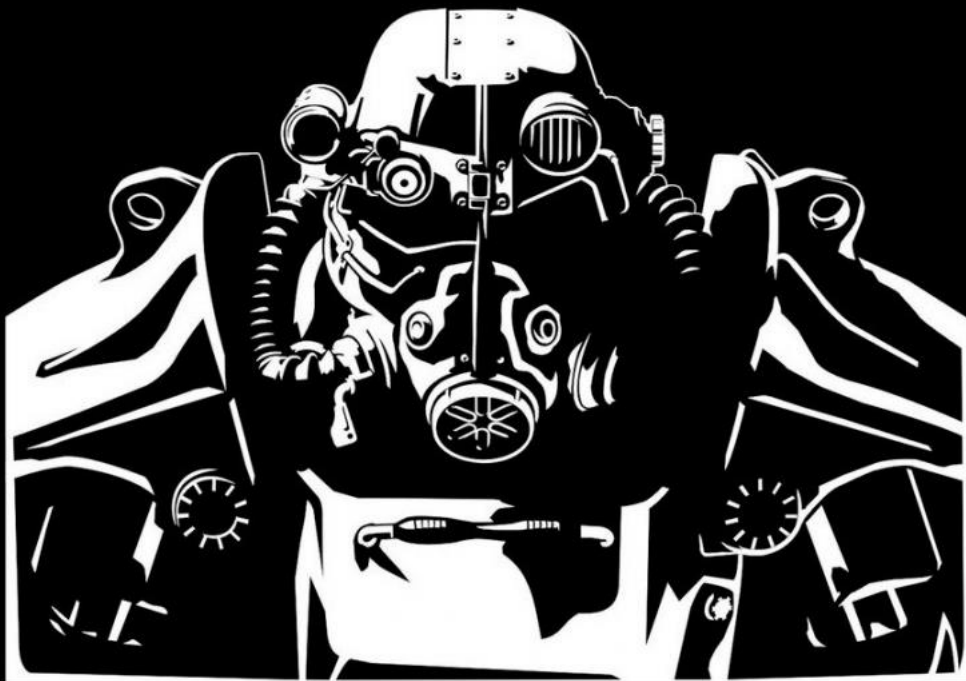


# Fallout

Role Playing Game



**WAR NEVER CHANGES**

2014

Авторство: Aslanator, The Monkey King

В ходе работы над книгой использованы некоторые элементы

конверсии Raskolnik'a, взятые с [savagefallout.blogspot.ru](http://savagefallout.blogspot.ru),

а так же материалы из [fallout.wikia.com](http://fallout.wikia.com), [bendrawslife.tumblr.com](http://bendrawslife.tumblr.com), [massiveblack.com](http://massiveblack.com),

<http://darthagnan.deviantart.com/>

Благодарим Erl за подробные обзоры правил



Эта игра использует символику и правила Savage Worlds согласно лицензии Savage Fan от Studio 101. Правила Savage Worlds и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью Pinnacle Entertainment Group. Использовано с разрешения. Studio 101 и Pinnacle Entertainment Group не несут никакой ответственности и не предоставляют гарантий по качеству, облику, содержанию и возможным применениям данного продукта.

# Оглавление

Расы игровых персонажей .....	3
Роботы .....	8
Навыки .....	11
Ловушки .....	12
Путешествие по пустошам (опциональное правило) .....	12
Случайные встречи (опциональное правило) .....	14
Радиация (опциональное правило) .....	18
Зависимость (опциональное правило) .....	19
Состояние оружия и брони (опциональное правило) .....	19
Поиск и приобретение предметов (опциональное правило) .....	21
Модификации оружия и брони (опциональное правило) .....	22
Бартер (опциональное правило) .....	23
Дополнительные изменения (опциональное правило) .....	24
Новые изъяны .....	24
Новые черты .....	26
Снаряжение .....	34
Бестиарий .....	50
Локации Fallout 1-2 .....	66
Локации Fallout 3 .....	76
Локации Fallout New Vegas .....	81
Организации .....	90

# Расы игровых персонажей

## Человек

Человеком считается более-менее «чистое» существо без серьёзных мутаций. Хотя большинство из людей всё ещё можно называть людьми, у некоторых из них могут встречаться лишние пальцы (полидактилия), зеленоватая кожа, отсутствие волосяного покрова или карликовость. Мнение Анклава на сей счёт Весьма категорично и выражается в скорейшем желании уничтожить «мутантское отродье».

Несмотря на существование мутантов (гулей и супермутантов, произошедших от людей), обычные люди — всё ещё наиболее распространённые разумные существа на Земле.

**Бонус:** 1 бесплатная черта

## Гуль

Великая война стала причиной гибели нескольких миллиардов людей. Однако её жертвами стали также многие из тех, кто пережил ядерные взрывы и последовавшую за ними Великую Ночь. Во множестве мест, на обширных территориях воздействие радиации, вируса ВРЭ, биоагентов и химических соединений вызвало необратимые изменения в телах людей, сколько-нибудь продолжительное время остававшихся на поверхности, а также оказавшихся в недостаточно надёжных укрытиях, не способных защитить от воздействия агрессивной внешней среды.

Все эти существа, бывшие людьми, но потерявшие человеческий облик, не могут быть ни новым видом, ни расой. По всей видимости, их название является собирательным обозначением людей, подвергшихся воздействию радиации, бактериологического оружия, токсинов и химикатов, заражённых, неизлечимо больных или переболевших различными тяжёлыми и опасными заболеваниями (наподобие проказы), а также имеющих признаки мутации.

Среди разработчиков первых частей серии Fallout нет определённого мнения о происхождении гулей. Если Тим Кейн считал единственной причиной гулификации людей радиационное облучение, то Крис Тейлор отстаивал версию ВРЭ-происхождения гулей (точнее, совместного воздействия радиации и вируса ВРЭ). Крис Авеллон изложил эту версию в Библии Fallout 0, но уже в Библии Fallout 9 отверг её и снова стал считать радиацию единственной



причиной гулификации. В Fallout 3 гулификация связана, по-видимому, только с радиацией — есть примеры людей, превратившихся в гулей в радиоактивных местах: Мойра Браун в Мегатонне и Хайме в Данвич-билдинг.

На Тихоокеанском побережье большинство гулей является выходцами из Убежища 12, расположенного под городом Бейкерсфилд (позже Некрополь). Дверь этого убежища не могла быть заперта должным образом, и после взрывов ядерных бомб жители убежища были облучены огромными дозами радиации. Часть погибла от лучевой болезни, но остальным удалось выжить, превратившись в гулей. Гули из других регионов появились схожим образом.

Среднестатистическому человеку гули внушают ужас и отвращение самим своим обликом. И действительно, они больше похожи на восставших из могил мертвецов, чем на живых. Поначалу кажется невероятным, что эти существа прежде были людьми. При среднем человеческом росте — от полутора до двух метров — масса взрослого гуля составляет всего 37—73 кг.

Многие из гулей вследствие генетической предрасположенности или случайности, в определенной степени, смогли адаптироваться к жизни в постъядерном мире и даже приобрели такие качества, как долголетие или устойчивость к радиации.

Долгая жизнь гулей предположительно объясняется тем, что под действием радиации и/или вируса ВРЭ в их организме произошли изменения на клеточном уровне, возможно — оказался угнетён «ген старости». Ещё один вариант: скорость и уровень воспроизводимости ДНК. Обычно в клетках содержится материал, достаточный для конечного числа деления. В случае гулей иногда появляется новый генетический материал. Предельные сроки жизни гулей не установлены, однако часть из них родилась до Великой войны 2077 года, и их можно встретить во время действий Fallout (2161 год), Fallout 2 (2241 год), Fallout 3 (2277 год) и даже в Fallout: New Vegas (2281 год). Тем не менее, гули не являются бессмертными — напротив, они весьма уязвимы

#### **Бонусы:**

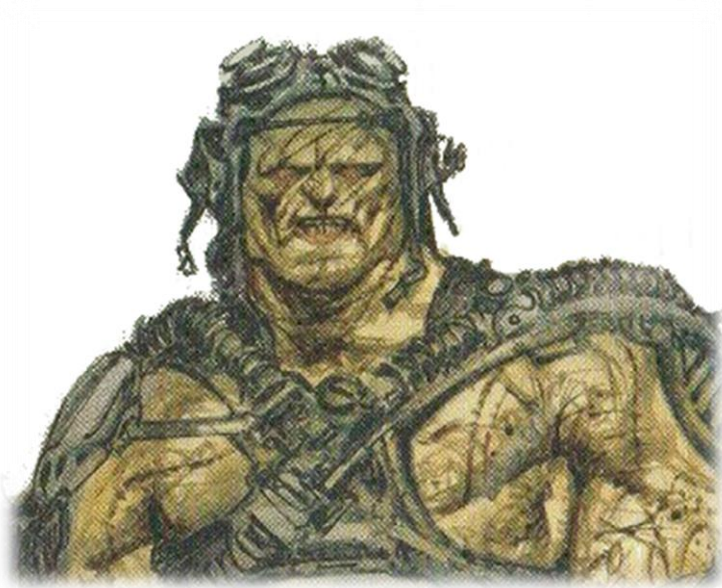
- *Ограниченный иммунитет к радиации* (кроме ситуаций получения сразу дозы экстремального уровня. В этом случается делается проверка на радиационное заражение как обычно, за исключением того, что при неудаче вместо повышения уровня заражения гуль получает одно ранение)
- *Сопротивление ядам, болезням и воздействию химикатов* (+1 к соответствующим проверкам Выносливости)
- *Медленная регенерация* (природное исцеление каждый день, а не раз в 5 дней)

#### **Недостатки:**

- *Уродливый* (так же не может иметь черту Привлекательный)
- *Либо увеличение силы до db требует два очка характеристик либо изъян хромой.*

## Супермутант

Супермутанты (или просто мутанты, как они сами себя называют) не являются продуктом «естественных» последствий войны. Эта раса создана сумасшедшим хранителем одного из убежищ, который хотел создать господствующую расу. Используя предвоенные биологические разработки, он усовершенствовал вирус ВРЭ (Вирус Рукотворной Эволюции, Forced Evolutionary Virus, FEV) и начал экспериментировать на людях. Многие умерли прежде, чем он достиг желаемого результата. После «погружения» человека в среду,



содержащую вирус ВРЭ, он подвергся интенсивным физиологическим изменениям. Люди становились выше, сильнее и интеллектуальнее. Когда-то армии Супермутантов были рабами своего Создателя и его мечтаний о «погружении» каждого человека на планете. Однако Создатель в итоге был убит, а Мутанты освободились (хотя, если послушать их рассказы, Создатель был скорее Мессией, чем психом).

Мутанты обычно здоровенные существа, достигающие более трех метров в высоту и имеющие вес более 300 кг. Их кожа обычно зеленовато-жёлтая или синяя, с буграми и наростами, покрывающими всё тело. Волосы у них растут там же, где и у обычных людей, но растут они гораздо медленнее (результат замедленных внутриклеточных процессов из-за вируса ВРЭ)

К сожалению, Мутанты чужды человеческому обществу. Многие из них не расстраиваются по этому поводу, а смотрят на человеческое общество как на больное и опустившееся до разложения и коррупции. Как уже говорилось – вирус ВРЭ был создан не только, чтобы увеличить физическую силу и выносливость, но также для поднятия человеческого интеллекта так, чтобы люди действительно развивались не только физически, но и интеллектуально. Военная база с чанами ВРЭ была разрушена бомбами, и вирус попал в атмосферу. Видоизменённый радиацией он заразил много Людей, выживших на поверхности. В большинстве случаев это было безопасно и только минимально увеличило силу жителей Пустоши.

Когда Создатель начал опускать людей в чаны с ВРЭ, чтобы превратить людей в Супермутантов, оказалось, что некоторые из людей заражённых видоизменённой формой ВРЭ, не подвергались воздействию вируса, и не мутировали должным образом. Например, Кентавры - это продукт неправильной мутации жителей Пустоши. Эти мутации намного сильнее, чем те, которым подверглись жители убежищ, захваченных армиями Создателя. Мутировавшие Люди убежищ, Анклава (хотя «погруженных» солдат Анклава было немного) и других мест, не подвергшихся воздействию ВРЭ, назывались Альфа Супермутантами и становились лидерами армии Создателя. Погружённые жители Пустоши, подвергшиеся

воздействию ВРЭ и радиации, которая немного изменила их ДНК, были более многочисленными. Их называли Бета Супермутантами, и они были рядовыми солдатами армии Создателя и его Единства.

У мутации есть некоторые серьёзные побочные эффекты. Главный среди них — бесплодие. Гаметы репродуктивной системы состоят из одинарного набора хромосом, и воспринимаются ВРЭ как повреждённые; вирус восстанавливает их и при этом делает бесплодными. Супермутанты неспособны к воспроизводству с любым существом — как с чистым, так и с мутировавшим. Другие побочные эффекты включают изменение пигмента эпидермиса. Супермутантам так же не свойственна смерть от старости.

Супермутанты были некогда частью того, что они считали попыткой объединения человечества и преодоления человеческих пороков. Также говорят, что образцы вируса ВРЭ до сих пор сохранились, и сообщество Супермутантов работает над достижением старой цели, несмотря на смерть Создателя.

Так же есть и супермутанты созданные в 2257 году на восточном побережье в ходе эксперимента проводившегося в Убежище 87.

#### **Бонусы:**

- *Высокое сопротивление радиации, ядам, болезням и воздействию химикатов* (+2 к соответствующим проверкам Выносливости или +1 к типу кубика, если система использует обращение к характеристике вместо броска)
- *Большой* (+1 к Стойкости, размер +1, бонус размера к Стойкости уже учтён)
- *Выносливый* (Выносливость d6 на старте)
- *Огромная сила* (Сила d8 на старте, может быть увеличена до d12+1)
- *Медленная регенерация* (природное исцеление каждый день, а не раз в 5 дней)

#### **Недостатки:**

- *Ручища* (-1 к проверкам Стрельбы из оружия группы “Лёгкие пушки” и любых пистолетов, а так же при использовании навыков в ситуации, требующей проведения тонких манипуляций руками)
- *Крупное тело* (не может использовать одежду и броню человеческих размеров. Базовая стоимость вещей нужного размера увеличивается на 50%, а их уровень редкости поднимается на 2, так же вес увеличивается вдвое. Изготовление предметов на заказ может занять время и стоить дополнительную надбавку)
- *Уродливый* (так же не может иметь черту Привлекательный)
- *Начинает игру с 3 очками характеристик*

## **Коготь Смерти**

Когти Смерти - раса громадных мутировавших ящериц, обладающих определенным интеллектом. Они ходят на двух задних лапах. При совершеннолетию достигают в высоту более двух метров и имеют чешуйчатую кожу от зелёно-коричневого до светло-жёлтого цвета. У них ненормально большие, с растущими рогами головы - причиной этому, возможно, послужило смешивание ДНК человека и ящерицы, усиленное воздействием радиации. Некоторые племена Когтей Смерти в Центральной и Восточной части Америки адаптировались к жизни в суровых климатических условиях этой территории - у них толстый меховой кожный покров.

Когти Смерти живут в племенах от 25 до 100 особей и проводят большую часть времени за охотой и защитой самок и кладок яиц. Они могут общаться друг с другом и использовать простые боевые планы. Некоторые Когти Смерти достаточно умны для изучения человеческой речи. Но в связи с отсутствием голосовых связок они не говорят - просто имитируют человеческую речь, как это делают попугаи. Одно племя Когтей Смерти - Серое племя Северной Калифорнии - было объектом научных экспериментов, особи там намного умнее, чем основная часть их сородичей.

Когти Смерти получили такое прозвище из-за своих лап с длинными костяными выростами, растущими из их «пальцев». Когти - одни из наиболее ненавидимых существ Пустоши. Многие люди нападают на Когтей просто без всякой причины или стараются бежать подальше, насколько возможно быстро.

Некоторые когти смерти обладают повышенным интеллектом. Чаще всего это результат проводимых Анклавом экспериментов, но бывают и другие случаи. Именно за такого когтя смерти вам и предлагается сыграть.

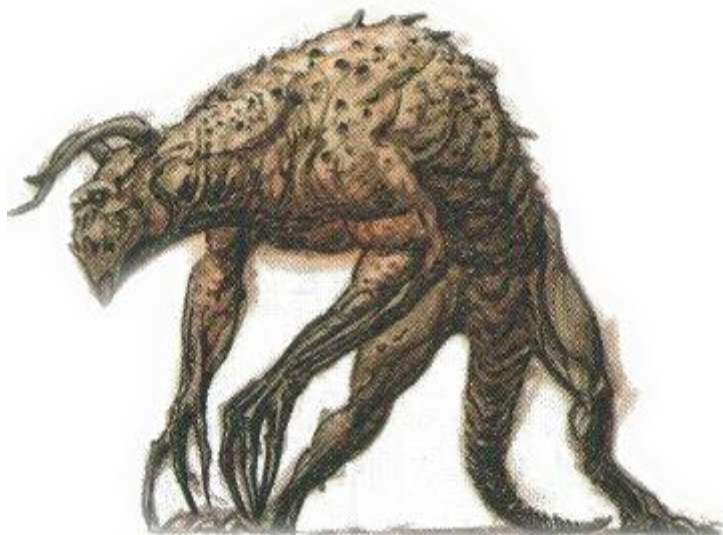
#### **Коготь смерти стартует как минимум закалённым**

##### **Бонусы:**

- *Большой и живучий* (+2 к Стойкости, размер +1, бонус размера к Стойкости уже учтён)
- *Природная броня* (+4 к Стойкости, кроме огня)
- *Выносливый* (Выносливость d6 на старте)
- *Ловкий* (Ловкость d6 на старте)
- *Огромная сила* (Сила d8 на старте, может быть увеличена до d12+1)
- *Когти* (рукопашная атака имеет урон: Сила+1d8+2)
- *Быстрый* (Шаг 7)

##### **Недостатки:**

- *Лапы* (Не может использовать человеческое оружие. Получает штраф -2 к проверке навыков в ситуациях, требующих проведения тонких манипуляций руками. Ведущий может так же объявить автоматический провал такого действия, в зависимости от обстоятельств)
- *Нечеловеческая форма тела* (не может использовать броню)
- *Замедленное развитие* (для улучшения персонажа требуется 7 очков опыта вместо 5)
- *Чужак*
- *Уродливый* (так же не может иметь черту Привлекательный)



# Роботы

Автоматическое устройство с (человекоподобным) поведением, которое частично или полностью выполняет функции человека при взаимодействии с окружающим миром.

Во вселенной Fallout роботы — промышленные, бытовые, военные — прочно вошли в жизнь американского общества. До войны было создано множество самых разных роботов для самых разных целей, и многие из них пережили войну и последующие мрачные столетия.

В течение XXI века интенсивное развитие компьютеров на ламповых схемах позволило довести интеллект роботов до почти человеческого уровня, превратив его в способную к самообучению, обладающую собственной запрограммированной личностью машину.

Роботы это отдельный вид рас, во многом не похожий на остальных. Далее будут описаны различия роботов и органических форм жизни, затем приведены виды роботов, которыми можно играть.

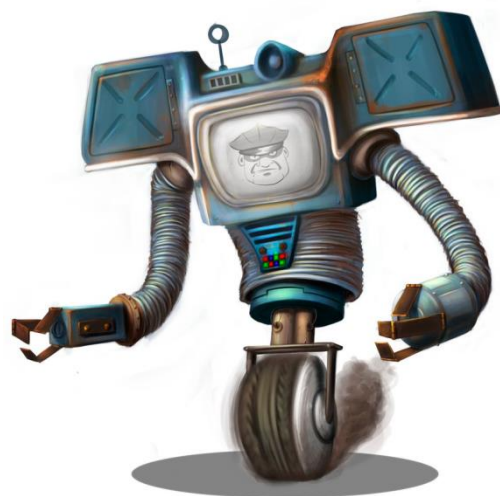
1. Роботы не могут заболеть, а, следовательно, не могут иметь черт и изъянов, связанных с болезнями.
2. Избавить робота от ранений можно, так же как и человека, за исключением того, что необходимо применять навык «ремонт», а не «медицина». Вместо медицинского снаряжения используется набор инструментов.
3. У роботов не бывает естественного выздоровления, следовательно, они не могут брать связанные с ним черты и изъяны.
4. Вместо еды и воды роботы потребляют 3 энергобатареи в сутки.
5. У роботов отсутствует стойкость, есть только броня. Если не указано обратного, то она считается металлической. Изначальная броня роботов равна базой броне, сложенной с  $\frac{1}{2}$  выносливости. В дальнейшем используя правила модификаций можно будет улучшить броню робота. Все черты и изъяны, влияющие на стойкость, влияют вместо этого на броню робота.
6. Уязвимые места робота указаны в его описании. Их можно повредить, нанеся 1 ранение прицельной атакой
7. Наркотики, химия и алкоголь не действуют на роботов, следовательно, они не могут брать связанные с ними черты и изъяны.
8. Роботы не могут принимать стимуляторы, взамен этого роботы дикие карты могут получить на 1 ранение больше органических созданий.
9. Роботы не подвержены воздействию радиации, следовательно, они не могут брать связанные с ней черты и изъяны.
10. На роботов не действуют яды, следовательно, они не могут брать связанные с ними черты и изъяны.
11. Роботы не истекают кровью
12. У всех роботов есть черта «ночное зрение»
13. Робот использует оружие и снаряжение, так же как и человек, за исключением того, что оружие робота невозможно выбить из рук.
14. Все роботы имеют черту амбидекстр
15. Роботам не надо спать

## Секьюритрон

Роботы модели РобКо 2060-B, сохранившиеся преимущественно в Нью-Вегасе и его окрестностях.

Вместо головы у секьюритронов большие мониторы, встроенные в корпус, на которых показывается их личность, а передвигаются они, балансируя на одном колесе. В послевоенном Нью-Вегасе они используются как полиция государства мистера Хауса. Если они использовались до войны, то, скорее всего как полицейские и охранники.

Секьюритроны действуют под управлением искусственного интеллекта, либо имитируют поведение и характер человека, данные о личности которого были загружены в их нейроматрицу.



### Бонусы:

- Базовая броня 3
- Сила d6 на старте

### Недостатки:

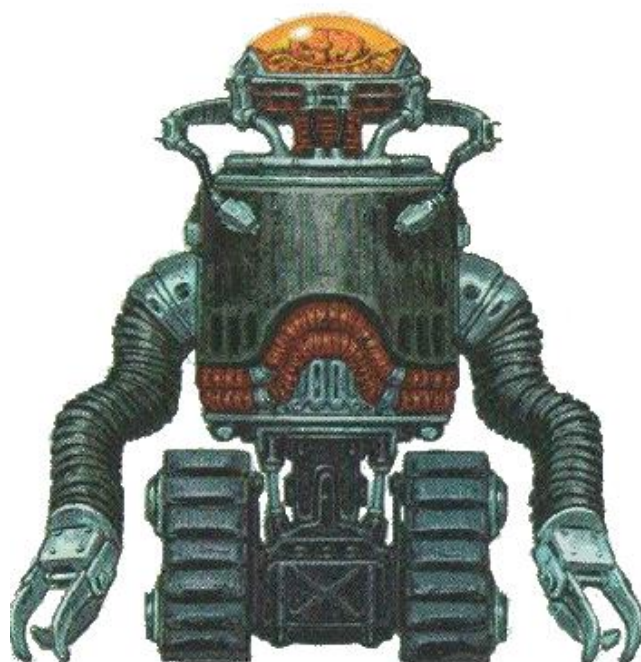
- Харизма -1
- Начинает игру с 3 очками характеристик

### Уязвимые места:

- Антенна(-4) – если повредили антенну, то Секьюритрон должен проходить проверку характера каждый ход, при провале он совершает случайные действия по желанию ведущего.
- Экран(-1) – урон +1.

## Робомозг

Является многоцелевым кибернетическим организмом, в качестве процессора которого используется мозг шимпанзе или человека. Робомозг был создан до Великой войны компанией «Дженерал Атомикс» для военных и гражданских целей. Робомозг превосходит большинство других роботов, потому как органический мозг предоставляет ему более широкий спектр ответных мер и функций по сравнению с другими роботами. Конструкция манипуляторов обеспечивает роботу возможность использования инструментов и оружия, используемых человеком. Официально в роботах использовались только мозги шимпанзе, однако некоторые модели получили мозги казнённых преступников.



Робомозга планировали использовать в военных действиях, но высокая стоимость производства, сложность эксплуатации и особенности конструкции объективно ограничили сферу их внедрения в вооруженные силы США, в основном, охраной военных исследовательских баз.

**Бонусы:**

- Базовая броня 2
- Смекалка d6 на старте

**Недостатки:**

- Шаг 5
- Харизма -2
- Начинает игру с 4 очками характеристик

**Уязвимые места:**

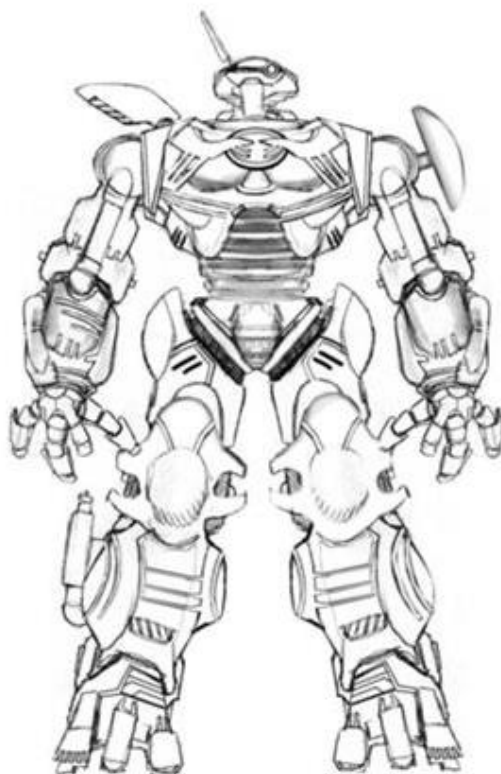
- Мозг(-2) – Урон +2, если повредили мозг, то робот должен проходить проверку характера каждый ход, при провале он совершает случайные действия по желанию ведущего.

## Робот-гуманоид

Это человекоподобный наземный робот средних размеров. Снабжен двумя манипуляторами. Способен понимать и имитировать человеческую речь.

Известно, что конструкция была разработана еще до войны корпорацией «Акмэ» по правительственному заказу. Определенно, что это не боевой робот — так как технически проще сделать встроенное оружие, чем сложный манипулятор наподобие человеческой кисти; а производство шагающего робота-«андроида» значительно сложнее, чем колесной или гусеничной платформы. Вероятнее всего, это в некотором роде «универсалы» — многофункциональные механические рабочие, которые должны были стать помощниками людей в Убежище.

Широкая сфера применения этих роботов объясняет многообразие вариантов их поведения и высокие способности к самообучению.



**Бонусы:**

- Базовая броня 3
- Сила d6 на старте

**Недостатки:**

- Оружие данного робота можно выбить из рук
- Начинает игру с 3 очками характеристик

**Уязвимые места:**

- Такие же, как у человека, за исключением паха

# Навыки

Список основных навыков:

- **Взлом (Ловкость)** - без изменений.
- **Ловушки (Смекалка)** - позволяет обезвреживать и устанавливать ловушки. Включает в себя Знание (Взрывчатки).
- **Внимание (Смекалка)** - без изменений.
- **Выживание (Смекалка)** - объединён с Выслеживанием. Проверка Выживания используется во время путешествия по пустошам (см. следующие разделы).
- **Драка (Ловкость)** – в fallout вы получаете черту «мастер боевых искусств» автоматически при улучшении навыка драки до d10.
- **Запугивание (Характер)** - без изменений.
- **Маскировка (Ловкость)** - тяжёлая броня налагает штраф -2 на маскировку. Навык позволяет осуществлять карманные кражи. Модификаторы: -1 за единицу Веса предмета выше 2 кг, -1 за кражу в освещенном месте, -2 за кражу рядом с другими людьми, +2 если жертва ещё не обнаружила ваше присутствие, -4 если вы находитесь у жертвы на виду. При успехе вещь оказывается у вас в руках, но жертва тут же обнаруживает пропажу. Считается, что вы стоите в соседней клетке и жертва может сразу напасть на вас. В этом случае начинается бой. При подъёме жертва ничего не замечает, до тех пор пока не понадобится достать или использовать данную вещь.
- **Медицина (Смекалка)** - объединяет Лечение и Знание (Медицина).
- **Атлетика (Сила)** – заменяет собой навыки Метание, Лазание, Плавание.
- **Наука (Смекалка)** - объединяет Знание (Компьютер), Знание (Химия).
- **Ремонт (Смекалка)** - проверки этого навыка используются для изготовления некоторых видов предметов.
- **Стрельба (Ловкость)** - при взятии навыка нужно выбрать одну бесплатную специализацию. Ведущей может использовать в своей игре один из следующих вариантов системы специализации:
  - Вариант I** (классическое разделение Fallout): *Малые пушки, Большие пушки, Энерго-оружие.*
  - Вариант II** (огнестрельное и энергетическое оружие одного типа использует одну и ту же специализацию): *Пистолеты, Пистолеты-Пулемёты, Дробовики, Винтовки, Штурмовые винтовки, Пулемёты, Гранатомёты и ракетницы, Огнемёты.*
- **Убеждение (Характер)** - ведущему рекомендуется обозначить конкретные фракции игрового мира и учитывать их взаимоотношения с группой главных героев в ходе игры. Применяйте бонусы или штрафы 0/2/4 к броскам на определение реакции персонажей из этих фракций. Слухи достаточно быстро расходятся по пустоши, поэтому мы так же рекомендуем учитывать поступки персонажей при определении того, как к ним относятся другие обитатели пустоши.
- **Уличное чутьё (Смекалка)** - позволяет разыскать в поселении нужное снаряжение, а так же получить выгоду при бартере.

Дополнительные навыки:

- **Азартные игры (Смекалка)**
- **Верховая езда (Ловкость)**
- **Вожделение (Ловкость)** - объединено с Пилотированием и Судовождением
- **Провокация (Смекалка)**
- **Расследование (Смекалка)**

Эти навыки весьма специфичны и очень сильно зависят от типа проводимой игры. Ведущему рекомендуется хорошенько подумать, прежде чем разрешить игрокам брать эти навыки.

## Ловушки

Для того, чтобы установить бомбу нужно совершить проверку навыка «Ловушки» с модификатором равным сложности ловушки. Обезвреживание происходит таким же образом, только сложность увеличивается на 2. Существует два вида ловушек: с таймером и мины.

Мины детонируют тогда, когда на них кто то наступит или встанет в клетку с установленной миной, ловушки с таймером можно устанавливать на любое время.

В случае неудачной установки мины, она сразу детонирует, если же вы неправильно установили ловушку с таймером, то вам необходимо бросить d10, выпавшее число будет обозначать, через сколько секунд бомба сдетонирует.

В случае провальной попытки обезвреживания ловушки, детонация происходит мгновенно.

Для того, чтобы заметить ловушку необходимо совершить проверку внимания со штрафом равным сложности ловушки. Ведущий может провести проверку за персонажей игроков сам, но со штрафом -1.

Мины можно использовать прямо в бою. Их активация и метание занимают одно действие. и использует навык «Ловушки». Мины метаются по правилам атак по площади, но детанируют они только тогда, когда на них кто то наступит. Нельзя кидать мину в уже занятую клетку.

Ловушки с таймером в бою использовать запрещено.

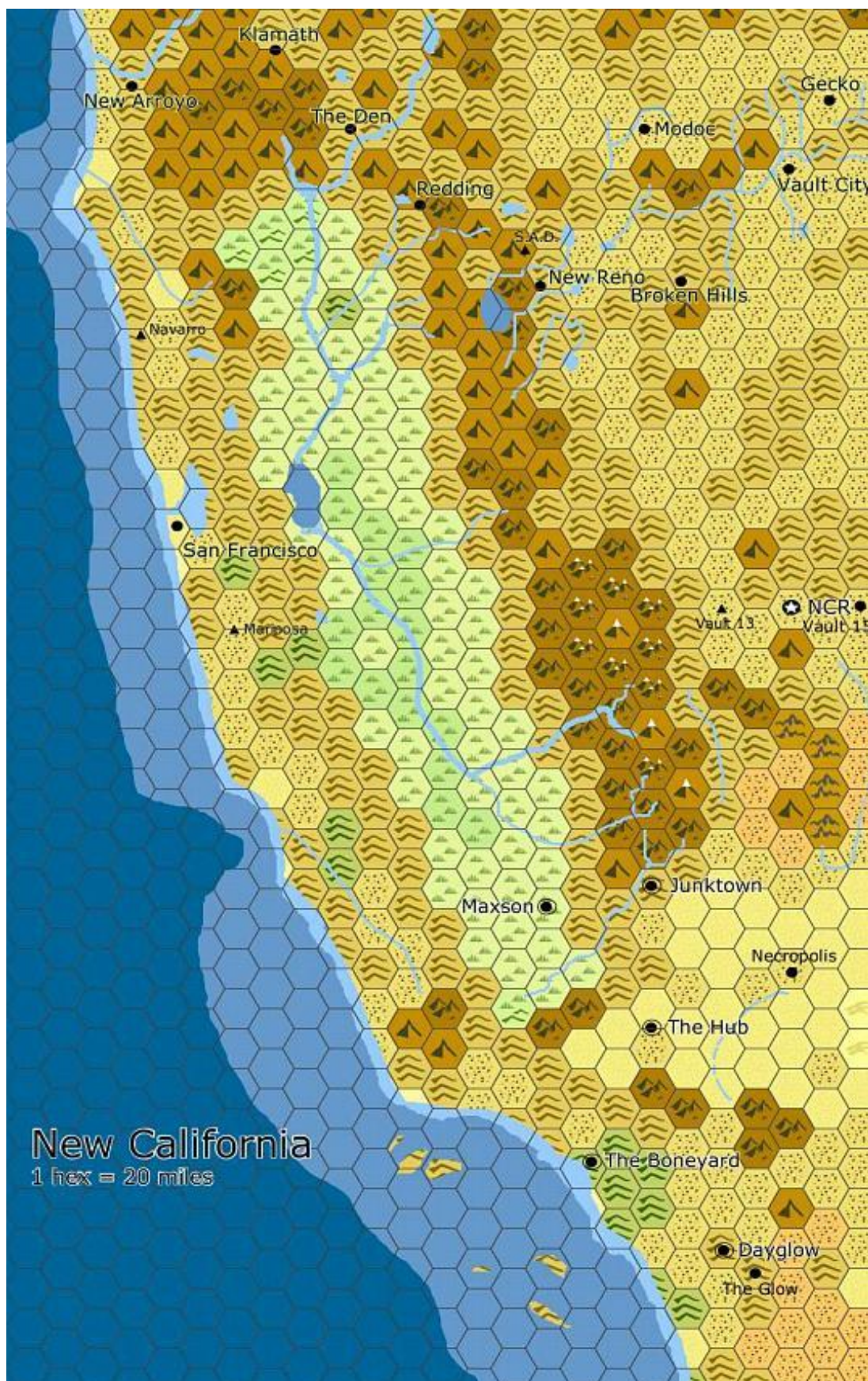


## Путешествие по пустошам (опциональное правило)

В течении суток персонажи проходят 20 миль - 1 гекс на карте с соответствующим масштабом. Для вхождения в гекс труднопроходимой местности каждая дикая карта или группа статистов совершает проверку Выживания. Если хотя бы половина членов группы (округление вниз) набирает успехи или подъёмы, то такой участок проходится с таким же темпом как обычная местность. Если нужное количество не набрано, то для перемещения в такой гекс нужно потратить ещё один день, считается что вы прошли только половину пути.

Каждый день пути расходует 1 запас продовольственных припасов на персонажа. Расход припасов можно заменить проверкой навыка Выживание для поиска воды и пищи, так как

указано в Дневнике авантюриста. Однако в пустошах такая проверка будет происходить со штрафом -1. Так же это может значительно замедлить группу, требуя траты двух дней для преодоления гекса, как в случае труднопроходимой местности.



## Случайные встречи (опциональное правило)

За каждый день, проведённый в пути, вытяните карту. Если вы вытянули Короля, Даму или Валета, то происходит случайное столкновение (в зависимости от типа местности можно тянуть карту раз в два дня или наоборот два раз в день). В этом случае один из игроков осуществляет проверку выживания. Что именно происходит, зависит от результата проверки и от достоинства карты, которая привела к случайному событию.

Проверка Выживания	Результат
Неудача или глаза змеи	Валет: Враждебная встреча из засады Дама: Враждебная встреча Король: Неприятности в пути
Успех	Валет: Враждебная встреча, вы обнаружили врагов заранее Дама: Нейтральная встреча Король: Находка
Подъём	Валет: Кто-то в беде Дама: Находка Король: Дружественная встреча
Два подъёма или более	Особая встреча

Время суток зависит от масти карты: Пики – ночь, Трефы – вечер, Червы – день, Бубны - утро.

Ведущий так же может разрешить группе сделать попытку поиска в окрестностях той области пустошей, где они находятся, вместо перемещения от одной области к другой. В этом случае тратится один день, и вы тянете карты до тех пор, пока не вытяните Короля, Даму или Валета.

Ниже представлены примеры случайных встреч. Если вы не можете выбрать сами, то киньте кубик.

### Враждебная встреча

1. Стая собак/койотов
2. Рой/гнездо гигантских насекомых
3. Стая крото- или свино- крысов
4. Гигантский муравеник
5. Группа мчащихся диких браминов
6. Мутировавшее существо
7. Группа мутировавших существ
8. Скаут-одиночка

9. Банда преступников
10. Группа рейдеров
11. Группа рабовладельцев
12. Преступник
13. Группа рейдеров, сражающаяся с жителями пустошей
14. Рабовладельцы, пытающиеся пленить жителя пустошей
15. Группа диких гулей
16. Группа супермутантов, сражающаяся с жителями пустошей
17. Группа дикарей-каннибалов
18. Два супермутанта с заложником
19. Три супермутанта и пять заложников
20. Большая рейдовая группа супермутантов

## Неприятности в пути

1. Песчаная буря / плохо выбранный маршрут (Скорость передвижения в течении этого дня уменьшается в два раза, как в случае труднопроходимой местности. См. "Путешествие по пустошам".)
2. Радиоактивная местность (Каждый член группы совершает проверку Выносливости с модификатором -1. Неудача означают получение одного уровня радиации.)
3. Убийственная жара (В такой день требуется больше воды, а продукты быстрее портятся. Группа теряет 1 продовольственный припас (см. Снаряжение) + 1 за каждого двух членов группы после первого, роботы не в счёт)
4. Болезнь (Каждый член группы совершает проверку Выносливости с модификатором -1. В случае неудачи персонаж заболевает (хроническая утомляющая болезнь) и теряет уровень усталости. Затем каждый день больной снова делает ту же проверку: подъём - выздоровление, успех - состояние остаётся прежним, неудача - ухудшение (потеря ещё одного уровня усталости). Персонажи с навыком Медицина и имеющие доступ к лекарственным средствам могут добавлять бонус к этой проверки Выносливости согласно правилам совместных проверок.)

## Локация

1. Пещера у подножья холма или каньона
2. Мёртвые деревья
3. Скалы необычной формы
4. Остов сломанной машины
5. Перевернутый ржавый грузовик Ньюка-Колы
6. Руины жилого здания
7. Деревянная хижина
8. Маленький давно заброшенный город-призрак
9. Сгоревший частный дом
10. Сгоревший завод
11. Сгоревшая ферма
12. Заброшенный частный дом



13. Зброшенная свалка
14. Ёмкости с токсическими отходами
15. Зброшенный загон для скота или конюшни
16. Зброшенный склад
17. Зброшенная автозаправка
18. Зброшенный гараж или автостоянка
19. Зброшенное бомбоубежище
20. Зброшенное место для разбивки лагеря

## Находки

1. Отсутствуют
2. Это место уже кто-то хорошенько обыскал
3. Локация проросла травой / разрушительное влияние природы
4. Признаки недавней борьбы
5. Признаки недавнего обитания
6. Странные следы
7. Остались лишь пыльные кости
8. Следы крови
9. Место населено грызунами
10. Место населено гигантскими насекомыми
11. Здесь оставлены ценные вещи
12. Труп животного
13. Труп человека
14. Несколько трупов людей
15. Существо недалеко у обглоданных останков
16. Труп супермутанта
17. Несколько трупов гулей
18. Нераспознаваемые гротескные останки
19. Висельник/распятый человек
20. Несколько висельников/распятых гулей



## Нейтральная встреча

1. Стадо пасущихся браминов
2. Животное-одиночка
3. Торговец-одиночка
4. Торговец с животным или роботом компаньоном
5. Небольшой караван
6. Парящий робоглаз анклава
7. Странствующий охотник за головами
8. Наркоторговец
9. Путник-одиночка
10. Люди-путники
11. Гули-путники

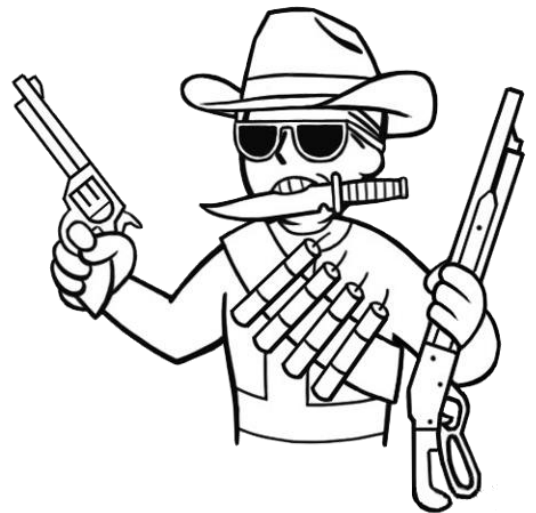
12. Странствующая группа мусорщиков
13. Мусорщик, который что-то собирает
14. Группа раненных рейдеров, возвращающихся после неудачного нападения
15. Группа рейдеров, возвращающихся после удачного нападения с награбленным
16. Группа рабовладельцев, которая ищет беглых рабов
17. Группа рабовладельцев с захваченными рабами
18. Группа людей, дерущихся из-за того, что не поделили найденное
19. Группа людей, дерущихся за воду

## Кто-то в беде

1. Раненный на минном поле человек
2. Люди пытающиеся обойти минное поле
3. Беглый раб
4. Группа беглых рабов
5. Группа беглых рабов, преследуемых рабовладельцами
6. Группа путешественников, атакуемых существами
7. Повреждённый робот
8. Существо попавшее в ловушку
9. Человек умирающий от жажды
10. Раненный человек
11. Раненный гуль
12. Схваченный и избиваемый фанатиками гуль

## Дружественная встреча

1. Ренджер-одиночка
2. Моторизированный патруль ренджеров
3. Патрульный отряд ренджеров в поисках рейдеров
4. Одинокий дружелюбный супермутант
5. Мудрый отшельник, ищущий просветления
6. Путник-артист
7. Труппа артистов
8. Путник-доктор
9. Наёмник-одиночка, ищущий работу
10. Группа наёмников, ищущих работу
11. Одинокий робот, его хозяин мёртв
12. Одинокая собака, её хозяин мёртв
13. Группа охотников, торгующих добычей
14. Группа канибалов, продающих странное мясо
15. Дикарь, участвующий в обряде посвящения
16. Миссионер из Последователей Апокалипсиса
17. Группа Последователей Апокалипсиса
18. Группа Хобологистов, которые готовы обратить в свою веру и провести бесплатное зета-сканирование



19. Регулятор-одиночка
20. Группа Регуляторов, которые ведут пленных рейдеров

## Особая встреча

1. Говорящий киберпёс
2. Таинственная фигура в фиолетовой робе
3. Говорящий Коготь Смерти, скрывающий свою внешность за коричневой мантией
4. Искажённая радио-передача
5. Таинственное место крушения
6. Кратер с не взорвавшейся ядерной бомбой
7. Водоём с чистой водой внутри маленькой рощи
8. Обломки вертибёрда
9. Рыцарь братства стали, попавший в засаду рейдеров, которые берут его числом
10. Несколько паладинов и писцов Братства стали, которые исследуют место крушения
11. Разведчики анклава, опрашивающие жителей пустоши
12. Патруль анклава, забирающийся на вертибёрд и собирающийся взлетать

## Радиация (опциональное правило)

В мире Fallout очень велик шанс получить дозу радиации, поэтому мы будем использовать отдельные правила, для определения подвергся ли персонаж радиоактивному заражению. Каждый персонаж имеет три уровня радиоактивного заражения. Первый уровень не несет негативных последствий, второй налагает штраф -1 на все проверки параметров, третий -2. Если персонаж получит уровень радиации после третьего, то он умрёт. При достижении 3 уровня ведущий так же может выдать персонажу мутацию дающую небольшой косметический дефект.

Источники радиоактивного заражения:

- Еда и вода – мастер может заставить пройти игроков тест на малую радиацию, если те в течении месяца питались в основном не очищенной едой
- Почва – почва может быть средним и сильным источником радиации. Если вы находитесь на радиоактивной земле, но вам необходимо проходить проверку выносливости определённый промежуток времени в зависимости от уровня радиации:
  - Средний - каждую сцену или каждый час (определяется ведущим)
  - Большой - каждую минуту
  - Экстремальный - каждый раунд, провал вдобавок к этому наносит одну рану

Человек с третьим уровнем заражения или светящийся гуль излучает в МШ средний уровень радиации аналогично почве.

Чтобы узнать получил ли персонаж новый уровень облучения или нет, проведите проверку выносливости с бонусами или штрафами, зависящими от источника радиации. В случае провала уровень радиации персонажа повышается на одну ступень.



Модификаторы:

- Малый: +1
- Средний: -1
- Сильный: -4
- Экстремальный: -6

Если дикая карта погибает от радиации и добивающей становится доза большого уровня, то вытяни карту: Король или Туз - персонаж выжил и стал гулем. Джокер - персонаж превратился дикого гуля, продолжать им игру нельзя.

## **Зависимость (опциональное правило)**

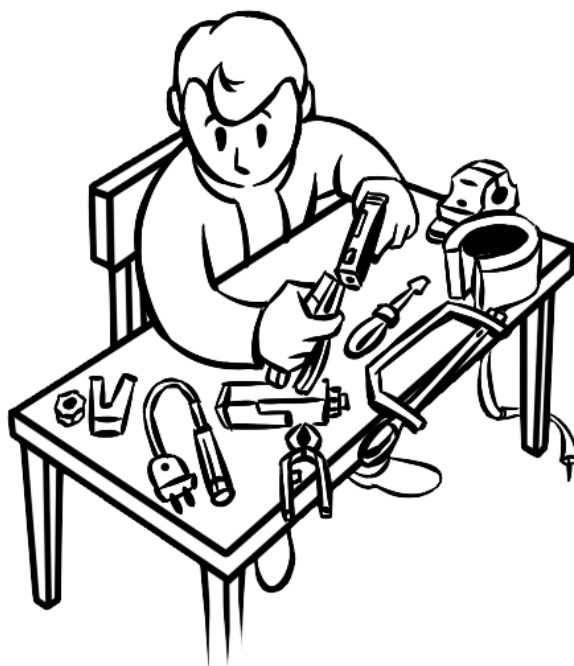
В мире Fallout различные препараты и наркотики зачастую вызывают зависимость. Каждый раз когда эффект воздействия вещества заканчивается, персонаж делает проверку Выносливости. Некоторые препараты могут накладывать штраф к этой проверке. В случае провала персонаж получает малую версию недостатка Зависимость. В случае второго провала недостаток становится крупным. Вы можете избавиться от зависимости, полученной таким образом, у квалифицированного врача в среднем за 500 крышечек.

## **Состояние оружия и брони (опциональное правило)**

Для того, чтобы более полно передать пост-апокалиптическую атмосферу в своих играх вы можете использовать следующее правило. Каждое оружие или комплект брони имеет 3 состояния: хорошее, плохое, непригодное.

Состояние оружия персонажа ухудшается на одну ступень, когда игрок выбрасывает глаза змеи при проверке Навыка, использованного для атаки. Состояние брони персонажа игрока ухудшается на одну ступень, когда он получает в результате атаки сразу 2 раны или более.

Само плохое состояние по умолчанию не даёт никаких игромеханических штрафов, кроме угрозы того, что экипировка вскоре станет совсем непригодной для использования. Однако, ведущий может использовать более хардкорный и комплексный вариант правила, в этом случае сломанное оружие получает -1 к проверке Навыка для атаки, а броня получает -1 к своему рейтингу (мин. 1), броня уровня 7 или выше получает -2 вместо этого.



Непригодное оружие считается сломанным полностью и его нельзя использовать для атаки. Непригодная броня тоже перестаёт выполнять свою функцию - бонус брони и прочие свойства теряются.

Для того, чтобы повысить уровень состояния предметов необходимо иметь доступ к подходящим материалам и выполнить успешную проверку Ремонта. Используйте модификатор -1, если починка осуществляется из непригодного состояния. Такой ремонт занимает 1 час или 2 часа (2 проверки), если нужно починить предмет до хорошего состояния из непригодного. Провал означает потерю времени и материалов, без изменения состояния предмета, в то время как глаза змеи могут привести к непригодности или даже к невозможности дальнейшего ремонта, если предмет уже был непригоден для использования.

Чтобы не нагружать игрока огромным количеством разнообразных предметов для ремонта, мы сделали всего 4 вида материалов, редкость которых, соответствует редкости предметов, для ремонта которых они используются.

Название	Редкость	Цена	Вес
Обычные материалы	Обычный	50	0,1
Необычные материалы	Необычный	100	0,1
Редкие материалы	Редкий	300	0,2
Очень редкие материалы	Очень Редкий	500	0,2

Для ремонта на 1 уровень состояния вам понадобится количество материалов равное или превышающее 20% цены предмета.

Некоторые поселения могут предложить услуги по ремонту предметов некоторых типов. Цена такого ремонта в среднем составляет 40% от стоимости предмета за 1 уровень состояния.

Вы так же можете разбирать предметы, чтобы получить материалы соответствующей редкости. Для этого необходимо выполнить успешную проверку ремонта. За разобранный предмет в хорошем состоянии вы получаете материалы до 50% от его стоимости, а за разбор предмета в плохом состоянии 20%.

Ремонт и улучшение предметов в большинстве случаев требует наличия укомплектованного рабочего места. При использовании наборов инструментов в полевых условиях проверки Ремонта получают штраф -1.

Вы так же можете применять уровни состояния оружия и брони к другим вещам. Помните, что почти всегда плохое состояние предметов отражается на их внешнем виде.

## Поиск и приобретение предметов (опциональное правило)

Иногда у ведущего могут быть сомнения насчёт того, есть ли у торговцев поселения предмет, который хотят приобрести персонажи. В этом случае можно вытянуть карту из колоды, обозначающую определённый тип предметов (оружие, медикаменты, продукты итд) и сверить её значение с таблицей. Считается, что в поселении доступен для приобретения как минимум один предмет данного уровня редкости, какой именно вы выбираете сами. Подобная система применяется и для бартера с торговыми караванами.

В случае если поселение маленькое и не имеет специализированного на предметах нужного типа магазина, считается что на карте выпал уровень редкости как минимум на 1 ниже. И напротив, если в городе имеется очень большой специализированный магазин (а такие в пустошах большая редкость), то повысьте уровень редкости на 1.

Карта	Редкость предмета
2-5	Нет в наличии
6-10	Обычный
Валет, Дама, Король	Необычный
Туз	Редкий
Джокер	Очень редкий



Поиск и приобретение предметов в поселении занимает около 30 минут за каждого посещённого торговца, если те находятся в разных районах. Помимо этого персонажи могут потратить ещё около часа, для того, чтобы попытаться найти нужные предметы вне популярных торговых точек, расспрашивая местных жителей. Если поселение большое, то на это может понадобиться несколько часов. Используется совместная проверка Уличного чутья. В случае успеха ведущий может решить, что персонажи получили недостоверную информацию о том, как и где им найти часть требуемых предметов. Возможно, нужная вещь есть у конкретного человека в этом поселении, но он не хочет с ней расставаться. Может быть, кто-то видел разыскиваемый предмет в руках странника, который был в поселении пару дней назад. Или же эта вещь, наряду со многими другими, была украдена в результате нападения на караван, и персонажам придётся забраться в логово рейдеров, для того чтобы её заполучить.

По умолчанию повторный поиск можно провести только через неделю, когда произойдёт обновление ассортимента. Ведущий так же может использовать вытягивание карты для определения редкости случайно найденного предмета в пустошах.

## Модификации оружия и брони (опциональное правило)

Ведущий определяет самостоятельно какие именно модификации доступны для конкретной марки оружия.

Модификация	Редкость	Цена	Установка	Тип оружия	Эффект
Глушитель	Редкий	500	2 Раунда	Лёгкие пушки	-1 к урону, тихие выстрелы (проверка Восприятия на расстоянии 50 метров и менее позволяет услышать выстрел), съёмное
Фонарик	Обычный	40	1 Час, Проверка Ремонта +1	Лёгкие пушки	Нет штрафа за плохое освещение при стрельбе на близком расстоянии.
Оптический прицел	Редкий	600	1 Час, Проверка Ремонта	Лёгкие пушки	Оптический прицел (см. правила ДА)
Лазерный прицел	Редкий	500	1 Час, Проверка Ремонта	Лёгкие пушки	+1 к проверке навыка Стрельбы при атаке одиночными выстрелами на ближнем расстоянии. В сочетании с оптическим прицелом бонус расширяется и на среднюю/дальнюю дистанцию
Прицел ночного видения	Очень редкий	1200	1 Час, Проверка Ремонта	Лёгкие пушки	Оптический прицел, Нет штрафа за плохое освещение
Расширенная обойма	Очень редкий	30% от цены оружия	1 Час, Проверка Ремонта	Лёгкие пушки	+50% боезапас магазина
Увеличенная энергоёмкость	Очень редкий	30% от цены оружия	1 Час, Проверка Ремонта и Науки	Энергетическое оружие	+50% к ёмкости батареи
Улучшенный ствол	Очень редкий	30% от цены оружия	1 Час, Проверка Ремонта	Лёгкие пушки	+25% к дальности оружия
Мощный заряд	Очень редкий	50% от цены оружия	1 Час, Проверка Ремонта и Науки обе со штрафом -1	Энергетическое оружие	+1 к урону, но оружие расходует в 2 раза больше заряда батареи
Повышенная температура горения	Очень редкий	1000	1 Час, Проверка Ремонта	Огнемёты	+1 к урону

Очень редкий - является максимальным уровнем повышения редкости предмета.

Лёгкие пушки: Пистолеты, Пистолеты-пулемёты, Дробовики, Винтовки, Штурмовые винтовки.

Провал при проверке навыка во время установки означает невозможность установить модификацию самостоятельно в течении как минимум текущей сессии. Глаза змеи могут означать поломку оружия или устанавливаемого приспособления. Услуга по установке одного улучшения стоит 20% от цены оружия, если в поселении имеется оружейник.

Улучшение брони возможно только, если она имеет хорошее состояние. Необходимо найти материалы, соответствующие редкости улучшаемого предмета, стоимостью в 40% или больше от цены этой брони. Улучшение требует затраты как минимум 1 часа работы, а так же успеха на проверке Ремонта -1. Провал и глаза змеи аналогично правилам для улучшения оружия. Услуга по улучшению брони специалистом потребует дополнительно 20% от её стоимости, что в сочетании с ценой материалов составит 60%. Улучшение лёгкой брони даёт +1 к её рейтингу, а тяжёлой +2, или +4 против любых атак энергетическим оружием для металлической брони и силовой.

Вы так же можете найти или купить уже улучшенную броню, редкость которой больше обычной на один пункт, а цена на 70%.

Броню робота можно улучшать 4 раза, для начала необходимо использовать обычные материалы стоимостью 250 крышечек, затем необычные стоимостью 1000 крышечек, затем редкие стоимостью 5000 крышечек и в итоге очень редкие стоимостью 15000 крышечек. Каждая модификация повышает броню робота на 2, последняя модификация может вместо этого повысить сопротивление атакам любого энергетического оружия на 4.

## Бартер (опциональное правило)

Для проведения бартера выбирается один персонаж из группы, который совершает встречную проверку Уличного Чутья с тем с кем он пытается торговаться. Результат влияет на цены обмениваемых предметов (крышечки, а так же другая валюта исключение и обмениваются 1 к 1). Достаточно провести одну проверку на сцену, бросок для каждого товара делать не нужно.

Проверка	Продаваемые персонажем товары	Вещи торговца
Провал	50%	150%
Успех	60%	140%
Подъём	70%	130%

## Дополнительные изменения (опциональное правило)

Ниже приведен список из небольших правил, которые мы вам рекомендуем использовать в пустоши.

- При ношении двух оружий сразу их требования к силе увеличиваются на 1 пункт.
- Дабы избежать ситуаций, когда выгоднее кинуть кубик с меньшим количеством граней, вычитайте 1 из итогового результата за каждый взрыв при броске кубика. Например, если вы, бросая кубик d4, выкинули 4 и 2, то итоговым результатом будет 5.
- Клетки по диагонали лучше считать за полторы с округлением вверх. Таким образом, если вы передвинетесь по диагонали на 1 клетку, то вы потратите два шага, если на две клетки, то три шага.
- Если персонаж горит, то он может пройти проверку характера со штрафом 4 и продолжить действие, если он провалил проверку, то он может только пытаться сбить пламя, это дает ему +2 к проверке на возгорание и он падает навзничь. Даже если персонаж прошел проверку характера он все равно может попытаться сбить пламя вместо любых действий в этот ход.
- В мире fallout очень велика вероятность задеть кого то случайно, поэтому рекомендуется использовать правило «Невинные жертвы» всегда, если в соседней с целью клетке кто то находится. Кто именно стал «невинной жертвой» лучше всего дать решить игроку.

## Новые изъяны

### Добродушный (крупный)

Навыки Драка, Стрельба и Взрывчатка стоят в два раза дороже (2 пункта характеристик вместо 1 и 10 очков опыта вместо 5).

### Камикадзе (крупный)

Персонаж получает штраф -2 к защите, бонус укрытий снижается на 1

### Невосприимчивый к химии (крупный)

Для того, чтобы какой-либо медицинский препарат или наркотик подействовал на персонажа необходимо выкинуть 4,5 или 6 на d6

### **Неповоротливый (мелкий)**

Во время определения инициативы вытяни другую карту каждый раз когда тебе выпадает валет, дама или король.

### **Нестандартный (крупный, только для роботов)**

-1 к проверке ремонта, при попытке отремонтировать робота, нельзя брать черту «Качественно сделан».

### **Несущий беду (крупный)**

Когда персонаж или другие окружающие его персонажи выбрасывают 1 на основном кубике при проверке навыков или характеристик, то происходит критическая неудача в независимости от того, что выпало на Диком кубике. В отличие от глаз змеи это так же затрагивает и статистов. Если эта черта взята у нескольких персонажей в партии, то ведущему рекомендуется придумывать более изощрённые критические провалы, нежели обычно.

### **Ночное существо (мелкий)**

Штраф -2 к проверкам навыков основанных на Смекалке в дневное время.

### **Одичавший (мелкий или крупный, только для гулей)**

Интеллект уменьшается на 1 кубик до минимума в d4 и не может быть увеличен в дальнейшем. Если интеллект уже был равен d4, то изъян считается мелким, а не крупным. Помимо этого в начале своего хода делай проверку Характера. При неудаче персонаж становится неконтролируемым в этот ход и начинает атаковать всех без разбора, поддавшись безумию. Шансы 50/50 будет ли это враг или союзник.

### **Одомашненный (крупный, только для когтей смерти)**

Урон когтей уменьшается на 2.

### **Светящийся (мелкий, только для гулей)**

Персонаж получает -2 к проверкам Маскировки. Персонаж так же получает бесплатную черту Рад регенерация. Атакующие противники игнорируют штраф за плохое освещение. Те кто находятся рядом со светящимся гулем достаточно длительное время рискуют получить радиационное заражение (проверка Выносливости против низкого уровня радиации).

#### **Стрельба наспех (мелкий, требуется Стрельба d4+)**

Бонус прицеливания при стрельбе уменьшается с +2 до +1, штраф прицельных атак увеличивается на 2. Вдобавок к этому персонаж тратит в два раза больше патронов, стреляя очередями (2А, 3А, 4А).

#### **Толстые пальцы (мелкий, только для супермутантов)**

Штраф от Ручищ увеличивается до -2.

#### **Тяжёлая рука (мелкий, требуется Драка d4+ )**

Персонаж получает дополнительный кубик урона только при двух или более подъёмах проверки Драки.

#### **Чувствительный к химии (мелкий)**

Проверки Выносливости для определения развития зависимости проходят со штрафом -2, так же как и проверки усталости каждые 24 часа, если персонаж не принял препарат.

## **Новые черты**

### **Черты предыстории**

#### **Грубая кожа (Новичок, только для супермутантов)**

+1 к стойкости.

#### **Дикарь (Новичок, только для людей)**

+1 к проверкам Драки и Выживания.

#### **Дитя цветов (Новичок, Выносливость d6+)**

Во время проверки на появление зависимости от препаратов неудача засчитывается только при выпадении глаз змеи.

#### **Житель убежища (Новичок, только для людей)**

+1 к проверкам Медицины и Науки.

### **Каннибал (Новичок)**

Вы можете полноценно утолять голод сырым человеческим мясом, не имея проблем с пищеварением и заразными болезнями. Однако, опасайтесь свидетелей.

### **Качественно сделан (Новичок, только для роботов)**

+1 к проверке ремонта, при попытке отремонтировать робота,

### **Одарённый (Новичок)**

Повысь одну характеристику на одну ступень. Это черта игнорирует ограничение на повышение один раз за ранг.

### **Пожиратель змей (Новичок, Выносливость d6)**

+2 к проверкам Выносливости при сопротивлении ядам

### **Сильная спина (Новичок, Сила d6)**

Персонаж может носить без штрафа дополнительно 20 кг.

### **Сопротивление радиации (Новичок, Выносливость d6+, только для людей и когтей смерти)**

+2 к проверке Выносливости на радиационное заражение.

### **Технический гений (Новичок, только для гулей)**

+1 к проверкам Науки и Ремонта

### **Ускоренный метаболизм (Новичок, только для людей)**

Природное исцеление каждый день

## **Боевые черты**

### **Бросок! (Новичок, Атлетика d6+)**

Дистанция метания возрастает в два раза

### **Боевая ярость (Закалённый, Драка d10+)**

В дополнении к правилам в стандартной книге, боевая ярость повышает урон, наносимый в ближнем бою на 1.

### **Быстрая перезарядка (Новичок, Ловкость d6+, Стрельба d6+)**

Позволяет перезаряжать большинство оружия без траты действия. Оружие которое перезаряжается 2 хода теперь заряжается за 1 ход.

### **Горячая картошка (Закалённый, Взрывчатка d8+)**

Бросаемые вами гранаты нельзя схватить и отбросить

### **Доминируй, властвуй, унижай (Легендарный, Драка d12+)**

Если при нанесении урона, вы получили три и более подъёма, то все видевшие это враги должны пройти проверку характера со штрафом -2, в случае провала, они в шоке.

### **Дуэлист (Ветеран, Стрельба d8+, Специализация: Лёгкие пушки или Пистолеты)**

+1 к проверкам навыка Стрельба для атак при помощи пистолетов.

### **Коммандо (Ветеран, Стрельба d8+, Специализация: Лёгкие пушки или Штурмовые винтовки)**

+1 п проверкам навыка Стрельба для атак при помощи штурмовых винтовок.

### **Рок-н-рол+ (Закалённый, Сила d10+, Стрельба 8+, Рок-н-рол, только для супермутантов)**

Штраф -2 за стрельбу очередью уменьшается до 0 при передвижении в половину скорости или при стрельбе стоя. Так же Позволяет передвигаться в половину скорости, стреляя с помощью оружия из которого в норме нельзя стрелять в движении.

### **Кровавое месиво (Закалённый)**

Используются правила черты Беспощадный. В добавок к этому противник, поверженный при помощи активации этой способности, погибает ужасной смертью, зачастую превращаясь в груды окровавленных ошмётков (ведущему рекомендуется делать запоминающееся описание).

**Ложись! (Закалённый, Ловкость d6+)**

+2 к проверке Ловкости для того, чтобы увернуться от атак по площади (взрывы, огнемёты), если проверка успешна, то персонаж лежит. Помимо этого получаемый урон от таких атак уменьшается на 3.

**Мясник (Легендарный, Драка d10+)**

При проверке навыка Драка во время атаки успех считается подъёмом.

**Пироманьяк (Закалённый, Стрельба d6+, Специализация: Тяжёлые пушки или Огнемёты)**

Огнемёты наносят дополнительно 3 урона.

**Пьяный мастер (Новичок, Драка d6+)**

+1 к проверкам драки, когда вы пьяны

**Пронзающие удары (Ветеран, Драка d10+)**

Ваши атаки в ближнем бою имеют дополнительную бронебойность 2.

**Снайпер (Герой, Стрельба d10+)**

Прицельные атаки в голову, совершаемые с помощью винтовок идут со штрафом -2 вместо -4.

**Спринт мрачного жнеца (Легендарный, Драка или Стрельба d12+)**

После убийства противника вы можете совершить атаку ещё раз со штрафом -4, работает один раз за ход

**Тихая смерть (Легендарный, Убийца, Ловкость d10+, Маскировка d10+, Драка или Стрельба d8+)**

Дополнительный урон, наносимый с помощью черты Убийца, увеличивается с +2 до +5

**Убеждённый холостяк (Новичок, только для мужчин с нетрадиционной сексуальной ориентацией)**

+1 к харизме при общении с мужчинами и +1 к урону против них.

**Убийца (Новичок, Ловкость d8+, Маскировка d8+, Драка или Стрельба d6+)**

Та же самая черта, что и в Дневнике авантюриста, только изменяются требования.

**Убийца женщин (Новичок, только для мужчин)**

+1 к харизме при общении с женщинами и +1 к урону против них.

**Хирург с дробовиком (Закалённый, Стрельба d6+, специализация: Лёгкие пушки или Дробовики)**

Выстрелы из дробовика на ближней дистанции имеют бронебойность 2.

**Чёрная вдова (Новичок, только для женщин)**

+1 к харизме при общении с мужчинами и +1 к урону против них.

**Шерше ля фам (Новичок, только для женщин с нетрадиционной сексуальной ориентацией)**

+1 к харизме при общении с женщинами и +1 к урону против них.

**Эксперт по роботам (Закалённый, Наука d8+)**

+2 урон по роботам, +2 к проверкам Науки при работе с роботами. Подкравшись к роботу сзади можно затратить действие и попытаться отключить его. Для этого нужно набрать подъём на проверке Науки.

**Энтомолог (Новичок, Выживание d6+)**

Урон, наносимый насекомым, увеличивается на 4. +2 к проверкам Выживания на знание насекомых.

**Потусторонние черты**

**Бешенство ботаника (Закалённый, Интеллект d6+, Наука d6+)**

Когда в бою персонаж получает одно ранение или более, он получает +2 к стойкости, а его кубик Силы увеличивается на 1 ранг. Этот эффект длится до конца боя.

**Большой взрыв (Герой, Взрывчатка d8+ или Стрельба d8+, Специализация: Тяжёлое оружие или Гранатомёты и Ракетницы)**

При подъёме атаки из гранатомёта, ракетницы, а так же простые бросаемые гранаты имеют СШ, вместо МШ.

#### **Дитя радиации (Новичок, Выносливость d6+)**

Медленная регенерация при наличии хотя бы одного уровня радиационного заражения с бонусом +1 к природному исцелению за каждый уровень. Гули вместо уровня заражения используют уровень радиационного фона и могут восстанавливать таким образом утраченные конечности.

#### **Лёгкие шаги (Закалённый, Ловкость d6+)**

Даже если вы не обнаружили ловушку или мину, она не сработает из-за вашего присутствия (по усмотрению ведущего). В случае необходимости проведения каких-либо бросков связанных с избеганием сработавшей ловушки вы получаете бонус +2.

#### **Ночное зрение (Новичок)**

Уменьшает штраф за плохое освещение на 1

#### **Первооткрыватель (Закалённый, Дикая карта)**

Один раз за сессию при случайной встрече в пустошах вы можете потратить фишку, в этом случае встреча автоматически имеет категорию особой (см. Случайные встречи).

#### **Призрак (Закалённый, Ловкость d8+, Маскировка d8+)**

Вы получаете дополнительно +2 к проверкам Маскировки, когда вы находитесь в тени или при темном освещении.

#### **Рад-поглощение (Легендарный, Выносливость d8+)**

В конце каждого дня совершайте проверку Выносливости, при успехе вы теряете 1 уровень радиационного заражения.

#### **Расплавление (Герой, Стрельба d10+)**

Противники убитые вами с помощью энергетического оружия выделяют вокруг себя всплеск энергии, нанося 2д6 плазменного урона в МШ.

#### **Таинственный незнакомец (Ветеран, Дикая карта)**

1 раз за сессию вы можете потратить фишку в бою. В этом случае вам на помощь придёт человек в костюме и шляпе, вооружённый магнумом. Он вступит в бой на максимально возможном безопасном расстоянии, с которого можно совершать атаки на средней дистанции

оружия. После боя или в случае поражения он пропадёт без следа так же таинственно как и появился.

Является статистом.

Сила d6, Ловкость d8, Выносливость d6, Смекалка d6, Характер d6

Драка d6, Стрельба d8, Запугивание d6, Провокация d6, Внимание d6

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 5/6, Защита 5

- Магнум 15/30/60 2d8+1 Ск.1, 2В

- Шипованный кастет Сила+d6

- Костюм таинственного незнакомца (Броня 3)

## Профессиональные черты

### **Очумелые ручки (Закалённый, Ремонт d10+)**

Вы можете ремонтировать предметы, с помощью материалов из разобранных предметов схожего типа (другие винтовки, другие дробовики, лазерное оружие, плазменное оружие итд). Так же вы получаете +1 к ремонту.

### **Торговец (Новичок, Уличное чутьё d6+)**

+2 к проверкам Уличного чутья при бартере и поиске нужных товаров в поселении.

### **Мастер торговли (Ветеран, Торговец, Уличное чутьё d8+)**

10% изменение цены товаров в вашу пользу при бартере

### **Хакер (Закалённый, Интеллект d6+, Наука d8+)**

+2 к проверкам науки при работе на компьютере (взлом терминалов, поиск информации), в добавок к этому при таких бросках нельзя выбросить глаза змеи.

## Кармические черты

В отличие от обычных черт, кармические черты нельзя приобрести при улучшении персонажа. Вместо этого они выдаются (или отнимаются) ведущим при совершении персонажами определённых поступков.

### **Хорошая репутация**

Вы сделали много хорошего для жителей пустошей, за это они вам очень благодарны. +1 к харизме при общении с добрыми персонажами, ценящими закон и порядок. +2 к броскам

таблиц реакций соответствующих неигровых персонажей. -2 к броскам таблиц реакций при общении с преступниками.

### **Преступник**

+1 к проверкам Запугивания. +2 к броскам таблиц реакций неигровых персонажей из криминального мира. -2 к броскам реакций добрых персонажей.

### **Работорговец**

Персонажи работорговцы не нападают на вас первыми во время случайных встреч, однако, благодаря татуировке у вас на лбу, каждый ваш собеседник знает о том, чем вы зарабатываете на жизнь. -2 к броскам реакций добрых персонажей.

### **Секс-эксперт**

Переспав в течении игры с большим количеством людей (обычно это 10+) вы получаете постоянный бонус +1 к харизме при попытках соблазнения.

### **Профессиональный боец**

Победив в турнире по боксу (или по боевым искусствам) вы получаете +1 к проверкам Драки, совершая безоружные атаки.

### **Чемпион (Герой)**

Вы перебили очень много преступников. Ваше имя наводит ужас на рейдеров и прочих отбросов пустошей. Во время случайных столкновений банды рейдеров и мелких преступников обходят вас стороной. Вы так же получаете +1 к запугиванию против них.

### **Убийца детей**

-4 к броскам реакций добрых персонажей.



# Снаряжение

## Пояснения для таблиц снаряжения

- **Цена** - обозначается в крышечках и является среднестатистической. Рекомендуется изменять цену предмета в зависимости от обстоятельств.
- **Урон** - для дробовиков указан отдельный **Урон** для каждого типа дистанции.
- **Дистанция** - ближняя/средняя/дальняя. Указана в клетках, каждая клетка соответствует двум метрам
- **Обойма** - если не указано обратного, то полная перезарядка занимает 1 ход.
- **Скорострельность** - поддерживаемые оружием режимы стрельбы.
- **1** - одиночный выстрел.
- **1-2** - возможность сделать выстрел, используя сразу два ствола.
- **2В** - двойной выстрел.
- **3В** - тройной выстрел.
- **ХА** - автоматический огонь на Х бросков атаки
- **Мин. Сила** - минимальное значение Силы персонажа, требуемое для стрельбы без штрафа.
- **Вес** - указан в килограммах.
- **Редкость** - насколько часто предмет встречается в игре.
- **ББ** - бронебойность
- **Позиционное** - если персонаж передвигается в тот же ход, что и стреляет, то штраф -2 к атаке.
- **Оптический прицел** - +2 к броску атаки, если атакующий не передвигается в течение раунда и стреляет по противнику, который находится
- **МШ** – малый шаблон
- **СШ** – средний шаблон
- **БШ** – большой шаблон
- **КШ** – конусный шаблон
- **Лазерное** – наносит на 4 единицы меньше урона противнику в металлической броне
- **Плазменное** – всегда имеет ББ2
- **Электрическое** – ББ4 против противников в металлической и силовой броне



## Пистолеты

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Самопал	2d6	8/16/32	1	10mm	1	-	1	Обычный	50	-
Colt 6520	2d6	12/24/48	12	10mm	1, 2B	-	1	Обычный	250	-
M&A 9mm	2d6	15/30/60	13	9mm	1, 2B	-	1	Необычный	250	Обычный на территории Невады и Аризоны
Маузер	2d6	15/30/60	7	9mm	1, 2B	-	1	Необычный	300	-
Colt M1911 A1	2d6+1	12/24/48	7	.45 ACP	1, 2B	-	1	Необычный	300	-
Двустольный пистолет	2d6	12/24/48	12	10mm	2	-	1	Очень редкий	800	-
Шестизарядный пистолет	1-3d6	10/20/40	6	10mm	1	-	2	Очень редкий	800	Выстреливает 6 пуль за раз, +2 к броску атаки, Перезарядка 2 хода
Magnum	2d8	12/24/48	6	.44	1, 2B	d6	2	Обычный	600	Перезарядка 2 хода
Desert Eagle	2d8	15/30/60	8	.44	1, 2B	d6	2	Необычный	800	-
Sig-Sauger	2d8	15/30/60	6	14mm	1, 2B	d6	2	Редкий	1100	ББ2
Colt Anaconda	2d8+1	15/30/60	6	.44	1, 2B	d6	3	Очень редкий	1600	Перезарядка 2 хода
Игломет	2d8	12/24/48	10	Картридж	1, 2B	-	2	Очень редкий	2200	ББ1, Можно доставлять яды
.223 Пистолет	2d8	15/30/60	6	.223 FMJ	1, 2B	d6	2	Очень редкий	3500	ББ2
Пистолет Гаусса	2d8	30/90/120	12	2mm EC	1, 2B	-	2	Очень редкий	7000	ББ3

## Пистолеты-пулемёты

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
H&K MP9	2d6	12/24/48	30	10mm	1, 3A, 2B	-	2	Необычный	1000	-
STEN	2d6	12/24/48	32	9mm	1, 3A, 2B	-	3	Редкий	1100	Двуручное
Клин	2d6	12/24/48	33	14mm	1, 3A, 2B	d6	3	Редкий	2400	ББ2
H&K P90c	2d6+1	15/30/60	24	10mm	1, 3A, 2B	-	3	Очень редкий	3000	-

<b>M3A1</b>	2d8	10/20/40	30	.45 ACP	1, 3A, 2B	-	3	Редкий	1200	Двуручное
<b>Tommy gun</b>	2d8	12/24/48	50	.45 ACP	1, 3A, 2B	d6	3	Редкий	2400	Двуручное

## Дробовики

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
<b>Winchester Widowmaker</b>	1-3d6	12/24/48	2	12 к	1-2	d6	3	Обычный	800	+2 к броску атаки
<b>Обрез Widowmaker</b>	1-3d6	6/12/24	2	12 к	1-2	d6	2	Необычный	800	Одноручное, +2 к броску атаки
<b>Помповый дробовик</b>	1-3d6	12/24/48	5	12 к	1	d6	3	Необычный	900	+2 к броску атаки, перезарядка 2 хода
<b>Winchester City-Killer</b>	1-3d6	12/24/48	12	12 к	1, 2A	d6	3	Редкий	2700	+2 к броску атаки
<b>H&amp;K CAWS</b>	1-3d6+1	12/24/48	10	12 к	1, 2A, 2B	d6	2	Редкий	4500	+2 к броску атаки
<b>Pancor Jackhammer</b>	1-3d6+1	12/24/48	10	12 к	1, 2A, 2B	d6	4	Очень редкий	5500	+2 к броску атаки, +1 к урону на средней дистанции
<b>Pancor Jackhammer Нового поколения</b>	1-3d6+2	12/24/48	14	12 к	1, 2A, 2B	d6	4	Очень редкий	8000	+2 к броску атаки

## Винтовки

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
<b>Red Ryder BB gun</b>	1d4	12/24/48	1	BB	1	-	2	Редкий	200	-
<b>Самопал</b>	2d6	12/24/48	1	10mm	1	d6	4	Обычный	200	-
<b>Охотничья винтовка Colt Rangemaster</b>	2d8	24/48/96	10	.223 FMJ	1, 2B	d6	4	Обычный	1000	ББ2
<b>Снайперская винтовка DKS-501</b>	2d10	50/100/200	10	.223 FMJ	1, 2B	d6	4	Редкий	3000	Позиционное, Оптический прицел, ББ2
<b>Red Ryder LE BB gun</b>	1d10+6	15/30/60	100	BB	1	-	2	Уникальный	-	-

Слонобой	2d12	50/100/200	5	.700	1	d8	5	Очень редкий	8000	ББ2, Позиционное
Винтовка Гаусса	2d12	50/100/200	20	2mm EC	1, 2В	d6	4	Очень редкий	11000	ББ3, Позиционное
Противо- танковое ружье	4d8	50/100/200	1	.50 MG	1	d8	6	Уникальный	-	ББ5, Тяжёлое вооружение, Нельзя передвигаться в ход атаки

## Штурмовые винтовки

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Китайский автомат	2d8	24/48/96	24	5.56mm	1, 3А, 2В	d6	3	Необычный	1300	-
H&K G36	2d8	24/48/96	30	.233	1, 3А, 3В	d6	3	Очень редкий	6300	Оптический прицел, ББ2
FN FAL	2d8	24/48/96	20	7.62mm	1, 3А, 2В	d6	4	Редкий	1500	-
Enfield XL70E3	2d8+1	24/48/96	20	5.56mm	1, 3А, 3В	d6	4	Редкий	3000	Оптический прицел
H&K G11	2d10+1	24/48/96	50	4.7mm	1, 3А, 3В	d6	4	Очень редкий	8500	Оптический прицел

## Огнемёты

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Огнемёт Flambe 450	2d10	КШ	5	Огнемет ное топливо	1	d6	8	Редкий	2000	ББ4, Поджигает (5 или 6 на d6), В ход атаки передвижение уменьшено в два раза, +2 к броску атаки
Incenirator	2d10+1	8/16/32 (МШ)	6	Огнемет ное топливо	1	d6	8	Очень редкий	4000	ББ4, Поджигает (5 или 6 на d6), Позиционное

## Пулемёты

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Кустарный 10mm пулемёт	2d6	20/40/80	60	10mm	4А	d8	12	Очень редкий	2000	Нельзя передвигаться в ход атаки

<b>Minigun Rockwell CZ53</b>	2d6	20/40/80	120	5.56mm	4A	d8	12	Редкий	3800	Нельзя передвигаться в ход атаки
<b>Avenger Minigun Rockwell CZ57</b>	2d8	20/40/80	120	5.56mm	4A	d8	12	Очень редкий	5500	Нельзя передвигаться в ход атаки
<b>M60</b>	2d8	30/60/120	50	7.62mm	1, 3A, 2B	d8	10	Необычный	3500	Позиционное
<b>M134 "Вулкан"</b>	2d10	20/40/80	120	7.62mm	4A	d10	22	Очень редкий	4500	Нельзя передвигаться в ход атаки
<b>LSW</b>	2d8	40/80/160	30	.223 FMJ	1, 2A, 2B	d8	9	Очень редкий	8000	Позиционное, Оптический прицел, ББ2
<b>Bozar</b>	2d8	40/80/160	30	.223 FMJ	1, 3A, 2B	d8	9	Очень редкий	8000	Позиционное, Оптический прицел, ББ2
<b>Vindicator Minigun</b>	2d10+1	20/40/80	120	4.7mm	4A	d8	12	Очень редкий	10000	Нельзя передвигаться в ход атаки
<b>Авиационная пушка</b>	3d8	20/40/80	120	.50 MG	4A	d12	30	Уникальный	-	ББ5, Нельзя передвигаться в ход атаки, Тяжёлое вооружение

### Гранатомёты и ракетницы

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
<b>Пистолет-гранатомёт</b>	3d6	8/16/32 (МШ)	1	40mm	1	-	4	Редкий	500	Одноручное
<b>Ручной гранатомет</b>	3d6	12/24/48 (МШ)	4	40mm	1	d6	5	Редкий	1000	Перезарядка 2 хода
<b>Штурмовой гранатомет</b>	3d6	12/24/48 (МШ)	9	40mm	1, 2A	d6	8	Очень редкий	3000	Перезарядка 2 хода
<b>Rockwell BigBazooka</b>	3d8	24/48/96 (СШ)	1	Ракета	1	d6	7	Редкий	2000	ББ4, Позиционное, Тяжёлое вооружение
<b>Бомбарда</b>	3d8+3	12/24/48 (МШ)	1	Ядро	1	d10	18	Уникальный	-	ББ1, Перезарядка 2 хода, Позиционное, Тяжёлое вооружение

## Энергетические пистолеты

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Wattz 1000	2d8+1	15/30/60	12	Энергобатарея	1, 2В	-	2	Редкий	1400	Лазерное
Glock 86	2d10	10/20/40	16	Энергобатарея	1, 2В	-	2	Редкий	2700	Плазменное, ББ2
Solar Scorcher	3d6	10/20/40	6	Солнечный свет	1, 2В	-	2	Уникальный	-	Автоматически восстанавливает 1 заряд в ход при наличии доступа к солнечному свету, Лазерное
Импульсный пистолет УК32	3d6	8/16/32	5	Энергобатарея	1, 2В	-	2	Очень редкий	6000	Электрическое
Бластер прищельца	3d8	8/16/32	30	Энергобатарея	1, 2В	-	1	Уникальный	-	Электрическое

## Двуручное энергооружие

Название	Урон	Дист.	Маг.	Калибр	Скор.	Мин. сила	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Спаренная лазерная винтовка	2d8	30/60/120	16	Микро-реактор	1-2	d6	4	Очень Редкий	6000	Лазерное, Позиционное, Использует специализацию "Винтовки"
Плазменная пушка NKF 2200	3d8+1	24/48/96 (МШ)	50	Микро-реактор	1	d8	8	Уникальный	—	Плазменное, Позиционное, расходует 10 боеприпасов, ББ2, Использует специализацию "Гранатомёты и ракетницы"
Гиперболоид	3d10	КШ	50	Микро-реактор	1	d8	8	Уникальный	—	Лазерное, В ход атаки передвижение уменьшено в два раза, расходует 10 боеприпасов, Использует специализацию "Огнемёты"
H&K L30	2d12+1	30/60/120	30	Микро-реактор	3А	d6	11	Очень редкий	7500	Лазерное, Нельзя передвигаться в ход атаки, Использует специализацию "Пулемёты"
Лазерная Винтовка Wattz 2000	2d12+1	50/100/200	12	Микро-реактор	1, 2В	d6	5	Редкий	5000	Лазерное, Позиционное, Использует специализацию "Винтовки"

Плазменная Винтовка Winchester P94	3d8	15/30/60	10	Микро- реактор	1, 2В	d6	5	Редкий	4000	Плазменное, Позиционное, ББ2, Использует специализацию "Винтовки"
Импульсная винтовка UK42B	3d6+1	15/30/60	10	Микро- реактор	1, 2В	d6	5	Очень редкий	10000	Электрическое, Позиционное, Использует специализацию "Винтовки"

## Оружие ближнего боя

Название	Урон	Маг.	Калибр	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Нож	Сила+d4	-	-	1	Обычный	20	-
Полицейская дубинка	Сила+d4	-	-	1	Необычный	30	Защита +1
Боевой нож	Сила+d4+2	-	-	1	Необычный	100	-
Бита	Сила+d6	-	-	2	Обычный	50	Двуручное
Топор / Кирка/Мачете	Сила+d6	-	-	3	Обычный	100	-
Копье	Сила+d6	-	-	2	Обычный	100	Защита +1, Дальность 1, Двуручное, Метание (3/6/12)
Вакидзаси	Сила+d6+1	-	-	1	Очень редкий	200	Редкий в Нью-Рино и окрестностях
Катана	Сила+d6+3	-	-	2	Очень редкий	1000	-
Электрическая погонялка для скота	2d8+2	20	Энерго- батарея	1	Редкий	1200	Электрическое
Кувалда	Сила+d10	-	-	5	Необычный	150	Защита -1, Двуручное
Луисвильский отбивающий	Сила+d10	-	-	2	Уникальный	-	Двуручное
Потрошитель	Сила+d8	30	Энерго- батарея	2	Очень редкий	4000	2ББ
Суперкувалда	Сила+d12+2	-	-	6	Очень редкий	7000	Защита -1, Двуручное

## Кастеты

Название	Урон	Маг.	Калибр	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Кастет	Сила+d4	-	-	1	Обычный	30	Не имеет требований к Силе
Шипованный кастет	Сила+d6	-	-	1	Необычный	200	Не имеет требований к Силе
Силовой кастет	Сила+d8	25	Энерго-батарея	3	Редкий	2500	Не имеет требований к Силе
Суперсиловой кастет	Сила+2d6	25	Энерго-батарея	3	Очень редкий	5000	Не имеет требований к Силе

## Метательное холодное оружие

Название	Урон	Дист.	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Метательный нож	Сила+d4+1	3/6/12	1	Необычный	50	-
Метательный топорик	Сила+d6	3/6/12	2	Необычный	50	-
Копье	Сила+d6	3/6/12	2	Обычный	100	Защита +1, Дальность 1, Двуручное

## Гранаты

Название	Урон	Дист.	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Дымовая граната	-	5/10/20 (СШ)	1	Редкий	100	Покрывает зону поражения темнотой на 30 секунд (5 раундов), Может использоваться как импровизационное метательное оружие для нанесения урона
Коктейль Молотова	1d12	5/10/20 (МШ)	1	Необычный	50	ББ4, Поджигает (5 или 6 на d6)
Осколочная граната	3d6	5/10/20 (СШ)	1	Необычный	150	-
Импульсная граната	3d6	5/10/20 (СШ)	1	Очень редкий	250	Электрическое
Плазменная граната	3d8	5/10/20 (СШ)	1	Редкий	300	ББ2

Святая граната	6d6	7/14/28 (БШ)	1	Уникальный	-	-
----------------	-----	-----------------	---	------------	---	---

### Ловушки

Название	Урон	Дист.	Сложность	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Противопехотная мина	3d6	3/6/12 (СШ)	0	1	Необычный	100	Мина
Импульсная мина	3d6	3/6/12 (СШ)	1	1	Очень редкий	240	Мина, Электрическое
Плазменная мина	3d8+2	3/6/12 (СШ)	1	1	Редкий	400	Мина, ББ2
Динамит	3d6	СШ	1	1	Необычный	150	Таймер
С-4	3d8	СШ	2	1	Редкий	350	Таймер
Крышка-мина	3d10	3/6/12 (СШ)	1	1	Очень редкий	500	Мина, ББ3

### Боеприпасы

Название	Штук в пачке	Вес	Редкость	Цена	Примечания
10mm	24	0,25	Обычный	70	-
10mm Экспансивный	24	0,25	Необычный	100	+1 к урону
10mm Бронебойный	24	0,25	Необычный	100	ББ2
9mm	24	0,25	Необычный	100	Обычный на территории Невады и Аризоны
9mm Экспансивный	24	0,25	Редкий	120	+1 к урону, Необычный на территории Невады и Аризоны
9mm Бронебойный	24	0,25	Редкий	120	ББ2, Необычный на территории Невады и Аризоны
5,56mm	50	0,5	Необычный	100	-
5,56mm	50	0,5	Редкий	120	+1 к урону

<b>Экспансивный</b>					
<b>5,56mm Бронебойный</b>	50	0,5	Редкий	120	ББ2
<b>.45 АСР</b>	10	0,1	Необычный	70	-
<b>.44 (FMJ)</b>	20	0,2	Обычный	50	-
<b>.44 Экспансивный</b>	20	0,2	Необычный	80	+1 к урону
<b>.233 FMJ</b>	50	0,5	Редкий	200	ББ2
<b>14mm</b>	30	0,3	Редкий	150	ББ2
<b>7.62mm</b>	20	0,01	Необычный	150	-
<b>4,7 caseless</b>	50	0,5	Очень редкий	400	-
<b>2mm EC</b>	50	0,5	Очень редкий	600	ББ3
<b>Картридж</b>	30	0,3	Очень редкий	250	Можно доставлять яды, ББ1
<b>ВВ Дробь</b>	20	0,5	Редкий	20	-
<b>12 калибр</b>	20	0,2	Обычный	220	-
<b>Энергобатарея</b>	40	1	Необычный	400	-
<b>Микрореактор</b>	50	2	Редкий	1000	-
<b>Огнеметное топливо</b>	10	5	Редкий	250	-
<b>Улучшенное огнеметное топливо</b>	10	5	Редкий	500	ББ1
<b>Разрывная ракета</b>	1	1	Редкий	200	ББ4, ББ9 против строений и транспорта
<b>Бронебойная ракета</b>	1	1	Редкий	400	ББ8, ББ17 против строений и транспорта
<b>40mm</b>	10	5	Редкий	200	-

Ядро	5	10	Редкий	400	ББ1, ББ2 против строений и транспорта
Разрывное ядро	5	10	Очень редкий	600	+1 урон, ББ2, ББ4 против строений и транспорта
.50 MG	20	0,5	Очень редкий	400	ББ5
.700	20	0,5	Очень редкий	400	ББ2

## Броня

Название	Броня	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Роба Последователей Апокалипсиса или аналог	1	1	Необычный	100	-
Кожаная куртка	2	3	Обычный	250	-
Кожаная броня	3	4	Необычный	700	-
Мантия хобологов	4	1	Очень редкий	1500	-
Металлическая броня	4	16	Редкий	1100	
Броня из шкуры огненного гекко	4	4	Очень редкий	2000	уменьшает урон от огня на 4
Боевая Броня	6	9	Редкий	6000	Тяжёлая, +1 к проверкам Выносливости против радиационного заражения
Броня рейнджеров НКР	6	6	Очень редкий	8000	+1 к проверкам Выносливости против радиационного заражения
Боевая Братства стали	7	10	Очень Редкий	7000	Тяжёлая
Мантия стража моста	9	1	Уникальный	-	-
Броня Анклава "Геена"	9	20	Уникальный	-	Тяжёлая, +2 к проверкам Выносливости против радиационного заражения, Увеличивает тип кубика

					Силы на 1 шаг (макс. d12+1)
<b>Силовая Броня</b>	10	20	Очень редкий	15000	Тяжёлая, +2 к проверкам Выносливости против радиационного заражения, Увеличивает тип кубика Силы на 1 шаг (макс. d12+1)
<b>Силовая Броня нового поколения</b>	12	20	Очень редкий, невозможно найти в магазинах	25000	Тяжёлая, +2 к проверкам Выносливости против радиационного заражения, Увеличивает тип кубика Силы на 1 шаг (макс. d12+1)

## Яды

Тип	Провал	Успех	Подъем	Модификатор
<b>Смертельный</b>	Смерть через 1d6 раундов	1 ранение и истощение	1 ранение	-1
<b>Отравляющий</b>	Смерть через 2d6 часов	Истощение	-	0
<b>Парализующий</b>	Паралич на 2d6 часов	Паралич на 2d6 раундов	-	-1
<b>Удушающий</b>	Обморок на 1d6 минут	Обморок на 1d6 раундов	-	0

## Наркотики и препараты

Название	Вес	Редкость	Цена	Эффект	Штраф к проверке Выносливости на привыкание
<b>Баффут</b>	0,1	Редкий	200	Стойкость +1, Сила увеличивается на 2 пункта	1
<b>Винт</b>	0,1	Необычный	30	Штраф за несколько действий уменьшается с -2 до -1, Раздаётся 3 карты действия вместо 1	2, от привычки может избавить только антидот
<b>Ментат</b>	0,1	Редкий	280	Смекалка и Внимание увеличиваются на 2 пункта	0

Психо	0,6	Очень редкий	400	Стойкость +2, +2 к наносимому урону	0
Рад-Х	0,1	Редкий	300	Сопротивление радиации +2	Не вызывает привыкания
Целебный порошок	0,5	Необычный	20	Избавляет от 1 раны, снижает внимание на 1 пункт	Не вызывает привыкания
Стимулятор	0,1	Необычный	150	Избавляет от 1 раны	Не вызывает привыкания, требует успешной проверки медицины для применения, в случае провала стимулятор все равно расходуется
Суперстимулятор	0,5	Очень редкий	250	Избавляет от 2 ран	Не вызывает привыкания, требует успешной проверки медицины для применения, в случае провала суперстимулятор все равно расходуется
Гипо	0,1	Уникальный	-	Избавляет от 3 ран	Не вызывает привыкания
Антивинт	0,5	Очень редкий	30	Снимает эффект привыкание от Винта	Не вызывает привыкания
Антирадин	0,5	Редкий	250	Уменьшает уровень радиоактивного заражения на 1	Не вызывает привыкания
Противоядие	0,6	Необычный	50	Позволяет еще раз провести попытку излечится от яда с бонусом +2	Не вызывает привыкания

Длительность эффектов веществ определяется ведущим. Обычно это целая сцена, но не более часа.

## Приборы и инструменты

Название	Заряд	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Набор инструментов	-	2	Обычный	200	Позволяет ремонтировать и создавать предметы в полевых условиях (не имея доступ к рабочему месту). Ведущий может свободно отказать в создании сложных приборов с помощью этого набора
Супер ремонтный набор	-	4	Очень редкий	1000	См. набор инструментов, +1 к проверкам навыка ремонт
Отмычки	-	-	Обычный	150	Позволяет осуществлять проверки

					Взлома обычных замков
Набор хороших отмычек	-	-	Редкий	750	См. отмычки, +1 к взлому
Электронная отмычка	-	-	Редкий	400	Позволяет осуществлять проверки Взлома электронных замков
Первоклассная электронная отмычка	-	-	Очень редкий	2000	См. электронная отмычка, +1 к взлому электронных замков
Аптечка первой помощи	-	2	Необычный	200	Расходуется полностью после нескольких применений, количество определяется ведущим
Докторский чемоданчик	-	4	Редкий	1000	Расходуется полностью после нескольких применений, количество определяется ведущим  Добавляет +1 к проверке Медицины
Ошейник раба	-	1	Необычный	200	Можно снять, применив Науку или Взлом, необходима электронная отмычка, иначе штраф -2  Если попытка взлома не удачная, то взрывается малым шаблоном на 2d8+1 (по усмотрению ведущего сама жертва погибает вне зависимости от результата)
Счетчик гейгера	3(Энергобатарея)	1	Необычный	100	Использует 1 заряд батареи в час
Прибор ночного видения	3(Энергобатарея)	1	Редкий	500	Использует 1 заряд батареи в час
Пип-бой базовой комплектации	-	1	Редкий	1000	Позволяет хранить различную информацию, такую как записки и карты. Может дать +1 к проверкам Медицины для самодиагностики, а также +1 к проверкам Выживания при навигации. Имеет встроенный компактный счётчик гейгера.
“Невидимка” Stealth Boy 3001	10 (Энергобатарея)	1	Очень Редкий	2000	Добавляет +2 к проверкам маскировки на сцену, делая невидимым. Расходует 10 зарядов энергобатареи.

## Еда и напитки

Название	Заряд	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Пиво	-	0,5	Обычный	5	Легкий алкогольный напиток
Водка	-	1	Необычный	10	Сильный алкогольный напиток
Ядер-кола	-	0,5	Обычный	5	Даёт 1 крышку при употреблении
Грязная вода	-	1	Обычный	2	-
Чистая вода		1	Необычный	20	-
Дешевая еда	-	1	Обычный	5	Порция-обед
Хорошая еда	-	1	Необычный	15	Порция-обед
Дневной походный рацион	-	2	Обычный	25	Считается очищенным, включает воду

В течении двух часов, после того как вы выпили сильный алкогольный напиток, или дважды слабый, то внимательность уменьшается, а характер увеличивается на 1 ступень.

## Прочие предметы

Название	Заряд	Вес	Редкость	Цена	Примечания
Шкура серебряного гекко	-	2	Необычный	30	-
Шкура золотого гекко	-	5	Редкий	120	
Шкура огненного гекко	-	7	Очень редкий	500	
Веревка (20 метров)	-	7	Обычный	30	-
Зажигалка	-	-	Обычный	10	-
Лопата	-	2	Обычный	10	-
Мыло	-	-	Обычный	20	-

Наручники (кандалы)	-	1	Обычный	20	-
Огниво	-	-	Обычный	20	-
Одеяло	-	2	Обычный	20	-
Спальный мешок	-	2	Обычный	30	-
Фонарик	3(Энергоба тарей)	1	Обычный	40	Использует 1 батарею в час
Рюкзак	-	1	Обычный	40	-
Сумка	-	1	Обычный	20	-
Гитара	-	5	Обычный	40	-
Посуда	-	1	Обычный	30	-
Сигареты	-	-	Обычный	10	-
Хорошие сигареты	-	-	Редкий	30	-
Серебро	-	1	Редкий	500	-
Золотая руда	-	1	Очень редкий	10000	-
Спички	100	-	Обычный	10	Использует 1 заряд
Часы	1(Энергоба тарей)	-	Необычный	70	Использует 1 заряд в тысячу лет
Золотые часы	1(Энергоба тарей)	-	Редкий	700	Использует 1 заряд в тысячу лет
Фляжка	1 литр	1	Обычный	20	Пустая
Большая фляга	2 литра	2	Обычный	40	Пустая
Одежда	-	1	Обычный	20	-
Роскошная одежда	-	2	Редкий	100	-

# Бестиарий

## Болотник

Сила d10, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d6, Характер d6

Драка d8, Внимание d4, Скрытность d8, Плавание d8

Шаг 5, Бег d6, Стойкость 13(5), Защита 6

Клещи: Сила+d6

Водный

Перемещение под водой: Может делать скрытые атаки в воде аналогично атакам через подкоп

Ночное зрение

Броня +5: Экзоскелет, за исключением головы

Размер +2

## Болотник-охотник

Сила d12, Ловкость d6, Выносливость d10, Смекалка d6, Характер d6

Драка d12, Внимание d4, Скрытность d8, Плавание d8

Шаг 5, Бег d6, Стойкость 14(5), Защита 8

Клещи: Сила+d6

Водный

Перемещение под водой: Может делать скрытые атаки в воде аналогично атакам через подкоп

Ночное зрение

Броня +5: Экзоскелет, за исключением головы

Размер +2

## Брамин

Сила d8 Ловкость d4 Выносливость d8 Смекалка d4 Характер d4

Драка d6, Внимание d4

Шаг 5, Бег d6, Стойкость 8, Защита 4

Бодание: Сила

Набег: Сила+d6

Размер +2

## Ванаминго

Сила d8, Ловкость d10, Выносливость d10, Смекалка d6, Характер d6

Драка d8, Внимание d10, Скрытность d8

Шаг 8, Бег d8, Стойкость 9(2), Защита 6

Укус: Сила+d8

Удар: Сила+d6

Хождение по стенам

Броня +2: Шкура

Боевая ярость+

Тепловидение: видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.

### **Гигантский богомол**

Сила d6, Ловкость d6, Выносливость d6, Смекалка d4, Характер d4

Драка d6, Внимание d12, Скрытность d8

Шаг 6, Бег d8, Стойкость 4, Защита 5

Когти: Сила+d4

Размер -1

### **Гигантский муравей**

Сила d8, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d6

Драка d8, Внимание d10, Скрытность d6

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 7(2), Защита 6

Клещи: Сила+d4

Броня +2: Хитиновое покрытие

Слабость(Усики): Повреждение усиков гигантского муравья прицельной атакой (-4) может привести к тому, что муравей начнет атаковать случайные цели

Размер -1

### **Гигантский муравей солдат**

Сила d10, Ловкость d6, Выносливость d10, Смекалка d4, Характер d6

Драка d10, Внимание d12, Скрытность d6

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 9(2), Защита 6

Клещи: Сила+d6

Броня +2: Хитиновое покрытие

Слабость (Усики): Повреждение усиков гигантского муравья прицельной атакой (-4) может привести к тому, что муравей начнет атаковать случайные цели

### **Гигантский Радскорпион**

Сила d12, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d4, Харизма d4

Драка d10, Внимание d8, Скрытность d6

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 14(4), Защита 7

Клешни: Сила+d8

Жало: Сила+d10

Броня +4: Хитиновое покрытие

Яд: Противник получивший ранение или шок от атаки жалом делает проверку Выносливости против отравляющего яда.

Захват: Гигантский скорпион может схватить своего противника одной или обоими клешнями. Скорпион и его противник делают встречные проверки Силы. Попытка выбраться из двойного захвата идёт со штрафом -4 к проверке Силы. Против схваченного противника может использоваться атака жалом с бонусом +2 или +4 если противник был схвачен обоими клешнями.

Боевая ярость+

Большой

Ночное зрение

Размер +4

## Дикарь

Сила d6, Ловкость d8, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d6

Драка d8, Запугивание d8, Провокация d8, Внимание d8, Скрытность d8

(Улучшения: Мускулистый - Сила d8, Лидер - Смекалка d6, Разведчик - Стрельба d6)

Шаг 7, Бег d6, Стойкость 6, Защита 6

Варианты вооружения:

- Метательный нож 3/6/12 Сила+4+1

- Colt 6520 12/24/48 2d6 Ск.1 , 2В

- Боевой нож Сила+d6

- Метательный топорик 3/6/12 Сила+d6

- Копьё Сила+d6, Дальность 1, Защита +1

## Дикий гуль

Сила d8, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d4

Драка d6, Внимание d6, Скрытность d4, Запугивание d6, Провокация d6

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 6, Защита 5

Когти: Сила+d8

## Дикий пес/Койот

Сила d6 Ловкость d8 Выносливость d8 Смекалка d6 Характер d6

Драка d6, Внимание d10, Выживание d10

Шаг 8, Бег d10, Стойкость 5, Защита 5

Укус: Сила+d4

Вцепиться в горло: псы инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае подъёма при атаке волк поражает наименее защищённую область тела врага.

Быстроногий: Псы используют d10 вместо d6 во время бега

Размер -1

## **Древесный скорпион**

Сила d6, Ловкость d8, Выносливость d8, Смекалка d6, Харизма d6

Драка d8, Внимание d6, Скрытность d8

Шаг 6, Бег d10, Стойкость 8(2), Защита 6

Клешни: Сила+d4

Жало: Сила+d6

Броня +2: Хитиновое покрытие

Яд: как у гигантского рад скорпиона

Захват: как у гигантского рад скорпиона

Боевая ярость+

Ночное зрение

## **Дутень**

Сила d4, Ловкость d6, Выносливость d4, Смекалка d4, Характер d4

Драка d4, Внимание d12

Шаг 9, Бег d10, Стойкость 2, Защита 4

Атака: Сила+1 (+2 дополнительного урона если противник органический)

Ночное зрение

Летающее

Размер -2

## **Золотой гекко**

Сила d8, Ловкость d8, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d6

Драка d8, Внимание d10

Шаг 6, Бег d8, Стойкость 8(2), Защита 6

Когти: Сила+d8

Броня +2: Шкура

Ночное зрение

## Кентавр

Сила d10, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d6, Характер d6

Драка d8, Внимание d8, Скрытность d6

Шаг 5, Бег d4, Стойкость 10, Защита 6

- Голова животного: Укус: Сила+d6

- Голова человека: Плевки: 5/10/20 2d6

Радиоактивность+: Противник получивший ранение или шок от атаки кентавра делает проверку Выносливости против среднего уровня радиации.

Боевая ярость+

Страх

Стойкость +2

Размер +2

## Коготь смерти(Дикая карта)

Сила d12+1, Ловкость d10, Выносливость d12, Смекалка d6, Характер d6

Драка d12+2, Запугивание d10, Внимание d12, Скрытность d10

Шаг 8, Бег d8, Стойкость 16(4), Защита 9

Коготь: Сила+d8+2

Укус: Сила+d12

Страх: Модификатор страха +1

Броня +4: Шкура

Стойкость +3

Размер +1

## Королева Ванамиго (Дикая карта)

Сила d12+1, Ловкость d10, Выносливость d12, Смекалка d6, Характер d6

Драка d10, Внимание d10, Скрытность d8

Шаг 9, Бег d10, Стойкость 14(2), Защита 7

Укус: Сила+d10

Удар: Сила+d8

Хождение по стенам

Броня +2: Шкура

Тепловидение: видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.

Стойкость +3

Размер +1

### **Королева гигантских муравьев (Дикая карта)**

Сила d12+1 Ловкость d4 Выносливость d12 Смекалка d4 Характер d8

Драка d8, Стрельба d10, Внимание d10

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 14(2), Защита 6

Клещи: Сила+d6

Муравьиный плевок: 5/10/20 2d8

Броня +2: Хитиновое покрытие

Феромоны: Другие муравьи получают +1 к атаке при нападении на атакованного королевой противника

Слабость (Усики): Повреждение усиков гигантского муравья прицельной атакой (-4) может привести к тому, что муравей начнет атаковать случайные цели.

Большой

Размер +4

### **Королева гигантских радскорпионов (Дикая карта)**

Сила d12+2, Ловкость d6, Выносливость d10, Смекалка d6, Харизма d4

Драка d12, Внимание d8, Скрытность d6

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 16(4), Защита 8

Клешни: Сила+d8

Жало: Сила+d10

Броня +4: Хитиновое покрытие

Яд: как у гигантского рад скорпиона

Захват: как у гигантского рад скорпиона

Боевая ярость+

Большой

Ночное зрение

Размер +5

### **Кротокрыс**

Сила d8 Ловкость d6 Выносливость d6 Смекалка d4 Характер d4

Драка d8, Внимание d6, Скрытность d8

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 5(1), Защита 6

Когти: Сила+d4

Укус: Сила+d4

Броня +1: Шкура

Перемещение под землёй

Нюх: Это существо ориентируется по запаху, вместо зрения для того, чтобы найти жертву

Размер -1

## Кротокрыс Альбинос

Сила d8 Ловкость d6 Выносливость d8 Смекалка d6 Характер d6

Драка d8, Внимание d10, Скрытность d8, Провокация d6, Запугивание d6

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 6(1), Защита 6

Когти: Сила+d4

Укус: Сила+d4

Броня +1: Шкура

Перемещение под землёй

Нюх: Это существо ориентируется по запаху, вместо зрения для того, чтобы найти жертву

Размер -1

## Летун

Сила d8 Ловкость d8 Выносливость d10 Смекалка d4 Характер d6

Драка d10, Внимание d8

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 8, Защита 7

Укус: Сила+d10

Радиоактивность: Противник получивший ранение или шок от атаки летуна делает проверку Выносливости против малого уровня радиации.

Слабость (Огонь): Летуны получают дополнительно 1d6 урона от любых огненных атак

Страх

Размер +1

## Летучий робоглаз

Сила d4, Ловкость d10, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d4

Драка d8, Стрельба d8, Внимание d10, Скрытность d10

Шаг 7, Бег d6, Стойкость 7(2), Защита 6/2

Электрошок (Драка) 2d8+2

Лазер 2d8+1 Ск.1, 2В, Лазерное

Броня +2: Металлические пластины

Летающее

Ночное зрение

Тепловидение: видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.

Слабость (Боевой ингибитор): Повреждение боевого ингибитора прицельной атакой (-4) может привести к тому, что робоглаз начнет атаковать случайные цели.

Механизм

Размер -1

## Мистер Помощник / Мистер Храбрец

Сила d8, Ловкость d10, Выносливость d10, Смекалка d8, Характер d4

Драка d6/d10, Стрельба d6/d10, Внимание d6/d10, Запугивание d6/d10, Провокация d6/d10

Шаг 5, Бег d6, Стойкость 13(4), Защита 5/7

- Лазер 2d12+1 Ск.1,2В Лазерное, Позиционное

- Огнемёт 2d10 КШ Поджигает (5,6 на d6), ББ4

- Потрошитель Сила+d8, ББ2

Броня +4: Металлические пластины

Летающее

Ночное зрение

Тепловидение: видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.

Слабость (Боевой ингибитор): Повреждение боевого ингибитора прицельной атакой (-4) может привести к тому, что робоглаз начнет атаковать случайные цели.

Размер +2

## Огненный гекко

Сила d8, Ловкость d8, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d6

Драка d8, Внимание d10

Шаг 6, Бег d8, Стойкость 9(3), Защита 6

Когти: Сила+d8

Огненное дыхание: 2d10 КШ Поджигает (5,6 на d6), ББ4

Броня +3: Шкура

Ночное зрение

Стойкость +1

Размер -1

## Огненный муравей

Сила d8, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d6

Драка d8, Стрельба d8, Внимание d10, Скрытность d6

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 8(3), Защита 6

Клещи: Сила+d6

Огненное дыхание: КШ 2d10 Поджигает (5,6 на d6), ББ4

Броня +3: Хитиновое покрытие

Слабость(Усики): Повреждение усиков гигантского муравья может привести к тому, что муравей начнет атаковать случайные цели

Размер -1

## Охранник города убежища

Сила d8, Ловкость d8, Выносливость d8, Смекалка d6, Характер d8

Драка d8, Стрельба d8, Взрывчатка d6, Запугивание d8, Провокация d8

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 14 (8), Защита 5

- Боевая броня(+8) Тяжёлая, +1 к проверкам Выносливости против радиационного заражения

Варианты вооружения:

- Лазерный пистолет 15/30/60 2d8+1 Ск.1, 2В, Лазерное

- Лазерная Винтовка 50/100/200 2d12+1 Ск.1,2В Лазерное, Позиционное

## Паладин/Рыцарь барства стали

Сила d10, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d6, Характер d6

Драка d8, Стрельба d10, Взрывчатка d8, Внимание d6, Провокация d8, Запугивание d8

Шаг 6, Бег d6, Стойкость рыцаря 15(9) Стойкость паладина 18(12), Защита 6

Удар: Сила+d4

Рыцарь: Броня Братства стали (9) Тяжёлая

Паладин: Силовая броня (12) Тяжёлая, +2 к проверкам Выносливости против радиационного заражения, Увеличивает тип кубика Силы на 1 шаг (макс. d12+1)

Варианты вооружения:

- Импульсная винтовка 15/30/60 3d6+1 Ск.1,2В Электрическое, Позиционное

- Плазменная винтовка 15/30/60 3d8 Ск.1,2В Плазменное, Позиционное, ББ2

- Плазменная граната 5/10/20 (СШ) 3d8, ББ2

- Импульсная граната 5/10/20 (СШ) 3d6, Электрическое

- Minigun 20/40/80 2d6 Ск.4А Нельзя передвигаться в ход атаки

- M60 30/60/120 2d8 Ск.1, 3А, 2В Позиционное

- Огнемёт Flambe 450 2d10 Ск.1 КШ Поджигает (5,6 на d6), ББ4

- Rockwell BigBazooka 24/48/96 (СШ) 3d8 Ск.1, ББ4, Позиционное

## Пришелец (Дикая карта)

Сила d4, Ловкость d8, Выносливость d6, Смекалка d12, Характер d8

Драка d6, Стрельба d10, Взрывчатка d8, Внимание d8, Скрытность d6

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 8(1), Защита 6

Удар: Сила

Одежда пришельца - броня 1

- Бластер пришельца 8/16/32 3d8 Ск.1, 2В

Стойкость +3 (силовой щит)

Уклонение+

Хладнокровие+

## Протекторон

Сила d8, Ловкость d4, Выносливость d10, Смекалка d8, Характер d4

Драка d8, Стрельба d6, Взрывчатка d6, Внимание d8

Шаг 4, Бег d4, Стойкость 12(5), Защита 6

Лазер 15/30/60 2d8+1 Ск.1, 2В, Лазерное

Удар: Сила

Броня +5: Металлические пластины

Ночное зрение

Тепловидение: видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.

Слабость (Боевой ингибитор): Повреждение боевого ингибитора прицельной атакой (-4) может привести к тому, что протекторон начнет атаковать случайные цели.

## Радскорпион

Сила d8, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d4

Драка d8, Лазанье d6, Внимание d6, Скрытность d8

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 9(2), Защита 6

Клещи: Сила+d6

Жало: Сила+d8

Броня +2: Хитиновая кожа

Яд: как у гигантского рад скорпиона

Захват: как у гигантского рад скорпиона

Боевая ярость+

Ночное зрение

Размер +1

## Радскорпион альбинос (Дикая карта)

Сила d12, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d4, Харизма d4

Драка d10, Внимание d8, Скрытность d6

Шаг 7, Бег d8, Стойкость 14(4), Защита 7

Клешни: Сила+d8

Жало: Сила+d10

Броня +4: Хитиновое покрытие

Яд: как у гигантского рад скорпиона

Захват: как у гигантского рад скорпиона

Боевая ярость+

Размер +4

Ночное зрение

Световая регенерация: Находясь под прямым солнечным светом радскорпион альбинос делает проверку природного исцеления каждые 3 раунда. Таким образом он может лечить только 1 рану за проверку.

## **Радтаракан**

Сила d4, Ловкость d6, Выносливость d4, Смекалка d4, Характер d4

Драка d4, Внимание d8, Скрытность d6

Шаг 5, Бег d6, Стойкость 2, Защита 4

Атака: Сила

Слабость (Усики): Повреждение усиков радтаракана прицельной атакой (-4) может привести к тому, что радтаракан начнет атаковать случайные цели.

Размер -2

## **Рейдер/Работотровец/Городской охранник/Охранник каравана**

Сила d6, Ловкость d6, Выносливость d6, Смекалка d6, Характер d6

Драка d6, Стрельба d6, Взрывчатка d4, Запугивание d6, Провокация d6, Внимание d8

(Улучшения: Мускулистый - Сила d8, Лидер - Смекалка d8, Разведчик - Стрельба d8)

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 8(3)/10(5), Защита 5

- Кожаная броня 3 или Металлическая броня (5) Броня 10 против лазерных атак, Броня 0 против

Варианты вооружения:

- Метательный нож 3/6/12 Сила+d4+1

- Шипованный кастет Сила+d6

- Боевой нож Сила+d4+2

- Топор/Мачете Сила+d6

- Colt 6520 12/24/48 2d6 Ск.1 , 2В

- Desert Eagle 15/30/60 2d8 Ск.1 , 2В

- Охотничья винтовка 24/48/96 2d8, ББ2, Ск.1, 2В

- H&K MP9 12/24/48 2d6 Ск.1, 3А, 2В

- Китайский автомат 24/48/96 2d8 Ск.1, 3А, 2В

- Обрез Widowmaker 6/12/24 1-3d6 Ск.1-2

- Огнемёт Flambe 450 2d10 Ск.1 КШ Поджигает (5,6 на d6), ББ4

## **Рейнджер НКР**

Сила d8, Ловкость d8, Выносливость d8, Смекалка d6, Характер d8

Драка d8, Стрельба d8, Взрывчатка d6, Запугивание d8, Провокация d8, Внимание d8

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 14(8), Защита 6

- Броня рейнджеров НКР (8) +1 к проверкам Выносливости против радиационного заражения

Варианты вооружения:

- Магнум 12/24/48 2d8 Ск.1, 2В
- Desert Eagle 15/30/60 2d8 Ск.1, 2В
- Охотничья винтовка 24/48/96 2d8 Ск.1, 2В
- H&K MP9 12/24/48 2d6 Ск.1, 3А, 2В
- FN FAL 24/48/96 2d8 Ск.1, 3А, 2В
- Winchester City-Killer 12/24/48 1-3d6 Ск.1, 2А +2 к броску атаки
- Снайперская винтовка 50/100/200 2d10, ББ2, Ск.1, 2В

## **Робомозг**

Сила d8, Ловкость d4, Выносливость d10, Смекалка d10, Характер d4

Драка d8, Стрельба d6, Взрывчатка d6, Внимание d8

Шаг 4, Бег d4, Стойкость 12(4), Защита 6

Варианты вооружения:

- Лазер x2 15/30/60 2d8+1 Ск.1, 2В Лазерное
- Авто-дробовик 12/24/48 1-3d6 Ск.1, 2А +2 к броску атаки

Удар: Сила+d6

Броня +4: Металлическая пластина, за исключением головы

Атака с двух рук

Амбидекстер

Ночное зрение

Тепловидение: видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.

Слабость (Боевой ингибитор): Повреждение боевого ингибитора прицельной атакой (-4) может привести к тому, что робомозг начнет атаковать случайные цели.

Размер +1

## **Секьюритрон**

Сила d10, Ловкость d8, Выносливость d12, Смекалка d6, Характер d4

Драка d8, Стрельба d12, Внимание d12

Шаг 4, Бег d4, Стойкость 13(4), Защита 6

Варианты вооружения:

- Миниган 20/40/80 2d8 Ск.4А Нельзя передвигаться в ход атаки
- Ракетница 24/48/96 (СШ) 3d8 Ск.1, ББ4, Позиционное
- Пила Сила+d8, ББ2

Броня +4: Металлические пластины

Тяжелая броня

Рок-н-ролл! Игнорирует штраф за автомат. стрельбу, если не двигается

Ночное зрение

Тепловидение: видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.

Слабость (Боевой ингибитор): Повреждение боевого ингибитора прицельной атакой (-4) может привести к тому, что робомозг начнет атаковать случайные цели.

Размер +1

## **Светящийся гуль**

Сила d8, Ловкость d6, Выносливость d6, Смекалка d4, Характер d4

Драка d6, Внимание d4, Скрытность d4, Запугивание d6, Провокация d6

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 6, Защита 6

Когти: Сила+d8

После смерти: светящийся взрывается. Все персонажи в среднем шаблоне должны пройти проверку на малое облучение.

## **Свинокрыс**

Сила d6 Ловкость d6 Выносливость d6 Смекалка d4 Характер d4

Драка d6, Внимание d4, Скрытность d6

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 5(1), Защита 5

Когти: Сила

Укус: Сила+d4

Броня +1: Шкура

Перемещение под землёй

Нюх: Это существо ориентируются по запаху, вместо зрения для того, чтобы найти жертву

Размер -1

## **Серебряный гекко**

Сила d6, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d6

Драка d6, Внимание d10

Шаг 6, Бег d8, Стойкость 6(1), Защита 5

Когти: Сила+d6

Броня +1: Шкура

Ночное зрение

Размер -1

## Солдат Анклава

Сила d10, Ловкость d6, Выносливость d8, Смекалка d6, Характер d6

Драка d8, Стрельба d10 Взорывчатка d10, Внимание d6, Провокация d8, Запугивание d10

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 20(14), Защита 6

Удар: Сила+d4

- Силовая Броня нового поколения (14) Тяжёлая, +2 к проверкам Выносливости против радиационного заражения, Увеличивает тип кубика Силы на 1 шаг (макс. d12+1)

Варианты вооружения:

- Импульсная винтовка 15/30/60 3d6 Ск.1, 2В Электрическое, Позиционное

- Плазменная винтовка 15/30/60 3d8 Ск.1, 2В Плазменное, Позиционное, ББ2

- Плазменная граната 5/10/20 (СШ) 3d8, ББ2

- Импульсная граната 5/10/20 (СШ) 3d6, Электрическое

- Minigun 20/40/80 2d8 Ск.4А Нельзя передвигаться в ход атаки

- M60 30/60/120 2d8 Ск.1, 3А, 2В Позиционное

- Огнемёт Flambe 450 2d10 Ск.1 КШ Поджигает (5,6 на d6), ББ4

- Rockwell BigBazooka 24/48/96 (СШ) 3d8 Ск.1, ББ4, Позиционное

## Споронос

Сила d8, Ловкость d8, Выносливость d8, Смекалка d4, Характер d6

Драка d8, Внимание d8, Скрытность d8

Шаг 7, Бег d10, Стойкость 7(1), Защита 6

Когти: Сила+d8

Броня +1: Дубовая кожа

Слабость (Огонь): Спороносы получают дополнительно 1d6 урона от любых огненных атак

После смерти: споронос взрывается. Все персонажи в среднем шаблоне должны пройти проверку на среднее облучение.

## Супермутант

Сила d12, Ловкость d6, Выносливость d12, Смекалка d4, Характер d6

Драка d8, Стрельба d8, Взорывчатка d4, Внимание d6, Провокация d10, Запугивание d10

(Мускулистый - Сила d12+1, Лидер - Смекалка d6)

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 15(3), Защита 6

- Кожаная броня(+3)

Варианты вооружения:

- Охотничья винтовка 24/48/96 2d8 Ск.1, 2В

- Лазерная Винтовка 50/100/200 2d12+1 Ск.1, 2В Лазерное, Позиционное

- Осколочная граната 5/10/20 (СШ) 3d6

- Minigun 20/40/80 2d6 Ск.4А Нельзя передвигаться в ход атаки
- Rockwell BigBazooka 24/48/96 (СШ) 3d8 Ск.1, ББ4, Позиционное
- Китайский автомат 24/48/96 2d8 Ск.1, 3А, 2В
- Кувалда Сила+d10, Защита -1, Двуручное
- Кулаки: Сила+d6
- Круговой удар+
- Броня +1: Толстая шкура
- Мускулистый
- Ручища: -1 к проверке Стрельбы при использовании не тяжёлого оружия
- Размер +1

### **Супермутант-бегемот (Дикая карта)**

- Сила d12+6, Ловкость d8, Выносливость d12, Смекалка d4, Характер d6
- Драка d12, Внимание d10
- Шаг 8, Бег d8, Стойкость 16(2), Защита 8
- Размашистый удар: Сила+d12
- Удар ногой: Сила+d10
- Броня +2: Толстая шкура
- Огромный
- Крепкий: даже находясь в шоке, существо не получает ранений от ударов, вводящих его в шок повторно
- Размер +6

### **Турель мод. 2**

- Сила d6, Ловкость d4, Выносливость d10, Смекалка d4, Характер d4
- Стрельба d12, Внимание d12
- Стационарный, Стойкость 11(4), Защита 2
- Броня +4
- Пулемёт: 20/40/80 2d8 Ск. 4А
- Рок-н-ролл! Игнорирует штраф за автомат. стрельбу, если не двигается
- Ночное зрение
- Тепловидение: видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение при атаке живых целей.
- Слабость (Чип наведения): Повреждение чипа наведения прицельной атакой (-4) может привести к тому, что роботозг начнет атаковать случайные цели.

### **Хищный цветок**

Сила d8, Ловкость d6, Выносливость d6, Смекалка d4, Характер d4

Драка d8, Внимание d6

Стационарный, Стойкость 5, Защита 6

Укус: Сила+d6

Шип: 5/10/20 2d4

Слабость (Огонь): Хищные цветки получают дополнительно 1d6 урона от любых огненных атак

## **Хаболог**

Сила d6, Ловкость d8, Выносливость d6, Смекалка d6, Характер d8

Драка d6, Стрельба d8, Взрывчатка d8, Запугивание d6, Провокация d6, Внимание d8

Шаг 6, Бег d6, Стойкость 9(4) , Защита 5

-Мантия хабологов (4)

Варианты вооружения:

-Н&К CAWS 12/24/48 1-3d6+1 +2 к броску атаки

-Плазменная граната 5/10/20 (СШ) 3d8 ББ2

-Wattz 1000 2d8+1 Ск.1, 2В, Лазерное

## **Яо-гай**

Сила d12+1, Ловкость d6, Выносливость d12, Смекалка d6, Характер d8

Драка d10, Внимание d8, Скрытность d8

Шаг 8, Бег d10, Стойкость 15(4), Защита 7

Когти: Сила+d10+1

Укус: Сила+d8

Стойкость +1

Броня +4

Повалить: Если Яо-гай набирает подъём на атаке, то он заваливает противника. Жертва может выбраться из захвата путём подъёма на встречной проверке Силы. Другие действия в захвате идут со штрафом -4.

Размер +2

## Локации Fallout 1-2

### Арройо/Нью-Арройо

Это поселение в горах на западном побережье США, основанное Выходцем из Убежища после изгнания его из Убежища 13.

В 2162 году после победы над Создателем и его армией, Выходец из Убежища вернулся домой, но был изгнан Смотрителем. Выходцу ничего не оставалось делать, кроме как отправиться в скитания по пустыне. Впрочем, он никогда не отдалялся от гор, ограждающих от внешнего мира его родное убежище, некоторые обитатели которого, услышав про то, что с ним произошло, решили покинуть свой дом и присоединиться к нему. Спустя некоторое время Выходец из Убежища наткнулся на эту группу — эти люди мало что знали о мире за пределами убежища, и, несомненно, погибли бы, если бы не его помощь. Именно тогда Выходец снял свой костюм, и никогда его больше не надевал.

Он и его новые спутники вместе направились на север, к великим каньонам на юго-западе Орегона, где и начали постройку своего нового дома — деревни Арройо. Постепенно Выходец учил людей выживать. Со временем их компания превратилась в племя, а Выходец полюбил одну из своих спутниц, Пэт, и завёл семью, как и все остальные соплеменники.

Выходец из Убежища научил их необходимым навыкам выживания. Выходец и Пэт стали управлять деревней — с их помощью племя росло и становилось сильнее. Первое время они продолжали посылать разведчиков в убежище в надежде на то, что смогут помочь кому-либо из единомышленников, оставшихся там. Но вскоре эти попытки были прекращены. В 2188 году у них родилась дочь, которая позже стала Старейшей.

16 января 2208 года, несколько лет спустя после смерти Пэт, Выходец по просьбе остальных влиятельных членов племени записал для потомков свои мемуары. Вскоре после этого он оставил свой костюм на кровати и исчез из Арройо. После месяца скорби о Жителе Убежища жизнь в Арройо возвратилась на круги своя.

Дочь Выходца из Убежища стала Старейшей племени.

23 марта 2221 года у Старейшей родился ребёнок, позже прозванный Избранным.

В 2241 году началась жесточайшая засуха, нанёсшая большой урон посевам и стадам браминов Арройо. Такого не было уже многие годы. Старейшая, увидев рекламу ГЭКК на голодисках отца, решила, что это единственная надежда деревни на выживание. Решение было принято незамедлительно — она послала своего сына на его поиски. 27 июля Избранный ушёл из своей деревни с целью найти ГЭКК.

Во время отсутствия Избранного, 20 июля 2242 года Арройо было атаковано солдатами Анклава, вооружённых энергетическим оружием. Они обрушились на деревню на винтокрылах, захватили жителей деревни в плен и отвезли на Нефтяную Вышку. Оказавшие сопротивление были убиты. Когда Избранный вернулся, на месте деревни он обнаружил лишь пепелище, оборванный подвесной мост и умирающего Хакунина на краю обрыва.

Его соплеменники были нужны Анклаву для экспериментов с ВРЭ. Им были нужны две тестовые группы — одна состоящая из чистокровных, неизменённых людей, а другая — из

«мутантов», живших в пустошах и десятилетиями подвергавшихся воздействию радиации и ВРЭ, что, по мнению Анклава, сделало их «нечистокровными». Образцами нечистокровных людей стало похищенное население Арройо. Чистокровной группой стали жители Убежища 13, которые наконец-то встретились со своими давно потерянными братьями в тюремных камерах Анклава.

Осенью 2242 года, Избранный смог проникнуть в Анклав на повреждённом танкере, уничтожил Нефтяную Вышку, убил президента Соединённых Штатов и Фрэнка Хорригана. Этим он покончил с планами мирового господства Анклава. Выжившие пленники оказались на свободе.

После уничтожения Анклава беженцы из Арройо и Убежища 13 построили новое поселение, используя найденный Избранным ГЭКК. Оказавшись в сотнях миль от убежища, его жители решили присоединиться к новому сообществу— их технические знания вкупе с навыками выживания дикарей способствовали дальнейшему росту и процветанию поселения. Две ветви одной семьи воссоединились, а их спаситель, Избранный, стал Старейшиной, и руководил Нью-Арройо ещё долгие годы.

Мемуары Выходца из Убежища не были потеряны, они передавались и рассказывались новому поколению, а также случайным странникам путешествующим мимо Нью-Арройо. Вскоре записанные мемуары Избранного прибавились к ним.

## **Брокен Хиллс**

Это небольшой шахтерский город. Населен в основном супермутантами и гулями. В отличие от большинства других городов терпимо относится к представителям любых разумных рас населяющих пустошь.

Мэр и шериф Броекн Хиллс - маркус. Супермутант, пытающийся распространить по пустоши идею единства, совместного сосуществования людей, гулей и супермутантов.

## **Военная база Марипоза**

База правительства США, в которой до войны проводились эксперименты с ВРЭ. После падения ракет, военные покинули базу и направились к бункеру Лост-Хиллз, где впоследствии основали Братство Стали. Позднее базу занял “создатель” и она превратилась в центр создания супермутантов и штаб-квартирой для армии вторжения. Однако после прихода Выходца из Убежища в 2162 году база была погребена под завалами горных пород и практически уничтожена

В 2236 году Анклав обнаружил руины базы. Невольники под надзором солдат (в число которых входил Фрэнк Хорриган) начали раскопки и уже в следующем, 2237 году, добрались до нижних уровней с чанами ВРЭ. Контакт с вирусом не прошёл незаметно: практически все рабочие начали мутировать в супермутантов, что вылилось в восстание. Получив необходимые материалы, Анклав свернул все виды деятельности на базе. Отступая, солдаты Анклава взорвали центральный вход, запечатав тем самым восставших внутри. Второе поколение супермутантов под предводительством Мельхиора осталось бродить внутри комплекса.

## Гекко

Это город гулей, находящийся северо-восточнее города Убежища, примерно в дне пути.

Основан в 2235 году. Экономика города базируется на «полурботающей» АЭС № 5 компании «Посейдон Энерджи». Де-факто мэром является Гарольд, его помощник Ленни выполняет также обязанности доктора. Электростанцией управляет Фестус.

Из-за обилия гулей Гекко может показаться довольно неудобным местом. Это, однако, опровергают местные жители. На самом деле, гули Гекко — куда более дружелюбный и приветливый народ, чем ксенофобы из Убежища 8.

Город делится на две части: поселение, неподалёку от которого находится вход в АЭС, и помойку. Под помойкой находятся туннели, оставшиеся от недостроенного реактора.

В городе есть бар «Арфа». Заведует им гуль Вузи с крайне странным чувством юмора.

На помойке живет механик Скитер.

Многие гули любят работать на АЭС — радиация даёт им «чувство приятного тепла».

Реактор АЭС прохудился, заражённая вода попадает в почву и загрязняет грунтовые воды, идущие в Город Убежища. Гулям на это, в силу их физиологии, наплевать, а вот жители Города Убежища по понятным причинам злятся и грозят Гекко захватить.

## Город-Убежище

Город в северо-восточной части основного региона. Основан жителями Убежища 8 с помощью ГЭКК, после того, как в 2091 году они вышли из Убежища, получив чёткий приказ. В 2241 году в Городе Убежища жило 103 гражданина и неизвестное число неграждан.

Лидер города — Первая Гражданка Линетт, однако верховная власть принадлежит Совету. В Городе Убежища нет равноправия, фактически разрешено рабовладение, царит негативное отношение к гулям и прочим мутантам. Вход во Внутренний город ограничен: в дневное время по дневному пропуску, либо по документам гражданина в любое время. Вообще, в Городе Убежища сложилась атмосфера ксенофобии. Путешественник, заплатив большую сумму денег, может жить в Пригороде под охраной прочных стен и массивных турелей, но ему будут недоступны некоторые магазины Города, клиники и другие места «только для граждан». Также граждане Внутреннего города облагаются большими налогами, поэтому желающих жить там не много. Рождаемость в городе — плановая, то есть дети рождаются только тогда, когда посчитает необходимым администрация (как это ни парадоксально).

Самый верный способ получить гражданство Города Убежища — родиться в нём. Получить гражданство не родившемуся там человеку возможно, если сдать невероятно сложный экзамен на гражданство. Но с гражданина снимаются все ограничения, которые наложены на простых жителей (например, только граждане могут входить в Убежище 8).

В настоящее время у Города Убежища сложились проблемы с налётчиками и с НКР (последние двоят на Город Убежища, склоняя к присоединению).

НКР давно склоняла Город Убежища присоединиться, но всё время получала отказ. Конгресс НКР принял секретное решение, по которому создаётся террористическая группа, цель которой — заставить Город Убежища присоединиться к НКР. Лидером этой группы избран Джон Бишоп в обмен на предоставление ему, в случае успеха операции, поста мэра Нью-Рино.

## **Джанктаун**

Джанктаун — небольшое поселение в Южной Калифорнии. Оно было основано вскоре после окончания войны бывшим солдатом по имени Даркуотер. Название города, видимо, произошло от его внешнего вида: город сделан из разного мусора, преимущественно сломанных автомобилей. Возможно, он был возведён на месте бывшей автосвалки. Отсюда и название: Junk (джанк) — мусор, барахло; Town (таун) — небольшой город.

В 2161 году мэром Джанктауна является Киллиан Даркуотер, внук основателя и владелец магазина «У Даркуотера». Другую (противостоящую) силу представляет Гизмо, владелец казино. Помимо них в городе заправляет работающая на Гизмо банда Черепов, обосновавшаяся в отеле «Развалина».

Кроме этого, в городе есть клиника доктора Морбида и бар «Выгребная Яма», владельцем которого является Нил.

Киллиан старается поддерживать порядок в городе, отчего открытое ношение и использование оружия (за исключением случаев самообороны) внутри города запрещено. На ночь ворота города закрываются, и припозднившимся путникам приходится ночевать у стен города.

Существующие порядки не нравились Гизмо, так как они вредили его игорному бизнесу. Он организовал покушение на Киллиана, однако затем погиб в ходе перестрелки охраны Гизмо и представителей правопорядка с участием Выходца из Убежища после того, как последний доказал причастность Гизмо к покушению на мэра Даркуотера.

В 2241 году Джанктаун присоединился к НКР в составе штата Шейди.

## **Дыра**

Этот город находится в нескольких днях пути к юго-востоку от Кламата. О Дыре ходит дурная слава притона наркоманов и работоторговцев. Основной товар здесь — наркотики, боеприпасы и рабы. Власть отсутствует, но наибольшую силу в городе представляют работоторговцы и местные торгаши. Город разделён на две части — западную и восточную.

В западной части находится единственный игорный дом, которым владеет Ребекка Дайер и который также славится самой дешёвой выпивкой в городе. Ещё одной из достопримечательностей западной части является свалка машин, поддерживаемая местным механиком Смитти. В восточной части города находятся гильдия работоторговцев, контролируемая Мецгером, а также бывшая церковь с небольшим кладбищем, используемая как склад. Кроме того, в этой части города находится ресторан Мамочки, где почти все блюда приготовлены из крысятины.

В городе есть два магазина — Табби и Флика. Табби торгует преимущественно наркотиками, иногда можно найти оружие и боеприпасы. Флик — местный скупщик краденного — торгует вещами, украденными его маленькими подручными — беспризорниками. Также «поставляет» детишек другим торговцам в городе. У него можно найти всего понемногу и по сходной цене.

Дыра является перевалочной базой для караванов, курсирующих между Нью-Рино, Городом Убежища и Реддингом. Зброшенная церковь используется Мецгером, как склад для химикатов, доставляемых из Города Убежища, необходимых для синтеза наркотиков, продаваемых семьями в Нью-Рино. Мецгер имеет собственные интересы в торговых отношениях с Нью-Рино, прослушивая радиопереговоры тамошних семей с другими организациями.

Между тем жители Пустошей стараются обходить город стороной, опасаясь попасть в рабство, погибнуть от ножа наркомана или пули местного бандита. Небезосновательно, надо сказать.

## **Клэма́т**

Клэма́т расположен на месте реально существующего города Кламат-Фоллс в Южном Орегоне. Ближайшими населёнными пунктами являются Арройо на западе и Дыра на юго-востоке.

В Кламате преимущественно живут трапперы, охотники на гекконов, которые добывают их ценные шкуры. В округе также живут аномально большое количество золотых гекконов, что породило предположение о том, что они появились от мутации в каком-то определённом месте (траппер по имени Смайли даже смог обнаружить одно из таких предполагаемых мест — «Ядовитые пещеры», едва не поплатившись за это своей жизнью).

Кламат является тихим захолустным местом, конечной остановкой для немногих торговых караванов, заезжающих сюда, а также границей «цивилизации», где одичавшие люди из племён могут обменять шкурки гекконов на предметы первой необходимости и информацию по сходной цене.

Кламат разделен на две части — деловой центр и город трапперов. Город трапперов основан на руинах заброшенного супермаркета, который к 2242 году был оккупирован несметными полчищами крыс.

## **Лагерь Ханов**

Это база рейдеров из группировки «Ханов», расположенная к юго-востоку от Шейди Сэндс и существовавшая там до 2161 года. Лагерь представляет собой обветшалое одноэтажное здание, окружённое палатками простых рейдеров (есть сведения, что до того, как рейдеры заняли это место, здание пустовало). В здании размещён штаб, а также оборудованы камеры для содержания пленников.

Местонахождение базового лагеря являлось крайне выгодным для рейдеров, поскольку отсюда они могли совершать налёты на расположенные неподалёку селения и организовывать засады на торговом пути к Джанктауну.

По состоянию на начало 2161 года, банда рейдеров насчитывала свыше 14 человек, вооружённых лёгким стрелковым и холодным оружием, но в том же году выходец из убежища их всех убил.

## **Лост-Хиллз**

Являет собой правительственный бункер, одним из множества предвоенных подземных сооружений. Находится на территории довоенного штата Калифорния, в безводной пустынной местности, на значительном удалении от иных поселений и караванных маршрутов.

По всей видимости, перед Великой войной бункер находился на консервации. В ноябре 2077 года подразделение Армии США под командованием капитана Роджера Максона — вместе с семьями, детьми и примкнувшими к ним гражданскими лицами — распечатали и заселили бункер, ставший впоследствии цитаделью и штабом Братства Стали. В течение следующих лет сооружение неоднократно перестраивали в соответствии с потребностями организации.

На бункер неоднократно нападали, поэтому его окрестности патрулируют тяжеловооружённые солдаты, а доступ внутрь посторонним предельно ограничен. Внутри поддерживается по-военному жесткая дисциплина и порядок. Несмотря на обилие символики и атрибутики, внутреннее убранство предельно простое, какие-либо предметы роскоши отсутствуют.

В 2161—2162 годы, после войны с армией супермутантов, Братство Стали получило признание жителей Тихоокеанского побережья, контакты с окружающим миром активизировались, и бункер стал научно-исследовательским и производственным центром, впоследствии превратившийся в автономный город Максон. В это же время установлены доброжелательные отношения между Братством и Новой Калифорнийской Республикой.

Впоследствии, Братство Стали начало расширять сферу своего влияния, в Пустоши были основаны несколько аванпостов, однако отношения с НКР постепенно осложняются (вероятно, причиной ухудшения отношений послужили принципиальные противоречия во взглядах этих «центров силы» на дальнейшее развитие пост-ядерного общества и величину своей роли в нём).

В семидесятых-девяностых годах XXII века, прежде единое Братство переживает раскол, в результате которого достаточно многочисленная фракция, ориентированная на расширение контактов с окружающим миром, была фактически изгнана, а руководство начинает проводить политику изоляционизма.

По состоянию на 2277 год, несмотря на расширение сферы влияния, бункер по-прежнему остается центром Братства Стали, здесь находятся высшее военное и политическое руководство организации.

## **Модок**

Это сравнительно небольшое поселение, расположенное на территории довоенного заповедника (*Modoc National Forest*). Поскольку в городе есть шериф, но отсутствуют укрепления и военизированные формирования постоянной готовности, есть основания

полагать, что местность в округе является достаточно спокойной и малонаселённой (если не безлюдной).

По всей видимости, *Модок* является характерным послевоенным поселением, которое ведёт натуральное хозяйство (не слишком продуктивное в условиях Пустоши) и занимается мелкотоварным ремесленным производством (в частности, здесь есть кожевенная мастерская).

Стоит отметить, что местоположение *Модока* достаточно удачное — местность не заражена, через поселение проходит один из торговых маршрутов (в какие именно города ведут караванные пути, достоверно не известно, но караваны ходят периодически и содержание гостиницы является прибыльным делом). Можно предположить, что дальнейшее развитие общины ограничивает нехватка водных ресурсов.

В обмен на необходимые им товары жители могут продавать сельскохозяйственную продукцию, добычу охотников (шкуры, копчёное и солёное мясо), в отдельных случаях — найденные ими в окрестностях довоенные артефакты (в первую очередь, ненужные им самим): сложные механизмы, отдельные детали машин и оборудования, лишние инструменты, книги, стеклотару, металлолом.

## **Могильник**

Так в постядерном мире *Fallout* называют руины разрушенного Лос-Анджелеса. После начала атомной войны подавляющее большинство населения мегаполиса погибло от радиации, голода, болезней, в массовых беспорядках и вследствие иных причин. Их кости десятилетия спустя остались лежать в зданиях и на улицах, придавая этому месту облик гигантского кладбища, склепа, а иначе говоря — могилы, от чего и произошло название этих руин, иначе не назовешь.

После окончания «ядерной ночи» выжившими началось постепенное освоение и заселение этого района.

В 2189 году Могильник стал частью НКР в качестве столицы штата Лос-Анджелес.

К 2281 году при помощи НКР и Последователей Апокалипсиса Могильник превратился из места войны банд в цивилизованный город. Здесь был открыт медицинский университет Ангелов, который закончила доктор Усанаги, в Могильнике же печатаются банкноты НКР.

## **Наварро**

До войны в Наварро находился нефтеперерабатывающий завод компании «Посейдон Ойл», именно сюда поступала нефть с будущей буровой вышки Анклава. На фоне Войн за ресурсы стратегическое значение Наварро было очень велико, и для охраны завода были построены военная база и станция спутниковой связи.

Спустя годы после Великой войны база была вновь занята Анклавом.

После уничтожения буровой установки Посейдон Энерджи Наварро функционировала ещё некоторое время, пока не была атакована и занята войсками НКР. В Мохаве обитают

выжившие с базы, которые (вместе с доктором Генри, проживающим в НКР) в 2281 году известны как «Оставшиеся».



## **Некрополь**

Этот город основан на руинах довоенного города Бейкерсфилд потомками выживших жителей и обитателей Убежища 12, расположенного под канализацией города-призрака.

Согласно правительственному эксперименту Убежищ, Убежище 12 было снабжено негерметично закрывающейся шлюзовой дверью-шестеренкой, с целью исследования воздействия радиации на людей во время Ядерной войны. На протяжении нескольких лет люди под воздействием тяжёлого ионизирующего излучения превратились в гулей. Таким образом, Убежище 12 является центром распространения практически всех гулей западного побережья.

Дурная слава о ходячих мертвецах из Мёртвого города широко известна в Пустошах Калифорнии. Путешественники и торговцы стараются обходить город стороной. Лучшую характеристику этому городу дал Киллиан Даркуотер, мэр Джанктауна: «Ну и климат там, тяжёлый, неважно, идет ли дождь или светит солнце...».

## **НКР**

НКР представляет собой крупный город к югу от Брокен Хилс. Когда-то здесь был поселок Шейди Сэндс, ныне разрастающаяся столица будущей империи. Во внутреннем городе запрещено открытое ношение оружия и можно наблюдать полицейские посты. Открытый игорный бизнес также не приветствуется. Торговля в НКР развита хорошо, здесь найдётся множество полезных товаров, от оружия и брони до медицинского обслуживания.

Правительство города очень похоже на довоенные США, с Палатой Конгресса, состоящего из избираемых представителей (конгрессмены избираются их штатами). Эти представители назначают президента и вице-президента, чтобы те возглавили Совет и правили Республикой.

## Нью-Рино

Это большой город. Построен на месте разрушенного города Рино, второго по размеру в штате Невада. Гордо носит название «самого большого маленького городка в мире». Как и Лас-Вегас, Рино ещё до войны пользовался славой города казино и ночных клубов; теперь же в отсутствие всяческих конкурентов он стал центром развлечений на западном побережье США. Здесь есть развлечения на любой вкус: казино, бордели, клубы, наркопритоны, боксерские бои и даже порностудия «Райские сферы».

Город контролируют гангстеры. К 2241 году, город поделили между собой четыре мафиозные семьи. Самый могущественный клан, семья Мордино, контролирует большое казино «Десперадо», и торгует наркотиком винт; на них работает гениальный химик Майрон, разработавший винт. Содержатели борделей семья Бишоп владеют другим казино, клубом «Акула» и пытаются заключить союз с НКР и городом Убежища. Семья Сальваторе торгует оружием, которое они покупают в том числе и у Анклава. Торговцы алкоголем семья Райт — самая многочисленная и самая бедная.

## Реддинг

Это шахтёрский городок, расположенный юго-восточнее Дыры. В городе расположены две крупных компании, занимающиеся добычей золота. Мэру Реддинга, Аскорти, принадлежит единственное казино в городе. Кроме этого, в городе есть клиника, полицейский участок, салун «Маламут» и лагерь караванов. Золото, добытое на шахтах Реддинга, отправляется в Нью-Рино, НКР и Город Убежища. Шахтёры, работающие в городе, являются основными потребителями наркотиков из Нью-Рино.

Несмотря на то, что выглядит город весьма небогато, над ним пытаются получить контроль три наиболее могущественные «силы» Западного побережья: НКР, Нью-Рино и Город Убежища. Поскольку население города небольшое и состоит в основном из шахтёров, органы правопорядка ограничены несколькими людьми, во главе которых стоит шериф Реддинга.

Несмотря на внешнюю скромность, город имеет очень важное экономическое значение, поскольку Реддинг — основной производитель и экспортер золота во всей северной Калифорнии. В связи с этим три наиболее значимые политические силы пытаются получить контроль над Реддингом и, соответственно, над рынком сбыта золота. Руководители всех трёх крупнейших городов оказывают давление на Реддинг, и, в конце концов, руководство Реддинга должно определить, к какой фракции примкнуть.

В 2241 году город фактически находится под властью семьи Мордино из Нью-Рино — главного производителя винта. Многие шахтёры, впервые попробовавшие винт, стали зависимыми от него, и это позволило Мордино выкачивать из Реддинга золото почти за бесценок — себестоимость винта очень низка.

Ко времени 2280 Реддинг, был поглощён Новой Калифорнийской Республикой.

Две крупнейшие горнодобывающие компании враждуют между собой, пытаясь склонить руководство города на свою сторону. Глава шахт «Коковеф», Мардж ЛеБарж, склоняется к

сотрудничеству с НКР, в то время как «Опасный» Дэн МакГрю, руководитель шахты «Утренняя звезда», принимает сторону Нью-Рино.

Противостояние зачастую выливается в открытое применение силы.

Внешние проблемы усугубляются и внутренними — большинство жителей наркозависимы. Однако поддержание порядка становится крайне затруднительным после того, как шериф получил довольно тяжёлую травму — его укусил за ногу геккон. Этим воспользовалась банда во главе с Лягушкой Муртоном. Аскорти — мэр с довольно сомнительными политическими качествами. Основная его деятельность — поддержание собственного игорного бизнеса и обеднение и без того небогатых жителей путем поднятия арендной платы.

## **Сан-Франциско**

Крупный город, имеющий выход к морю. Город расположен южнее Кламата.

Это один из самых больших городов в Северной Калифорнии. До Великой войны был крупным морским портом и транспортным узлом, о чём свидетельствует древний док. После войны город был полностью разрушен и вновь восстановлен экипажем потерпевшей там крушение китайской субмарины и чудом уцелевшими местными жителями. Его население состоит главным образом из Ши, членов религиозного культа хабологов и бродяг, поселившихся в старом танкере.

К 2241 году Ши и хабологи находятся в очень враждебных отношениях.

## **Убежище 13**

Это одно из убежищ, предназначавшихся для защиты во время ядерной войны. Оно должно было открыться через 200 лет после начала войны, но поломка водоочистной системы вынудила жителей убежища раньше этого срока послать на поиски недостающей запасной части сначала Эда (погиб сразу возле убежища), затем Талиуса (не вернулся), и, наконец, человека, который позже стал известен как Выходец из Убежища.

Поломка водяного чипа не была предусмотрена экспериментом Убежища. Мало того, для Убежища 13 действительно предназначалось множество запасных чипов, однако вместо них был доставлен лишний ГЭКК, а чипы попали в Убежище 8, где и в 2241 году лежат без применения. И только успешное нахождение чипа Выходцем в Убежище 12, а также предотвращение им же угрозы супермутантов Создателя позволило Убежищу 13 функционировать дальше. Однако Выходец из Убежища был изгнан Смотрителем, часть людей покинула Убежище, последовав за Выходцем. Оставшиеся жители посчитали, что в Пустошах тех людей ждала смерть, обвинили в этом Смотрителя и приговорили к смерти. Было решено не верить судьбы всех жителей одному человеку, и у Братства Стали был приобретён суперкомпьютер, который стал выполнять административные функции.

15 мая 2242 года в центральный компьютер Убежища 13 пришло сообщение из Анклава о том, что жителям убежища пора выбираться на поверхность. На следующий день убежище открылось, и покинувшие его люди были встречены отрядом Анклава. Три жителя были убиты «при попытке оказать сопротивление», а остальные на винтокрылах переправлены на

центральную базу Анклава, нефтедобывающую вышку, где стали объектами экспериментов. Для сокрытия произошедшего в убежище была запущена группа разумных когтей смерти, обработанных Анклавом с помощью вируса ВРЭ. К счастью, они оказались благородными существами — благодаря им многие обездоленные попали в Убежище и некоторое время пребывали в безопасности, пока Фрэнк Хорриган не зачистил Убежище от всех обитателей (уцелел только Горис, который в это время путешествовал)

Хаб был основан в 2093 году человеком по имени Ангус, который основал лагерь неподалеку от оазиса и начал вести торговлю с проходящими мимо караванами.

В начале XXII века торговцы Хаба ввели новую валюту — крышки от бутылок.

В 2189 году Хаб присоединился к НКР, став столицей одноимённого штата. Однако между Шейди Сэндс и Хабом всегда существовали трения из-за торговых прав и караванных путей. Своих представителей в палате конгресса НКР жители Хаба называют «губернаторами».

В программе экспериментов над людьми в убежищах, Убежище 13 должно было быть своеобразной «контрольной группой», с чистыми, не пораженными радиацией и вирусами людьми.

## **Убежище 15**

Это одно из убежищ, построенное компанией Волт-Тек. По заявлению Катрины, бывшей обитательницы, Убежище было переполнено. К моменту открытия убежища это привело к расколу в обществе. Весной 2141 года его двери открылись[1]. Четыре группы людей, решивших попытать счастья в Пустошах, покинули Убежище. Группу из 200 человек возглавил Джонатан Фауст, впоследствии эти люди стали членами банды рейдеров под названием «Гадюки», а две другие группы выходцев — «Шакалами» и «Ханами». Те из оставшихся Убежище, кто не стали бандитским сообществом — последняя четвертая группа— осели в нескольких милях к западу от Убежища, основав поселение Шейди Сэндс. Оставшиеся в Убежище пытались защищаться от рейдеров, однако постоянные набеги вынудили их бежать и покинуть Убежище окончательно.

Согласно секретному эксперименту убежищ, убежище 15 должно было оставаться закрытым 50 лет, а его обитателями должны были стать люди противоположных культур и идеологий.

# **Локации Fallout 3**

## **Большой город**

Поселение, расположенное в центральной части Столичной Пустоши, к северо-западу от Мегатонны.

Представляет собой обычный пригородный район, переоборудованный в импровизированную крепость со стенами, сделанными из автомобилей, автомобильных покрышек, деревянных перегородок и щебня. Обветшавшие дома укреплены колючей

провоолокой и мешками с песком. Население города немногочисленно — большинство его обитателей было убито или похищено работорговцами и супермутантами. Остальные жители глубоко подавлены и ожидают со дня на день той же участи.

Почти все жители Большого Города — это повзрослевшие дети из Литл-Лэмплайта. Согласно тамошним законам, дети, достигшие шестнадцатилетнего возраста, изгоняются наружу. В воображении населяющих пещеры детей, Большой Город — это огромное, процветающее, безопасное место, жизнь в котором легка и приятна. На самом деле этот мифический Большой Город — всего лишь осколок воспоминаний о мирном доядерном прошлом, который никогда не существовал, поэтому выходцы из Литл-Лэмплайта были вынуждены построить поселение с таким названием самостоятельно.



### **Литл-Лэмплайт**

Пещера, расположенная на крайнем западе Столичной Пустоши и населённая детьми не старше 16 лет.

23 октября 2077 года 81 ученик из школы Эрлидон с несколькими учителями и родителями отправились на экскурсию в пещеры Литл-Лэмплайт.

Исследуя пещеры, они провели внутри довольно много времени и, когда стали собираться, чтобы вернуться на поверхность, раздался оглушительный грохот, стены задрожали и свет погас. Дети стали истошно вопить, а те немногие взрослые, что были с ними, безуспешно пытались их успокоить. Чтобы разобраться, что произошло, на поверхность был отправлен один из взрослых, который, вернувшись, сообщил, что его глазам предстала ужасная картина: вся область Вашингтона, представшая его взору, была покрыта грибовидными облаками.

Взрослых в пещере становилось всё меньше и меньше: одни уходили из пещеры и больше не возвращались, другие становились жертвами несчастных случаев внутри. В конечном итоге из взрослых осталась лишь мисс Дилени, но вскоре и она, как и другие, вышла на поверхность и больше не вернулась. Поскольку желающих на роль лидера не было, им стал Джейсон Грант, который был самым старшим из всех. Спустя месяц, блуждая по пещерам в поисках пищи, дети наткнулись на дверь Убежища 87.

В течении нескольких часов они ревели и стучали в дверь, умоляя помочь им, но дверь так никто и не открыл. Более того, им даже не ответили, хотя они прекрасно слышали, что по ту сторону были люди. Наконец из-за двери кто-то посоветовал им убраться: «Вы всё равно здесь умрёте». Это и послужило причиной той лютой ненависти, которую дети испытывают ко всем взрослым, которых они называют «дылдами». Когда жителям Литл-Лэмплайт исполняется 16 лет, они вынуждены покинуть пещеру. Обычно, выйдя на поверхность, подростки отправлялись в Большой Город, население которого практически полностью составляют выходцы из Литл-Лэмплайт.

Литл-Лэмплайт состоит из групп хижин и лачуг, построенных прямо внутри пещеры. Источником света внутри служат множество электрических ламп, опутывающих всю пещеру— благодаря им город и получил свое название («свет маленьких лампочек»). Скорее всего, источником энергии служит реактор, расположенный в Убежище 87.

Основной промысел жителей Литл-Лэмплайта— сбор грибов, растущих на стенах пещеры. Грибы являются основной пищей для детей. Несмотря на отвратительный вкус, они очень сытные и к тому же выводят из организма всю радиацию. Жители Литл-Лэмплайта ведут с обитателями поверхности меновую торговлю, в обмен на грибы получая все необходимое.

## **Мегатонна**

Это большой город, центром которого является крупная неразорвавшаяся атомная бомба, лежащая в луже радиоактивной воды на самом дне внушительного кратера. На его склонах и выстроены дома Мегатонны. По периметру город обнесён высокой стеной, собранной из старых обшивок самолётов, и потому представляет собой относительно безопасное процветающее место.

Гордость Мегатонны — водоочистная станция, обеспечивающая город хоть и радиоактивной, но ограниченно пригодной для питья водой (а доктора — надёжным потоком клиентов, периодически желающих вывести радиацию).

Во время атаки на Вашингтон один из самолётов потерпел крушение в районе будущего города, образовав кратер. Бомба же, вопреки поговорке, упала в уже существующую воронку, но при этом не взорвалась. Сначала в кратере образовался небольшой посёлок для людей, пытавшихся попасть в Убежище 101. Их туда не пустили, и они осели в Мегатонне. Чтобы укрыться от ветра, они использовали обломки от самолёта, а бомбу оставили. Позже из старых самолётов и металла, который жители собрали в разрушенном Международном аэропорту Даллеса (Вашингтон, округ Колумбия), были построены высокие стены и некоторые здания (например, Арсенал, дом Маньи, Магазин на кратере). Некоторые стали поклоняться атомной бомбе, лежащей в кратере в центре города, как божеству — это Дети Атома. Теперь в Мегатонне целая церковь — Церковь Детей Атома.

## **Парадиз-Фоллз**

Это переоборудованный торговый центр. Он является центральной базой работорговцев в столичной пустоши.

Парадиз-Фоллз печально известен совершением постоянных нападений на Большой город и иногда на Литл-Лэмплайт, а также железной дисциплиной, развитой фортификацией и грамотной организацией несения гарнизонной и караульной службы.

Эта база появилась почти сразу после Великой войны.

### **Подземелье**

Самое крупное поселение разумных гулей на Столичной Пустоши. Расположено на территории города Вашингтон в Историческом музее.

Здесь нашли приют гули, изгнанные из других мест и, благодаря своим стараниям смогли развить инфраструктуру поселения: ведётся ремонт оборудования и систем снабжения музея, появились торговцы, имеется маленькая гостиница и бар, комнаты для сна, переделанные из туалета, без внимания не обошлась и медицина: имеется доктор с ассистентом. Площадь поселения не может расширяться, т.к. большая часть соседних выставок, проходов и залов в Историческом музее (по крайней мере, проходов к ним) завалено рухнувшими стенами и потолком. К людям здесь относятся терпимо и настороженно, пока те ведут себя нормально и не доставляют хлопот, во-первых, из-за широкого проявления к гулям расизма.

### **Ривет-Сити**

Это крупное поселение людей, расположенное в корпусе большого заброшенного авианосца.

Сначала на авианосце жили только уцелевшие учёные из состава довоенной Научной станции Ривет, которые перебрались на авианосец, чтобы укрыться за его бронированными стенами и использовать его коммуникации и оборудование.

До 2239 года местность вокруг кишела болотниками, и все усилия людей в этой части Столичной Пустоши сводились к отвоёвыванию места под солнцем. Потом район подвергся нападению супермутантов. Это дало Пинкертону и его людям, избравшим авианосец своим домом, возможность отбиться от опасных тварей, а потом вычистить весь корабль от их остатков и привести его в сносное состояние. Пинкертон стал первым советником на верхней палубе, и под его руководством город стал процветать и расти. Ривет-Сити наладил торговлю с остальным населением Столичной Пустоши.

25 апреля 2239 года состоялось историческое Учредительное собрание, которое учредило Совет Ривет-Сити и приняло решение назвать город «Ривет-Сити».



## **Рэйвен-Рок**

Старый военный бункер связи, находящийся на крайнем северо-западе Столичной Пустоши. В 2277 году используется Анклавом как основной центр для операций на восточном побережье США.

Скрытый в недрах горы Рэйвен-Рок, бункер был выстроен ещё во времена Холодной войны для того, чтобы укрыть в своих стенах столичных чиновников и высших офицеров армии, и, что более важно, поддерживать связь с другими бункерами по всей стране. В отличие от созданных «Волт-Тек» Убежищ, ставивших своей целью не спасение народа США, а эксперимент над немногими спасаемыми, Рэйвен-Рок входил в сеть Анклава — не столь широко разрекламированных, зато ничуть не хуже укреплённых убежищ, предназначенных для спасения воебыл оснащён ядерным реактором «Дженерал Атомикс» и собственными артезианскими скважинами, обеспечивающими его чистой водой. Сердцем Рэйвен-Рока являлся суперкомпьютер ZAX, занятый как хранением огромных массивов информации о славном американском прошлом и связью с другими бункерами Анклава, так и просто контролем за системами жизнеобеспечения и охраны Рэйвен-Рока. После смерти президента Ричардсона ZAX перехватил бразды правления, провозгласив себя президентом Джоном Генри Эдемом.

## **Тенпенни-Тауэр**

Одно из крупных поселений на Столичной Пустоши. До войны здание, принадлежащее в настоящий момент Алистеру Тенпенни, использовалось как роскошный отель. Послевоенная история здания неизвестна. По словам Тенпенни, башня была отнята у людей, обосновавшихся в ней до него. Несмотря на то, что гостиница построена более чем 200 лет назад, она хорошо сохранилась: лифт работает, коммуникации, связанные через подвал с метро, также исправны, заметных повреждений нет (не считая отреставрированного обширного участка стены здания, по-видимому обращённого в сторону ближайшего взрыва). Есть собственный электрогенератор, собственная водоочистная станция, исправна канализация.

Будущих жителей выбирал сам Алистер, основываясь на их платёжеспособности (большую помощь в этом ему оказал мистер Бёрк). Почти все жители — богачи, претендующие на аристократизм. Или точнее, зажиточные (по послевоенным меркам) люди, уровень жизни которых с трудом приближается к современным городским условиям.

## **Убежище 87**

Одно из Убежищ компании «Волт-Тек», расположенное на западном краю Столичной Пустоши.

Эксперимент этого Убежища состоял в испытании на его резидентах модифицированного ВРЭ. Вероятнее всего, эксперимент начался в 2077 году, ещё до Великой войны.

Супермутанты, которые появлялись в Убежище 87, должны были служить для военных целей, поэтому используемый штамм ВРЭ содержал гены, определяющие особые свойства кожи.

Однако оказалось, что при перестройке организма испытуемых появляются повреждения мозга, что ведёт к умственной деградации, повышенной агрессивности и даже смерти, если нарушалась регуляция пищеварения и сна. Жертв экспериментов уничтожали. Однако супермутанты восстали против учёных и захватили Убежище. Это случилось уже после Великой войны — жизнеспособные супермутанты появились в 2078 году.

Мутанты похищали жителей Столичной Пустоши, чтобы с помощью ВРЭ плодить себе подобных. В изоляторах 1-4 Убежища можно увидеть похищенных обитателей Пустоши. Однако к 2277 году запасы ВРЭ были исчерпаны, и мутанты разыскивают его по всей Пустоши.

## **Цитадель**

Это штаб-квартира Братства Стали на Столичной Пустоши. Представляет собой сильно разрушенный, но заново укреплённый Братством пентагон. По периметру Цитадель патрулируется небольшими отрядами и охраняется турелями. Тяжёлые массивные ворота поднимаются при помощи крана.

# **Локации Fallout New Vegas**

## **Аванпост Мохаве**

Это военный блокпост пустынных рейнджеров НКР на южном конце трассы 15, он обеспечивает свободный проход караванов на северо-восток и обратно.

У входа на аванпост стоят огромные, сваренные из стальных листов статуи, поставленные в свое время НКР. Статуи изображают двух рейнджеров: НКР и пустынного, пожимающих друг другу руки.

В этом месте в 2271 году Пустынные рейнджеры Невады и рейнджеры Новой Калифорнийской Республики заключили договор об объединении. По этому договору Пустынные рейнджеры должны войти в состав НКР в обмен на защиту дамбы Гувера, Нью-Вегаса и южной Невады от сил Легиона Цезаря. Аванпост Мохаве был основан в 2272 году.

## **Авиабаза Неллис**

На авиабазе обосновались Бомбисты, потомки выходцев из Убежища 34, по словам которых следует, что до них это была просто заброшенная база. Бомбисты обжили бараки, ангары и отдельные здания, а также привезли гаубицы, превратив аэродром в неприступную территорию.

Незванных гостей бомбисты обстреливают издали залпами из нескольких гаубиц. Так же в распоряжении бомбистов есть просто огромная куча самого разного вооружения, в основном тяжелого.

## **ГЕЛИОС Один**

«ГЕЛИОС Один» — это солнечная электростанция, построенная компанией «Посейдон Энерджи» и питающая энергией некоторые города Невады.

«ГЕЛИОС Один» был построен до Великой войны компанией «Посейдон Энерджи» и в действительности является оружием «АРХИМЕД». «АРХИМЕД I» — система защиты станции, а «АРХИМЕД-II» — орбитальный лазер.

Около 2274 года на «ГЕЛИОС Один» остановились люди из Братства Стали, которых Старейшина Элайджа вёл на дамбу Гувера. Войска НКР заняли дамбу Гувера прежде Братства, и «братья» остались на солнечной электростанции. Элайджа, талантливый техник, сумел разгадать подлинное назначение «ГЕЛИОС Один» и потратил много времени в бесплодных попытках запустить «АРХИМЕД». Он не рассказал о своих догадках никому, и его одержимость предназначением «ГЕЛИОС Один» принимали за сумасшествие.

Когда НКР, стремясь захватить все источники энергии, атаковала «ГЕЛИОС Один», Элайджа приказал удерживать станцию, пока он не сумеет её активировать, но главный паладин Макнамара принял командование на себя и отступил в Хидден-Вэли, приказав перед этим активировать охранные турели и боевых роботов, а также испортить оборудование станции. Элайджа пропал, а НКР заняла станцию.

Бои за станцию привели к значительной порче и так повреждённых солнечных батарей, и к 2281 году только треть рефлекторов была полностью функциональной и могла изменять угол наклона. Кроме того, имели место высокие потери энергии на самой электростанции.

Рекрутёры «Бюро науки и производства» Республики пытались найти главного инженера для «ГЕЛИОС Один» и по недоразумению назначили им Фантастика. Одновременно Последователь Апокалипсиса Игнасио Ривас, интересовавшийся технологиями «Посейдона», предложил НКР свои услуги по исследованию станции, предлагая помочь им повысить её эффективность. Фантастику и Ривасу не удалось перенаправить зеркала, так как для этого надо было проникнуть в башню, полную турелей и роботов, а НКР не хотела тратить время и ресурсы на второстепенную с их точки зрения электростанцию.

Тем временем Игнасио, изучая архивы станции, разгадал её подлинное назначение и поставил себе целью не допустить военного применения «АРХИМЕДА», скрывая его существование от всех, в том числе и от НКР. Он решил, что Республика потеряет желание внимательно исследовать станцию, исправно дающую электроэнергию, и от этого его стремление увеличить мощность «ГЕЛИОСА» лишь усилилось.

## **Гора Блэк**

Где-то около 2277 года Маркус и группа мутантов (включая Табиту) обнаружили комплекс. Они решили, что это место хорошо подходит для основания поселения, поскольку аппаратура и электроника были целы, а высокий уровень радиации отпугивал посторонних. Примерно в 2278 году Маркус и всё первое поколение супермутантов покинули комплекс, оставив Табиту за главную. Придя к власти, она вдохновилась идеей создать утопию для мутантов, правила нахождения в которой основывались на её ностальгических воспоминаниях о времени её служения у Создателя. Она стала одержимой радиопередатчиком и начала вести шоу,

приглашая мутантов присоединиться к «утопии» вместе с её раздвоенной личностью (а также с её любимой Рондой). Она приказала мутантам охранять все входы и стрелять на поражение по людям при их появлении.

Перед Великой войной гора Блэк была радиопередающим центром. Весь комплекс и оборудование пережили бомбардировки и сохранились в довольно сносном виде, хотя персонал погиб в течение нескольких минут из-за очень высокого уровня радиации в результате близкого падения ядерного заряда.



### **Гудспрингс**

До войны был городом-призраком, а сейчас это важная остановка для любого путешественника — здесь можно пополнить запасы воды. Предположительно, здесь находится самый старый салун в мире.

### **Дамба Гувера**

Уникальное довоенное сооружение, реконструированное после войны. Во время ядерной бомбардировки пострадала незначительно, была восстановлена и в 2281 году способна обеспечивать Новый Вегас электроэнергией.

Расположена в Чёрном каньоне, на реке Колорадо (границе штатов Невада и Аризона), в 48 км к юго-востоку от Нью-Вегаса.

Дамба Гувера была построена в начале 20-го века с целью сдерживать водяной поток реки Колорадо, а также для снабжения ближайших территорий электроэнергией. Строительство плотины продолжалось 5 лет, и в 1936 году плотина была готова. Она выполняла функции по электроснабжению и регулированию воды, также через неё проходила автострада, соединяющая Неваду и Аризону.

Дамба сконструирована таким образом, что является очень прочным сооружением, плохо поддающимся разрушению. Долгое время дамба оставалась в покое, до тех пор, пока НКР и Братство Стали не начали расширять свое влияние на восток. НКР не могли упустить столь

крупный стратегический объект, поэтому в 2274 году они оккупируют её. Но мистер Хаус первым размещает там своих секьюритронов, что позволяет ему заключить выгодное соглашение которое получило название «Нью-Вегасское соглашение». Спустя 3 года Легион Цезаря уничтожает важный аванпост НКР — Форт Арадеш, и предпринимает попытку захватить дамбу. НКР сохраняет дамбу за собой, но теряет в сражении, известном как Первая битва за дамбу Гувера, около ста солдат.

В 2281 году происходит Вторая битва за дамбу.

### **Джейкобстаун**

Это бывший горнолыжный курорт, заселённый супермутантами. Маркус и его соратники раньше жили на горе Блэк, но после раскола в среде супермутантов основали новое поселение в горах, подальше от Табиты и её прихвостней. Город был назван в честь старого друга Маркуса — Джейкоба. Маркус и Джейкоб познакомились ещё в 2185 году, затеяли драку, но, поняв, что она бесполезна, пошли на перемирие. После этого они стали путешествовать вместе. Примерно через год, уже после основания Брокен Хиллс, Джейкоб попрощался с Маркусом и ушёл в неизвестном направлении. Как бы то ни было, Маркус помнил своего друга и назвал в честь него свой уже второй по счёту город.

### **Исправительное учреждение НКР**

В далёком прошлом это была «Jean Conservancy», слабоохраняемая женская тюрьма. Под контролем НКР учреждение стало использоваться для содержания заключённых, строивших и чинивших железные дороги. Заключённые работали на Трассе 15 под наблюдением солдат НКР, для создания дороги от Могильника до Нью-Вегаса.

Изначально ИУ НКР находилось под контролем Натана, надзирателя, и многих солдат НКР. Но после отправки нескольких солдат на дамбу Гувера, для защиты от Легиона Цезаря и большей части охраны для патрулирования территорий вдоль реки Колорадо, у ИУ НКР стало недостаточно людей для сдерживания заключённых. Начались беспорядки, возглавленные Самуэлем Куком и его сподвижниками, что позволило заключённым полностью взять под контроль ИУ НКР без особых хлопот.

### **Каньон Ред-Рок**

До войны, Каньон Ред-Рок был популярной туристической достопримечательностью. Остатки довоенного кемпингов еще усеивают область хотя она полностью находится во власти Великих ханов.

Каньон Ред-Рок состоит из нескольких юрт, окружающих центральную арену, где Великие Ханы выполняют свои ритуалы.

## Коттонвуд-Коув

Крупнейший лагерь сил Легиона на западном берегу реки Колорадо, отсюда легионеры и их грузы направляются в форт легиона.



## Лагерь Маккарран

Лагерь является крупнейшей военной базой Новой Калифорнийской Республики в пустыне Мохаве.

Бывший международный аэропорт Маккарран был превращён в укреплённую военную базу ещё до Великой войны, так что армии НКР оставалось только занять и расчистить его.

Место было выбрано из-за монорельсовой дороге к Стрипу. Основные проблемы лагеря в данный момент это частые нападения рейдеров, известных как Изверги, а также регулярная необходимость раскрывать шпионов Легиона.

## Лагерь Сёрчлайт

До войны в Сёрчлайте была горная выработка, в этом лагере жили шахтёры, добывавшие золото на северной и восточной золотой шахте Сёрчлайта (возможно, были и другие, но до 2280-х годов сохранились только эти две).

После лагерь был захвачен бойцами НКР, и в нём была создана военная часть, но после вскрытия контейнеров с радиоактивными отходами, организованного Легионом Цезаря, весь город был заражён радиацией и заселён мутировавшими животными. На всей территории лагеря наблюдается постоянный радиационный фон. Здесь остался блокпост: солдаты во главе с первым сержантом Астором пытаются задерживать всех неосторожных путешественников, так же лагерь оборудован турелями «Марк III»

### **Лагерь Форлорн-Хоуп**

После захвата дамбы Гувера войсками НКР было решено укрепить оборону НКР на побережье реки Колорадо к югу от дамбы. Первым лагерем, построенным для этой цели, стал лагерь Форлорн-Хоуп.

Лагерь Форлорн-Хоуп примечателен тем, что его пересекает небольшой водоём с чистой, не загрязнённой радиацией, водой — ручей Форлорн-Хоуп, по которому лагерь получил своё название.

### **Новак**

До Великой войны, это была небольшая деревушка, построенная как заправка вдоль шоссе 95. В 2280 Новак является не более чем одиноким мотелем в пустыне. Главной достопримечательностью города является гигантский динозавр по имени. Большинство местных жителей доброжелательные люди, хотя большинство из них не доверяет приезжим.

### **Примм**

Это крошечный городок с двумя достопримечательностями — казино «Викки и Вэнс» и отель «Бизон Стив». На западной стороне от дороги, за мостом, есть военный пост НКР, охраняющий дорогу.

### **Стрип**

Район Нью-Вегаса, в котором до Великой войны были расположены некоторые самые крупные отели, казино и курорты мира. В 2280 году этот район контролирует мистер Хаус, но Новая Калифорнийская Республика и Легион Цезаря все же пытаются взять область под свой контроль. Отдельными казино правят семьи, с которыми мистер Хаус заключил договор (Омерта, Председатели, Белая Перчатка).



### Убежище 3

Убежище 3 было одним из 17 контрольных Убежищ, также как и Убежища 8 и 76. Резидентам Убежища удалось построить общество, основанное на таких добродетелях как любовь, сочувствие, сострадание — общество без насилия, злобы, агрессии, а Смотритель был демократичным лидером. В течение более чем 200 лет это Убежище оставалось закрытым и его обитатели процветали. Однако затем ими было принято решение открыть Убежище и установить контакт с внешним миром, они даже успели основать довольно успешную торговую компанию, которая просуществовала несколько недель. Это быстро привлекло Чертей, и жители, не подозревая, кто они и чем занимаются на самом деле, наивно пустили их к себе в Убежище. Это было роковой ошибкой. Черти вырезали всё население Убежища и сделали его своей базой.

В 2280 году убежище находится в неплохом состоянии: стены не облезлые и не заржавелые, системы жизнеобеспечения работают исправно (за исключением испорченного водного чипа), хотя энергоснабжение, уже начинает выходить из строя. Черти освоили не всё Убежище, и остались помещения, которые ещё не затронуло разрушительное влияние этих дикарей.

### Убежище 11

Смотрителей этого Убежища избирали по итогам голосования, проходившего среди его жителей. По окончании срока правления (один год) Смотритель был обязан спуститься в комнату под своим офисом и там умереть. В противном случае компьютер, управляющий Убежищем, должен был уничтожить всё население.

Жители узнали о действующих в Убежище правилах, когда двери уже были закрыты. Изначально не требовалось, чтобы смертник был именно Смотрителем, предписывалось только избрание смертника путём голосования. В порыве гнева жители Убежища выбрали действующего Смотрителя в качестве первой жертвы, считая, что тот предал их. В дальнейшем Смотрителем избирались те, кто провинился в чём-либо. При этом Смотритель сохранял верховную власть в Убежище. Это, во-первых, связало понятия «Смотритель» и «смертник» навсегда и, во-вторых, погрузило Убежище в странную политическую борьбу, в которой каждый кандидат пытался по возможности уклониться от должности Смотрителя, доказать свою невиновность и предложить в качестве Смотрителя другого претендента.

В Убежище было несколько групп голосующих блоков. До заключительной стадии выборов самый могущественный из голосующих блоков (Блок Правосудия) поставил условие некой Кэтрин Стоун: если она не оказывает сексуальные услуги членам их блока, то они назначают её мужа, Натана Стоуна, Смотрителем. Кэтрин, осознавая, что тогда ждёт её мужа, подчинилась. Однако, несмотря на это, Блок Правосудия всё равно назначил Натана Смотрителем. Кэтрин решила спасти его единственным доступным способом: убивая членов Блока Правосудия, дабы лишить их большинства. Когда её поймали, Кэтрин созналась во всём и объяснила причины своего поступка. Впоследствии саму Кэтрин, как признавшуюся преступницу, избрали на роль смотрителя.

Кэтрин Стоун, став Смотрителем и получив в свои руки власть над Убежищем, издала так называемый «Приказ смотрителя 745». Он отменял голосование и устанавливал выбор Смотрителя с помощью генератора случайных чисел. Блок Правосудия был ошеломлён. Теперь они не могли управлять жизнью Убежища и влиять на результаты выборов. Они боялись, что пройдёт слишком много времени, прежде чем генератор случайных чисел выберет одного из

них на роль Смотрителя, чтобы вернуть систему голосования, Блок Правосудия решил организовать вооружённый переворот и силой заставить Кэтрин отменить приказ 745. Несмотря на то, что переворот планировался как бескровный, развязалась гражданская война, вызванная, скорее всего, крайним недовольством других блоков перспективой сохранения власти Блока Правосудия подобным образом. Скорее всего, победителей в этой войне не было — политические блоки истребили друг друга.

Пятеро выживших после бойни обратились к компьютеру с заявлением: они не будут никого выбирать и предпочтут умереть, но не посылать одного из них на смерть. К их ужасу, компьютер сообщил, что весь эксперимент был проверкой на гуманность, и именно отказ приносить кого-либо в жертву и требовался от обитателей Убежища; после этого двери Убежища были открыты, дав возможность спокойно входить и выходить из него. Четверо из пяти выживших совершили самоубийство перед открытой дверью, стыдясь своей прошлой жизни в Убежище и не желая, чтобы кто-нибудь узнал их историю, пятый выживший не стал убивать себя, покинул Убежище 11 и вышел на Пустошь. Дальнейшая его судьба неизвестна.

### **Убежище 19**

К 2281 году оно населено сбежавшими преступниками во главе с Сэмюэлом Куком. Он считает, что банда хорошо укрыта от НКР местной фауной, и строит планы мести республике с помощью «очень большой бомбы».

Реактор убежища исправен, но реакторный комплекс изрыт норами огненных гекконов и ночных охотников.

В рамках социального эксперимента Убежище 19 населялось жителями, которые впоследствии делились на «красных» и «синих». Целью эксперимента было исследование возникновения у людей сильной паранойи. Разделения жителей Девятнадцатого на два лагеря оказалось достаточно, чтобы им всюду чудились признаки заговора.

Жители Убежища находились в состоянии стресса и паранойи. Один житель «красного» лагеря, читающий информационные доски, думает, что через них общаются шпионы «синего» лагеря, и что мигающая лампочка — это нечто иное, как средство связи, мигание можно понять как сигнал SOS на азбуке Морзе. Другой житель приходит в бешенство, видя на бутылочной крышечке «Сансет Саспариллы» синюю звезду. Среди жителей пускались разные слухи о людях из вражеского лагеря. Постепенно жители сходили с ума.

### **Убежище 21**

Расположено прямо под Стрипом Нью-Вегаса. Его роль в социальном эксперименте заключалась в том, что любые конфликты решались азартными играми, а резиденты были заядлыми игроками.

В 2280 году представляет собой гостиницу, сувенирный магазин, а также игровое казино в центре Нового Вегаса, под владением мистера Хауса, который залил часть помещений убежища бетоном, чтобы ограничить доступ посторонних и предотвратить возможные попытки бывших резидентов вернуть себе полностью функциональное Убежище.

## **Убежище 22**

В убежище шли исследования сразу в нескольких направлениях. Выращивание гигантских растений-убийц, богомоллов и спороносов, которых изначально предполагалось разводить для борьбы с вредителями полей. Все эксперименты завершились успешно, но вышли из-под контроля людей.

Основное исследование заключалось в создании растений, способных функционировать в несколько раз лучше, чем обычные (к примеру, вырабатывать больше кислорода, быть более плодородными и т. п.). Эксперимент завершился успешно, но споры растений попали в вентиляцию, в результате сбоя работы очистителей (возможно, намеренной, так как запасные фильтры в Убежище имелись) распространились по всему убежищу и в 2095 году вызвали катастрофу.

Жители убежища один за другим заболевали легочными заболеваниями. Сначала они приняли заражение за обычную простуду, но лечение в клинике не помогало. Началась эпидемия и гибель больных. После смерти мертвые жители превращались в спороносов и начали нападать на других обитателей Убежища.

После того, как начались массовые превращения умерших в спороносов, жители покинули его и направились на север.

## **Убежище 34**

В рамках эксперимента в Убежище оружейная комната данного Убежища была переполнена оружием и боеприпасами, но не снабжена запорным устройством на двери. Несмотря на это, Убежище процветало; лишь значительно позже перенаселение, попытки смотрителя ограничить рождаемость и доступ к оружию привели к конфликту. Часть жителей Убежища, позже назвавшая себя Бомбистами, покинула Убежище и обосновалась на авиабазе Неллис. После их ухода беспорядки в Убежище продолжились, пока поломка реактора не превратила оставшихся обитателей в диких гулей, а само Убежище — во мрачное, радиоактивное, частично затопленное место.

## **Фермы издольщиков НКР**

Своим существованием фермы издольщиков НКР обязаны так называемому закону Талера, существующему в НКР. Правительство платит всем желающим, чтобы они ехали в восточные штаты НКР, на неосвоенные земли, и обрабатывали землю, а также предоставляет им военную охрану. Бойцы НКР охраняют посевы и воду, не позволяя обитателям Стрипа, Фрисайда и Вестсайда разорять фермы. В обмен фермеры-издольщики сдают государству часть зерна по норме. Если фермер сдает недостаточно зерна, землю отнимают.

Водопровод с чистой водой для орошения ферм является предметом раздоров между фермами издольщиков и Вестсайдом — люди из Вестсайда не имеют никакого права на воду, но все равно провели к себе линию водопровода, ворую часть воды.

## **Форт**

Представляет собой обширную и сильно укрепленную базу легиона Цезаря на восточном берегу реки Колорадо. Здесь Легион готовится к своему второму нападению на НКР у дамбы Гувера. Форт построен над секретным бункером Хауса. Сам Цезарь дислоцируется здесь, наряду с его преторианской гвардией и основной массой сил Легиона в рамках подготовки к предстоящему бою.

## **Фрисайд**

Это один из районов Нью-Вегаса, раскинувшийся вокруг перекрестка бывших улиц Фримонт-стрит и бульвара Лас-Вегас. На Фрисайд ведут два входа со стороны Пустоши Мохаве — Северные и Восточные ворота. Хотя Фрисайд, как и Стрип, находится в кольце возведенных секьюритронами мистера Хауса стен Нью-Вегаса, это достаточно опасное место, где скапливаются те, кого не пустили на Стрип или вышвырнули оттуда и охранный бизнес пользуется спросом среди гостей, направляющихся напрямиком на Стрип.

Ранее во Фрисаиде обитали племена выходцев из Убежищ, враждовавшие друг с другом, однако к моменту «возвращения» мистера Хауса рознь спала. Хаус приказал верным ему племенам (Председатели, Омерта, общество «Белая перчатка») возвести стены вокруг самых важных для него зон — Стрипа и Фримонт-стрит. Тем не менее, мистер Хаус считал Фрисайд второстепенной областью. Когда граждане НКР стали посещать Нью-Вегас, в центре их внимания был Стрип, а Фрисайд стал лишь местом для временного размещения гостей. Хаус понял, что Фрисайд можно сделать местом, где отсеиваются нежелательные для Стрипа гости, вывел оттуда в Стрип верные ему племена и оставил место на произвол судьбы. В течение 2 лет Фрисайд оставался бесконтрольным местом, пока Короли не установили в нём подобие власти.

## **Хидден-Вэли**

Снаружи представляет собой окружённые забором небольшие холмы. Является старым военным бункером, построенным ещё до войны. Местные хиппи беспрепятственно расписали его входы своими граффити — бункер был заброшен ещё до падения бомб. Судя по табличке у входа, здесь находился армейский испытательный полигон. В 2281 году здесь обосновалось Братство Стали. На момент основания дела у Братства в этом регионе идут не очень хорошо, братство закрылось и почти не выходит наружу.

# **Организации**

## **Анклав**

В середине XXI века человечество столкнулось с нехваткой источников энергии (в первую очередь нефти), что привело к вооружённым конфликтам за контроль над ресурсами. С 2066

года шла война между США и Китаем. В течение одиннадцати лет она велась обычными средствами. Американским войскам удалось, используя новейшие технологии, выбить китайские силы с Аляски и высадиться на территории самого Китая. 23 октября 2077 года произошла ядерная война, продолжавшаяся два часа и уничтожившая США, Китай и, вероятно, все другие страны мира.

Американское правительство осознавало возможность ядерной войны. Оно укрылось на нефтедобывающей вышке корпорации «Посейдон Ойл», расположенной в Тихом океане в 280 км (175 миль) от американского побережья (37° с. ш., 120° 7' з. д.). И платформа, и правительство впоследствии стали известны как Анклав.

После 2077 года Анклав долгое время никак не проявлял себя, занимаясь исследованиями военных технологий. Лишь в 2230-х годах его вооружённые силы, экипированные новой силовой бронёй, начали разведывательную деятельность на континенте. Там они столкнулись со множеством мутантов, а также с пережившими войну людьми, подвергшимися радиоактивному облучению. Руководство Анклава сочло, что и те, и другие должны быть уничтожены, чтобы освободить место для «истинных людей» (люди, жившие в Пустоши и облучённые радиацией, также причислялись к мутантам). Для этого требовалось некое смертоносное оружие.

В 2236 году отряды Анклава обнаружили разрушенную военную базу Марипоза, на которой находились запасы разработанного до войны вируса ВРЭ. Это место ранее использовалось Создателем для создания своей армии супермутантов, а в 2162 году было уничтожено Выходцем из Убежища. Очевидно, это была не случайная находка, так как информация о базе и вирусе должна была остаться в архивах правительства США. Раскопки проводились при помощи рабов — людей, похищенных из близлежащих населённых пунктов, а также супермутантов, пойманных в Пустоши. После долгих работ на нижних уровнях базы удалось обнаружить уцелевшие образцы вируса, которые были доставлены на нефтяную вышку. В ходе раскопок рабы подверглись воздействию вируса и стали постепенно мутировать — так возникло второе поколение супермутантов. В начале 2237 года, после получения достаточного количества ВРЭ, работы на базе были свёрнуты, а основная часть охраны эвакуирована. На Марипозе остался лишь небольшой отряд, задачей которого было уничтожить всех мутировавших рабочих. Однако именно в это время мутанты подняли восстание, спланированное и возглавленное Мельхиором из Реддинга. Отряд Анклава понёс потери и спешно эвакуировался, успев лишь взорвать вход на базу и тем самым замуровать мутантов внутри неё. Несмотря на это, мутанты не умерли от голода, питаясь крысами.



Получив в свои руки ВРЭ, учёные Анклава начали разрабатывать на его основе высокотоксичное вещество, смертельное для всего живого, которое можно было бы применить для уничтожения мутантов в Пустоши. Для повышения смертоносности ВРЭ требовалось проводить его испытания на людях. Причём для экспериментов нужны были две группы — «мутанты», то есть люди, заражённые радиацией, и «чистые». В Пустоши не оставалось «чистых» людей, а проводить испытания на своём собственном персонале Анклав, по понятным причинам, не стал. Был найден простой выход: 15 мая 2242 года в центральный компьютер Убежища 13 пришло сообщение из Анклава о том, что жителям Убежища пора выбираться на поверхность. На следующий день Убежище открылось, и покинувшие его люди были встречены отрядом Анклава. Три выходца были убиты «при попытке оказать сопротивление», а остальные на винтокрылах переправлены на нефтедобывающую вышку, где стали объектами экспериментов. Для сокрытия произошедшего в Убежище была запущена группа когтей смерти. «Мутанты» также были получены достаточно просто. 20 июля 2242 года отряд Анклава провёл вооружённую акцию в маленькой племенной деревне Арройо, которая была уничтожена, а её население превратилось в подопытный материал.

После проведения экспериментов учёным Анклава удалось значительно повысить смертоносность вируса, и руководство уже составило план выброса большого количества ВРЭ в атмосферу для полного уничтожения всех живых существ («мутантов») за пределами Анклава. Этот план был сорван действиями Избранного, жителя Арройо. Осенью 2242 года Избранный прибыл на нефтедобывающую вышку, использовав старый танкер «Валдез», стоявший в порту Сан-Франциско. Он сумел освободить тех людей своего племени и выходцев из Убежища 13, которые ещё оставались в живых, и запустить процесс самоликвидации, приведший к ядерному взрыву и уничтожению вышки вместе со всем руководством Анклава.



До 2277 года в окрестностях Вашингтона единственным, что напоминало об Анклаве, были роботы-шпионы, которые летали по Столичной Пустоши, транслируя радиопередачи некоего президента Эдема. Многие думали, что это старые плёнки, записанные ещё до Великой войны, но некоторые верили и даже поддерживали Анклав. Первое появление Анклава случилось в мемориале Джефферсона, в котором Одинокый Странник, его отец, а также команда учёных из Ривет-Сити пытались запустить проект «Чистота». Джеймс погибает в камере, наполненной

радиацией. Одинокий Странник с командой доктора Ли сбегает через канализацию мемориала к Цитадели Братства Стали. Их впускают по знакомству доктора Ли со старейшиной Лайонсом. Доктор Ли и Старейшина приходят к выводу, что без ГЭКК Анклав не запустит очиститель. Единственным известным местом на Столичной Пустоши, где можно найти ГЭКК, является Убежище 87. Одинокому Страннику удаётся найти устройство, но Анклав захватывает его, отнимает ГЭКК и отвозит на свою секретную базу Рэйвен-Рок. Президент Эдем оказывается суперкомпьютером, который просит Странника запустить модифицированный вирус ВРЭ в очиститель, чтобы уничтожить всех «мутантов» на Столичной Пустоши, после чего Одинокий Странник выбирается с базы Анклава. Вскоре после этого Братство Стали совершает атаку на мемориал Джефферсона и захватывает его. Во время операции впервые в боевых условиях применён гигантский робот Либерти-Прайм. В течении двух недель Братство Стали выявляет и уничтожает очаги сопротивления Анклава на Пустошах. Во время боя за спутниковую ретрансляционную станцию у автомобильного туннеля Роклэнд орбитальным ударом был уничтожен Либерти-Прайм. В ответ, в целях окончательного уничтожения Анклава, Братство Стали нанесло удар по базе ВВС Адамс, поставив задачу путём диверсии нанести орбитальный удар по мобильной гусеничной базе. В этом бою впервые применена пушка «Тесла». По прогнозам Братства Стали, после этого удара остатки сил Анклава на Столичной Пустоши будут уничтожены в течение нескольких месяцев.

В 2281 от Анклава на Мохавской Пустоши остаётся лишь небольшая организация под названием «Оставшиеся».

Информация, заложенная в робота анклава ЭД-Э, указывает на неполное уничтожение Анклава как такового. Согласно ей, можно узнать, что у Анклава есть аванпост или база где-то в районе Чикаго. Также возможно, что там находится целый комплекс из аванпостов, потому что ЭД-Э должен был посетить «один из аванпостов в Чикаго».

Масштабы деятельности Анклава на континенте неизвестны. Существующая информация позволяет говорить о том, что она охватывала почти всю территорию бывших США, за исключением юга Северной Америки.

В Дыре Анклав контактировал с Гильдией работоторговцев, в Реддинге похищал местных жителей, в Нью-Рино торговал высокотехнологичным оружием в обмен на химические реактивы, на военной базе проводил раскопки. В первой половине 2241 года в районе Кламата потерпел катастрофу винтокрыл, что позволяет говорить о каких-то интересах Анклава и здесь. В Нью-Рино был установлен контакт с семьёй Сальваторе, которой поставлялось лазерное оружие в обмен на химические вещества. В Сан-Франциско Анклав по каким-то причинам не проявлял себя, однако и секте хабологов, и императору Ши было известно о его существовании — возможно, от ранее работавшего на него капитана танкера «Валдез».



Деятельность Анклава привлекла внимание и Братства Стали, специально для наблюдения за ним развернувшего посты в Дыре, Сан-Франциско и НКР. Нужно заметить, что присутствие наблюдательного поста в НКР — единственный косвенный признак активности Анклава в восточных районах. В Модоке, Городе Убежища, Брокен Хиллс и Гекко следов его деятельности не обнаруживается из-за отдалённости перевалочных баз Анклава.

Одной из программ Анклава было изучение последствий воздействия ВРЭ на когтей смерти — самых опасных хищников Пустоши. Эффект проведённых экспериментов оказался ошеломительным: когти смерти после контакта с вирусом превращались в разумных существ, у них появлялись способности к развитию и обучению. Уровень интеллекта отдельных особей достигал человеческого. Анклав собирался использовать этих животных в военных целях. Известно об одной операции с их участием — депортация жителей Убежища 13. Когтей смерти запустили в Убежище, чтобы они ликвидировали любого, кто мог бы попытаться выяснить, что здесь произошло. Однако животные оказались слишком умными — они поняли, что являются рабами Анклава, и вышли из-под его контроля. Высокий интеллектуальный уровень когтей смерти вызывал большую обеспокоенность учёных. В конце концов, было принято решение об уничтожении всей популяции, что и произошло незадолго до гибели нефтяной вышки. Уцелели лишь две разумные особи когтей смерти. Примечательно, что они могут продолжить род разумных когтей смерти.

Анклав является наиболее развитой в технологическом и научном плане организацией на планете, так как на оставшихся базах имеет полнейшие картотеки с довоенными разработками, превосходя в этом отношении Братство Стали. Одной из самых известных его разработок была улучшенная силовая броня (Advanced Power Armor, APA), представлявшая собой глубокую модернизацию довоенной T-51b. Она обеспечивала носителю великолепную защиту практически от любого оружия, а также от радиации и ядовитого газа. Все солдаты, действовавшие за пределами баз (во время патрулирования, боевых акций или иных операций), носили APA. Существовал и улучшенный вариант APA второй модели.

Основным транспортным средством в вооружённых силах Анклава является винтокрыл — двухроторный летательный аппарат тяжелее воздуха, гибрид вертолёта и самолёта. Недостатком винтокрылов была не очень большая дальность полёта, что вынудило Анклав начать создание на континенте серии перевалочных баз для их дозаправки.

Анклаву принадлежат и модификации довоенных разработок, такие как тяжёлый инсинератор и костюм учёного Анклава.

Стоит также заметить, что Анклав, и разве что только Содружество, являются единственными организациями, которые не собирают довоенные технологии, как Братство, а, что более важно, создают новые и совершенствуют старые.

Вплоть до уничтожения организации сохраняли официальные посты президента и вице-президента США. Последним президентом был Дик Ричардсон, сын предыдущего президента, находившийся на посту с 2220 года, а последним вице-президентом — Дэниел Бирд.

Особым лицом в военной структуре Анклава был Фрэнк Хорриган. Он был уволен из службы безопасности Анклава из-за психологических проблем и переведён в вооружённые силы. Во время пребывания на военной базе Марипоза Хорриган подвергся воздействию вируса ВРЭ и

тяжело мутировал. После ряда экспериментов было принято решение отправить его на оперативную работу в Пустоши. Для Хорригана разработали специальный комплект энергетической брони, делавший его полумутантом-полукиборгом. С этого момента Хорриган стал главной ударной силой Анклава. Он лично возглавлял все операции на континенте, включая уничтожение Арройо. Хорриган отличался крайней жестокостью и низким уровнем интеллекта (следствие воздействия ВРЭ). Он погиб в бою с Избранным на нефтяной вышке непосредственно перед её уничтожением.

В 2277 году на посту президента находился искусственный интеллект по имени Джон Генри Эдем. Эдем был создан на основе суперкомпьютера ZAX и самостоятельно сконструировал свою личность по биографиям предыдущих президентов Америки — от Джорджа Вашингтона до Дика Ричардсона, став, таким образом, идеальным «усреднённым» президентом. Об этом из всего Анклава знал только один человек — полковник Август Отем.

### **Братство Стали**

Военно-технологическая организация, ставящая своей главной задачей поиск и сохранение технологий. Хотя Братство Стали не враждебно к обитателям пустошей, оно очень замкнуто и неохотно принимает посторонних в свои ряды. Благодаря носимой паладинами Братства довоенной силовой броне, их очень легко узнать и столь же трудно одолеть в бою.

Благодаря своей мощи организация играет важную роль в мире Fallout. Однако, из-за своей крайней осторожности и избирательности в контактах с окружающими и исследовании послевоенного мира, Братство растёт очень медленными темпами. В Северной Калифорнии Братство практически не представлено — было построено всего несколько отделений, чтобы наблюдать за деятельностью Анклава.

Братство владеет целым арсеналом довоенных и послевоенных технологий: у них есть лазерное оружие, силовая броня, хирургические усовершенствования, боевые имплантаты — всё это делает Братство мощнейшей военной организацией в послевоенной Калифорнии до появления Анклава. Однако после уничтожения последнего Избранным Братство снова остаётся сильнейшей организацией на территории данной пустоши.



Типичная политика Братства — строжайший запрет на распространение технологий вне организации, а также набор рекрутов в основном из потомства членов Братства. Подобно Анклаву, Братство Стали также характеризуется неприятием к мутантам (впрочем, в отличие от Анклава, понятие «мутант» не распространяется на обычных жителей пустоши), что можно объяснить тем, что бункер Братства находился как раз по пути из Собора на военную базу Марипоза, поэтому братьям пришлось часто сражаться с членами армии Создателя.

История Братства Стали восходит к предвоенному инциденту на военной базе «Марипоза». С 3 января 2076 года там была развёрнута правительственная программа разработки вируса ВРЭ, включавшая на заключительном этапе и жестокие эксперименты на живых людях — военнопленных из числа китайцев и канадцев. На базе находились как учёные из компании «Вест-Тек», так и не подозревающая о тёмной стороне проекта охрана из военнослужащих армии США. В конце концов, когда правда выплеснулась наружу, командир базы полковник Роберт Спайндел застрелился, а принявший полномочия старшего офицера капитан Роджер Мэксон поочередно расстрелял всех учёных-палачей и объявил о неподчинении федеральному правительству. Однако буквально через несколько дней — 23 октября 2077 года — началась Великая война, и правительству стало не до мятежа.

Спустя четыре дня, 27 октября, Мэксон решил оставить базу Марипоза, переведя своих подчинённых и их семьи в стратегический бункер Лост-Хиллз; гражданскому персоналу было приказано оставаться на базе. Солдаты в силовой броне и их родные отправились в опасную радиоактивную пустыню. Во время путешествия погибает жена Мэксона. В итоге, не без потерь добравшись до бункера, они основывают поселение в нём. Отныне эта группа людей именовала себя «Братством Стали».



Период с 2078 года до середины XXII века небогат на события. В это время формируется структура и иерархия Братства. Известны лишь несколько фактов: в 2134 году небольшая, но получившая власть, фракция во главе с сержантом Деннисом Алленом отправилась на одну из научных баз «Вест-Тек», известную под названием «Свечение», и прибыла туда через 20 дней. Однако отряд был уничтожен защитной системой базы. Аллен, успев сделать запись на голодиске о произошедшем, умирает из-за большой дозы радиации, полученной вследствие разгерметизации брони.

В 2135 году от рака умирает Роджер Мэксон — пост старейшины занимает его сын. Джон Мэксон, его внук, становится паладином Братства, показывая выдающиеся способности к боевым действиям. В 2155 году во время похода на рейдеров отец Джона умирает от стрелы с ядом, пущенной Гадюками в Мэксона, когда тот снял шлем. Джон становится старейшиной, а главой паладинов становится Ромбус, безжалостно уничтоживший всех Гадюк, атаковавших ранее Братство Стали.

В октябре 2161 года патруль Братства впервые находит труп супермутанта и переправляет его на базу для изучения.

Летом 2185 года, паладин Джейкоб встречается с супермутантом Маркусом, и, после длительного единоборства, они начинают странствовать вместе. В 2186 году, через несколько месяцев после основания Брокен Хиллс, Джейкоб прощается с Маркусом и уходит в неизвестном направлении.

Братство направило людей на Восточное побережье с целью получения технологий и знаний, где его представители основали базу «Цитадель» на развалинах Пентагона, подземная часть которого, к счастью, сохранилась вместе с технологиями, включая Либерти Прайм. Эта фракция во главе с избранным старейшиной Оуэном Лайонсом своей главной задачей поставила защиту мирных жителей Пустоши от мутантов, вследствие чего старейшины Лост-Хиллз, узнав, что Лайонс действует в непредусмотренных целях, прекратили поддержку Восточного Братства. Без подкреплений со стороны Западного Побережья Лайонс был вынужден набирать рекрутов среди местного населения, результаты чего были удручающими: большая часть новобранцев оказались неподготовленными и слишком пылкими, что привело к высокой статистике смертности среди фракции. Дочь Оуэна, Сара Лайонс, командует элитным отрядом Братства «Львиный Прайд»; она единственная обладает званием «Страж» (одно из самых почётных званий в Братстве).



На Столичной Пустоши также существует группа «Изгои Братства» во главе с хранителем Каденом, которые не пожелали перестраиваться под новые цели Лайонса и остались верны истинным целям Братства: собиранию высоких технологий и препятствованию их распространения. «Изгоями» их заклеил сам Лайонс, но хранитель Каден и его последователи, в знак неповиновения Лайонсу, стали называть себя так. База Изгоев — форт Индепенденс (юг Пустоши, рядом с развалинами Фэйрфакса). Изгои ввели новую систему титулов: писцы стали специалистами, рыцари — защитниками, паладины — хранителями.

Братство на пустоши Мохаве представляет собой остатки экспедиции Элайджи, посланной с западного побережья к дамбе Гувера. Дамба в этот момент была уже занята войсками НКР. Старейшина Элайджа обратил своё внимание на электростанцию ГЕЛИОС Один и приказал Братству оборонять её. После кровопролитных боёв Братство Стали было выбито со станции и скрылось в старых бункерах Хидден-Вэли. Новый руководитель, старейшина Макнамара, избрал изоляционистскую политику — Братство держится в тени, не предпринимает военных действий, пределы бункера покидают только разведчики и снабженцы.

Члены Братства Стали имеют различные звания. Эта система в разных региональных отделениях Братства была устроена по-разному. Единым осталось следующее деление: старейшины руководят Братством, писцы занимаются изучением технологий, паладины сражаются с оружием в руках.

Новобранцев называют «послушниками» или «посвящёнными», они проходят подготовку; после этого их повышают до сквайров (оруженосцев). Если сквайры хорошо проявят себя, то их могут повысить до рыцарей (рыцари осуществляют технологии «в металле», то есть являются механиками и инженерами). После долгой службы и получения достаточного опыта, лучшие рыцари становятся паладинами — военной элитой Братства. Каждый из них владеет собственным энергетическим оружием и особыми силовыми доспехами. В отличие от рыцарей древних преданий, членов Братства не интересуют слабые и беззащитные — они предпочитают скрывать, сохранять и развивать свои технологии. Мотивы их зачастую неясны, а обращаться с ними нужно очень осторожно.

## **Легион Цезаря**

В 2077 году произошла Великая война, города обратились в развалины, государства прекратили своё существование. Человечество оказалось на грани вымирания, и многим пришлось бороться за выживание на радиоактивных пустошах. Спустя десятилетия после Войны потомки многих выживших вели и ведут жизнь первобытных дикарей. На руинах Старого мира живёт множество диких и полудиких племён. В XXIII веке племя черноногов, жившее в Аризоне возле Великого Каньона, взяло в плен трёх людей с запада, надеясь получить за них выкуп: антрополога Эдварда Сэллоу, медика Билла Колхауна из Последователей Апокалипсиса и мормонского миссионера Джошуа Грэхема из Нью-Ханаана. Эдвард, обратив внимание на бедственное положение племени, окружённого врагами, взялся помочь им. Он научил черноногов ухаживать за оружием, которое у них уже было, но находилось в плачевном состоянии, научил правильно стрелять и изготавливать взрывчатку, привил воинам племени подобие солдатской дисциплины. Дикари смотрели на него, как на волшебника. Сделав из черноногов умелых бойцов, недавний пленник, ставший вождём, повёл их против риджеров, самого слабого враждебного племени, и истребил их полностью. Племена кайбабов и фредонцев, привыкшие лишь к мелким набегам и грабежам, были поражены неожиданной жестокостью и силой беспомощных прежде черноногов, и покорились им. Их примеру последовали все прежние враги черноногов, а за ними и многие другие племена Аризоны.

Эдвард, предвидя, что старые племенные разногласия могут положить конец единству конфедерации дикарей, основал Легион, взяв за основу культуру древнего Рима, а сам был коронован, приняв титул Цезаря. Джошуа Грэхем стал его правой рукой и получил звание

легата. Колхаун запротестовал против жёстких методов своего давнего товарища и был изгнан на запад в НКР с посланием к правительству Республики и Последователям, чтобы они не смели мешать новоявленному Цезарю.

Легион Цезаря продолжил покорять племена юго-запада бывших США. 86 диких племён Аризоны, Юты, Нью-Мексико и Колорадо были завоёваны, покорены и присоединены к Легиону. Всех недовольных или бесполезных людей, в том числе ставших ненужными бывших союзников, легионеры казнили. Цезарь намеренно искоренял племенные различия, заставляя выводить татуировки и заключать межродовые браки, устраняя всякую угрозу целостности Легиона. Таким образом, к 2274 году Легиону принадлежала территория, практически совпадающая по границам с одним из содружеств США. Даже отделения Братства Стали терпели поражения от оружия легионеров, а части их силовой брони стали популярным украшением доспехов центурионов.

Помимо столицы в Аризоне, одним из важнейших городов Легиона стал Денвер в штате Колорадо. Разрушенный после Великой войны и населённый сразу несколькими племенами дикарей, он стал прекрасным приобретением для Легиона, благодаря многочисленным стаям собак, и, по-видимому, сохранившемуся знаменитому монетному двору. Однако захват Денвера дорого стоил Легиону и, по словам легата Лания, возглавлявшего военную кампанию, из-за проблем со снабжением грозил обернуться военной катастрофой, способной положить конец существованию армии Цезаря.



В 2277 году Цезарь направил Легион против Новой Калифорнийской Республики. От Калифорнии владения Легиона отделяла Мохавская пустошь, простиравшаяся за рекой Колорадо. Колорадо должна была стать Рубиконом Цезаря, а уцелевший после Великой войны Нью-Вегас — новым Римом.

Однако планам Цезаря не суждено было сбыться. После того, как войска легата Грэхема расправились с передовыми отрядами НКР на восточном берегу Колорадо, захватили и разрушили форт Арадеш, их ждало сокрушительное поражение от бойцов генерала Оливера и рейнджеров командира Хенлона в Первой битве за дамбу Гувера.

Цезарь был в ярости и, хотя Грэхем был его другом с первого дня существования Легиона, приказал казнить его. Преторианцы обмазали Джошуа Грэхема дёгтем, подожгли его и сбросили в Великий Каньон.

Тем не менее Легион не отступил от Колорадо. 4 долгих года легионеры под командованием легата Лания, занявшего место Грэхема, собирались с силами для нового штурма дамбы Гувера. В 2281 году всем в Мохаве ясно, что приближается Вторая битва за дамбу Гувера между НКР и Легионом.

Легион Цезаря организован согласно убеждениям самого Цезаря, который мечтает, завоевав Нью-Вегас и НКР, создать «военную патриархальную империалистскую автократическую культурно гомогенную империю», способную защитить диктатора и граждан, в которой каждый человек будет значим настолько, насколько он полезен для государства. Свою идеологию Цезарь называет «*Pax Romana*», то есть «Римский мир».

Согласно «*Pax Romana*» человек может быть полезен либо как орудие войны, либо как рабочая сила. Отсюда возникает деление всех граждан Легиона на легионеров и рабов. Поскольку Цезарь считает женщин абсолютно не способными к войне, все женщины в Легионе — рабы, а большинство рабов — женщины. Кроме того, женщины обязаны рожать детей от тех мужчин, которых им укажет Цезарь или легат.

При этом положение раба считается почётным. За людьми, бесполезными с точки зрения Цезаря или слишком непокорными, легионеры не признают права на жизнь. Среди людей, подлежащих в Легионе смертной казни, упоминаются наркоманы и гомосексуалисты. Кроме того, жестоко карается коррупция внутри самого Легиона.

Положение легионера лишь кажется привилегированным, хотя они могут служить надсмотрщиками рабов. Служба в Легионе является принудительной и пожизненной, а поощрений для легионеров предусмотрено мало, за исключением, конечно, продвижения вверх по иерархии. Более высокое звание, по сути, означает лишь получение лучшего снаряжения и возрастающую ответственность, и опасность для жизни.



Таким образом, хотя в Легионе роли мужчин и женщин кардинально различаются (и это, по сути, сексизм), нельзя говорить о преимущественном притеснении одного из полов. Впрочем, сами легионеры или рабы могут держаться другого мнения о соотношении прав полов.

Сами легионеры считают главными достоинствами физическую силу, доблесть, честь и дисциплину. Все, кто не принадлежит к Легиону, считаются «распутниками» и нечестивцами. Граждан НКР легионеры относят к особому подвиду нечестивцев и называют их «плутократами».

Если граждане НКР и Мохаве вблизи зоны военных действий могут быть порабощены независимо от их социального положения, в землях Легиона обращаются в рабов (или в легионеров) в основном дикари. Поэтому в землях, подконтрольных Легиону, существуют относительно цивилизованные города, которые не поглощены Легионом. Их граждане, во всяком случае, мужчины, могут свободно и безопасно передвигаться по территориям Легиона, покидать их и возвращаться обратно. Эти люди не являются членами Легиона: это полностью военная организация. Они не рабы и не свободные граждане. Они находятся в безопасности, живут плодотворной жизнью, не страдают от дефицита пищи и воды. Однако они не имеют прав и свобод (в том числе свободы слова, поэтому в Легионе нет оппозиции), обязаны беспрекословно подчиняться любым требованиям Легиона (даже если это означает переселение за 50 миль), а в случае, если они переходят дорогу легионерам, лишаются головы. Впрочем, Легион довольно редко утруждает их какими-либо приказами, а большинству из них безразлично отсутствие свободы слова — они в ней не нуждались и до прихода Легиона. По их меркам, они живут благополучнее, чем ранее.

Также Легион допускает на свои земли зарубежных торговцев: даже караваны калифорнийских торговых компаний. Сообщается, что человек, пользующийся защитой Легиона, может получить специальную метку, позволяющую передвигаться по его территории. Особым вариантом такой метки является «Знак Цезаря», вручение которого есть не что иное, как приглашение на аудиенцию к диктатору.



Гули в Легионе не подвергаются дискриминации. Однако звание легионера, по всей видимости, они получить не могут, а сами легионеры испытывают к ним неприязнь. Достоверно известно, что в Легион не принимаются супермутанты, а части их брони служат популярным украшением доспехов центурионов.

Вся полнота власти над Легионом находится в руках одного Цезаря. Он ни перед кем не отчитывается в своих действиях, а его права ограничиваются лишь устанавливаемыми им же законами. У диктатора Легиона может быть заместитель, к которому переходят его полномочия в случае его смерти или неспособности исполнять обязанности. Есть сведения, что в Легионе разработана целая система престолонаследия, однозначно указывающая, к кому перейдёт главенство в случае смерти Цезаря и его преемников основанная на подобной системе Древнего Рима — когда император усыновлял популярного и способного военачальника, который после смерти императора восседал на его трон (пример: становление императора Марка Траяна).

Самым крупным подразделением Легиона является когорта — она насчитывает 480 воинов. Они делятся на 6 центурий по 80 человек, что не соответствует названию этой единицы (лат. centum — сто). Наименьшей единицей является контуберний из 8 легионеров.

Будучи в основном военной организацией, Легион имитирует устройство древнеримской армии. Наивысшими командирами являются легаты, которые подчиняются непосредственно самому Цезарю или вышестоящим легатам. Легаты командуют крупными подразделениями, способными проводить самостоятельные военные операции. Войска легатов делятся на меньшие подразделения, возглавляемые центурионами.



Как и реальные римские центурионы, старшие офицеры Легиона могут иметь под своим командованием подразделения разного размера. Аврелий из Феникса говорит, что под его командованием находится восемь контуберний, то есть 64 легионера. Центурионы могут возглавлять небольшие диверсионные отряды, а также существуют элитные части бойцов Легиона, полностью состоящие из центурионов сравнительно низкого ранга. Напротив, наиболее высокопоставленные центурионы могут командовать столь крупными подразделениями, что способны проводить самостоятельные военные операции.

Младшие командиры Легиона называются деканами. Деканы командуют одним или несколькими контуберниями рекрутов, воинов или ветеранов Легиона, могут быть комендантами лагерей и командирами патрулей и диверсионных отрядов.

Рядовые легионеры в зависимости от боевого опыта подразделяются на рекрутов, воинов и ветеранов. Этот статус отображает именно боевое искусство, а не звание: в бою контуберний ветеранов может возглавлять менее опытный, но проявивший лучшие лидерские качества декан-рекрут. Некоторые ветераны занимают высокие должности, например служат инструкторами, собаководами, распорядителями боёв или руководителями аванпостов.

Разделение легионеров на рекрутов, воинов и ветеранов также является подражанием военному устройству древнеримского легиона: рекруты соответствуют гастатам, воины — принципам, ветераны — триариям.

Вексиларии — это легионеры-знаменосцы: боевое знамя прикреплено к их броне.

Наиболее преданным легионерам, заслужившим звание центуриона, Цезарь предлагает войти в преторианскую гвардию, но тот может отказаться от этой чести. Если же воин согласится, он должен будет вызвать любого действующего преторианца на смертельный поединок, победив в котором, претендент займёт место убитого. Преторианцы охраняют самого Цезаря и других высокопоставленных лиц Легиона. Также преторианцы могут исполнять обязанности стражников важных пленников, охранников важных объектов, дознавателей, палачей и артиллеристов.

Личные агенты Цезаря называются фрументариями. Они — его тайная полиция, шпионы, диверсанты и послы. Фрументарии-шпионы внедряются в другие сообщества, где им позволяется подражать обычаям «распутников» и «плутократов», и иногда достигают в них высокого положения.



## Новая Калифорнийская Республика

Федерация, расположенная на территории бывших Юго-Западного и Северо-Западного содружеств США. Столицей НКР является город с тем же названием, ранее известный как Шейди Сэндс, что находился в средне-восточной части Калифорнии (между Убежищем 13 и Убежищем 15) и управлялся Арадешем. Обладает одной из самых крупных армий в Пустошах. Основана в 2186 году.

НКР зародилась из группы выходцев Убежища 15, которые осели в нескольких милях к западу от убежища, и при помощи ГЭКК в 2142 году основали поселение Шейди Сэндс. Город представлял собой самодостаточную фермерскую общину, управляемую Арадешем. Жители города смогли орошать пустынную почву, выращивать некоторые культуры (в основном кукурузу и капусту) и разводить браминов. Несмотря на более-менее стабильное положение в хозяйстве, город испытывал трудности с радскорпионами и рейдерами (преимущественно Ханам). Эти проблемы помог решить Выходец из Убежища, расправившись с радскорпионами и освободив дочь Арадеша Танди из рабства рейдеров, тем самым, обеспечив сообществу дальнейшее процветание.

В 2186 году Шэйди Сэндс стал столицей созданной Новой Калифорнийской Республики и был переименован в НКР, оставив своё название основному её штату. Впрочем, большинство жителей продолжали называть его по-старому. Дальнейшее развитие и расширение республики было обусловлено развитием караванных путей, которые способствовали объединению различных городов и общин для создания общественных и торгово-экономических отношений. Политика мирной экспансии, проводившейся НКР, вызвала поддержку населения постыдерных пустошей, позволяя мирно и беспрепятственно присоединять в состав республики новые территории. Крупным городам вроде Хаба и Могильника предоставлялось место в Конгрессе. В 2189 году, голосованием совета НКР было утверждено федеративное устройство республики, включившей 5 штатов: Шейди (также включает Джанктаун), Лос-Анджелес, Максон, Хаб и Сияние Дня.



В 2196 году, совет НКР абсолютным большинством голосов избирает Танди на должность президента Новой Калифорнийской Республики.

К 2241 году, НКР представляла из себя государство, с четкой структурой

управления и правилами. Объединив всю Южную Калифорнию под один флаг, НКР начала расти на север. Присутствие НКР на севере было настолько мощным, что доллары НКР получили распространение по всей Северной Калифорнии, даже среди политических противников республики: семей Нью-Рино и в Городе Убежища.

Интересы республики на севере были вызваны, прежде всего, желанием присоединить города Реддинг (поскольку Реддинг — основной производитель и экспортер золота во всей северной Калифорнии); Город Убежища; а так же вновь взять под контроль Убежище 15. Так же, велись переговоры с семьей Бишоп из Нью-Рино в частности с Джоном Бишопом, который желал объединиться с Новой Калифорнийской Республикой и получить место сенатора от штата Нью-Рино в её Конгрессе с целью легализации и распространения наркотиков и проституции в стране. Однако, НКР не спешила присоединять к себе город, в виду его высокой криминогенной обстановки. Конгресс решил рассмотреть возможность предоставления поста мэра Нью-Рино Бишопу, только в случае успеха операции по присоединению Города Убежища, который каждый раз отказывался от добровольного вхождения в республику. С этой целью было принято решение о создании террористической группы во главе с Бишопом, задача которой — заставить город присоединиться к НКР.



Проблемы НКР прямо или косвенно были решены Избранным, внуком Выходца из Убежища. Он урегулировал обстановку вокруг Города Убежища уничтожив налетчиков, тем самым разрушив планы Бишопы, что впрочем не помешало республике поглотить город и без помощи криминальных семей. По личному заданию президента Танди, Избранный добился мира между НКР и Убежищем 15, с прилегающим к нему поселком Скват, который после этого вошел в состав республики.

В конечном счете, большая часть Северной Калифорнии вошла в состав НКР.

В 2248 году скончалась президент Танди. Третьим президентом республики стала Джоанна Тиббетт. При президентстве Тиббетт, НКР начала свое расширение на восток, отправляя туда своих разведчиков.

В 2253 году, 38 граждан НКР (которые скорее всего являлись одной из групп разведчиков) были уничтожены рейдерами на Мохавской пустоши. После этого инцидента, Тиббетт была смещена с поста президента конгрессом Новой Калифорнийской Республики. Её заменил Уэнделл Петерсон. Петерсон отправил три батальона НКР на пустоши Мохаве, начав экспансию новых земель.

В 2271 году Пустынные рейнджеры и НКР заключили договор об объединении и спустя год, в 2272 году создают Аванпост Мохаве, который становится восточной границей республики.

В 2273 году Аарон Кимбол становится пятым президентом Новой Калифорнийской Республики. Под управлением Кимбола республика начала вести империалистическую и милитаристскую политику. В это время рейнджеры-разведчики НКР обнаруживают в Мохаве уцелевшую дамбу Гувера и город Нью-Вегас. Через год, НКР принимает решение взять под контроль дамбу и посылает туда свои войска. Прибыв на дамбу, войска обнаружили секьюритронов, посланных сюда от лица Мистера Хауса. Он предвидел появление НКР на дамбе и предпринял меры для заключения выгодного для себя соглашения, которое получило название Нью-Вегасское соглашение. НКР признала суверенитет Стрипа.



В 2277 году, НКР столкнулась с новой угрозой — Легионом Цезаря. Легион уничтожил важный аванпост НКР — Форт Арадеш и предпринял попытку захватить дамбу. НКР сохранила дамбу за собой, но потеряла в сражении, известном как Первая битва за дамбу Гувера, около ста солдат.

В 2278 году Армия НКР провела две военные кампании: нападение на лагерь Великих Ханов в Биттер-Спрингс и сражение с мохавским Братством Стали за ГЕЛИОС Один, одержав победу в обеих сражениях.

С годами связь НКР с Убежищем 15 подверглась сильным изменениям. Покидая своё укрытие, будущие граждане НКР забрали из него всё, что уцелело из довоенных технологий после того, как обрушились нижние уровни убежища. Особенно полезным, по словам торговца шашлыком Майки, при постройке Шейди Сэндс оказался ГЭКК. С того времени, убежище

успело сменить многих хозяев, начиная от различных мутировавших животных, налётчиков, и заканчивая Скваттерами — бездомными из разных мест пустоши.

В качестве официального платежного средства используются доллары НКР. Ими выдаются зарплаты и совершаются официальные торговые сделки. Основным ресурсом НКР являются крупные стада браминов. Скотоводы НКР вместе с Ассоциацией Стокманна заключили крупную сделку с правительством и владельцами караванов, которые смогли наладить выгодную торговлю со многими населёнными пунктами Пустоши, снабжая их необходимым количеством мяса и кожи.

Кроме того, НКР обладает развитой промышленностью и ведёт торговлю механизмами, инструментами и, возможно, оружием и амуницией с другими городами Пустоши.

Структура правительства НКР очень схожа с довоенным правительством США. Власть была представлена Палатой Конгресса, состоящим из представителей, избираемых от штатов. В компетенцию этого органа входило право назначение на должность Президента и Вице-президента, управляющих республикой (на то время ограничений на срок правления не было — Танди была президентом в течение 9 сроков).

Существовало множество названий для представителей Палаты Конгресса: Консультант, Советник, Член Совета, Представитель, Сенатор, Губернатор. В пределах палат представители так и не смогли сойтись на каком-то единственном варианте названия, вследствие чего часто разгорались жаркие дебаты. Тем не менее, такие случаи воспринимались скорее как попытки проявить независимость представителей конкретного штата (существовало много трений между штатами Хаб и Шейди по «торговым» причинам).

Официальной религии нет. Танди всегда верила в разделение церкви и власти, и сопротивлялась любым попыткам канонизировать Выходца из Убежища, считая, что сооружения памятника (на площади перед Советом) было вполне достаточно для выражения всеобщего признания и уважения к этому человеку. Скорее всего, такое решение было принято Танди после опыта общения с представителями города Хаб и подозрительно обходительными Последователями Апокалипсиса. Как бы там ни было, в пределах столицы НКР допускали любые разумные религии, не включающие в себя человеческие жертвоприношения и не вытягивающие из карманов граждан деньги.

Армия НКР состоит из нескольких дивизий, включая мотопехотные и бронетанковые подразделения. Отдельно стоит отметить одно из подразделений «Сил Специального Назначения», называемое Рейнджерами Новой Калифорнии, в обязанности которого входит



защита людей Пустоши. Говорят, что Рейнджеры имеют многочисленные опорные пункты в пустыне, используемые ими для нанесения ударов по обнаруженным лагерям работорговцев вне территории НКР (обычно на севере). Гули и супермутанты, как и обычные люди, охотно идут служить в вооруженные силы НКР и в организацию Рейнджеров в частности.

Под предводительством президента Танди НКР стала действительно демократической страной. На территории НКР, в отличие от большинства других государственных структур в пустоши, было запрещено рабство, дискриминация (многие политические аналитики сходились во мнении, что дискриминация по отношению к мутантам и гулям всё же существовала путем ограничения контактов с ними), а также дискриминация по половому признаку. С целью возрождения цивилизации и закона в пустыне также были созданы органы контроля во главе с так называемыми судебными приставами, которые несли ответственность за исполнение законов НКР на территории всей Республики. В первую очередь они следили за тем, чтобы не нарушались Общие Законы НКР, запрещающие открытое ношение оружия в пределах городов, публичное пьянство, употребление наркотиков, азартные игры и проституцию. Эти законы несли мягкий характер на окраинах республики, но становились жёсткими в столице НКР (вплоть до огня на поражение по открыто носящим оружие и пьяным). Город переполнен полицейскими, которые контролируют всех посетителей. Законы НКР походят на законы довоенных государств и очень докучают свободолюбивым бродягам.

