytamy o obecną sytuację w mieście, dowiemy się, że pracownicy opuścili kopalnię. Możemy zaproponować ich odnalezienie.

Operatorem maszyn jest Carl przebywający w Reno w pierwszym slumsowym bloku w dzielnicy z Silver Hotelem. By na mówić go do powrotu, musimy mieć [wykonany quest z zabicim mutantów w Uranium City](#) oraz zapłacić 300\$ na drogę **lub możemy zawieźć go za darmo samochodem**. Za przekonanie go dostajemy **+350 PD**.

#### 5. Powrót pracowników do Uranium: zaopatrzeniowiec

Jak powyższe, zadanie jest aktywowane u Marylin. Zaopatrzeniowcem jest Michael, choć przy postaci nie widzimy tego imienia. Stoi on przy beczce w górnej części dzielnicy Reno z kasynem Eldorado. By go przekonać, powinniśmy zapłacić mu łącznie 350\$ na drogę **lub możemy zawieźć go za darmo samochodem**. Oczywiście musimy [mieć też wybite mutanty w kopalni](#). Otrzymamy **+350 PD**.

#### 6. Powrót pracowników do Uranium: dziewczyna do kabaretu

Nie znalazłem sposobu na wykonanie tego zadania, ani też tekstów dialogowych, które mogłyby świadczyć, że takie istnieje. Mimo to jest w pliku Pip-Boya.

#### 7. Dostarcz raport Louisa Burcha

Zadanie to zleci nam ten człowiek, jeśli mamy aktywne zadanie polegające na zmianie właściciela kopalni. W rozmowie z Burchem możemy dowiedzieć się, że chciałby on przejąć władzę o ile zgodzi się jego zgromadzenie. Możemy zaoferować zanieśenie jego wiadomości do Huba. **Tej miejscowości nie ma w grze, więc trzeba to zrobić pośrednio**. Zadanie możemy wykonać na dwa sposoby:

- 1) możemy donieść Nelsonowi o spisku, który planuje Burch. Dostaniemy **-20 punktów Karmy** i **+500 PD**, a Burch zniknie z osady.
- 2) możemy zanieść wiadomość do handlarza Bartona w Nowym Reno, prowadzącego sklep w dzielnicy Silver Hotel. Przekonamy go do

zanieśienia wiadomości do Huba jeśli, mamy *wysoką reputację* w mieście. Dostaniemy **+300 PD**, a gdy zdamy relację Burchowi dostaniemy kolejne **+500 PD**, ale już za wykonanie [zadania ze znalezieniem nowego właściciela kopalni](#).

- 3) możemy dać raport Hardy'emu w losowym spotkaniu z jego karawaną. Dostaniemy **+300 PD** i **+500 PD** po rozmowie z Burchem.

O dziwo w rozmowie z Bartonem, gdy odmówimy przyjęcia wiadomości pojawia się opcja dialogowa, w której nasza postać mówi, że sama znajdzie Harolda i przekaże mu wiadomość. Harold znajduje się w celi w Kryptopolis. Nie mnie jednak w pliku tekstowym nie ma żadnych dialogów świadczących o tym, że można mu dać ten raport...

## 8. Zostań szeryfem

Zadanie to wykonamy, gdy Marylin zaproponuje nam posadę szeryfa w ramach podziękowania z przysługi, które wyświadczyliśmy miastu. **Trzeba dla niego wykonać inne zadania**. Za przyznanie tytułu szeryfa dostajemy **+200 PD** i perka „Szeryf Uranium City”.

## 9. Carl prosi o dostarczenie bezpiecznika

Gdy Carl z Nowego Reno przeniesie się do tej osady w rozmowie z nim będziemy mogli dowiedzieć się, że kopalnia potrzebuje bezpiecznika. Takowy możemy znaleźć w:

- 1) Nowym Reno u Franka Korchena,
- 2) Kryptopolis,
- 3) Poseidon Oil.

Za dostarczenie go Carlowi dostaniemy **+200 PD**, a od zaopatrzeniowca Michaela **300\$**.

## Pomniejsze zadania i ciekawostki

- 1) W budynku po prawej stronie mapy w ostatnim pokoju znajduje się sejf, za którego otwarcie jest +500 PD i w którym znajduje się 600\$ i inne gadzety. Sejf ten można też otworzyć kodem, który daje nam Joseph po [przywróceniu go na stanowisko administratora kopalni](#).
- 2) Nelson może zrobić dla nas dynamit-bombę z pięciu lasek dynamitu i rozłożyć bombę dynamitową na pojedyncze laski.
- 3) Nelson może dać nam klucze do skrytki w kopalni (zamek można też otworzyć ręcznie, za co jest +100 PD), jeśli mamy *INT min. 3* i *retorykę na min. 40*. W skrytce jest trochę lasek dynamitu. **Z pliku dialogowego rozmowy z Nelsonem wynika, że powinno dać się go przekonać do dania kluczy, jeśli ma się perka „Człowiek Demolka”, nie mniej jednak u mnie to w żaden sposób nie działało.**
- 4) Louise Burch może poduczyć nas posługiwania się bronią energetyczną (+5% do umiejętności), jeśli w rozmowie z nim mamy w ekwipunku *pistolet plazmowy*, *PER min. 6* i *broń energetyczną na max. 90*. Żeby to zrobić, najpierw powinniśmy mu dostarczyć 30 funtów wody pitnej czyli 15 manierek. Wodę pitną zdobywamy używając pustej manierki na studni.
- 5) W małej chatce po lewej stronie są uszkodzone półki. Możemy je naprawić mając *naprawę na min. 25* i jest za to +25 PD i można w nich przechowywać przedmioty.
- 6) W domku po lewej stronie mapy znajduje się chory bandzior Tony. By go wyleczyć, powinniśmy najpierw użyć na nim *leczenia na min. 45*, by postawić diagnozę, za co jest +100 PD, a następnie powinniśmy użyć „Oczyszczacza krwi” i AntyRada, za co jest +500 PD. Tak samo można go zabić używając „Horsekillera” i za to też jest +500 PD. Mieszkańców ucieszy wiadomość, że gangster nie żyje.
- 7) W rozmowie z Marylin możemy zwrócić uwagę na jej niezwykły arsenał broni, który trzyma w szafie. Możemy kupić go za 1000\$ lub mając *handel na min. 55* zejść z ceny do 300\$. W szafce znajdują się **cztery dość dobre bronie**.
- 8) Człowiek przy stoliku w barze, Juan, może zaproponować nam rywalizację z nim w siłowaniu na rękę. Żeby wygrać (**nie wiem czy zależy to od**

przypadku czy jest gotowym skrytem) trzeba mieć *SIŁ min. 6*. Za wygraną dostajemy +100 PD i 100\$. Za przegraną tracimy 100\$. Można wygrać trzy razy.

- 9) Gdy sprowadzimy pracowników do osady z Nowego Reno w barze pojawi się szafa grająca. Jednak nie działa. W rozmowie z Marylin możemy zaproponować jej naprawienie. Sukces jest tym bardziej prawdopodobny, im wyższa jest nasza umiejętność *naprawy*. Maszynę można także trwale zepsuć przy zbyt niskiej umiejętności. Za naprawienie dostajemy +200 PD i *trzy mięsa i wódkę Rot Gut* od Marylin.
- 10) Jeśli mamy *INT min. 4* i *broń palną na min. 100* lub *naprawę na min. 75*, możemy zaproponować Kelly'emu naprawienie jego broni, za co jest +200 PD.
- 11) W kopalni niedaleko zwęglonych zwłok na ziemi leży **uszkodzona broń Nelsona**. Możemy ją naprawić przy stole warsztatowym mając: złom (1), części broni (1) i umiejętności: *naprawa na min. 75* i *broń palna na min. 40*. Za naprawienie zyskujemy +200 PD i *shotgun*.
- 12) Po zabiciu mutantów, gdy po paru dniach porozmawiamy z Marylin, będziemy mogli zauważyć, że poszerzyło się menu. Dostaniemy w podziękowaniu za zabicie mutantów *5 tortilli z mięsem z ziemnych robaków*.
- 13) Gdy Michael powróci jako pracownik do Uranium City, będziemy mogli sprzedać mu po **cenach zależnych o umiejętności handlu** następujące towary:
  - Rad-x,
  - AntyRad,
  - łopatę,
  - młot,
  - „mount”(?),
  - flarę,
  - kalosze,
  - dynamit-bombę,
  - laskę dynamitu,
  - materiały wybuchowe,



- koktajl Mołotowa,
- linę.

## 2.15. Baza Wojskowa Hawthorne

Jest to lokacja niezamieszкана, ale można w niej znaleźć sporo ciekawych rzeczy oraz mają tu miejsce zdarzenia wątku głównego. I tak w części wejściowej z ciekawszych gadżetów można znaleźć **magazyn „Handel”**, a za pomocą narzędzi lub łomu można wydobyć trochę kasy z automatów do gry. W części garnizonu w budynku na drugim piętrze przy komputerze można znaleźć **poradnik sabotażysty**. Opis przejścia bazy podaję przy [zadaniu zleconym przez Wielkiego Louisa](#). Ponadto bardziej interesujące rzeczy wyglądają następująco:

- 1) na pierwszej mapie przy wejściu w skrzynce elektrycznej znajduje się flara,
- 2) wewnątrz budynku na terenie garnizonu na dolnym piętrze znajduje się komputer. Możemy na nim użyć *nauki*, jeśli mamy ją na *min. 30* i dostajemy **+250 PD**,
- 3) wewnątrz hangaru V9 w pokoju na stole znajduje się **procesor CPU** – ważny element przy tworzeniu pancerza wspomaganego,
- 4) na drugim piętrze budynku na terenie garnizonu znajdziemy **holodysk z raportem**, który zainteresuje Wescera w Wichrach Wojny,
- 5) na drugim piętrze budynku na terenie garnizonu za zatrzaśniętymi drzwiami, które można wysadzić, przy zwłokach jest **nominalny pistolet**, który również możemy sprzedać Wescerowi za 1000\$,
- 6) na drugim piętrze budynku na terenie garnizonu w szafce jest **przedwojenny mundur**, które również zainteresuje Wescera,
- 7) w magazynach znajdziemy oprócz broni ciężkiej **C-4** potrzebne dla Wrighta oraz **pudło z ciężką amunicją**, które również będziemy mogli sprzedać Wescerowi za 750\$ lub rozłożyć przy stole warsztatowym mając *naprawę na min. 10* i *broń ciężką na min. 10*.
- 8) Wewnątrz hangaru znajduje **CPU** do pancerza wspomaganego i **wzmacniacz sygnału** oraz **karta dostępową do drzwi** potrzebne w wątku głównym.

- 9) Po przybyciu do bazy po dłuższym czasie gry zauważymy, że w mieście jest pełno robotów, ponieważ poszukiwacze bardzo chcieli zdobyć dla siebie wszystkie dobra, które tam są i uruchomili systemy obronne.
- 10) Za pomocą wykrywacza metalu można znaleźć następujące rzeczy w następujących liczbach i miejscach:
  - 10.1) 5 w części kolejowej – przy krzaku jagody, przy znaku przejścia kolejowego, między kaktusem a ogniskiem, przy kupie skrzyń po prawej stronie, przy lewej ścianie dwóch budek ze skrzynkami elektrycznymi,
  - 10.2) 3 w dzielnicy Martwego Miasta – przy oponach i skrzyni po prawej stronie, przy śmietniku po lewej stronie od wejścia do kasyna, przed ciężarówką,
  - 10.3) 1 w dzielnicy garnizonu – przy prawej wieży.

## 2.16. Battle Mountain

Battle Mountain to tak naprawdę lokalizacja, w której realizuje się część wątku głównego związanego ze śledzeniem porywaczy Nadzorcy. Pojawia się ona na mapie, kiedy porozmawiamy z Gravesem po powrocie z bazy Hawthorne i wypytamy o masakrę w mieście. Wtedy też aktywuje nam [zadanie z Nadzorcą](#). Według plików gry jej lokalizację powinni też móc wskazać nam szeryf Salt Lake City i któryś z mistrzów karawany, jednak nie udało mi się znaleźć takiej opcji dialogowej w rozmowie, zresztą sądzę, że to bezzasadne skoro lokacja i tak sama się pojawi w pewnym etapie gry. Właściwie nie ma żadnych questów przypisanych do tej lokacji, jednak motocyklista Phil zleca nam [zadanie zbadania sprawy fałszywych pogłosek na temat motocyklistów](#). Jest ono natomiast w zakładce zadań z Nowego Reno.

Ponadto Phil może dla nas zrobić kilka ciekawych rzeczy:

- 1) może dać nam **schematy pancerza wspomaganego, część 1.**, jeśli wcześniej wykonany zlecone przez niego zadanie. W pliku tekstowym jest też mowa o odkupieniu ich za 5000\$, ale nie udaje mi się aktywować tego skryptu.
- 2) możemy kupić u niego dość dobre bronie oraz **pancerz metalowy Tesli**,
- 3) może nas przetransportować do Salt Lake City lub Nowego Reno za 700\$ oraz według pliku gry za 400\$ do Lovelock i... Wendover (które nie istnieje w

finalnej wersji gry, a jest jedynie w zasobach), ale u mnie **widoczne są w dialogu tylko możliwości transportu do SLC i Reno,**

- 4) może naprawić dla nas **blaster obcych** za 3000\$,
- 5) może naprawić PLC dla fabryki Nuka-Coli za 1000\$,
- 6) może naprawić komputer pokładowy pociągu za 3000\$ lub za 1500\$, jeśli ma on nas dobre zdanie,
- 7) może zmontować lub rozmontować dynamit do lasek,
- 8) z broni może nam ulepszyć **po cenach zależnych od umiejętności *handlu***.
  - karabin myśliwski,
  - karabin plazmowy,
  - zrobić obrzyn z shotguna,
  - karabin laserowy,
  - karabin szturmowy,
  - pistolet laserowy,
  - Desert Eagle,
  - pistolet plazmowy,
  - rewolwer Magnum,
  - miotacz ognia,
  - rękawicę wspomaganą,
  - **i w pliku jest mowa o czymś takim jak „brahmin poke”, ale co to jest?,**

Przedmioty, które można znaleźć za pomocą wykrywacza metalu: 6 rzeczy w części opuszczonej – między oponą a wrakiem przed wyjściem z mapy, przy maszynie do gazet, przy kuchence w budynku, w pokoju budynku, pod dziurawym dachem drugiego budynku, przed wrakiem przy przejściu do części z motocyklistami.

Oprócz tego w budynku motelu w szafce można znaleźć **mokre chusteczki** – **przedmiot z kolekcji Pretty&Glamour**, a za zamkniętymi drzwiami w szafie **gazety** dla Vernona z Salt Lake City.

Motocyklistom można postawić piwa i upić się razem z nimi, co podniesie naszą reputację w ich frakcji. **Motocyklistę Phila według pliku gry można także spotkać w Kryptopolis po zakończeniu wątku głównego gry. Żeby tak się stało trzeba mieć jak najwyższą reputację u motocyklistów (zapewne jest tu mowa o**

reputacji po prostu w Battle Mountain), a można ją uzyskać stawiając wszystkim piwo i wykonując dla nich zadanie. **Nie mniej jednak u mnie nawet przy najwyższej reputacji nie udało się doprowadzić do takiej sytuacji. Phil w Kryptopolis powinien być uzbrojony z super-broń REZ-4, która ma olbrzymią moc i którą można ładować tylko u mechanika na zaporze Hoovera. Broń tę można jednak wczytać z edytora plików gry.**

## 2.17. Samochód

Ta lista nie nawiązuje to lokacji, w której wykonujemy zadania, tylko do wszystkiego, co możemy zrobić z naszym wozem, by lepiej nam służył.

### 1. Zdobądź własny samochód

Zadanie to zostaje jednocześnie aktywowane i zakończone. W pierwszej kolejności warto udać się do reaktora Poseidon Oil i tam w północnej części miasta użyć liny na uszkodzonym dźwigu, następnie użyć go do ustawienia beczek, potem wspiąć się po beczkach na dach i wejść przez okno do garażu. Nie da się do niego dostać inną drogą. W garażu z samochodu wydobywamy **kontroler ogniwa napędowego**.

Potem udajemy się do Wichrów Wojny. Powinniśmy odkupić jeden **symbol** od jednego z karawaniarzy, a drugi wykraść z baraków ze srebrnej szafki. **Symboli tych można użyć na statuach po lewej i prawej stronie budynku w ogólnodostępnej części**. Po ich użyciu słyszymy jak otwiera się przejście i w kanciapie tuż za pokojem z sejfem otworzył się wjazd do podziemi. Schodzimy w dół, idziemy do końca korytarza i wychodzimy po drabinie. Przed sobą mamy wejście do garażu. Gdy tam wejdziemy ku naszemu zaskoczeniu zobaczymy wielkiego Pickupa! **Może być tam również autostopowicz, jeśli mamy już aktywne [zadanie z nim](#)**. Wychodzimy z garażu po drabinie lub piwnicą, którą przyszliliśmy, ale nie głównymi drzwiami, bo Anders nas zaatakuję. Po wyjściu możemy porozmawiać z Andersem i mamy opcję dialogową, w której mówimy mu, że słyszeliśmy plotki, że ma brykę w garażu. Wówczas możemy zaproponować mu znalezienie części do jego naprawienia. Będzie to kontroler ogniwa napędowego,

który wcześniej mogliśmy zdobyć w Poseidon Oil. Za dostarczenie do go Andersa dostajemy 2000\$ i +1000 PD.

Samochód możemy zdobyć na cztery sposoby:

- 1) zapłacić za niego 35000\$ lub 34000\$, jeśli mamy *handel na min. 50*. Dostaniemy +10 punktów Karmy i +5000 PD,
- 2) możemy wkraść się do garażu przez piwnicę i sami zamontować kontroler ogniwa napędowego. Następnie potrzeba tylko *otwierania zamków na min. 25* lub *naprawy na min. 25*, by go odpalić. Kradniemy samochód i dostajemy -100 punktów Karmy i +3500 PD. Andres od tej pory zaatakuje nas, gdy do niego podejdziemy.
- 3) możemy poprosić karawaniarza przebywającego w jednym z namiotów przy wejściu o pomoc. Chce on się zemścić na Andersie, dlatego zgodzi się nam pomóc, jeśli mamy *retorykę na min. 50*. Idziemy za nim pod ogrodzenie i tam pomaga się nam wspiać. Otrzymujemy -5 punktów Karmy, +300 PD i +2% do umiejętności skradania. Za wyjazd samochodem nagrody jak w punkcie 2.
- 4) jeśli mamy *CHA min. 6* i *jesteśmy kobietą* możemy zaoferować swoje „usługi” w zamian za kasę. I tak najpierw będziemy mogli doświadczyć bliskości samego Andersa i za to otrzymamy -5 punktów Karmy i 1000\$, a jeśli nam jeszcze mało, to potem możemy oddać się w ręce żołnierzy. Przeleci nas pięciu facetów i za każdego *Karma spada o 5*, zatem łącznie otrzymujemy -25 punktów Karmy i 5000\$. Przy kupnie samochodu jesteśmy więc stratni o maksymalnie 29000\$.

Za kradzież samochodu otrzymujemy perka „Pirat Drogowy”, a za zdobycie go legalną drogą „Stróż Drogowy”.

## 2. Ulepsz furgonetkę dzięki pomocy „Chryslus Motors”

Zadanie to możemy wykonać, jeśli wcześniej pogadamy z Vernonem mieszkającym w dzielnicy renesansowej w domku w Salt Lake City. Jeśli posiadamy wóz, będziemy mogli zapytać go czy ma coś, co mogłoby go ulepszyć. Powie, że tak i zechce byśmy dostarczyli mu **tabletki na serce**. Można takie kupić

u lekarza w Wichrach Wojny. Gdy mu je zaniemy, da nam magazyn Chrysler Motors. Można za jego pomocą ulepszyć wóz na dwa sposoby:

- 1) zrobić to samemu, a do tego trzeba mieć *naprawę na min. 50* oraz posiadać w ekwipunku **super zestaw narzędzi**. Możemy taki zdobyć wykonując [zadanie z wyjaśnieniem sprawy napadu na członków karawany „Szybki Jastrząb”](#) oraz jest w biurku w Strefie 51 w hangarze ze spodkiem i w Poseidon Oil. Gdy mamy spełnione te warunki i użyjemy magazynu, wtedy dostaniemy **+250 PD** i **zwiększymy nieco szybkość wozu i jego pojemność**.
- 2) może to zrobić dla nas ghul na Wysypisku Śmieci, jeśli damy mu 3 trunki i 3 posiłki spośród rzeczy, którymi są piwo, gorzalka, Rot Gut lub „Krwawa Mary” oraz owoc, kanapka, pizza, mięso lub kawałki iguany.

### 3. Przemaluj karoserię

Zadanie to wykona dla nas dzieciak graficiarz z Nowego Reno, jeśli wcześniej rozwiązaliśmy dla niego pokojowo sprawę malowania ścian hotelu, czyli jeśli zaproponowaliśmy recepcjoniście, że może swoją sztuką przyciągać turystów. Wtedy dzieciaka będziemy mogli spotkać w drugiej dzielnicy przy ścianie budynku Eldorado. Wówczas, jeśli do dzielnicy wjedziemy samochodem i mamy *INT min. 5*, będziemy mogli poprosić dzieciaka o przemalowanie nam karoserii. Zrobi to za 200\$ lub jeśli mamy *handel na min. 36* za 100\$. Otrzymujemy **+100 PD** i **upiękaszony wóz**. **UWAGA:** Po wykonaniu tego zadania samochód został **zbugowany!** Zniknął mi cały bagażnik i nijak nie było do niego dostępu.

### 4. Powiększ i wzmocnij bagażnik

To zadanie można wykonać na dwa sposoby:

- 1) Poszerzenie bagażnika wykonana dla nas ghul obecny na Wysypisku Opon, jeśli uprzednio na drodze zwykłego handlu odkupimy od niego **zastonę**. Potem za darmo nam ją zainstaluje i pojemność naszego bagażnika **zwiększy się o 20%**. Szczerze mówiąc, to nawet nie wiem ile

ona wynosi, ale nigdy nie narzekałem na brak miejsca w nim. **Po zabiciu ghula, za co jest -5 punktów Karmy, możemy odzyskać kasę.**

- 2) Zwiększyć pojemność bagażnika, tym razem o 40%, może nam mechanik z fabryki Nuka-Coli w Salt Lake City. Zrobi to za 2500\$ i nasza fura będzie miała widocznie większy bagażnik. **ALE UWAGA: Po wybraniu tej formy ulepszenia bagażnika po jakimś czasie także pojawił się BUG, w którym cały tył samochodu zniknął! Pozostało jedynie podwozie i przód, samochodem można było jeździć, ale dostęp do bagażnika trwale zniknął.**

#### 5. Zainstaluj „dociążniki”

Zadanie to może wykonać dla nas za 2500\$ karzeł Curtis, który przebywa na tyłach budynku komisariatu przy robocie. **Nie wiem jednak jaki warunek należy spełnić, aby pojawiła się opcja dialogowa pozwalająca na tą czynność.** Udało mi się to wykonać w trakcie normalnej gry, więc prawdopodobnie należy zrobić wcześniej coś innego w grze, być może też wykonać inne zadania z samochodem. Dzięki dociążnikom samochód będzie zużywał mniej paliwa.

Tak naprawdę w angielskim tłumaczeniu występuje tu nazwa „gravity plate”, a co dokładnie znaczy to nie wiem. Jest to moje własne tłumaczenie. Być może również przekład z rosyjskiego jest nieścisły, gdyż to nazwa wymyślona.

#### 6. Zmniejsz zużycie paliwa dzięki regulatorowi

Zadanie można wykonać na trzy sposoby.

- 1) W Nowym Reno jest mechanik Frank Korchen. Jeśli zaparkujemy w dzielnicy hotelu Silver, dzieciak-przewodnik powie nam o człowieku, który może tu ulepszyć samochód. To właśnie Korchen. Gdy zaparkujemy samochód w dzielnicy kolejowej i z nim pogadamy, będziemy mogli za 1000\$ załatwić montaż tej części. Samochód będzie zużywał 50% mniej paliwa.
- 2) Jeśli po przyjechaniu samochodem do Las Vegas pogadamy z handlarzem Tibbitem o naszym wozie (potrzebna *INT min. 3*), będzie dostępna opcja dialogowa, w której pytamy o ulepszenie do naszego samochodu. Powie

nam o istnieniu tajemniczego **Wysypiska Opon** na pustkowiu. Będziemy mogli odkupić od niego współrzędne tego miejsca. Po odczytaniu ich i udaniu się na wysypisko zastajemy tam ghula. Może on między innymi zainstalować nam ten regulator, ale w odróżnieniu od Franka Korchena, **tu nabywamy go na drodze zwykłego handlu, więc cena zależy od poziomu tej umiejętności**. Gdy go odkupimy, ghul za darmo nam go zainstaluje. **Po zabiciu ghula, za co jest -5 punktów Karmy, możemy odzyskać kasę.**

- 3) Regulator można wmontować też samemu mając *naprawę na min. 60*. Zdobyć samemu da się go od tylko w lokacji specjalnej „Dom na Kółkach”.

#### 7. Zwiększ szybkość wozu dzięki pomocy motocyklisty z Battle Mountain

Po prostu może to zrobić motocyklista w pancerzu wspomaganym w Battle Mountain za 2000\$. Samochód będzie jeździł szybciej.

#### 8. Przywróć przednie reflektory

Krótkie zadanie, które po prostu polega na **odkupieniu reflektorów** od ghula na Wysypisku Opon i poproszeniu go, by je zainstalował. **Po zabiciu ghula, za co jest -5 punktów Karmy, możemy odzyskać kasę.**

#### 9. Zabierz autostopowicza do Vegas

Zadanie to możemy aktywować podczas losowego spotkania z autostopowiczem Johnem. Gdy z nim pogadamy, dowiemy się, że wybiera się do Vegas. Jeśli nie mamy samochodu i kažemy mu iść za sobą, po wyjściu z mapy nie będzie go z nami, ale następnym razem powinien pojawić się przy samochodzie. Mamy dwie możliwości zakończenia zadania:

- 1) jeśli samochód mamy ze sobą i po rozmowie z nim wsiądziemy do niego, zabierając go ze sobą do Vegas od razu do części z kawiarnią Hard-Rock, wówczas na miejscu zobaczymy jego dialog z czarnym kolegą. Autostopowicz podziękuje nam za przywiezienie i powie, że może kiedyś odwdzięczy się za pomoc. Dostaniemy **+500 PD**,



- 2) możemy, mając gościa przy samochodzie, udać się do Aidana, łowcy niewolników i sprzedać mu go za 500\$. Otrzymamy +200 PD i -30 punktów Karmy.

### 3. Pomniejsze lokacje i spotkania specjalne

Tu opisuję lokacje o znikomym rozmiarach na mapie, ale mających zasadnicze znaczenie dla wykonania pewnych questów oraz znane i lubiane w Falloutach spotkania losowe.

#### 3.1. Miniaturowe lokacje

- 1) Wysypisko opon – w tej lokacji oprócz ghula, który może nam zainstalować w samochodzie regulator paliwa i ulepszyć furę za pomocą magazynu „Chryslus Motors” możemy także znaleźć skrzynię z stertą opon w prawym górnym rogu mapy. Opony należy wysadzić materiałami wybuchowymi, a w skrzyni jest klucz francuski, granat elektromagnetyczny i 50 ogniw mikrofuzyjnych.
- 2) Provo – lokacja tuż obok Salt Lake City zamieszкана przez ludzi wygnanych z tego miasta za złe uczynki. Można znaleźć trochę rzeczy za pomocą wykrywacza metalu, co opisuję w ciekawostkach do SLC, a także realizujemy tu zadania dla szeryfa SLC lub dla mieszkańców Provo.
- 3) The Pound – czasami przez mieszkańców Las Vegas nazywany „Żłobkiem”/”Nursery”. To tutaj mieści się tajemnicze laboratorium narkotyków, o którym ludzie plotkują w mieście. Możemy wybić dilerów i zebrać z nich trochę łupów oraz jest to lokacja ważna dla niektórych zadań.

- 4) Harrelson – mała jaskinia zamieszкана przez ghula sadystę Harrelsona. W ciekawostkach z Salt Lake City opisuję, jak można przejść cały wątek.
- 5) Rozbity Dylizans – lokacja istotna w badaniu sprawy złej opinii o motocyklistach. Właściwie znajdujemy tu jakieś drobnostki i oczywiście ważny dla sprawy holodysk.
- 6) Stacja Paliw – tutaj znajdujemy martwych członków karawany „Szybki Jastrząb”, gdy badamy sprawę napadu na nich.

## 3.2. Spotkania losowe

Losowe spotkania w tej grze można podzielić na te, które mają jakiś szczególny charakter, ale na mapie nie pozostawiają mini-lokacji i te, po których znalezieniu pozostaje na mapie oznaczenie lokacji z nazwą. Poniżej lista wszystkich (chyba) lokacji specjalnych i ciekawych spotkań losowych.

### 3.2.1. Spotkania o szczególnym charakterze (na mapie nie pozostaje lokacja)

- 1) Kiedy mamy samochód, możemy napotkać ghula z agencji patrolowej, który napada na nas. Za jego zabicie dostajemy **+5 punktów Karmy** i w ekwipunku ma on między innymi **czujnik ruchu**.
- 2) Możemy spotkać bandytę z seks-partnerką, która jest jego niewolnicą. Zaatakuje nas. Za zabicie mamy **+5 punktów Karmy** i ma on w ekwipunku między innymi **nogę modliszki**. **Nie wiem czy w przypadku grania kobietą rola płci jest odwrócona.**
- 3) Możemy spotkać (wydaje się, że gdy już odwiedziliśmy Vegas) zdesperowanego wieśniaka z tego miasta, który nas zaatakuje. Gdy go zabijemy za **+5 punktów Karmy**, znajdziemy przy nim **holodysk z listem pożegnalnym** w postaci „Notatki śmierci”.

- 4) Możemy spotkać członków plemienia „Kojotów” w kilku różnych wersjach:
  - 4.1) razem z dwoma małymi szponami śmierci. Mają przy sobie dwie unikalne bronie: **dwie sztuki ciężkiej włóczni Kojota** oraz „**Ognisty Pocałunek**”,
  - 4.2) około czworo polujących na nas dzikusów, z których niektórzy będą mieli również **ciężkie włócznie Kojota** oraz **bojowy nóż Kojota** i **kij Kojota**,
  - 4.3) dwóch kanibali z tego plemienia, którzy mają bronie jak powyżej i przy których pojawia się na wpół zjedzone ciało. Przy tym ciele można znaleźć **pistolet fotonowy**, **stimpak** i **manierkę**.
- 5) Możemy trafić na spotkanie o nazwie „Ofiary Apokalipsy”. Na miejscu widzimy dwa kościotrupy będące tym, co pozostało po nieszczęśnikach próbujących się schować przed wojną. Znajdujemy u nich **zapalniczkę**, **ostrze**, **dwie manierki**, **flarę**, **75\$** i **spinkę**.
- 6) W okolicach Wichrów Wojny możemy stosunkowo łatwo i wiele razy natrafić na **„Zdesperowanego żółtodzioba broniącego się przed najeźdźcami”**. Jeśli pomożemy mu zabić bandziorów i pogadamy z nim, opowie o nas w swojej osadzie, co skutkuje **podniesieniem reputacji** w Wichrach Wojny.
- 7) Woda! – takie spotkanie było bodajże w Fallout 1 i tu też jest, ale nic tu ciekawego nie ma, poza informacją, że znaleźliśmy źródło wody.
- 8) Możemy napotkać autostopowicza, który jest związany z **[zadaniem dostarczenia go do Vegas samochodem](#)**.
- 9) Możemy spotkać egzekucję/samobójstwo Lyncha. A jest tam gość powieszony na drzewie. Po jego zdjęciu można zabrać od niego **linę** oraz pochować go, używając na nim łopaty, a jest za to **+5 punktów Karmy** i **+75 PD**.

- 10) Możemy napotkać jednego z braci Bloom. To nic więcej jak grupa bandziorów uzbrojonych w strzelby, a jeden w karabin laserowy. W szafce w budynku znajduje się [kwiat broca](#) i [kij](#). I nic więcej tu nie widzę.
- 11) Ciało pod głazami – lokacja, w której widzimy zwłoki przygniecione przez stertę kamieni. Żeby je odwalić trzeba mieć *Sił min. 9*. Wtedy możemy przeszukać zwłoki, a są w nich [shotgun](#), [20 nabo](#), [manierka](#) i [12 kamieni](#).
- 12) W okolicach Wielkiego Jeziora Słonego możemy natrafić na spotkanie specjalnego o nazwie „Przerażająca Cisza”. Są w nim ruiny budynków i mnóstwo szkieletów, ale nie da się ich przeszukać. Na lokację ponoć można trafić 13 razy, bo tyle bomb według historii Fallouta Nevada spadło w okolicach Salt Lake City. W jednym z budynków jest wejście do podziemi, w których znajduje się kufer, którego zawartość, jak podaje rosyjska Wikia zależy od parametru Szczęścia. U mnie przy Szczęściu na 10 pojawiły się... cztery manierki.
- 13) Kiedy podróżujemy po pustkowiu mając w ekwipunku **filtr** dla Salt Lake City, możemy napotkać łowców filtra. To grupa bandytów, która właściwie nie różni się od innych. Mają [karabiny karawaniarzy](#).
- 14) Możemy natrafić na lokację o nazwie „Bob Iguana”. Możemy porozmawiać z nim o jego fachu, czyli gotowaniu iguan. Możemy nauczyć się od niego [przepisu na iguanę z ogniska](#) i dostać [+200 PD](#), jeśli mamy *retorykę na min. 25* lub *Sił min. 6*. Siłowe rozwiązanie skutkuje [-5 punktami Karmy](#). Taka sama lokacja występowała w Fallout 1.
- 15) Możemy napotkać tylko w ściśle określonym „kwadracie” mapy Legendarnego Radscorpiona, z którym wiąże się [zadanie z jego unicastwieniem](#).
- 16) W okolicach między Salt Lake City a Las Vegas (mniej więcej) możemy napotkać na **wściekłego Pana „Złotą Rączkę”**. Po zabiciu robota może zebrać od niego trochę [dobrych przedmiotów](#).

- 17) W południowo zachodniej części mapy mamy szansę trafić na karawanę Hardy'ego. Ma on dużo dobrej i rzadkiej broni na sprzedaż o także możemy dać mu raport Burcha, związany ze [zleconym przez niego zadaniem](#).
- 18) W okolicach Strefy 51 napotykamy na wartościowe moim zdaniem spotkanie z dwoma obcymi i zwłokami. W zwłokach znajdujemy **amunicję do blastera obcych**, którą można znaleźć tylko tutaj lub w Strefie 51.
- 19) **Według pliku gry powinno istnieć spotkanie ze szponem śmierci Super 8, który chce się zemścić za zabicie jego braci z krypty w Wichrach Wojny. Ale nic takiego nie znalazłem... Rosyjska Wikia podaje bodaj, że było ono we wcześniejszych wersjach gry niż 1.00.**

### 3.2.2. Spotkania o charakterze lokacji specjalnych

- 1) Dom na kółkach – napotykamy tutaj na rodzinę mieszkającą w samochodzie/autobusie i podróżującą po pustkowiach. Możemy pogadać z głową rodziny, ojcem i dowiedzieć się nieco o jednej z krypt i ich podróżach. Najistotniejszych jest kilka rzeczy, które można w tej lokacji zrobić:
  - 1.1) jeśli mamy *broń palną na min. 65* możemy naprawić jego broń, za co dostaniemy **+100 PD**, **+1 punkt Karmy** i **100\$**.
  - 1.2) jeśli mamy *naprawę na min. 50*, z silnika jego wozu możemy wydobyć dla siebie **regulator paliwa** (przedmiot potrzebny przy ulepszaniu wozu). Skutkuje to **-25 punktami Karmy** i ojciec nas zaatakuje, gdy powiemy mu, że uszkodziliśmy wóz. Za zabicie każdego członka rodzina jest **-5 punktów Karmy**, oczywiście za dziecko jest **-100 punktów Karmy** (sic!).
  - 1.3) jeśli mamy *naprawę na min. 50*, możemy naprawić niedziałający wóz i za to dostaniemy **+300 PD** oraz **stimpaka** w nagrodę.

- 1.4) jeśli mamy *INT min. 4* i *leczenie na min. 80* możemy wykazać się wiedzą na temat choroby jego dziecka. Za poprawne zdiagnozowanie otrzymujemy **+5 punktów Karmy** i **+500 PD**, a jeśli zażądamy zapłaty to skutkuje to **-5 punktami Karmy** i zyskiem **320\$**.
- 1.5) ponadto ojciec rodziny da nam **stimpaka** za każdego dostarczone mu 10 funtów pitnej wody czyli 5 manierek.

2) Miejsce na piknik – pośród bezkresnych pustkowi trafiamy nagle na piękną oazę zieleni, pośrodku której leżą dwa kościotrupy. Gdy wejdziemy na środek zielonej polany i zachwycimy się świeżością powietrza, na konsoli pojawi się komunikat, że powinniśmy zdjąć hełm ochronny (czyli każdy pancerz, który posiada własny system wentylacji), jeśli taki mamy założony. Po chwili zobaczymy jak nasza postać zasypia w miejscu, gdzie leżą dwa trupy. Za sekundę znajdziemy się pod ziemią w jaskini, z której... nie ma wyjścia. Ale tylko czasowo, bowiem za każdym razem gdy przejdziemy przez któryś z korytarzy sterty kamieni blokujące nam przejście będą pojawiać się i znikać. Na szczęście, gdy trochę odpoczniemy **ta halucynacja** sama minie i przejście się odblokuje. Można też przejść w odpowiedniej kolejności kilka razy przez każde z przejść i wtedy też ona zniknie. Jeśli trochę dłużej będziemy przebywać na dole, zobaczymy Nadzorcę przy ognisku, który wymieni z nami parę zdań i rozpułynie się w powietrzu. Gdy wyjdziemy na powierzchnię, na miejscu, gdzie leżeliśmy pojawi się **poradnik sabotażysty**, a za wyjście otrzymamy **+300 PD**.

Ta lokacja jest ponoć nawiązaniem do 138-ego odcinka „Z Archiwum X”, w którym to główni bohaterowie znajdują szkielet małżeństwa, które jak się okazuje, zostało strawione przez organiczną substancję. Potem agenci zaczynają mieć dziwne halucynacje...

Źródło: [http://ru.fallout-of-nevada.wikia.com/wiki/Место\\_для\\_пикника](http://ru.fallout-of-nevada.wikia.com/wiki/Место_для_пикника)

- 3) Wielkie Jajo – lokacja, w której na środku pustyni leży sobie olbrzymie jajo, a dookoła chodzą mrówki. Wychodzą one cały czas z dwóch otworów i nie da się ich wszystkich zabić.
- 4) Skrzyżowanie – mała lokacja losowa, w której zastajemy zwłoki kilku osób toczących ze sobą bandycki bój. U jednej z nich znajdujemy **pustą manierkę**, a u innej **rozpruwacz**.

Spotkanie jest nawiązaniem do filmu „Księga Ocalenia”, w którym główny bohater strzeże księgi mogącej uratować ludzkość lub doprowadzić do jej zagłady. Odniesieniem do tego filmu mają być cyfry 14:6 oraz pusta manierka na wodę znaleziona u kobiety.

Źródło: <http://ru.fallout-of-nevada.wikia.com/wiki/Пепекресток>

- 5) Tankowiec na Pustyni – jedna z moim zdaniem użyteczniejszych lokacji specjalnym. Naszym oczom ukazuje się przeogromny okręt na środku pustyni (ja bym to skojarzył z filmem „Piraci z Karaibów: Na Krańcu Świata”). Jest to natomiast nawiązanie do drugiej części Fallouta, a konkretnie rozbudowany graficznie tankowiec, którym bohater płynął na Enklawę. Wewnątrz natomiast znajduje się centaur, który rzuca tekstami nawiązującymi do Mistrza z Fallouta 1.

Do środka okrętu można wejść przez drzwi na poziomie ziemi. Wewnątrz w prawym górnym narożniku sali znajdujemy **paliwo do tankowca**, a przy zwłokach **kartę dostępu**. Możemy teraz zejść po schodach lub po drabinie na dół i tam zastajemy centaura. Dość mocny przeciwnik i za jego zabicie jest **+900 PD**. Na dole powinniśmy użyć paliwa na generatorze, który znajduje się w prawym górnym kącie mapy i jest prawie niewidoczny, natomiast karty powinniśmy użyć na konsoli przed drzwiami w lewym

dolnym rogu sali. Za drzwiami możemy wejść po drabinie w górę i znajdziemy się w pomieszczeniu z szafą, w której znajduje się **unikalny pistolet Gaussa PPK5**, 50 sztuk amunicji do Gaussa i **superstimpak!**

Źródło: [http://ru.fallout-of-nevada.wikia.com/wiki/Танкер\\_в\\_пустыне](http://ru.fallout-of-nevada.wikia.com/wiki/Танкер_в_пустыне)

- 6) Zapomniane Biuro – mamy przed sobą niewielki budynek, wewnątrz którego zastajemy na ścianach zdjęcia dziwnych postaci. Po lewej stronie chodnika przed budynkiem jest latarnia migająca w nocy, którą możemy naprawić za **+50 PD**, a skuteczność zależy od naszej umiejętności *naprawy*. W budynku możemy znaleźć **karty go gry** i **10 kanapek** w lodówce, a za automatu wodnego możemy pobrać **wodę pitną** do manierki. Na drugim piętrze w szafce jest 5 pustych manierek. I oczywiście głównymi bohaterami spotkania są dwaj goście zamknięci w szczelnie zabezpieczonym pokoju, do którego „Spammerom wstęp wzbroniony!” Są nimi Fergus Urquhart i Chris Avellone czyli twórcy pierwszych Falloutów. Towarzyszy im także skorpion Spad, który podobno gdzieś wystąpił, a cały budynek nazywa się naturalnie Interplay.

Źródło: [http://ru.fallout-of-nevada.wikia.com/wiki/Затерянный\\_офис](http://ru.fallout-of-nevada.wikia.com/wiki/Затерянный_офис)

- 7) Kawiarnia „Nowa Nadzieja” – kawiarnia istnie nawiązująca do spotkania z Fallouta 1, w którym to natrafiamy na niewykorzystane postacie. Tu sprawa wygląda podobnie, bowiem przed budynkiem biega jakiś szaleniec, a w środku są postacie rzucające fajnymi tekstami. W zabitej deskami skrzyni w pokoju za barem można znaleźć **dwie części broni**, w szafce w pokoju **środek uspokajający**, w śmietniku na zewnątrz **Rad-X**, a ze sterty gratów można wyciągnąć **złom**. **Środka uspokajającego** możemy użyć na biegającym przed budynkiem szaleńcu, za co jest **+50 PD**. Natomiast trzy postacie mają u siebie coś ciekawego, a mianowicie:



7.1) doktorek ma **książkę Homo Ludens** zarówno w ekwipunku kradzieży jak i po zabiciu. Książka po **przeczytaniu podnosi o pewną wartość sztukę przetrwania, hazard, handel i retorykę**,

7.2) ghul ma **encyklopedię Fallouta** zarówno w ekwipunku kradzieży jak i po zabiciu. Za jej przeczytanie jest **+100 PD**,

7.3) biedak ma w ekwipunku kradzieży **rękawicę wspomagana**, zaś po zabiciu w zwłokach ma **soundtrack z muzyką z Fallout of Nevada**. **Nie wiem czy ma jakieś zastosowanie. Próbowałem go użyć na szafie grającej w Uranium City, ale bezskutecznie.**

Za zabicie każdej postaci jest **-5 punktów Karmy** i nie jest to łatwe, bo mają dużo HP.

- 8) Opuszczony obóz strażników – znajdujemy tutaj namiot i dwa groby. Można tu zdobyć **działające radio**, **12 resztek amunicji**, **2 flary**, **manierkę** oraz **przepis na „Piwo korzenne”**. Przez radio można także porozumieć się ze strażnikami i wymienić z nimi parę zdań.
- 9) „Następny” – lokacja, w której znajduje się autobus w hipisowskim stylu, a przed z nim skrzynia z bezużytecznymi w grze **znaczkami pocztowymi**. Całość jest ponoć nawiązaniem do faktycznie istniejącego autobusu o takiej lub podobnej nazwie, w którym ktoś przewoził LSD...

Źródło: [http://ru.fallout-of-nevada.wikia.com/wiki/\"Далше\"](http://ru.fallout-of-nevada.wikia.com/wiki/\)

- 10) Chata Bobby'ego – w tej lokacji znajdujemy ghula Bobby'ego, filozofa. Możemy z nim pogadać trochę o filozofii. Natomiast w kominku znajdziemy jedyną sztukę **rakiety taktycznej**. Można ją wystrzelić z bazooki. Ma ona potężną siłę rażenia, normalny strzał może odebrać ponad 200 HP, a krytyczny rozwała praktycznie każdą postać. **Przydatne może być jej**

zastosowanie jako ostatni strzał w Łowcę Dusz – może skutecznie odebrać mu resztę HP za jednym razem zanim się zregeneruje.

- 11) Wielka Dziura – jak sama nazwa wskazuje na środku pustyni jest sobie...odbyt, anus, jak zwał, tak zwał. Wydobywają się z niego toksyczne gazy. U martwego gościa leży **szampon** i **lina**. Szamponu używamy na tej dziurze i otrzymujemy **+200 PD**, a następnie używamy liny i po niej możemy zejść na dół. W szkielecie na dole znajdujemy **ultraantidotum**. Jest to ponoć nawiązanie do filmu „Ewolucja” i roli Davida Duchownego. Podobno w filmie następuje zniszczenie jakiejś klatki z szamponem.

Źródło: [http://ru.fallout-of-nevada.wikia.com/wiki/Большое\\_отверстие](http://ru.fallout-of-nevada.wikia.com/wiki/Большое_отверстие)

- 12) Drogi John – przed sobą widzimy wbity w ziemię głowicę nuklearną, a przed nią zwęglone zwłoki sierżanta Konga. Ma on przy sobie magazyn „Kocia Łapa”. Lokacja jest nawiązaniem do filmu „Dr Stangelove” do postaci majora Konga. Aluzją jest tu chyba walka jakiegoś magazynu „Kocia Łapa” z Playboyem...

Źródło: [http://ru.fallout-of-nevada.wikia.com/wiki/Дорогой\\_Джон](http://ru.fallout-of-nevada.wikia.com/wiki/Дорогой_Джон)

#### 4. Rozmaitości tylko z Fallout of Nevada

Opisuję w tym dziale elementy gry, które są oryginalne dla tego konkretnego moda. Jeśli ktoś ma ochotę poznać szczegóły elementów, które występują w oryginalnych Falloutach, odsyłam do źródeł wiedzy o nich.

## 4.1. Profity

Od razu wspomnę, że opisuję wybrane przeze mnie profity warte uwagi i występujące w FoN. Jeśli otworzymy sobie grę w Edytorze Poziomów, to zobaczymy mnóstwo innych dziwnych jak dla mnie perków, których nigdy w samej grze nie mogłem ani otrzymać ani aktywować. Takimi są na przykład perk „Trędowaty” („Leper”), albo dający dodatkowe punkty za częste korzystanie z autodoktora. Nie wiem czy te profity faktycznie można w jakiś sposób otrzymać czy też są to wyłącznie zasoby gry, które finalnie nie zostały wykorzystane.

### Profity otrzymywane na kolejnych poziomach doświadczenia

- 1) Niestrudzony (Tirelessness) – perk, który umożliwia kontynuowanie rozgrywki po zakończeniu głównego wątku fabularnego.
- 2) Poszukiwacz skarbów (Fortune Finder) – perk, który ponoć pozwala znaleźć więcej za pomocą wykrywacza metalu. Zapewne chodzi tu o znajdowanie nieco większej ilości kasy i resztek amunicji, jednak nie sprawdzałem czy faktycznie tak jest. Zresztą sądzę, że nieszczerólnie jest on ważny przy takiej ilości surowców, jaką możemy otrzymać innymi sposobami.
- 3) Empatia (Empathy) – perk, który otrzymujemy po zamontowaniu sobie wzmacniacza Empatii. Dzięki niemu nasza postać jest w stanie przewidzieć reakcję emocjonalną osoby, z którą rozmawiamy na naszą wypowiedź. Widzimy to jako podświetlanie się opcji dialogowych na niebiesko, jeśli reakcja będzie pozytywna lub na czerwono, jeśli reakcja będzie negatywna. Całkiem ciekawe rozwiązanie i moim zdaniem warto zainwestować w ten wzmacniacz empatii.
- 4) Twardy Wojownik (Hardened Fighter) – perk, który dodaje +2 do całkowitej odporności na obrażenia. W opisie jest informacja, że umocniły nas walki

na ringach w Nevadzie. Tyle, że ja nie zauważyłem, żebyśmy otrzymywali ten perk po odbyciu walk na ringach...

- 5) Licznik Karmy (Karma Counter) – perk, przy którym na konsoli pojawia się informacja o zmianie stanu naszej Karmy, jej wzroście lub spadku. I tu znowu śmieszna sytuacja, bowiem w wersji Fallout of Nevada 1.02 HD cały czas, nawet bez tego perka wyświetla się informacja, że Karma wzrosła lub spadła. Co prawda tekst został nieprzetłumaczony na angielski, bowiem: „Вы теряете 5 единиц Кармы” – „Tracisz 5 punktów Karmy”; „Вы получаете 5 единиц кармы” – „Zyskujesz 5 punktów Karmy”. I tyle, więc znowu perk wydaje się być albo przeznaczony do wcześniejszych wersji gry, albo pozostawiony przez pomyłkę.
- 6) Kwiat Lotosu (Flower Child) – z tym perkiem masz o 50% mniejsze prawdopodobieństwo uzależnienia się od stosowanego środka oraz o połowę krótszy czas wyjścia z niego.
- 7) Przyjaciel Zwierząt (Animal Friend) – zwierzęta nie atakują cię, dopóki sam ich nie zaatakujesz.
- 8) Tajemniczy Nieznajomy (Mysterious Stranger) – gdy masz ten perk, podczas walki co jakiś czas pojawia się tajemnicza postać, która pomaga ci w walce. Na wzór perka z Fallout New Vegas.
- 9) Kult Osobowości (Cult of Personality) – z tym perkiem osoby o dobrej naturze będą chciały z tobą współpracować nawet jeśli masz złą Karmę, jak również czarne charaktery będą cię traktować jak swojego człowieka, gdy twoja Karma jest wysoka.
- 10) Ślady (Hints) – jak dla mnie najciekawszy perk, jaki tu można zdobyć, bowiem pokazuje on, na wzór Fallout 3 i Fallout New Vegas wymagania, jakie musimy spełnić, aby dana opcja dialogowa skutecznie zadziałała, a także ukazuje prawdopodobieństwo skutecznego otwarcia zamka lub rozbrojenia miny przy danym poziomie umiejętności.

- 11) Karmadynamo (Karmadynamics) – podwaja liczbę zdobywanych lub traconych przez nas punktów Karmy.

### **Profity specjalne (osiągnięcia)**

- 1) Dzieciobójca – perk znany z wcześniejszych części, który otrzymujemy za zabicie choćby jednego dziecka. Ma to wpływ na rozwój gry, bowiem niektóre dobre postacie mogą nie chcieć naszej pomocy.
- 2) Zwycięzca (Champion) – otrzymujemy go po wykonaniu dużej liczby zadań o dobrej naturze dla ludzi żyjących na pustkowiu.
- 3) Berserker (Berserker) – otrzymujemy go za zabicie wielu ludzi, ale zapewne chodzi po prostu o mordowanie niewinnych, bowiem za to mają nas bardziej lubić postacie o czarnym charakterze. **Sam nigdy tego perka nie otrzymałem.** Jego nazwa nawiązuje do legendarnego nordyckiego wojownika.
- 4) Karawany: Bożyszczce tłumów (Caravan drivers: Idolized) – ponoć tego perka otrzymujemy, gdy zrobiliśmy dość dużo dobrego dla karawan w zadaniach, w których biorą one udział. **Nigdy jednak tego perka nie otrzymałem, mimo że robiłem dużo dobrego dla karawan.** Dlatego mam pewne wątpliwości czy faktycznie jest on w finalnej wersji gry. Być może wpływ na jego otrzymanie ma korzystanie z ich usług czyli między innymi przemieszczanie się z nimi między miastami. Jednak według mnie, to mało opłacalna forma transportu.
- 5) Karawany: Wróg publiczny (Caravan drivers: Vilified) – przeciwieństwo wyżej wymienionego perka. Karawany nie chcą mieć z nami nic wspólnego. Sądzę, że nie zdobędziemy go tylko wykonując zadania, w których biorą udział karawany, ale też musimy im nieźle dopiec na przykład napadając i rabując napotkane na pustkowiach ekipy.

- 6) Łowca niewolników – jak sama nazwa wskazuje. Perk znany z Fallout 2, nie mniej jednak nie sądzę, że jest osiągalny w tej części, bowiem u Vortisa pracować jako łowca niewolników nie możemy, a jedynie możemy kupić u niego potrzebnych nam okazynie ludzi lub sprzedać autostopowicza. Nie zauważyłem, jednak by skutkowało to jego otrzymaniem. Jest na pewno w zasobach gry i może lepiej, że tylko tam.
- 7) Biały jazzman – otrzymujemy go po odbyciu kilku koncertów z naszą grupą wokalną w barze Cotton w Nowym Reno. Daje nam to sławę w tym mieście. Perk tylko dla mężczyzn.
- 8) Bohater slumsów – otrzymujemy go, jeśli wykonamy dość dużo zadań zleconych przez mieszkańców slumsów w Nowym Reno. Świadczy on o wysokiej reputacji w tej dzielnicy. **Wright chce współpracy z nami tylko, jeśli mamy wysoką reputację w slumsach, nie mniej jednak jak zauważyłem niekoniecznie trzeba mieć tego perka, by zacząć pracę u niego, ale wystarczy mieć wykonane niektóre zadaniach zlecone przez tych biedaków.**
- 9) Zainfekowany (Infected) – perk mówi, że zostaliśmy zakażeni infekcją i ostrzega przed potencjalnymi tego następstwami. **Infekcją na pewno w grze można się zarazić np. u prostytutki, ale też podczas przebywania na pustkowiach.** Łatwo można ją wyleczyć przy ognisku, jeśli się tego nauczyliśmy.
- 10) Mistrz ringu Nowego Reno – otrzymujemy go po wygraniu wszystkich walk na ringu w Reno. Zwiększa odporność na obrażenia, **daje +1 punkt do Wytrzymałości** oraz uodparnia na upadek podczas walki (?) – **nie wiem jak w opisie perka interpretować „and a bonus to your toughness”.** Tak jak to rozumiem.
- 11) Mistrz ringu Las Vegas – otrzymujemy go po wygraniu wszystkich walki na ringu w Vegas. Ma takie same skutki jak powyższy.

- 12) Gwiazda wybiegu (Star of burlesque) – kobiecy odpowiednik Białego Jazzmana. Otrzymujemy go, po wykonaniu wszystkich występów w klubie striptizerskim w Reno i daje nam sławę w mieście.
- 13) Szeryf Uranium City – otrzymujemy go wykonując zadanie „Zostań szeryfem w Uranium City”. Postacie w innych miastach zauważają kim jesteśmy i ułatwia nam to trochę życie.
- 14) Włamywacz (Safecracker) – otrzymujemy go za odgadnięcie wszystkich kodów do naszych osobistych sejfów.
- 15) Prywatny detektyw – otrzymujemy go po rozwiązaniu dostatecznie dużej liczby zagadek kryminalnych w Nevadzie. Ja otrzymałem go, gdy rozwiązałem zadanie dla burmistrza w Las Vegas, a wcześniej inne zagadki w Nowym Reno i Black Rock. **Dodaje nam +1 do Inteligencji!**
- 16) Hiena cmentarna – znany z wcześniejszych wersji, otrzymujemy go po rozkopaniu choćby jednego grobu. Choć nie pachnie świętością, to jednak może się przydać w grze. Jest na przykład niezbędny do aktywacji [zadania Solomona](#).
- 17) Sprzedawca Nuka-Coli (Nuka Courier) – otrzymujemy go po zakupieniu licencji na sprzedaż Nuka-Coli na pustkowiu.
- 18) Support singer – zrobisz wszystko dla swojej kariery, nawet pocałujesz komuś tyłek. **Perk powinien pojawić się chyba po specyficznym rozwiązaniu wątku w [zadaniu z zespołem muzycznym](#), choć u mnie się nie pojawił.**
- 19) Stróż drogowy (Honest driver) – otrzymujemy go, gdy legalną drogą nabędziemy samochód od Andersa w Wichrach Wojny.
- 20) Pirat drogowy (Furious driver) – otrzymujemy go, gdy ukradniemy samochód Andersowi w Wichrach Wojny.
- 21) Biznesman/Bizneswoman – otrzymujemy go, gdy z sukcesem zawrzemy kontrakty na zakup Nuka-Coli w czterech przeznaczonych do tego miejscach. **Daje +1 do Szczęścia!**

- 22) Sexpert – prawdopodobnie pojawia się, gdy często będziemy korzystać z usług prostytutek lub gdy jako kobieta świadczymy swoje usługi innym. Nie mam zwyczaju korzystać z tych atrakcji w grze, więc nie wiem o nim nic więcej.
- 23) Żigolo – ponownie coś dla lubiących te sprawy. Z opisu wynika jakby otrzymywał go mężczyzna, który lubi sobie „poużywać”.
- 24) Dziewictwo (Virginity) – mówi nam, że jesteśmy wyedukowani seksualnie, a wiedzę zdobyliśmy w Kryptopolis. **Rzeczywiście w naszym rodzinnym mieście przewijają się dwa wątki seksualne, ale nie zauważyłem, by po ich wykonaniu pojawiał się ten perk, nadto nie wiem czy dotyczy on płci pięknej czy obu.**
- 25) Oszust śmierci (Death Gambler) – otrzymujemy go po wystąpieniu na pokazie w Salt Lake City. Daje punkty do Inicjatywy. O dziwo tracimy przy jego zdobywaniu Karmę, choć nie wiem dlaczego, skoro nikomu nie robimy krzywdy.
- 26) Cola-maniak – jesteś znany w Salt Lake City jako rabuś automatów z Nuka-Colą. Obrabiać je można albo za pomocą monety wielokrotnego użytku, albo fałszywek monet. Obie rzeczy można otrzymać po wykonaniu skoku stulecia z Nedem. **Nie wiem ile automatów trzeba obrobić, by go otrzymać, ale powinien dodać nam punkty do *kradzieży*.** Można też obrabiać automaty w innych miastach.
- 27) Doradca Bertoliniego – perk świadczący o przynależności do gangu tego człowieka, otrzymywany po wykonaniu dla niego zadań. Przydatny w niektórych opcjach dialogowych.
- 28) Doradca Luciano - perk świadczący o przynależności do gangu tego człowieka, otrzymywany po wykonaniu dla niego zadań. Przydatny w niektórych opcjach dialogowych. Można odmówić jednak przyjęcia posady doradcy i tego perka.



- 29) Człowiek Strykera - perk świadczący o przynależności do gangu tego człowieka, otrzymywany po wykonaniu dla niego zadań. Przydatny w niektórych opcjach dialogowych.
- 30) Człowiek Thompsona - perk świadczący o przynależności do gangu tego człowieka, otrzymywany po wykonaniu dla niego zadań. Przydatny w niektórych opcjach dialogowych.
- 31) Prawa Ręka Wielkiego Louisa/Bandyta Cheyenne (Big Louie's Right Hand/Cheyenne Raider) - perk świadczący o przynależności do gangu tego człowieka, otrzymywany po wykonaniu dla niego zadań. Przydatny w niektórych opcjach dialogowych. **W Pip-Boy występuje pierwsza nazwa, zaś w opcjach dialogowych druga, co wynika zapewne z nieścisłości w tłumaczeniu. Gdy go mamy, wiele dobrych postaci nie chce mieć z nami nic wspólnego, między innymi Tuco z karawan Nowego Reno, albo też wielcy ludzie z plemienia Cheyenne w ogóle nie chcą naszej pomocy. Tym nie mniej jednak paradoksalnie ostatnie zadania dla Louisa świadczy trochę o zmianie jego charakteru z gangstera na artystę.**

## 4.2. Broń i amunicja

Opisuję bronie występujące tylko w Fallout of Nevada, ewentualnie niektóre ulepszenia broni być może były w oryginalnych częściach. Zapewne nie na wszystkie bronie natknąłem się podczas gry, więc niektóre, które ja znam tylko z zasobów można być może znaleźć podczas rozgrywki, najpewniej u handlarzy.

### Broń biała, rzucona i do walki wręcz

Broń	Obrażenia	Punkty akcji	Minimalna SIŁ	Waga
„Zemsta Micky`ego”	10-27	3/4	3	9
Spawarka	20-45	7/8	6	12
Ostrze	1-10	3/4	1	1
Zaostrzony Kij	2-9	4/5	4	3
Klucz francuski	3-11	3/4	3	1
Kij baseballowy	6-17	4/5	4	4
Wzmocniony poganiacz bydła („Najlepszy Przyjaciół Farmera”)	20-37	4/5	4	3
„Ślepa Furia”	8-21	4/5	3	3
Kij Bo (tylko w zasobach gry(?))	1-8	4/5	3	4
Kubotan	6-17	3/4	1	1
Zardzewiała maczeta	8-22	3/4	5	5
Zardzewiała katana	20-35	4/5	4	4
Cep (Flail)	8-21	4/5	5	6
Brzytwa	3-9	2/3	1	1
Drag (Rod)	2-13	3/4	1	1
Skalpel	1-12	3/4	-	0
Taktyczny nóż survivalowy	5-19	4/5	1	2
Katana	24-37	4	4	4

Maczeta	10-26	3/4	5	4
Shock Knuckler	10-20	3/4	-	2
Ciężka włócznia Kojota	6-23	4/5	5	9
Nóż bojowy Kojota	3-17	3/4	4	4
Kij Kojota	3-19	4/5	5	7
„Styl Gonzo”	4-19	3/4	1	1
Kieszonkowy nóż motocyklisty	1-10	3/4	1	1
Rękawica „AMY”	42-61	3/4	2	8
„Ognisty Pocałunek”	14-33	3/4	2	5
Elektrowłócznia	22-43	5/6	4	8
Granat prochowy	32-65	5	-	2
Tasak	4-17	3/4	3	3
Strzałka	1-1	1/2	1	0
Laska dynamitu	14-25	5	-	1
Rękawice bokserskie	1-6	3/4	-	5
Wzmocnione rękawice bokserskie (tylko w zasobach gry(?))	2-10	3/4	-	10
Kolec rośliny	1-1	4/5	-	0
Kruszarka (tylko w zasobach gry (?))	6-17	4/5	6	13

## Broń palna i energetyczna

Broń	Obrażenia	Min. Sił	Waga	Zasięg	Pojemność magazyunku	PA	Uwagi
Pistolet plazmowy (rozszerzony zasięg)	15-35	4	7	15	32	5/6	-
Pistolet magneto-laserowy (ulepszony)	10-22	3	6	35	12	5/6	-
Rewolwer magnum (szybsze przeładowanie)	12-18	5	6	15	6	4/5	-
Desert Eagle (rozszerzony magazyn)	10-16	5	5	25	20	5/6	-
Karabin laserowy (rozszerzony zasięg)	25-50	6	16	45	24	5/6	-
Obrzyn	14-24	5	5	7	2	5/6	-
Karabin turboplazmowy	35-70	6	18	35	10	5/6	-
Karabin myśliwski	8-20	5	12	35	10	5/6	-
Karabin szturmowy	8-16	5	13	45	100	5/6	-
Miotacz ognia	45-90	6	18	5	5	6	-
Ulepszony miotacz ognia	50-100	6	22	5	5	6	-
Nominalny pistolet	8-14	4	5	25	12	5/6	-
Stryker	10-20	6	4	10	16	5/6	-
Pump shotgun	15-25	6	6	18	8	5/6	-

UD M42	6-20	6	7	30	20	5/6	Tylko w zasobach gry (?)
Pistolet fotonowy	8-18	3	5	14	6	4/5	-
Strzelba cywilna	10-20	5	12	28	8	5/6	-
Zaawansowana wyrzutnia granatów	60-100	5	15	40	1	6	Tylko w zasobach gry (?)
„Dzikus”	8-14	4	5	10	1	5/6	-
Sprężynowy pistolet maszynowy	6-14	2	6	25	100	4/5	-
Karabin maszynowy M2041	14-22	6	?	30	30	6/7	-
M60	18-26	7	23	35	50	6	Tylko w zasobach gry (?)
Działko „Avenger”	10-14	7	28	40	120	6	Tylko w zasobach gry (?)
Strzelba Kelly’ego	10-20	5	11	28	8	5	-
Karabin maszynowy 0,223	18-26	6	15	30	50	6	Tylko w zasobach gry (?)
M16K	7-15	4	6	25	30	4/5	-
Strzelba Henry’ego	8-18	4	7	30	7	5/6	Tylko w zasobach gry (?)
Stary rewolwer	6-14	1	1	12	6	1	-

Pistolet 10 mm (rozszerz. mag.)	5-12	3	4	25	18	5/6	-
Pistolet magneto- laserowy M2	15-32	3	4	20	6	5/6	Tylko w zasobach gry (?)
Obrzyn Maxona	14-24	5	4	7	5	5/6	-
Policyjny pistolet laserowy	18-35	3	5	35	12	5/6	-
Pistolet domowej roboty	3-7	1	1	5	2	3/4	-
Colt	16-20	5	5	15	6	5/6	Tylko w zasobach gry (?)
„Czarny dynamit”	18-30	6	5	25	5	5/6	Tylko w zasobach gry (?)
REZ4	100-200	8	35	25	-	7/8	Tylko w zasobach gry (?), ładowana tylko u mechanika na Zaporze Hoovera za 1000\$!
Ingram Polis	3-14	5	5	30	20	5/6	Tylko w zasobach gry (?)
Granatnik 40	46-64	6	10	24	1	6/7	Tylko w

mm							zasobach gry (?)
Granatnik 40 mm (rozszerz. mag.)	46-64	7	15	24	6	6/7	Tylko w zasobach gry (?)
„Bloatfly”	8/16	1	1	6	4	3/4	-
„Farciarz”	6-12	-	3	12	5	5/6	-
„Dzikus” z bandolierem	8-14	4	6	10	6	5/6	-
Karabin treningowy	8-20	5	10	35	8	5/6	-
Pistolet 10 mm #80	4-10	3	3	20	8	5/6	-
Pistolet 10 mm z latarką	8-14	4	3	25	12	5/6	-
Pistolet Winchester	15-32	5	8	12	8	5/6	-
Miotacz ognia z pojemnikiem	45-90	6	28	5	100	6	Tylko w zasobach gry (?)
Zużyty minigun	2-9	7	28	25	120	6	Tylko w zasobach gry (?)
Karabin karawaniarzy	6-16	4	7	30	6	5/6	-

## Amunicja

Taktyczna rakietka – jedyny nowy wynalazek z amunicji w Fallout of Nevada. **Najprawdopodobniej jedyny** jej egzemplarz można znaleźć w spotkaniu losowym w chatce Bobby’ego w jego kominku. Do wystrzelenia z wyrzutni rakiet. Ma olbrzymią moc i za jednym strzałem rozwała praktycznie wszystko co żywe (także

nasza postać **nie ma szans przeżyć**, jeśli znajdzie się w jej obszarze rażenia!), może z wyjątkiem ostatnich bossów. Warto użyć jako ostatni, wykańczający strzał na któregoś z nich.

Granat 40mm – amunicja do Wyrzutni granatów 40 mm, ale nigdzie w rozgrywce jej nie znalazłem, więc prawdopodobnie jest tylko w zasobach gry.

### 4.3. Chemia

Opisuję tu przedmioty należące do kategorii „spożywczej” **występujące tylko w Fallout of Nevada**. Te, których położenie określam jako **dostępne w zasobach gry** uznaję za niewprowadzone do rozgrywki, ale być może coś przeoczyłem i niektóre z tych przedmiotów da się w grze znaleźć. Naturalnie da się je wprowadzić do gry dzięki Edytorowi Poziomów. Jeśli ktoś ma ochotę poznać parametry chemikaliów występujących w klasycznych Falloutach, to myślę, że jest dość dużo źródeł takich danych.

Legenda: HP – punkty zdrowia; HR – szybkość leczenia; RL – punkty napromieniowania; RR – odporność na promieniowanie; PR – odporność na trucizny; CC – szansa na trafienie krytyczne; PL – punkty zatrucia; INI – inicjatywa; DR – odporność na obrażenia; MHP – maksymalna liczba punktów zdrowia; PA – punkty akcji.

Nazwa	Waga	Gdzie znaleźć	Działanie	Uwagi
„Koktajl Atomowy”	1	Kasyno Monte, produkcja samemu,	+5 odporności na ogień, +5 odporności na plazmę, -1 PE	-
Tortilla z	1	u Marylin	+6 HP,+12	-



robaka ziemnego			HR, +6 RL	
Anatomiczny analizator Pip-Boya	1	<b>W zamkniętej walizce</b>	+5 CC	Walizkę kradniemy gościowi w Hard-Rock
Smakowe piwo (zatrute)	1	U dilerka przed Eldorado	+5 PL, -1 PE	Zastosowanie w <a href="#">zadaniu</a>
Trupia amfetamina	0	Od Solomona	-3 WYT, +50 RL	-
Podroby z przyprawami	2	<b>Nieznane mi</b> (chyba dostajemy w nagrodę po jakimś zadaniu)	+5 HR, +2 RL, +5 INI	Zatruwa
Roztwór orzechowy	0	<b>Tylko w zasobach gry</b>	-20 RL, -1 WYT, -1 PE	Według pliku gry powinien je zrobić barman z Tin Angel, ale Wikia podaje, że został wycięty z gry
„Oczyszczacz krwi”	1	Różne miejsca	-2 ZR, -7 PL, -10 RL	Zastosowania w zadaniach
Posiłek karawaniarzy	3	<b>Tylko w zasobach gry(?)</b>	+n HR	Wikia podaje, że został wycięty z gry
Wilcze jagody	0	Krzaki wilczej jagody	+5 PL, -5 RL, -1 ZR	Im wyższa <i>sztuka przetrwania</i> , tym więcej ich pobierzemy z

				krzaka; zatruwają
Podejrzana paczka	0	Od Halla Wallace'a	-1 INT	-
Smakowa Nuka-Cola	1	Tylko w zasobach gry(?)	+2 PL, -1 SIŁ	Zatruwa
Wiśniowa Nuka-Cola	1	Tylko w zasobach gry(?)	-1 SIŁ, +1 CHA	-
Ziolo Vyser'a	0	Od Vysera (Shitter w Vegas)	-1 INT	-
Pizza	1	Od barmana w Cafè Hard-Rock	+n HP, +10 HR	Zastosowanie w <a href="#">zadaniu</a>
Środki przeciwbólowe	0	Różne miejsca	+5 DR, +1 MHP,	Zastosowanie w zadaniach
Guma „Wściekłego”	0	Bandyta „Wściekły”	+1 PE, +1 SIŁ	Użyteczne w walce
Turbo-Cola	1	Tylko w zasobach gry(?)	Brak działania	Wikia podaje, że został wycięty z gry
„Krwawa Mary”	1	Kuchnia w Tin Agnel (10 sztuk) lub w sprzedaży u barmana i kelnerki	-1 PE, -1 WYT, -2 RL	Może być użyte w zadaniach, ale często alternatywą może być inny trunek
Radioaktywna Nuka-Cola	1	Od „lewego” kupca w SLC	+1 INI, +5 RL	-
Rot Gut	1	Różne miejsca	-1 PE, -3 RL,	-

			+2 RR	
Kanapka	1	Różne miejsca	+n HP, +1 RL, +5 HR	-
Mleko	2	Różne miejsca	+2 RL, +5 HR	-
Piwo korzenne	1	Robiony samemu po znalezieniu przepisu	+n HP	-
Owocowe mentaty	0	<b>Tylko w zasobach gry</b>	+2 INT, +2 PE, +1 CHA	Wikia podaje, że zostały wycięte z gry
Przekąska z modliszki	0	Robiona samemu	+5 HP, +3 HR	-
Szarlotka	1	Farmer w Bridgeport	+10 HP, +20 HR	-
„Horsekiller”	0	Różne miejsca	-15 HP, +50 PL, -2 ZR	Liczne zastosowania w zadaniach; zatrauwa
Orzechy Vocas	0	Krzaki rośliny i lilie wodne	-2 RL	-
Przedwojenna Whisky	1	Różne miejsca (choć nie wiele)	-1 INT, +1 SIŁ	-
Karmelek	0	Różne miejsca (choć nie wiele)	-2 ZR, -2 PE, +1 CHA	-
Prochy przodków	0	Grób w Lovelock	+25 PL, -1 WYT, +1 SZ	Zatrauwa
Czysta woda	2	<b>Tylko w zasobach gry</b>	+6 HP, -5 PL, -2 RL	Wikia podaje, że został wycięty z gry
Stymulant	0	Od Terry Devero	+10 DR, +5 CC	Przydatny w walce
Woda pitna	2	Pobierana	+4 HP	-

Kawałki iguany	1	Nieznane mi	+1 HP, +1 RL, +4 HR	-
Antysmoker	0	Różne miejsca	+1 WYT, +1 PE, -2 CHA	-
Zestaw do pielęgnacji	7	Z automatu Pretty&Glamour	+25 MHP, +5 HR, +1 CHA	Można <a href="#">sprzedać za dobrą kasę.</a>
Ultraantidotum	0	Wielka dziura	-20 PL, -2 SIŁ, +50 PR	-

#### 4.4. Przedmioty funkcjonalne

Przez to pojęcie rozumiem przedmioty, które mają wielokrotnie zastosowanie i które nie istnieją wyłącznie w celu wykonania konkretnego zadania, ale są też użyteczne w całej grze. Podaję tylko oryginalne dla Fallout of Nevada.

Przedmiot	Gdzie znaleźć	Działanie	Uwagi
Działające Radio	- William lub Eugeno w Czarnej Skale, - Gereth w Las Vegas, - maszynista po zabiciu w drodze powrotnej, - opuszczony obóz strażników, - naprawa zwykłego radia przy stole	Prowadzenie dialogów przez komunikator i podsłuchiwanie innych rozmów. Szerokie zastosowanie w zadaniach.	<b>Radio</b> to nie to samo co <b>działające radio</b> . To pierwsze nie ma w grze funkcjonalnego zastosowania, można z niego jedynie wykonać to właściwe.

	warsztatowym.		
Wykrywacz metalu	Od Marka w slumsach po wykonaniu <a href="#">zadania ze znalezieniem poszukiwaczy</a> .	Znajduje na ziemi najróżniejsze przedmioty i wejścia, których inaczej nie da się znaleźć, a także miny. Przydatny w niektórych questach.	Można go ulepszyć za pomocą <a href="#">skanera ultradźwiękowego</a> , który dostajemy w nagrodę od Essie Gate
Zapalniczka	Różne miejsca	Przydatna w niektórych questach	-
Pizama	Kilka miejsc (m. in. u farmaceuty w SLC, w szafce Luciano)	Poprawia jakość snu (?)	Takie działanie podaje rosyjska Wikia. Nie sprawdzałem osobiście.
Toster	Pasterz w Lovelock	Podobno podnosi jakieś umiejętności, ale nic nie zauważyłem*	Potrzebny do produkcji „Zemsty Mickey’ a”.
Spinka do włosów	Różne miejsca	Grając kobietą zwiększa prawdopodobieństwo skutecznego otwarcia zamka	Takie działanie podaje rosyjska Wikia. Nie sprawdzałem osobiście.
Moneta wielokrotnego użytku	Od Neda po wykonaniu skoku stulecia	Można dzięki niej oszukiwać automaty z Nuka-Colą i wydobywać butelki napoju.	Być może działa też na slotach w kasynach. Nie sprawdzałem.
Zestaw młodego atomisty	W muzeum Wrighta	Nieznane mi	Zero informacji w rosyjskiej Wikii

Znaczki pocztowe	W jednej z lokacji specjalnych	Bezúyteczne (jedynie nawiązanie do czegoś)	-
Żeton „El Capitan”	Nieznane mi	Nieznane mi	Może pomocne w hazardzie...
Żeton „Eldorado”	Nieznane mi	Nieznane mi	Może pomocne w hazardzie...
Żeton „Silver Legacy”	Nieznane mi	Nieznane mi	Może pomocne w hazardzie...
Żeton „Monti”	Nieznane mi	Nieznane mi	Może pomocne w hazardzie...
Złoty Żeton	Pod znakiem w Las Vegas	Podnosi szanse na wygraną w grach**	Nie potwierdziłem osobiście
Przenośne laboratorium CL 3000	Strefa 51	Działa tak jak stół warsztatowy, ale można je mieć ze sobą w ekwipunku	-

\*Źródło: <http://ru.fallout-of-nevada.wikia.com/wiki/Тостер-электроплитка>

\*\*Źródło: [http://ru.fallout-of-nevada.wikia.com/wiki/Золотая\\_покерная\\_фишка](http://ru.fallout-of-nevada.wikia.com/wiki/Золотая_покерная_фишка)

#### 4.5. Słownik dla wersji niekompatybilnej z oficjalnym polskim tłumaczeniem

Umieszczam tutaj słownik nazw własnych przedmiotów, perków itp. i moich własnych ich tłumaczeń. Z racji tego, że gdy był pisany ten poradnik, nie istniało jeszcze oficjalne spolszczenia do Fallouta of Nevada, konieczne było przy jego tworzeniu przetłumaczenie i nadanie polskiej nazwy jakiemuś elementowi gry. Zatem dla lepszej czytelności poradnika zestawiam z tym dziale angielską nazwę z polskim odpowiednikiem przetłumaczonym przeze mnie lub objaśnieniem czego danym przedmiot dotyczy. Zestawiam tylko nazwy, których tłumaczenie w oficjalnym spolszczeniu może się znacząco różnić.

1) Nazwy przedmiotów:

- Dirt on Mordino – holodysk z danymi o Mordino, które mają skłonić go do współpracy z Thompsonem,
- Gold Poker Chip – Złoty Żeton,
- Torn leather jacket – porwana kurtka skórzana,
- Ultra-thermal mixture – ultratermiczna mieszanka,
- Armored plates – płyty polimerowe,
- Chrome glasses – okulary chromowe,
- Locked case – zamknięta walizka,
- Corrupted Pip-Boy – uszkodzony Pip-Boy,
- Empathy amplifier Pip-Boy – wzmacniacz empatii do Pip-Boya,
- Chemicals – towar (Strykera),
- Clothing synthesizer chip – chip do syntezy odzieży,
- Pressure regulator – regulator ciśnienia,
- Pulse modulator – modulator impulsowy,
- Gas analyzer – analizator gazu,
- Ion synthesizer – syntezy jonowy,
- Ultrasound scanner – skaner ultradźwiękowy,
- „Powder Grenade” schematic – schemat „Granat Prochowy”,
- Slave collar – kołnierz/obręcz niewolnicza,
- Awning – zasłona (być może jest to jakaś specjalistyczna nazwa dla części samochodu),
- Blueprints T-51b part 1./2. – schematy do pancerza wspomaganego część 1./2.,
- Broken armor – uszkodzony pancerz wspomagany,
- Old pendant – stary naszyjnik,
- „Nuclear Rush” – gra, w którą grają dzieci w Nowym Reno,
- Cigarette case – papierośnica
- Functional radio – Działające radio,
- A set of young nuclear scientist – zestaw młodego atomisty,
- Autonomous system T-51b – autonomiczny system T-51b,
- Emulsifier E30 – emulgator E30,

- Wet wipes – mokre chusteczki Pretty&Glamour,
  - Beat glasses – okulary (dla biedaka w Vegas),
  - Bath salt – sól kąpielowa Pretty&Glamour,
  - Healing water – uzdrawiająca woda Pretty&Glamour,
  - Toothpaste – pasta do zębów Pretty&Glamour,
  - Soap scraps – mydło zapachowe Pretty&Glamour,
  - „Atom Blades” - żyletki „Atom Blades” Pretty&Glamour,
  - Indispenseable coin – moneta wielokrotnego użytku,
  - Decomposing body – gnijące zwłoki,
  - Newspaper clippings – wycinki z gazet,
  - Comic book – komiks,
  - The manual on neurosurgery – podręcznik medyczny,
  - Remote control – pilot,
  - Lunch token – token (na obiad),
  - „Saboteur’s Case” – poradnik sabotażysty,
  - Poisoned moonshine – zatruty bimber,
  - Fuse – bezpiecznik,
  - Tribute to Stryker – należność od Strykera,
  - Ammo reloading tool – prasa do amunicji,
  - Maxon’s sawn off – obrzyn Maxona,
  - Stranglehold – garota,
  - Disinfection – środki dezynfekujące,
  - Mysterious device – tajemniczy element,
  - Ammunition remains – resztki amunicji,
  - Hunting whistle – gwizdek,
  - Hairpin – spinka do włosów,
  - Parade uniform – przedwojenny mundur,
  - Balaclava – kominiarka,
  - Beanbag – grzechotka z puszek,
  - Pendant – naszyjnik,
  - Gold Locket – złoty medalion,
- 2) Nazwy towarów chemicznych/spożywczych
- Antismoker – antysmoker,



- Set for care – Zestaw do pielęgnacji Pretty&Glamour,
- Ashes of the forefather – prochy przodków,
- Caramel – karmelek,
- „Horsekiller” – trucizna „Horsekiller”,
- Apple pie – szarlotka,
- Mantis snack – przekąska z modliszki,
- Fury’s gum – guma wściekłego,
- Painkiller – środki przeciwbólowe,
- Vyser’s weed – zioło Vysera,
- Suspicious package – podejrzana paczka,
- Nightshade berries – wilcza jagoda,
- Caravan meal – posiłek karawaniarzy,
- „Bloodpurifier” – „Oczyszczacz krwi”,
- Nut solution – roztwór z orzechów Vocas,
- GIBLETS WITH SPICES – podroby z przyprawami,
- Cadaveric amphetamine – trupia amfetamina,
- Anatomical Pip-Boy analyzer – anatomiczny analizator Pip-Boya,
- Cutlet from the meat „earth dragon” – tortilla z „robaka ziemnego”  
(przynajmniej wygląda bardziej jak tortilla niż kotlet),