

[Главная](#)[Новости](#) | [Помощь](#) | [Список](#) | [Поиск](#)

Название игры: Fallout 2000

Список блоков:

[Общие правила, разное](#)
[Сопутствующие материалы](#)
[Боевка](#)
[Плен](#)
[Плен](#)
[Пытки](#)
[Медицина, лекари](#)
[Ранения](#)
[Яды](#)
[Наркотики](#)
[Демография, евгеника](#)
[Страна мертвых](#)
[Экономика](#)

Блок: Общие правила, разное



"Fallout-2000"

Общая информация

Оргвзнос

Оргвзнос состоит из двух частей - денежной и вещевой. Обе не слишком, как мы надеемся, обременительны.

- 1) 45 рублей деньгами
- 2) Банка пива (обратите внимание: банка, а не бутылка), 2 пачки любой жевачки, желательно ту, которая подушечками, а не пластами, по одной простой причине - пластов в пачке 5, а подушечек 10.

Есть еще одно замечание. Если вы уже прочитали Экономический раздел, то знаете, что все продукты, кроме круп и макарон, отбираются. Из этого следует, что есть вы, будете, скорее всего, не свою тушенку и пить чай с чужим сахаром. Для того чтобы исключить злоупотребления данной ситуацией, мы требуем, также, чтобы количество продуктов привезенных с собой на полигон, соответствовало длительности игры. Мы не требуем привозить с собой конкретные продукты или ограниченный снизу минимум банок тушенки и сгущенки. Нет, привезите с собой столько, чтобы у мастеров не возникло сомнений, что этого Вам хватит для, нормального питания в течении трех дней. Подробнее обо всем этом можно почитать в Экономике.

Не сдавшие оргвзнос или приехавшие на полигон без еды к игре не допускаются.

Ладно, оставим пока угрозы и предупреждения, двигаем дальше...

Что посмотреть почитать

Наверное, Вы уже ознакомились с идеей игры. Нет? Тогда имеет смысл отвлечься и посмотреть Вводную статью. Ознакомились? Продолжим.

Лучше всего, если вы прошли, или хотя бы играли в обе игры: "Fallout" и "Fallout-2".

Если нет возможности поиграть, то напроситесь в гости на хотя бы посмотреть. Поговорите с теми, кто играл. К обеим играм есть прекрасные руководства в pdf формате, если вы читаете по-английски и имеете доступ к компьютеру, то не поленитесь, прочитайте, они сами по себе заслуживают того, чтобы их почитать.

Вводная статья

Мир Fallout необычен. Это не привычный и набивший уже оскомину мир гибсоновских киберковбоев и соло в пуленепробиваемых плащах. Это не стандартный post-nuclear боевик в стиле Mad Max. Здесь нет строго положительных и строго отрицательных героев (ну, почти что нет). Интересна сама Этимология слова fallout. К сожалению, его практически невозможно адекватно перевести на русский - близкими переводами будут и "радиоактивные осадки" и "упадок". Последний перевод, как мне кажется, наиболее близок. Человеческая цивилизация переживает состояние упадка - не только технического, но и культурного. Часть выживших в войне деградирует до первобытных племен, часть пытается сохранить остатки науки и культуры, но делает это такими методами, что жестокие обычаи дикарей кажутся детскими шалостями по сравнению с "гуманными" методами защитников "демократии и свободы". Все смешалось: работающий автомобиль становится дорожкой целого города вместе с его обитателями, остатки былой технологии используются для получения новых наркотиков, а не лекарств...

Мир "Fallout 2000"

Старожилы знают, что предыдущая игра была сделана по мотивам компьютерных игр от Black Isle studio - "Fallout" и "Fallout 2". Исторически, она находилась между событиями первого и второго Фаллаутов (откуда и название Fallout 1.5).

Обратите внимание, что эта игра называется Fallout 2000, а не Fallout 2.5, так как она является продолжением не своего компьютерного предка, а того бардака и беспредела, который творился на полигоне в Канелъярви на майские праздники 1999 года.

Если говорить кратко, то вот основной расклад на начало:

Прошло 80 лет после событий Fallout 1.5, или 200 лет после "Большой ошибки".

Все стало совсем плохо. Да-да, еще хуже. Экономике, как таковой, нет, ничего не производится, ничего не выращивается. Человечество воюет за место на песке с монстрами и Энтропией.

Из всех поселений прошлой игры осталось только одно, зато большое, поселение - Нью-Рено, которое пустынные называют просто - Город.

Еще одна беда - пустынные не могут жить в Городе, горожане мрут в пустыне. Подробнее все написано в статье "Геополитика".

Oops...

Играть на Fallout 2000 будет сложно. Это мы обещаем. Наше отношение к командной игре осталось прежним - все заявки будут строго индивидуальными.

Почему? Таков уж этот мир - каждый сам за себя, верить нельзя практически никому и т.д. Fallout 2000 - игра для параноиков, про параноиков. Конечно, из любого правила есть исключения, но большинству из вас придется, приготовиться к тому, что он начнет игру с совершенно незнакомыми людьми, в ситуации, когда его спину никто прикрывать не будет.

Базовые понятия

Одними из самых важных базовых понятий на Fallout 2000 являются понятия кармы и стиля.

Карма.

Крошка-сын к отцу пришел

И спросила кроха

"Что, в натуре, "хорошо", а что же, на ***, "плохо"?"

/Народная песня./

Карма на Fallout 2000 есть основная, определяемая мастерами, мера значимости поступков игрока на игре. Карма, соответственно, бывает "плохая" и "хорошая". Источник "плохой" кармы - убийства, насилие и прочие нарушения мирного образа жизни обывателей. "Хорошая" карма появляется в результате хороших поступков: переводе бабушек через дорогу, снятия наркотической зависимости и прерывания запоев, и пр. Каждый ваш значимый поступок на игре влечет за собой изменение вашей кармы. Учтите, что кармы взаимоуничтожаются - плюс на минус дает ноль в кармической арифметике. Говоря иначе, один достаточно значимый плохой поступок может перечеркнуть весьма большое количество более мелких хороших поступков.

Карма - есть выражение активности игрока, равно как и целостности его персонажа. Если игрок активно действует в одном ключе - его карма растет. Если же он активен, но непоследователен - его карма может и вообще не меняться. Убил - карма пошла в минус. Накормил голодного (просто так, пожалел беднягу) - пошла в плюс. Практически любой значимый поступок влечет за собой то или иное изменение в карме. Чем больше модуль кармы - тем активнее вы играете, больше поступков совершаете, больше людей обращают на вашу деятельность внимание. Обратите внимание на знак поступка: много непоследовательных поступков не принесут ожидаемого увеличения пула кармы, а приведут к совершенно противоположным результатам. Известность, признание, страх перед вашим персонажем - всё это карма, и очень тяжело что-либо конкретное сказать о человеке, который ведет себя непоследовательно. НО! А что же делать, спросите вы, если мне прикольно играть маньяка-убийцу, по выходным раздающего еду крупоедам? Выход есть. Заявите эту маленькую слабость (раздавание еды крупоедам) вашего персонажа как квирк. Объясните нам, что это вовсе не непоследовательные поступки! Мы вам поверим, мы только порадуемся за вас и вашу изобретательность! В этом случае ваш персонаж не будет страдать от того, что его карма не растёт. Наоборот, он будет получать карму по ходу игры за отыгрыш заявленного квирка. Такая карма не имеет знака и суммируется с той, что у вас уже есть.

Итак. Карма, получаемая на игре, делится на два типа:

Знаковая

Карма, которую вы получаете, совершая какой-либо значимый поступок. Она может быть как со знаком "+" так и со знаком "-".

Абсолютная

Карма, получаемая вами, за отыгрыш ваших квирков, и просто за понравившийся мастеру момент. Она не имеет никакого отношения к активной игре! Эта карма дается за стиль и честность в отыгрыше.

Запомните: на Fallout 2000 нет ничего хуже, чем ноль в вашем пуле кармы. Если вас

убивают, когда ваша карма нулевая... у вас начнутся большие проблемы в страны мертвых.

Как это отслеживается? Будут ли мастера фиксировать, с кармической точки зрения, ВСЕ поступки вашего персонажа? (BB is watching you...) Конечно, нет. Что сможем - то отследим. В основном, ориентируясь на то, что видим сами или слышим от игроков. Это не значит, что, накормив голодного крупоеда, вам нужно немедленно бежать к ближайшему мастеру и ему об этом рассказывать. Или кормить крупоеда с условием, что он обязательно расскажет об этом мастеру. Напротив, такие хитрецы будут преследоваться со всей строгостью фаллаутских народных обычаев: пул кармы хитреца неожиданно уменьшится.

Одно довольно важное замечание. Конкретное числовое выражение кармы игроку неизвестно. Вернее, неизвестно при жизни и становится известным только при попадании в страну мертвых. Только мастера, владеющие волшебной тетрадкой, могут назвать точную цифру - игрок может лишь примерно прикидывать размеры своей кармы.

Учтите, что если у вас очень много кармы, то об этом, кроме вас, могут начать узнавать и другие люди. И иногда последствия этого могут быть не самыми приятными - например: какому рейдеру захочется, чтобы его узнавали в лицо в городах, которые он когда-то грабил?

Но самые интересные события в жизни вашего персонажа на игре начинаются тогда, когда он (персонаж) наконец-то отбрасывает коньки. Не важно - в результате ли взрыва реактора или гранаты, пули в лоб или передозировки психо - все мертвецы, отлежав на месте положенное время, тихо сбредают в страну мертвых. Где их встречает добрый мастер, вооруженный той самой большой тетрадкой, в которой записана их текущая карма (равно как и все их зафиксированные кармические поступки). Поглядев в свою тетрадь, мастер сообщает игроку количество кармы. После чего игрок может начать свою карму тратить.

Так же карму можно тратить во время игры. Как это делается? Просто.

Напомним, что вы не знаете каким количеством кармы обладаете. По этому, вы можете подойти к мастеру и получить приблизительную информацию о состоянии вашего пула кармы. Далее вы можете спросить мастера, а хватает ли вам на какое-либо (то, которое вы хотите взять) умение. Мастер ответит вам правду. Запомните!!! После того, как вы получили эту информацию, вы уже не можете отказаться от получения умения, о котором спрашивали. Если у вас на него хватило кармы - оно ваше тот час. Если нет - мастер запишет в свою большую тетрадь ваше желание, и как только пул достигнет необходимой величины, количество ваших умений увеличится на одно. По этому, подумайте, прежде чем подходить к мастеру с такими вопросами - после шанса сказать "нет, мне не надо" уже не будет.

Отметим так же, что далеко не все умения на игре можно брать таким образом. Какие из умений являются доступными вам, решает ваш тех. мастер.

На что тратится карма:

Умения

Сокращение срока в стране мертвых

Выход из страны мертвых с оружием

Выход из страны мертвых с вещами

Выход на полигон в желаемую локацию

Выход на полигон с ролью желаемой направленности

Может быть еще что-то

Как уже было сказано, маленькая карма - Это большие проблемы.

Стиль

Практически неотделимым от понятия кармы является понятие стиля.

Что такое стиль? В контексте нашей игры, стиль - это некоторое единство целей, которых хочет достичь персонаж, способов, которые он при этом применяет, и истории персонажа, которая обусловила именно такой выбор его целей/способов. Говоря проще, стиль - это стиль. :)

Хороший пример: в фильме "Быстрый и мертвый" население маленького городка скидывается и нанимает профессионала-стрелка, чтобы тот избавил их от "плохого парня", который уже довольно давно держит город в кулаке. Mr. Badguу узнает об этом и публично пристреливает профессионала на дуэли, которая происходит на главной площади города при большом стечении народа, популярно объясняя при этом, что подобные штучки в будущем будут чреваты повышением налогов, раз у них так много денег, чтобы нанимать стрелков.

В принципе, для мистера Badguу совершенно необязательно было убивать стрелка прилюдно - чего проще кликнуть ребят, взять засранца теплым и сонным, вывести за город и как следует повеселиться, отрезая от него по кусочку. Но стиль - упрямая штучка. Его необходимо поддерживать, периодически напоминая окружающим чего, на самом деле, стоят громкие слова и угрозы.

Как уже было сказано, на игре стиль будет плотно связан с кармой. Окромя того, ЧТО и ПОЧЕМУ вы делаете, очень важно, КАК вы это делаете. Любой, даже самый незначительный поступок, может очень значительно повлиять на вашу карму, если он будет СТИЛЬНЫМ.

Стиль накладывает ограничения на поведение. Хорошенько продумайте стиль своего персонажа и держитесь его. Будьте последовательны в своих поступках и решениях. Будьте последовательны, и колесо кармы будет работать на вас, а не против вас. В двух словах:

Держите Стиль.

Правила игры.

Правила игры Fallout 2000 доступны в Интернет по адресу <http://fallout15.spb.ru>, имеются в виде бумажной распечатки у мастеров, а также у некоторых игроков, добровольно согласившихся помочь мастерам в распространении информации об игре. Если после прочтения правил у вас возникли какие-то вопросы - не стесняйтесь написать или позвонить нам. Наши координаты можно взять в разделе "Мастера и как с ними связаться").

Персонаж и заявка на игру

Самый сложный этап - это, конечно, придумать себе персонаж на игру.

Если с придумыванием дело обстоит туго, не волнуйтесь - мы проводим очередной эксперимент!.

Вводные до игры выдаваться не будут!

Будет, конечно, несколько исключений, но таких, выданных заранее ролей, будет не более 10-15 штук, это вводные требующие серьезной технической подготовки жестко завязанной на эту роль.

Вводные будут выданы на полигоне. Мы пишем набор ролей и вводных. Мы не знаем заранее, кому какая достанется, но, однако, если вы подготовились к игре, то у вас будет возможность некоторого выбора.

Кроме того. Если у вас есть желание играть что-то конкретное и не командное, то вы можете связаться с нами до 3 апреля, в этом случае мы рассмотрим вашу идею и

постараемся ее реализовать, если найдем это возможным.
После 3 апреля никакие пожелания приниматься не будут.

Подготовка к игре

Мы ожидаем, что каждый игрок подготовит к игре, как минимум, следующее:

Костюм.

В мире Fallout одежда производится либо кустарными методами, либо добывается со старых складов, преимущественно военных. По этому идеальна потрепанная полувоенная одежда - камуфляжные куртки, джинсы, разгрузки, солдатские ботинки. Очень неплохо иметь какие-то выделяющие вас из толпы предметы одежды: талисманы, банданы, кепка с прозрачным козырьком - все, что придет в голову. Здесь может великое множество фильмов в стиле пост-нуклеар (тот же Mad Max, например).

Оружие.

Это должно быть оружие, которым вы собираетесь пользоваться на игре. Мастера будут очень вам благодарны, если вы привезете какое-то оружие, которое будет сдано для мастерского использования с начала игры. Пожалуйста, не везите псевдомагических мечей в стиле "Ведьмака" или Dragonlance Saga - обитатели Fallout могут не оценить прикола и прореагировать... неадекватно. Везите функциональное, хорошо выглядящее оружие. Например, один из будущих игроков, по нашей информации, специально обошел магазины, торгующие китайской пневматикой в поисках "пушки побольше". Однако учтите, что патронов на игре будет очень мало, возможно, вам стоит подумать над арбалетом или ножом.

Вещи.

Мы будем очень благодарны тем игрокам, которые привезут на игру различные вещи - радиоприемники, сломанное компьютерное железо, химическую посуду, старые книги и пр. Все это барахло призвано помочь вам добавить деталей в свой игровой быт, а в некоторых случаях и дать некоторые преимущества. Особенная мастерская благодарность будет распространена на тех, кто отдаст вещи в мастерское использование. Все вещи после игры будут вам возвращены.

Если вы хорошо подготовитесь, привезете стильный костюм, много разных шмоток и фенечек, возможно, как-то поможете мастерам, сделаете интересное оружие или доспех, то ваши старания не пропадут даром. За хорошую подготовку, только на старте игры, вам дадут некоторое количество кармы, которое вы сможете потратить на своего персонажа.

Заезд на игру

По приезде на полигон встретитесь с одним из мастеров, и оповестите его о своем появлении. :) Кроме этого, это необходимо сделать для получения игровых документов, сдачи еды и оргвзноса и получения полагающихся плюшек. А? Черт, совсем забыл. Тем, кто привезет стильного, хорошо подготовленного персонажа, да еще и отдаст какие-то вещи мастерам, полагаются кое-какие приятности в виде бонуса к стартовой карме.

Краткая геополитика

Хронология событий

Дата. Событие.

0 – Большая ошибка.

80 – Fallout (компьютерная игра)

120 – Fallout 1.5

140 – FEV вырвался на свободу.

160 – Fallout 2 (компьютерная игра, не все события, описываемые в ней, произошли в мире полевой игры Fallout 2000, так как, начиная с Fallout 1.5, события развиваются по альтернативному пути).

200 – Fallout 2000 (историю этих событий еще предстоит написать).

Общая ситуация

На Fallout 2000 есть две основные, резко отличающиеся друг от друга, игровые территории. Это Город (Нью-Рено) и Пустыня.

Деление на Пустыню и Город не случайно. Считается, что довольно давно, лет 60 назад, кто-то, где-то, залез своими шаловливыми ручками на одну из военных баз и произошло непоправимое - на волю вырвался вирус FEV. Этот вирус, который разрабатывался военными еще до Большой Ошибки и предназначался для создания идеальных солдат, оказался смертельным практически для всего живого. Многие города погибли, вымирали целые племена кочевников, становилось несъедобным то, что еще вчера аппетитно хрустело на зубах улыбчивых фермеров.

Разумеется, умерли не все, часть мутировала и стала монстрами, часть... часть приспособилась, мутировала, но осталась при этом человеком. Однако это не прошло для них даром, оказалось, что теперь, попав в среду обитания без FEV, они почти гарантированно умирают, то есть вирус встроился в их жизнедеятельность.

Нью-Рено, обладавший мощными защитными сооружениями, реактором, периметром и лабораториями, сумел добиться того, что внутрь городского периметра вирус не попал, а с теми количествами, которые туда попадали успешно боролись, за счет чего, в городе никто не умер, однако горожане оказались отрезаны от внешнего мира. Долгое путешествие по пустыне, без сложных и дорогих медицинских препаратов, для горожанина так же смертельно, как и для жителей пустыни, долгое пребывание в городе.

Нью-Рено

Единственный город на ближайшие тысячи километров пустыни, многие считают, что это вообще - единственный город в мире. В Нью-Рено (в дальнейшем НР) обитает примерно половина населения игры.

Краткая История города

Восемьдесят лет назад (Fallout 1.5) существовало три города - Нью-Рено, Новая Калифорнийская Республика и Волт-Сити. Остался один - Н-Р. Этому способствовали как большой уровень населения, так и (возможно) живучесть, и приспособляемость его обитателей. Город был бандитский, управлялся тремя семьями, Семья Мордино, Семья Райт и Семья Бишоп, которые воевали между собой, и процесс естественного отбора не давал выжить снулой рыбке. Шло время, семьи грызли друг-друга, и тот же самый процесс естественного отбора поставил крест на двух более слабых соперниках. Бишопы были просто уничтожены, а Райты с Мординосами как-то незаметно слились. Впрочем, современное поколение уже забыло, как назывались те, старые семьи, и теперь есть просто Семья, а все что осталось от старых времен - Это названия районов города Райт-Сайд и Мординос. Третий район города - Чайна-таун - получил свое название после того, как в Н-Р переселилось достаточно большое количество китайцев из далекого Сан-Франциско, селившихся вокруг храма Черный Лотос.

Впрочем, это все история, которая мало кого интересует, гораздо важнее то, что происходит "здесь и сейчас".

Политическая ситуация в городе

В городе существует президентская форма правления. Президент и три его советника составляют городской совет, которому подчинены три отряда милиции.

Город разбит на 4 района:

Мординос

Райт-Сайд

Чайна-таун

Пустырь

Кроме того, в городе есть небольшой внутренний периметр - это территория Семьи - благотворительницы и покровительницы города. Территория семьи не имеет специального названия, обычно, просто говорят в третьем лице: "Там", "у Них", "он Туда пошел".

При всем своем внешнем демократическом облике, город как был, так и остался бандитским по своей сути. Все поделено на зона влияния, в каждом районе свои мелкие авторитеты, у каждого в городе либо есть какая-то крыша, либо он никто.

Семья

Семья, как много в этом... и так далее...

Собственно о самой Семье в городе известно мало. Естественно, что в семье есть Дон - дон Карлос. На людях показывается очень редко, весьма почтенного возраста, хром на левую ногу, однако трезвого ума и твердой памяти.

Кроме него, семья состоит еще из четырех человек:

Дипсада Кано

"голос семьи", ее представитель

Умберто Кано

начальник второго отряда милиции, охраняющего семью

Лоренцо Кано

часто его называют "доктор Лоренцо", является начальником сумасшедшего дома

Робертино Кано

начальник городской станции а Эрации

Члены Семьи живут в своей собственной небольшой резиденции, недалеко от центра города, в районе Райт-Сайд. Она окружена собственным периметром и никто, кроме членов Семьи и их гостей, туда не вхож.

Семья владеет двумя важнейшими вещами в городе: реактор и склад.

Реактор

Только реактор позволяет горожанам не бояться монстров и нападений из пустыни, так как охранный периметр города подключен именно к нему, и он же является гарантом того, что горожане не вымрут от FEV - станция а Эрации работает круглосуточно и круглосуточно же требует энергии.

Склад

Во владениях Семьи находится и крупнейший автоматизированный склад еды, по слухам, оставшийся еще со времен Большой ошибки. Никто не знает точно, сколько продуктов на складе, однако до сих пор, Семья исправно кормит горожан.

Не только горожане пользуются благами с этого склада, за те же продукты приходится покупать урановую руду у пустынников, без которой реактор остановится.

Городской совет

Члены городского совета:

Вилли Браун

Президент. Выходец из района Мординос. Кличка - "Шило". Ничего особенно хорошего про него сказать нельзя, впрочем, всенародной нелюбви он себе тоже не сыскал. Достойный продолжатель, последователь, судя по всему противник резких перемен. Часто посещает арену. В свое время безуспешно пытался бороться со Звонарем, однако, осознав, что может проиграть и потерять лицо, договорился с Звонорем о том, что тот будет предоставлять время для политических выступлений и теперь использует его в своих целях. Женат.

В обязанности президента входит контроль за распределением продуктов, на собраниях Совета имеет два голоса.

Шань-ё-Джу

Министр безопасности. Китаец, выходец из Чайна-таун, известный мастер холодного оружия, много путешествовал, неплохо знает пустыню и нравы ее обитателей. Друзья с арены называют его "Шанью", под этим именем он, в свое время, выступал на арене. Женат.

Под его началом находится городская милиция и охранный периметр. Он отвечает за безопасность города. Во время судебных заседаний исполняет роль прокурора.

Дик МакКей

Министр юстиции. Выходец из района Мординос. В раннем детстве был главарем подростковой шайки, во время одной из стычек потерял кисть левой руки. Однажды, враждебная группировка, поймав его, чуть не скормила одному из DeathClaw, которого поймали для боев на арене, за что и получил кличку "Биг Мак". Во время судебных разбирательств исполняет роль судьи. Он же составляет городские законы и следит за их исполнением.

Джефф Смилевич

Министр торговли. Лучший ствол района Райт-Сайд. Человек непростой судьбы. Был членом второго отряда милиции, однако был отправлен на принудительное лечение в госпиталь после того, как выяснилось, что он подсел на Буффаут. Однако после излечения, в отряд милиции он не вернулся, а подался в политику, где довольно быстро сделал головокружительную карьеру. Самый старый член совета. Последние три президентских срока бессменно занимает свой пост.

Занимается торговлей и дипломатическими переговорами с пустынниками, помогает президенту в контроле за распределением продуктов в городе. На судебных заседаниях исполняет роль адвоката.

Президентские выборы

Раз в несколько лет, проводятся президентские выборы. Их организацией занимается кабинет министров. За правильностью и честностью проведения выборов, как правило, следит представитель Семьи. О предстоящих выборах объявляется за четыре часа до подсчета голосов. В течении часа, с этого момента, претенденты должны выставить свои кандидатуры. После выставления кандидатуры, кандидат может начать предвыборную агитацию. Сбор голосов в пользу кандидатов начинается за полчаса до окончания выборов. Начиная с этого момента любая предвыборная агитация запрещена. В течении выборов, по городу периодически объявляется, сколько осталось времени до начала сбора голосов.

Голосование проходит следующим образом: выносится урна, около которой ставится три охранника/контролера, которые следят за тем, чтобы никто не проголосовал дважды. Голосование тайное. По окончании сбора голосов, то есть ровно через четыре часа с

момента объявления о начале выборов, урна вскрывается в присутствии кабинета министров и наблюдателя Семьи, голоса подсчитываются и результаты сообщаются избирателям.

В голосовании могут принимать участие все взрослые жители города, а также те, кто пробыл в городе более двух часов подряд.

По окончании выборов, президент набирает себе новый кабинет министров или оставляет старый.

Район Райт-Сайд

Сумасшедший дом

Сумасшедший дом появился лет двадцать назад по инициативе Семьи и содержится на ее средства. Ранее, умалишенных, просто напросто выкидывали за пределы города, либо использовали на тяжелых работах. По инициативе Лоренцо Кано, был организован этот приют для несчастных. Слова Лоренцо: "Для человечества, сейчас, дорог каждый индивидуум. Мы не можем позволить себе разбрасываться жизнями наших собратьев. Мы должны взять на себя ответственность за их существование, и если не вернуть их к нормальной жизни, то хотя бы обеспечить им возможность выжить им в нашем суровом мире." - стали известны впоследствии как "Декларация Лоренцо".

Понятно, что роль начальника сумасшедшего дома выполняет "доктор Лоренцо" - Лоренцо Кано. По его инициативе, впоследствии, была введена практика регулярных опросов горожан с целью выявления общественно опасных личностей и изоляции их до того, как они причинят вред себе и окружающим.

Городская станция а Эрации

Важнейшая часть защиты города от уничтожения. Именно то, что происходит за ее хорошо охраняемыми дверями, спасает жителей города от смертоносных мутаций под воздействием вируса. Мощные воздухоочистительные машины и громадные вентиляторы, день и ночь очищают воздух от FEV.

Район Мординос

Район для богатых, по крайней мере, те, кто богаче, предпочитают селиться именно здесь. В этой части города живут члены Городского Совета, удачливые торговцы и игроки.

Дом Совета

Именно здесь заседает Городской Совет - Президент и Кабинет Министров. В этом же здании проводятся судебные разбирательства.

Район Чайна-таун

Больница

Больница принадлежит городу. Теоретически, бесплатно, помощь в ней не оказывают. Однако, любой желающий, может согласиться на то, что по окончании лечения, он поступает в распоряжение городских властей на некоторое время и отрабатывает свое лечение работой на благо города. Такие люди поступают в распоряжение городского совета.

Главврач - доктор Кристина Ли, по прозвищу Ванаминго, по утверждениям остальных врачей - хирург от Бога.

Редакция Газеты "?????" (объявлен конкурс на лучшее название)

Старейшая и единственная городская газета. Выходит пару раз в день. Освещает как различные события городской жизни, так и горячие новости из пустыни.

Штат газеты состоит из редактора (Джимми "Щелкач") и двух журналистов. Газета печатается на старых военных бланках, ручным печатным станком.

Радиостанция

На радиостанции сидит только один человек. Зовут его Мартин Вест, а по-простому - Звонарь.

Через старый громкоговоритель он крутит музыку, сообщает городские новости, зачитывает интересные заметки из газет (далеко не все население города разбирает буквы) и... читает псалмы, когда у него появляется идея о том, что жители города нуждаются в наставлениях.

Да, есть у него такая слабость.

Иногда за хрипом и шипением старой аппаратуры суть того, что он вещает, теряется - но кому в этом городе есть до этого дело?

Имеет привычку "выходить в эфир" ранним утром - после этого спать становится тяжело.

Игорный дом

Игорный дом содержит старый испанец Луи Сантьяго по кличке "Джек Пот". Сам себя он называет Луи Сантьяго де-Латоре дон Сапьядоре ла-Пасса. Любит выпить. Будучи под изрядным хмельком, "по секрету" намекает о том, что он внебрачный сын то ли старого Дон Карлоса, то ли еще какого-то дона. Впрочем, даже пьяный в стельку, что случается нечасто, он никогда не ошибается при подсчете выигрыша, сдаче карт или оценке шансов ставки.

Район городских ворот или Пустырь**Городские ворота**

Ворота и есть. КПП, на котором стоит кардон из сил охраны правопорядка города.

Выходя за пределы города (или входя в него, соответственно) вы должны подойти к тех. мастеру ворот и он сделает вашей карточке игрока (в дальнейшем КИ) пометку. По возвращении/выходу из города вы опять должны подойти к тех. мастеру и показать ему свою КИ для того, чтобы он вычислил промежуток времени, в который вы находились во вредной для вашего здоровья среде. Фразы типа того, что я тут уже полчаса как вернулся, но подойти смог только сейчас - к рассмотрению не принимаются. Мастер на воротах, или рядом с ними, будет всегда.

Промежутком времени, в который вы можете находиться в городе/пустыне, с минимальным риском для своего здоровья равен 45 минутам. Если это время превышает 45 минут, то у вас появляется шанс огрести по полной программе, (программа будет оглашена тех. мастером.) Чем больше время, на которое вы превысили допустимую норму, тем больше вероятность того, что вы-таки огребете неприятности.

Арена

Арена это место, где проходят бои и делаются ставки. Содержит арену группа из четырех женщин, называющих себя "Амазонками". Они организуют бои и следят за правилами их исполнения. Периодически они отправляются в пустыню, для того, чтобы отловить каких-либо монстров "на сладкое". Принимают заказы на специальные бои, как между людьми, так и с монстрами.

На арене нет конкретных правил по проведению боев. Правила для каждого боя объявляет Мастер Арены. Это делается в целях зрелищности поединка.

Например: наиболее распространенный вариант боя между людьми на ножах - ведется до пяти попаданий, а проигравший становится раненым I категории.

Время от времени, на арене проходят соревнования между всеми тремя отрядами милиции. Возможно, ни не так зрелищны, как обычные, так как проводятся на тупом оружии, зато берут свое мастерством участников и количеством поединков.

Мастером арены является Долли Сухостой.

Штаб милиции

Так же в районе ворот находится штаб милиции - приют охранников и блюстителей порядка.

Кладбище ("Голгофа")

Городское кладбище, ранее - близкий пригород Нью-Рено, лет 70 назад поглощенный городом. Когда-то было излюбленным местом разборок между Семьями, однако, в последнее время это обычное тихое городское кладбище.

Заправляет кладбищем старый негр Авраам Канцеленбоген. Говорят, что он самый старый человек в городе и может рассказать о похоронах каждой из старых Семей.

Церковь

Недалеко от выхода из города находится довольно странное здание - церковь. Заправляет в ней пастор, которого все называют "Папа". Нельзя с

Блок: Сопутствующие материалы



Байки и легенды

Прежде, чем начать

Много разных баек может рассказать вечерами у костра старый пустынный.

Много разных баек может рассказать старый Авраам Канцеленбоген, если не побояться и прийти ближе к ночи к нему на кладбище.

Вообще есть много разных баек и не разберешься где там правда, а где ее нет. Да и нужно ли это?

Правда, Вечно Пьяный Джо, например, утверждает... Да и какая разница, что он там утверждает - все равно ничего путного добиться от него нельзя. Ну что может вам сказать человек, который ВСЕГДА пьян - и где только берет?

Нет, иногда, конечно, у него случаются моменты прозрения - кратковременные и непредсказуемые - тогда он скажет вам, что большая часть того, что мы собираемся рассказать - неправда, а все остальное - просто гнусная ложь. Вы спросите его: "Джонни, может, ты знаешь хоть одну правдивую историю?". Вы превратитесь в одно большое ухо, когда он хитро подмигнет вам и скажет, что он знает, о да, он знает много разных историй! Ваше ухо разрастется до огромных размеров, и вы приготовитесь слушать...

Увы, мы уже предупреждали вас, что моменты прозрения у нашего Вечно Пьяного друга кратковременны - он просто заснет, и вы ничего не сможете понять из его, теперь уже бессвязного, бормотания.

Нам жаль.

Но разверните свое ухо в нашу сторону. Нам тоже есть что соврать.

Страх рудокопа

"Всегда помни - пустыня хитра, как самый опасный монстр. Если ты не научился понимать ее, разгадывать ловушки, которые она ставит на твоём пути, ты - покойник." - так начинает свой рассказ старый рудокоп. И ты вздрагиваешь от холодного, пронизывающего до костей, порыва ветра. Ты понимаешь: старик прав. И тебе кажется, что там, за пределами круга от костра пустыня смеется над вами, обещая, что ее час еще придет. Ты непроизвольно подсаживаешься ближе к огню. Тебе начинает казаться, что темнота вокруг стала чернее и гуще. Ты говоришь себе, что ведешь себя как сосунок-горожанин и, кутаясь в старый, заношенный до дыр плащ, готовишься слушать дальше. А старик внимательно наблюдает за тобой. И тебе становится стыдно, что он заметил твой страх. Ты улыбаешься, чуть смущенно - совсем не так, как хотелось - и просишь продолжить рассказ.

"Разные каверзы может подсунуть тебе пустыня, чтобы найти твоё слабое место, а потом ударить, да так, что ты больше не встанешь. Под разными личинами она приходит в твой дом, и поверь, мальчик, не страшно, если она прикинется монстром - гораздо страшнее люди." - продолжает старик: "Вот бывает, найдут рудокопы хорошую богатую жилу..."

Братьям Гекконам везло.

У них было много хороших выносливых рабов и новая выработка, где этих рабов можно было использовать. Много руды - это значит, много вещей можно будет взять в Городе. Докупить оружия, боеприпасов, еды. Будущие без голода и лишений распахивало им свои объятья.

Братья не могли поверить в свою удачу.

И вот однажды, когда они отдыхали после дня работы, к их костру подошел человек. Ничего необычного в незнакомце не было. Может охотник, а может искатель приключений - кто его разберет? - но не отказывать же путнику? Не бросать же его ночью в пустыне, когда можно переночевать здесь в лагере? Так подумали тогда Братья Гекконы и предложили незнакомцу садиться к костру.

Тогда они проговорили почти до утра. Гость оказался веселым человеком, из таких, с которыми время летит быстро, и ты не замечаешь, как после очередной байки начинаешь клевать носом - уже утро.

А на следующий день, когда братья проснулись, его уже не было в лагере. Перекусив, они погнали рабов на выработку... но рабы больше не нашли там руды. Еще вчера богатая шахта теперь была просто пустышкой.

"Вот так-то, мальчик," - и старик качает головой: "Вот так пустыня может прийти к тебе в дом."

Город, в котором все здорово

"Мой хороший приятель, которому я склонен верить, говорит, что был в городе, в котором люди живут как самые богатые богачи Нью-Рено. Все как один. Там, далеко за пустыней и горами на север... там он находится." - говорит незнакомец, вышедший к костру уже, после того как наступила ночь. Он сказал, промышляет охотой, и ты действительно заметил у него в сумке несколько шкурок гекконов.

"Почему же тогда он вернулся сюда? - кто-то с той стороны костра ехидно хмыкает.

"Он пришел сюда только для того, чтобы забрать с собой свою женщину и ее сына!" - не отступает охотник: "Что он дурак, что ли жить здесь, когда там - просто рай!"

"А что же ты с ним не пошел, раз там все так здорово?" - не унимаются на той стороне костра: "У всех все есть и все такое?"

"А я сейчас, ты думаешь, куда направляюсь? Мой друг подробно рассказал мне как туда добраться! И когда я дойду до туда..." - охотник мечтательно смотрит в небо: "я соберу караван и приеду сюда. У меня будет хорошее оружие и теплая одежда... Там, в том городе, мне не придется носить обноски!"

"Давай, давай! Мы посмотрим на тебя, когда ты вернешься! И если это правда, то, что ты тут базаришь, пойдем с тобой." - отзываются с той стороны костра.

"Пошли сейчас!" - почти кричит охотник: "Вместе проще добраться, да и веселее..."

"Нет уж" - отвечают стой стороны костра: "я не брошу выработку только ради какой-то байки!"

И охотник кричит, что мы здесь все дураки, что там в этом городе всего завались, что там мы все будем богачами, что... что... что...

И тебе кажется, что он, этот охотник, это тот самый человек, который опустошил шахту Братьев Гекконов.

Больно похож.

Нет, он не пошел искать тот чудесный город, потому что кому хочется терять руду на своей выработке?

Красная звезда

Когда возня с оттаскиванием трупа подальше от стоянки была закончена, и ты снова подсел к костру, похлебка уже была готова.

"Хороша!" - довольно потягиваясь, сказал твой одноглазый сосед: "Приятно, когда в желудке не пусто".

"А вон видите, братцы, ту звезду? Прямо над пустыней, и красную как песок?" - спросил кто-то.

"Ну, типа того" - ответил одноглазый: "Плохая звезда, говорят она приносит горе."

"Эй, это вовсе не плохая звезда! И она наоборот приносит удачу! Ты все напутал, дружище." - поправили одноглазого.

"Ни фига я не напутал" - огрызнулся тот: "Говорю гадкая это звезда, значит, так тому и быть!"

"А вы знаете..." - старый рудокоп отставил, пустую миску: "что на этой звезде живут люди?"

"Брось, отец," - не унимался одноглазый: "Как люди могут жить на звезде?"

"А вот так и могут." - старик посмотрел на тебя и ты понял, что сейчас он начнет рассказывать.

Далек путь каравана от Нью-Рено до Новой Калифорнийской Республики. Долог, да опасен. Много торговцев полегло на этом маршруте, и сколько еще заберет себе пустыня? Неизвестно.

Но сейчас по этой дороге идут не торговцы. Странные люди, без добра на продажу, но хорошо вооруженные... Не рейдеры, вроде... Хотя, кто их разберет. У одного из них в руках карта. Иногда они останавливаются и этот, тот у которого карта, долго оглядывается по сторонам, будто чего ищет.

Потом они сворачивают с дороги и идут по каменистой пустоши, удаляясь, все дальше и дальше от знакомых дорог - отчаянные.

Сколько они шли не так важно. Долго.

Важно, что произошло, когда они дошли. А произошло то, что увидели они, то, что искали - большой космический корабль (да, такие машины называются именно так). Они стояли, два мужчины и две женщины, и не верили своей удаче - так долго они ждали этого часа. Они знали, что там, куда полетит этот корабль, тоже живут люди. Они надеялись присоединиться к ним, там, на другой звезде. И они улетели. Вошли в корабль и он, улета, забрал их с собой.

Многие тогда видели зарево на горизонте - это улетали эти люди.

"Вот так-то, братцы," - старик покачал головой: "Дед мне рассказывал. Говорил, что знал он этих четверых. С ними вот только пойти не смог - ноги ему в разборке покорежило."

"И чего? Думаешь, они там живут теперь? - спрашивает кто-то.

"Живут." - старик смотрит на тебя - поверил? - "чего им будет?"

А ты смотришь на ту звезду, красную как пустыня, и не знаешь, как туда попасть.

Городская канализация

"А вот говорят, что есть под Городом старые подземные ходы" - одноглазый оглядывается и продолжает говорить, но тише, будто опасается кого: "Слышал я, что эти самые ходы соединяют все в этом городе и даже выходят за пределы периметра."

"И чего с того?" - спрашивает кто-то.

"А того, дурья твоя башка, что коли, найдешь такой ход, да проникнешь туда - весь Город считай твой!" - объясняет одноглазый.

"Зачем нам этот загон для скота сдался?" - не унимаются рудокопы: "все равно в этом городе наш брат не жилец. Али запомитовал, братушка?"

"Дурак ты, дурак и есть!" - злится одноглазый: "Коли все ходы там изучить, то и на склад попасть можно будет. Где-то они еду-то хранят? Повynosить ее отгудова и готово - мы им нужны, а они нам - нет."

"Че то ты бредишь, одноглазый!" - говорит кто-то.

"А вам бы только перед слизняками этими пресмыкаться! Руду им возить. Еду выпрашивать." - сильно зол одноглазый!

"А я вот, например, слышал, что там, в ходах этих монстры почище наших живут! Каково? А? Мне вот, жить охота!" - не унимается рудокоп.

"Ну и живи вечным придатком к этому загону слизняков!" - кричит одноглазый и уходит от костра.

Ты знаешь, что он вернется. Было такое уже не раз. Остынет и вернется.

И старик смотрит одноглазому в след - может тот прав?

Ты не знаешь ответ.

Ассасины

А еще говорят, что не стоит ни с кем ссориться без нужды. Даже с маленьким и слабым. Вот Бартон Горилла попинал Плюгавца Тана в кабаке, теперь Горилла мертвый, а Тан бедный, но живой. "Ну и что бедный, зато Горилла мертвый" - смеется Тан.

Если еще внимательнее послушать что говорят, то можно услышать, что "есть, мол, в городе такое место... да ты слушай, слушай - верняк дело - точно тебе говорю. Так вот, относишь туда патронов там, хавки, или еще чего полезного, пишешь на бумажке, ну, случайно, конечно, просто подвернулась бумажка, чего же честному человеку на ней имя своего друга не написать?... ну так вот, пишешь имя, значит, и оставляешь все это там, ну типа, пусть полежит... а если потом придешь и нет там ничего... ну, значит все хорошо, пригодились, значит твои вещички кому-то... ну, оно и ладно, для хорошего человека ничего не жалко.... вот оно как... ну, а если сам там чьи-то вещи найдешь, так ты лучше не трогай... слыхал, что пастор говорит? чужое брать грешно, да и ручки целее будут... а место? не знаю я, где это место, что ты ко мне пристал, да и идти мне надо... куда? в городской госпиталь иду, там, в приемном покое карточку заполню... слушай, у тебя, кстати, карандаша не завалилось?"

P.S. Мы (мастера) уверены, что лично к вам это не относится, но если вы не знаете, куда теперь деть карточку, то отдайте ее техмастеру в госпитале.

Блок: Боевка



Боевые правила

Введение

Мир Fallout`а - жестокий мир. Много в нем строится на жестокости и насилии. Однако мы просим вас не забывать, что перед вами живые люди. Пожалуйста, будьте аккуратнее. Обойдемся без членовредительства и хамства. К вашему счастью, или сожалению (кому как нравится), боевка на игре будет безхитовая.

Это значит, что для выведения человека из строя достаточно одного попадания в корпус, или одного попадания по конечности для ее "отключения".

Мы считаем, что даже человек в доспехе не может просто так поймать пулю и пойти дальше. Так или иначе, но сначала он ляжет полежать, отдохнуть, а уже потом (возможно) встанет и пойдет. По этому, наличие доспеха определяет не количество необходимых попаданий, для того чтобы противник лег, а сможет ли противник после попадания выжить в принципе.

Внимание: данные правила распространяются только на гулей и людей. Монстры сами знают, как и когда они умирают.

Куда попадать

Поражаемая зона - полная. Естественно, исключая голову и пах. Попавший в туда, переходит в состояние "до отправления поезда осталось 5 минут" (см. Ранения - Категория II), по желанию пострадавшего. Попадание в конечность выводит ее из строя и не ведет к переходу в одну из "категорий ранения". Выведенной из строя конечностью пользоваться нельзя (при попадании в ногу ее нужно подогнуть, руку убирают за спину). Решающим голосом в вопросе "попал - не попал" обладает сторонний наблюдатель, либо, при отсутствии такового, нападающий. Смотри так же "Разрешение спорных ситуаций".

Оружие

На игре существует пять основных типов оружия:

Холодное оружие

Ножи, копья, дубинки.

Энергетические ножи (tippers), разрядники, силовые перчатки (power fist) и прочая высокотехнологическая хрень относится к разряду Специальное.

Требования:

Ножи должны быть изготовлены из дерева или пластика, иметь скругленные конец и кромку. Длина - не более локтя владельца.

Копья должны иметь смягчители из резины или поролона. Древко должно быть длиной не более полутора роста владельца и выполнено из ошкуренного дерева.

Дубина должна иметь смягчитель. Длина дубины не более руки владельца.

Внимание: дубинки используются только для оглушения.

Арбалеты

Арбалеты и есть. (Луков на игре нет. ПАТАМУЧТО)

Требования

Натяжение не более 15кг, стрелы со смягчителем из резины или поролона. Допускается любая конструкция арбалета.

Легкое огнестрельное оружие

Пистолеты, пистолет-пулеметы

Требования

Моделируется китайской игрушечной пневматикой соответствующего вида или подобными ей устройствами способными метнуть во врага небольшого размера пулю без риска нанести увечье игроку

Тяжелое огнестрельное оружие

Дробовики, винтовки, автоматы.

Требования

Моделируется китайской игрушечной пневматикой соответствующего вида или подобными ей устройствами способными метнуть во врага небольшого размера пулю без риска нанести увечье игроку.

Так же может моделироваться сарбаками (духовыми трубками, для тех, кто не знает). Обязательное требование: сарбакан должен иметь приклад и ложе. Постарайтесь, чтобы это не выглядело как трубка, прикрученная изолентой к палке, иначе это "оружие" может быть не допущено.

Тяжелое оружие маркируется красной изолентой на стволе (мастерами)

Специальное

Гранатометы, огнеметы, многоствольные пулеметы, лазерные турели, мины, динамит, гранаты, Энергетические ножи, силовые перчатки, разрядники, лазеры, тазеры, мазеры, фазеры, коктейли имени Молотова и прочее, прочее, прочее.

Требования

Основное требование: то, что вы привезете, должно напоминать то, что, как вы говорите, оно моделирует. Если вы идете по полигону с шестиствольным пулеметом, то все должны думать: "Вон идет чувак с шестиствольным пулеметом", а не: "Интересно, что это за дудулина у него на шее висит".

Обычное оружие не сертифицируется; тяжелое маркируется изолентой; все специальное оружие имеет сертификат в обязательном порядке, без которого оружием не является.

Боеприпасы

Все боеприпасы являются объектом экономики. Как следствие, не берутся из воздуха, они продаются и покупаются. Все привезенные из города шарики к пневматике, сарбаканные пули и прочее изымаются. Ищите на игре, у кого их можно приобрести. Говорят, бывают патроны на заброшенных военных базах... :)

Имейте в виду: все патроны действительные к использованию будут промаркированы мастерами. Стрельба немаркированными патронами или обнаружение таковых в обойме приводит к мгновенной смерти владельца оружия и максимальному сроку отсидки в мертвятике.

Доспехи

Существует 4 типа доспехов:

Кожаные

Обычный кожаный доспех или плотная куртка, например, косуха

Требования

Никаких особенных требований, кроме эстетических.

Должен закрывать корпус

Металлические

Кольчуги, кирасы, кожно-металлические доспехи

Требования

Изготавливаются из любого металла, включая дюраль, чугун и алюминий.

Должен закрывать корпус

Боевой доспех

Современный доспех, применяемый штурмовыми группами

Требования

Одев этот доспех, вы не должны стать похожим на средневекового рыцаря. Материал может быть любым. Доспех должен закрывать корпус, руки (целиком, либо до локтя плюс наручи) и иметь шлем. К вопросу о шлеме: не привозите рогатых или оплумаженных шлемаков.

Самое главное требование - одно: стиль и узнаваемость. Звездные войны все смотрели?

Штурмтрупер - вот идеал.

Специальные

Силовой доспех, Тесла-доспех и все что может прийти в голову

Требования

Человек в специальном доспехе должен производить ... впечатление. Особо приветствуется (вплоть до обязательности) применение различных лампочек, батареечек, жужжалочек и мигалочек, однако при этом вы не должны напоминать перепуганную новогоднюю елку.

Кожаные и металлические доспехи не сертифицируются, для всех остальных обязательно наличие сертификата.

	Нет	Кожан.	Металл.	Боевой	Спец
Холодное	I	I	---	---	***
Арбалеты	II	I	I	---	***
Легкое	II	II	I	I	***
Тяжелое	RIP	III	II	I	***
Специальное	***	***	***	***	***

Таблица показывает, к каким ранениям приводит попадание из указанного оружия по указанному доспеху.

Категории ранений складываются, то есть, попадание по кожаному доспеху из арбалета и легкого пулевого оружия приводит к $I + II = III$ категории ранения. Четвертая и выше категории приравниваются к RIP.

I, II, III – категории ранений (смотри выше).

RIP – смертельный исход.

--- - оружие не эффективно против доспеха.

*** - в каждом случае оговаривается особо, должно быть указано в сертификате на оружие или доспех.

Указанные выше иммунитеты распространяются только на части тела закрытые

доспехом.

Руки считаются закрытыми полностью, если доспех закрывает руку до локтя или на руке есть наруч. В последнем случае, защита руки определяется по типу (материалу) наруча. Кроме того, кисть должна быть защищена перчаткой.

Ноги считаются закрытыми полностью, если доспех закрывает ногу до колена или на ноге есть понож. В последнем случае, защита ноги определяется по типу (материалу) поножа.

Указанные выше категории ранений (включая смертельный исход), применительно к конечностям рассматриваются как выход оных из строя (смотри ранения).

Особые боевые ситуации

Оглушение

Оглушение моделируется как удар дубинкой, и только дубинкой, по спине. Человека в шлеме оглушить нельзя. Оглушенный теряет сознание (тихо и спокойно ложится на землю) на 5 минут (медленно считает до 300).

Кулуарки

Отсутствуют

Швейная машинка

Запрещена. Снимает хитов как за один удар. Факт "швейной машинки" определяется атакуемым, а не атакующим. Чтобы не возникало вопросов.

Швейная машинка - Это серия ударов без замаха, нанесенная по противнику, с интервалом в секунду или меньше.

Добивание лежащего больного

Если вы являетесь лежащим больным (смотри Медицина, Раненые и больные), то при вычислении категории ранения (если кто-то в вас попал, конечно) вы суммируете категории ранений, как если бы ваша старая рана еще не была подлечена.

Пример: попав в больницу с двумя ножевыми ранениями (II категория) и получив одну пулю из пистолета уже лежа в больнице, вы умираете, так как II и II категории дают IV - RIP.

Блок: Плен



Связывание моделируется веревкой не менее метра длиной, обвязанной вокруг связываемых конечностей. На руки и ноги нужно 2 веревки. Освободиться без посторонней помощи невозможно. Связываемый может потребовать, чтобы его связали "по-жизни". В этом случае он может развязываться сам или пытаться перерезать веревку игровым ножом (нет-нет, перепиливать веревку куском деревяшки не требуется, достаточно суметь провести ножом по веревке 5 раз).

Блок: Плен



Рабство

Раб - штука полезная. Раб за вас работает. Раба можно продать. В конце концов, им можно перекусить.

Что нужно сделать, чтобы у вас появился раб?

После того, как вы поймали еще свободного человека (гуля) его нужно связать, отобрать все имеющееся у него оружие и продержат под присмотром 5 минут игрового времени. Сказать ему о том, что он теперь ваш раб.

Внимание! Если вы этого не сделаете, то человек, которого вы поймали, не становится вашим рабом и имеет право не придерживаться правил, описанных в главе "Как должен вести себя раб".

Определения, связанные с рабством

Хозяин

У каждого раба имеется хотя бы один хозяин.

Сначала хозяином является субъект, который объявил Вам, что вы теперь являетесь его рабом.

По приказу любого из имеющихся хозяев любой свободный человек становится еще одним хозяином.

Если хозяин объявляет рабу о том, что он перестает быть его хозяином - он перестает им быть.

Если хозяин умирает, то он перестает быть хозяином всем своим рабам.

Приказ

Утверждение в повелительном наклонении, обращенное от хозяина к рабу на понятном рабу языке.

Как должен вести себя раб.

Раб обязан выполнять приказы своих хозяев, если кто-нибудь из них его видит.

Раб не может нападать без оружия.

Как умирают рабы

Раб может умереть как любой другой представитель своей расы.

Раб может умереть в любой момент по желанию хозяина.

При этом хозяину не обязательно моделировать по игре убивание своего раба, достаточно его просто об этом проинформировать.

В случае такой смерти раб попадает в Страну мертвых с нулевой кармой и должен отсидеть там штрафной срок.

Внимание, хозяева! Мы не рекомендуем поступать так с вашими рабами без серьезных на то оснований.

Раб может умереть в любой момент по собственному желанию.

Если суммарное время пребывания этого персонажа в рабстве (возможно у разных хозяев) меньше часа, то, умирая по собственному желанию, он теряет всю свою карму и сидит в Стране мертвых штрафной срок.

Если суммарное время пребывания этого персонажа в рабстве больше часа, то, умирая по собственному желанию, он не теряет кармы и не сидит в Стране мертвых штрафной срок.

Как перестать быть рабом

Умереть (не важно как).

Если у раба, так или иначе, кончились все его хозяева, раб перестает быть рабом. Заполучить себе какое-либо функциональное оружие (незаряженный пистолет не котируется).

До тех пор, пока оно у раба, на него не распространяются правила по рабам, написанные выше.

Быть рабом он при этом не перестает.

Через 15 минут, в течении которых его не видел никто из хозяев, и оружие было при нем, он перестает быть рабом.

Пример: Джонни Рваная Губа и Билли Покойник в 12.54 раздобыли по пистолету с одним патроном, находясь в рабстве у Пьянчуги Гарри. В 12.56 Гарри пошел отлить за угол, выйдя из-за которого, он обнаружил, что оба его раба улепетывают за горизонт. Гарри, зная правила по рабству, крикнул им: "Стоять!!!!" - и обломался. Гарри разозлился, и предложим им умереть - снова облом. Тем временем непокорные рабы скрылись за горизонтом. Гарри бросился в погоню.

В 13.04 Гарри начал настигать Джонни и Билла. У Джонни сдали нервы, и он пальнул в Гарри, но промазал. Билл же оказался более хладнокровен и не прекращал перебирать ногами.

Гарри, крикнул: "Стоять!!! Бросить оружие!!!". Билл проигнорировал его приказ еще раз, а Джонни был вынужден подчиниться, так как функционального оружия у него теперь нет, а рабом он быть не перестал. Произошло это в 13.05.

Дальнейшая судьба более удачливого Билл такова.

Он добежал до Города, где смог немного передохнуть. Но через 20 минут (13.25) полицейский с большой пушкой отнял у него пистолет. А ещё через десять минут (13.35) его в городе нашел Гарри, который взял с собой нескольких хмурых ребят и отправился ловить беглого раба.

С момента, когда Билл скрылся с глаз Гарри (13.04) до момента, когда он его потерял (13.25) прошло 21 минута. И Гарри и Билл хорошо знают правила по рабству. Гарри знает, что Билл теперь не обязан подчиняться его приказам, по этому он дает команду своим быкам скрутить Билла.

Итак. Билл снова раб. Опять у Гарри. Но срок, который ему нужно провести рабом, до того момента, когда он сможет умереть без потери кармы теперь меньше. Так как время, проведенное в рабстве, игроком в одной роли суммируется.

Чтобы не возникало много вопросов со стороны неудачливых хозяев, мы рекомендуем игрокам во время побега, оружие держать в руках.

Блок: Питки



Пыток.

Питки моделируются скормливанием человеку одной чайной ложки пищевой соды, которая берется у мастеров.

Ложка соды должна быть скормлена за время не более 5 минут; пытаемый либо должен есть соду так, как говорит ему пытающий, либо не есть, но тогда честно отвечать на все вопросы.

Повторная попытка в течении того же цикла приводит к смерти.

Блок: Медицина, лекари



Медицина

Медик - это тот, кто может лечить. Лечить может только тот, кто имеет умение "Доктор". Впрочем, человек с умением "Доктор" может не только лечить, но и заниматься наукой. Фактически, это ученый, умения которого ориентированы изначально на то как [ка]лечить людей. Чем конкретно будет заниматься доктор... Важно, чтобы вам было в кайф играть, и чтобы ваша роль не превращалась в тупое перебинтовывание тех, кто с безумными лицами бегают по полигону и играет в войнушку. Их раны - ваши бабки. Или материал для исследований, если денег у пациента нет.

Подробнее.

Перейдем собственно, к прикладной медицине.

Чем круче врач, тем больше шансов на то, что его больной вылечится или хотя бы останется жив. И наоборот - чем опаснее рана или болезнь, тем больше проблем у врача, ну и у его пациента, соответственно.

Вот таблица, которая описывает шансы на успешное выздоровление раненого в идеальных условиях. Идеальные условия - это больной находится в стационаре; у врача есть необходимые инструменты/медикаменты, врач здоров, больной без осложнений типа яда, радиации и т.п.

Стационаром на игре является либо палатка (больной должен там лежать), либо специальное, определенное мастерами место, где больной должен находиться.

Вероятность успешного излечения

	I категория	II категория	III категория
Врач I уровня	100%	85%	70%
Врач II уровня	+10% =110%	+10%=95%	+10%=80%
Врач III уровня	+20%=120%	+20%=105%	+20%=90%

Меньше 5% на кубиках - всегда успех.

Больше 95% - всегда проблемы.

Модификаторы

Полевые условия: -25%

Оказание медпомощи "под кустом" (не в стационаре). Однако, это не значит, что можно оставить больного валяться в грязи - необходимо положить его (по жизни) на пенку или что-то подобное.

Без медикаментов: -50%

Медикаменты на игре моделируются свежими бинтами. Смотри подробнее моделирование медицинской помощи.

Сложные раны: от -5% до -20%

Раны, нанесенные монстрами, отравленные, сильно загрязненные и т.п.

Недолеченный: -10 и более %

Если у пациента имеются недолеченные ко конца раны, то есть он еще в бинтах (смотри раздел "Раненые и больные"), то врач имеет -10% за все те категории ранений от которых вы еще не полностью поправились.

Научные бонусы: от +5% до+20%

Различные дополнительные науки, взятые врачом помимо стандартных (перк "доктор") могут добавлять вам проценты на успех того или иного вида врачебной помощи.

Лечение

Моделирование лечения.

Лечение моделируется перебинтовыванием головы или конечностей реципиента. Для лечения ранения, врач должен сделать перевязки в количестве соответствующем категории ранения, которое лечится. Перевязка может делаться на любой конечности, голове или шее, как угодно. Каждое ранение конечности рассматривается как одна перевязка.

Пример:

Если вы имеете пациента со II категорией ранения и ранением в ногу, вы должны сделать ему 2 перевязки (ранение II категории) и еще 1 перевязку на ноге (ранение в ногу). Все 3 перевязки могут делаться на любой конечности, голове или шее.

Если вы настолько круты, что можете оказывать помощь без медикаментов, или жизнь совсем загнала вас в угол, то, оказывая помощь без бинтов, вы должны наложить больному игровой жгут из подручных материалов. Где вы их возьмете - ваши проблемы. Можете раздеть больного, можете снять с себя последнюю рубашку, можете привезти с собой на полигон кусок тряпки. Если вы не можете сделать даже это - oops - вы не можете сделать ничего. Просто смотрите как он умирает.

ВНИМАНИЕ:

Для каждой перевязки требуются бинты, в количестве равном длине руки пациента (**от плеча до кончиков пальцев**). Бинты снимаются только тех. мастером или мастером, и повторному использованию не подлежат. Например, в описанной выше ситуации (ранение II категории и нога), для перевязок понадобится бинт в количестве 3-х рук бинта

Не везите на полигон много бинтов! Это не избавит вас от необходимости искать их на игре и не решит ваших проблем с оказанием помощи раненым. Мы обещаем, что бинты, являющиеся игровым ресурсом, будут отличаться от бинтов из обычной аптечки.

Количество пациентов

Один врач не может вылечить весь полигон, однако хороший врач может чуть больше чем плохой. В таблице, приведенной ниже, указано сколько - в сумме - категорий ран врач может лечить одновременно. Да, не больных, не ран, а именно категорий ран. Лечить одного больного с раной категории III - это то же самое, что трех больных с категорией I.

Врач. Стационар. В поле.

I уровня – 6, - 3

II уровня – 12, - 6

III уровня – 18, - 9

Итак. Ясно, что врач первого уровня способен одновременно ухаживать за шестью

больными первой категории, или тремя больными второй, или двумя больными третьей. В полевых условиях, Этот показатель уменьшается в два раза.

Время лечения

I категория – 30 мин. вы находитесь в состоянии «**ходячий больной**».

II категория – 30 мин. вы находитесь в состоянии «**лежачий больной**», затем на 30 мин. переходите в категорию «**ходячих**».

III категория – 30 мин. вы находитесь в состоянии «**лежачий больной**», затем на 60 мин. переходите в категорию «**ходячих**».

Раненые и больные.

Лежание.

Таким раненым необходимо постоянное присутствие врача. Они должны лежать, потому как не могут ничего другого. Больше про них писать нечего.

Ходячие

Раненые, которым не требуется присутствие врача для дальнейшего выздоровления. (Перебинтовали - свободен.) "Ходячие" могут передвигаться только шагом и не носят доспехи (любые).

Никто не мешает вам свободно ходить по полигону и даже стрелять, если есть такое желание. Но, если вы ввязались в разборку до истечения выздоровления, то у вас могут быть неприятности (смотри "модификаторы" в разделе "Вероятность успешного излечения").

Вы не можете снять бинты, наложенные на вас врачом, пока не кончится время, отведенное вам на полное восстановление сил после ранения. После окончания этого срока вы должны подойти к мастеру или тех. мастеру, который снимет с вас бинты.

Больные.

Ведут себя во время лечения так, как им говорит врач, либо же так, как написано в сертификате лекарства, которое они принимают. Несоответствие вашего поведения во время лечения с тем, которое описано выше, может привести к весьма неблагоприятным последствиям. Вплоть до смерти.

Осложнения

Во время перехода раненого или больного из стадии "лежачий" в стадию "ходячий" могут произойти некоторые непредвиденные врачом (который, несомненно, выкинул свои проценты) осложнения.

Пример:

Да, вы выжили, но ноги у вас теперь нет.

Определяет все опять процентная вероятность, которая практически равна нулю, если вас лечил хороший врач в стационарных условиях а рана ваша была пустяковой; и повышается тем больше, чем хуже вам пришлось во время лечения (полевые условия, высокая категория ранения, отсутствие медикаментов у врача и пр.). Вероятность ту кидает тех.мастер.

Лечение болезней и наркотической зависимости.

Лечение болезней и наркозависимости проводится только медикаментозно. Любой врач может накормить человека, нуждающегося в лечении, тем или иным лекарством.

Вероятность благополучного исхода в данном случае зависит от самого препарата (проценты, написанные в сертификате) и умения врача (науки, которые знает врач).

Пример:

Вы хотите лечить человека с наркотической зависимостью. У вас есть препарат, который имеет вероятность благополучного исхода - 45%; вы сами знаете науку наркологию, которая дает вам +20% на лечение наркоманов. Суммируя обе вероятности ($45\% + 20\% = 65\%$) вы получаете, что в ваших руках этот человек поправится с вероятностью 65%.

Все лекарства на игре будут моделироваться чем-нибудь мелкосъедобным, и, так же как и бинты, будут являться игровым ресурсом, жизненно необходимым нормальному врачу.

Сертификаты

Любой медицинский препарат на игре, будь то лекарство или наркотик должен иметь сертификат - сложенную в несколько раз бумагу, в которой написано как он действует и какие имеет побочные эффекты имеет. Каждый сертификат, на наружной стороне будет помечен простым символом, обозначающим способ применения препарата.

Красный крест

Открыть сертификат до использования препарата могут только те, кому об этом сказали мастера. Остальные открывают его уже после того, как съели содержимое - приняли препарат, и испытывают на себе все прелести неизведанного.

Черный крест

Открыть сертификат до использования препарата или до успешных исследований в лаборатории не может никто.

Мы, как это обычно бывает, надеемся на вашу честность, т.к. сами не сможем полностью контролировать правильное использование препаратов и их сертификатов.

Удачи вам.

Блок: Ранения



Ранения и... смерть

В зависимости от того, что на вас надето, и от того, чем вас убивают, смерть приходит раньше или позже.

Ранения делятся на следующие категории:

Легкое (I)

Жертва ложится на землю и спокойно лежит (в сознании, то есть может кричать, звать на помощь, ругать врагов или давать ценные указания товарищам) в течении 20 минут. Затем - умирает. Кроме того, легкораненные могут ползать по-пластунски, ползать, а не бегать на карачках, но тогда время сокращается до 10 минут.

Тяжелое (II)

Жертва ложится на землю и тихонько лежит (в сознании, но не может кричать, говорить или звать на помощь - только шепотом или тихим голосом) в течении 5 минут. Затем - умирает.

Смертельное (III)

Жертва грохается на землю и лежит в коме 1 минуту (то есть БЕЗ сознания). Затем - умирает.

Не совместимое с жизнью (RIP)

Жертва падает на землю уже мертвой и лежит.

Впрочем, человека можно не только убить. Можно отстрелить ему сначала руки, а потом и ноги. Выведенные из строя конечности моделируются тем, что вы просто должны перестать их использовать. Ногу - подогнуть, руку - завести за спину.

Починить вас сможет только врач.

Транспортировка раненых

Раненые переносятся по-жизни! Тяжело и смертельно раненые переносятся только на носилках, легко раненых можно тащить на себе.

Любая транспортировка раненых уменьшает оставшееся им время вдвое.

Блок: Яды



Отравления.

Информацией обладают врачи и ученые, которые люди образованные, а потому - опасные

Одно общее правило - никакие яды не убивают мгновенно.

Блок: Наркотики



Наркотики

I don't like drugs
But the drugs like me
/Marylin Manson/

Введение

Disclaimer: Мы не торчки и не торговцы. Мы вообще, можно даже сказать, практически Strait Edger`ы. Игра, которую мы делаем, не ставит своей целью одурманивание неокрепших мозгов подрастающего поколения. Увы - наркотики являются неотъемлемой частью мира Fallout, по этому нам - как это не прискорбно - приходится подумать об их моделировании. А вам о том, как это отыгрывать. Привоз и употребление реальных наркотиков на игре строжайше запрещен. Нарушителям рекомендуется ознакомиться с последними изменениями в УК РФ. Мы не несем никакой ответственности за тех *****бов, которые невнимательно прочитали предыдущие две строчки.

Отыгрыш

90 процентов всего моделирования употребления наркотиков, (возникновения наркотической зависимости, ломок, прихода и прочих радостей наркомана) лежит на отыгрыше. Мы приводим только некоторые общие правила, которые должны помочь вам в этом непростом деле. Играйте и помните: употребление наркотиков (равно как и воздержание от них) является одной из составляющих образа вашего персонажа. Полное воздержание от любого вида наркотиков или же сильная наркотическая зависимость могут быть заявлены при выходе в игру как квирк.

Еще одна такая странная просьба, касающаяся отыгрыша: пожалуйста, не переигрывайте. Нет ничего хуже, чем преувеличенный отыгрыш пьяного или обдолбанного...

Моделирование

Употребление наркотиков моделируется, в подавляющем большинстве случаев, жевачкой. Конкретные ТТХ большей части наркотиков приводятся чуть ниже. На игре, к каждому наркотику будет прилагаться сертификат с описанием и инструкциями по употреблению.

Как известно, на наркотики можно "подсесть". Это возможно в реальной жизни, возможно, это и на игре. Как узнать, подсели вы или нет? Очень просто. Вместе с наркотиком, вам будет выдана маленькая белая бумажка, сложенная пополам. Употребив наркотик, разверните ее, и вы все поймете. Results may vary. (c) VaultTech.

Что делать, если вы подсели, то есть, имеете неудержимую тягу к этому наркотику, заставляющую вас искать все новые и новые дозы? В большинстве случаев, все просто. Так как моделирование основной части наркоты делается жевательной резинкой, то вы... продолжаете ее жевать. Жевать, жевать... Если вы можете найти свеженькой жевачки - великолепно, значит, вам повезло. Нет - жуйте то, что есть до полного онемения челюстей, ну или пока вас не вылечит добрый доктор, хотя не очень понятно, как вы оплатите лечение, если у вас даже на наркоту не хватает.

Общие правила:

Наркотики не кумулятивны, то есть прием двух порций буффаута не даст суммарного времени действия в 1 час, просто после приема второй порции начнется отсчет 30 минут заново.

Прием одного и того же наркотика два раз подряд, то есть, через промежуток времени, меньший времени действия этого наркотика, считая с того момента, когда препарат окончил действие, приводит к автоматической подсадке. Так как уследить за этим мы не в состоянии, то оставляем контроль на совести игроков.

Джет – Эйфорик. Время действия - 15 мин. Действие - галлюциноген, вызывающий приятные грезы, как правило, связанные с ощущением полета, состоянием полной эйфории. Человек, уже сидящий на джете, имеет уменьшенные шансы на подсадку другим наркотиком. Пост-эффект - отсутствует. Аддиктивность – слабая.

Буффаут – наркотик, приводящий к увеличению выносливости реципиента. Время действия - 30 мин.

Действие - человек, находясь под воздействием наркотика, гораздо лучше переносит ранения, что выражается в увеличении "времени умирания" (смотри Ранения) вдвое. Препарат должен быть принят до ранения. Пост-эффект - отсутствует. Аддиктивность – средняя.

Психо – наркотик, сильно увеличивающий физическую выносливость, повышающий болевой порог. Время действия - 30 сек. Действие - человека, находящегося под действием этого наркотика, невозможно вывести из строя пока не истекло время действия препарата или он не убит. Так же, он не обращает внимания на попадания по рукам и ногам. Человек, принявший Психо, считает категории ранений, нанесенных ему, как если бы они были на одну меньше. Например: попадание из пистолета по бездоспешному человеку приводит к III категории ранения, а для человека под Психо – к категории II. (Как следствие - человека под Психо невозможно убить ножом, хоть это и

не очень реалистично). Пост-эффект - отсутствует. Аддиктивность – средняя.

Ментат – Наркотик, вызывающий усиление мозговой деятельности, обострение восприятия и повышает способности к логическому анализу. Время действия - 30 сек. Действие - человек, принявший ментат, получает возможность, в течении времени действия наркотика, задать мастеру один вопрос. После окончания этого времени он оказывается под действием пост-эффекта. Ответ на свой вопрос игрок получит только после окончания пост-эффекта, вызванного наркотиком. Пост-эффект - 30 мин полной беспомощности - считай комы. Вы не можете двигаться, разговаривать, не говоря уже о прочих активных действиях. Передозировка, как правило, оканчивается необратимыми нарушениями в ЦНС. Человек, подсевший на ментатах, становится чрезвычайно раздражительным и подвержен частым сменам настроения. Со временем у него развивается сильно выраженный МДП (маниакально-депрессивный психоз), что рано или поздно заканчивается пулей в голову от себя, или соседей. Аддиктивность – высокая.

Стимпак – Наркотик, увеличивающий сопротивляемость организма к смерти. Действие – начинает по новой отсчет времени до умирания. Пост-эффект - отсутствует. Аддиктивность – низкая.

Суперстимпак – Наркотик, восстанавливающий повреждения организма. Встречается крайне редко. Действие - вылечивает одну категорию ранения за одно применение Пост-эффект - отсутствует. Аддиктивность – низкая.

Блок: Демография, евгеника



Рождение.

Случайных рождений на игре не бывает. Никаких изнасилований, непорочных зачатий и прочего. Как следствие, хотите ребенка - взялись за руки и топаете к ближайшему мастеру. Если вы можете иметь детей, то через период времени равный половине цикла, вы становитесь обладателями новой игрушки.

Игра детьми

Дети в Fallout – это не маленькие придурковатые "детешечки", которые, семена на подогнутых ножках и сюсюкая, топают за родителями в течении своего "взросления". Нафиг. Это вполне дееспособные личности, которые однако, имеют следующие ограничения, налагаемые на них возрастом:

не носят доспехи;

из оружия могут использовать только пистолеты, ну, может еще, гранату кинут...;

перемещаются только шагом;

вся карма (как в плюс, так и в минус) получаемая "в детстве" удваивается по модулю, аналогично перку "Удвоенный счет кармы";

Период взросления ребенка - цикл.

Дети моделируются взрослыми дядями и тетями с цветными тесемками, повязанными на шею бантиками.

Блок: Страна мертвых



Можно умереть от:

Болезни

Болезней мало, зато все нестандартные, радиация, мутации штаммов, все такое - радость всем врачам-экспериментаторам и сущее наказание всем заболевшим.

Радиации

Это такая Невидимая Смерть. Откуда и как берется... - к высоколобым.

Наркоты

А вы думали? Передозняк, "грязные" препараты, да и просто, сторчатся насмерть можно.

Как правило, если кто-то говорит вам: "Парень, я тебя отравил. Теперь ты - мертвый", то либо он вам должен показать сертификат, либо вы должны выстрелить ему в ногу, чтобы больше не блефовал, ... а лучше - в голову.

Короче: доверяй, но проверяй.

Правила поведения мертвых

Умершие не идут сразу в Страну Мертвых (СМ), а лежат, минимум 5 минут на том месте, где умерли. В том случае, если смерть наступила во время длительного боя, то это время отсчитывается от момента окончания боя.

Мертвые и идущие в СМ ни с кем не разговаривают, никакой информацией не делятся, ни в какие лагеря по дороге не заходят, а топают прямо к мастерам в СМ.

Смерть

Рассчитавшись с жизнью своего персонажа и отлежав положенные 5 минут, вы берете все, что у вас осталось из оружия, доспехов и прочей амуниции и отправляетесь туда, где все равны – в Страну мертвых. А потом...

Все умершие насильственной смертью на игре немедленно выходят на полигон в виде безмозглого монстра в регион указанный мастером. Как правило, туда, где произошла смерть.

Такой монстр не обладает знаниями персонажа, не помнит, кто его убил, никому не мстит – он просто там живет и ведет себя так, как ведут себя монстры этого типа.

Срок "работы монстром" определяется мастером по Стране мертвых и, обычно, не превышает одного часа.

Игрок, отработавший свое монстром, возвращается в Страну мертвых и ожидает (в порядке живой очереди), когда у выпускающего мастера дойдут до него руки. После этого он получает рандомную вводную (исключая выход детьми) и тратит (если хочет) карму.

Потом - на полигон.

Эти правила не распространяются на игроков, умерших в нестандартной ситуации (см. ниже).

Смерть от голода

Любой игрок может решить, что его персонаж умер от голода. В этом случае он должен

оставаться на месте "смерти" в течении 5 минут. После этого - прийти в Страну мертвых, и поесть.

Потом все то, что с ним происходит, идентично случаю "стандартной смерти" за исключением того, что его карма половинится.

Если половинить нечего, то игрок дополнительно сидит в Стране мертвых штрафной срок.

Примечание 1

Больные, раненые, отравленные, рабы и люди, жизни которых угрожает любая другая, непосредственная опасность умереть от голода не могут.

Примечание 2

На людей, которые заранее договорились с мастерами, о том, что они питаются в Стране мертвых по причине плохого здоровья, правило "смерть от голода" не распространяется.

Смерть от болезни

Человек не выходит монстром. Не теряет карму.

В некоторых случаях мастер по Стране мертвых может потребовать от такого игрока каких-либо дополнительных действий.

Смерть от рабства

Если вас убил хозяин, за то, что вы слишком плохо работали, доставляя ему массу неприятностей, или вы решили умереть досрочно (см. "Рабство"), то по приходу в Страну мертвых вы не выходите монстром, однако теряете всю свою карму и сидите там максимальный штрафной срок.

Смерть от хитрожопости

Если вас поймали на жульничестве - немаркированные патроны в обойме, подтасовка сертификатов, споры с мастерами, попытка использования дырки в правилах, которую мы просмотрели и т.п. - приводит к тому же что и смерть от рабства (см. выше.).

В случае мелких прегрешений штрафной срок может быть уменьшен.

Блок: Экономика



Экономика

Введение

Fallout2000 - игра с реальной экономикой. Продукты придется сдать мастерам. Исключение составляют крупы и чай, которые не являются игровой вещью.

На Fallout2000 ничего не растет и не производится. То, что растет и бежит - ядовито. Исключение - человек. (см. "Людоедство").

Важнейшие игровые ресурсы

Урановая руда

Топливо для реакторов.

Добывается в урановых копиях (см. "Добыча урановой руды").

Еда

Консервы (все виды), хлеб, кетчуп, сухофрукты, сухое молоко и прочее, что не является

крупой и чаем. С самого начала игры раскладывается по складам и тайным закопушкам на полигоне.

Сахар и соль

Маленькими порциями раскиданы по полигону.

Медикаменты

Мед. препараты, бинты, наркотики. С самого начала игры раскладывается по складам и тайным закопушкам на полигоне. Наркотики в мизерных количествах могут производиться учеными.

Оружие, боеприпасы и доспехи

Оружие и доспехи на руках у игроков. Патроны - у игроков, на складах и в нычках.

Основная экономическая деятельность

Добыча урановой руды

Вся игровая экономика строится вокруг урановой руды - топлива для генераторов. Она является восполнимым ресурсом, все что нужно - это выйти в пустыню и копать, совсем хорошо, если знаете еще и где копать. Без руды нет энергии. Без энергии не работают компьютеры, автоматизированные склады и периметр в Нью-Рено, лаборатории, тяжелое вооружение итдитп. Без лабораторий стоят научные эксперименты и все остальное. Без руды остановится реактор в Нью-Рено, без руды нельзя провести ни одного толкового научного опыта, и вообще - хреново. Урановая руда моделируется кое-чем (пока не скажем) мелким, трудноразличимым в песке (проходя мимо, не заметишь, если не искать специально). Руда рассыпается мастерами по полигону. Делается это постоянно, так что не удивляйтесь, если окажется, что там, где вы безуспешно рылись два часа назад, сейчас кто-то радостно набивает мошну рудой.

Собирательство соли и сахара

Соль и сахар, как и руда, периодически разбрасываются по полигону мелкими порциями. Ходите - собирайте. Как выглядит порция белой смерти, мы покажем вам на полигоне.

Работоторговля

Ловите, торгуйте. Как понятно из главы "Добыча урановой руды" спрос на живой товар будет. Смотрите также раздел "Рабство".

Кладоискательство

Ищущий да обрящет. Нашел - съешь, выстрели или продай.

Работа по найму

Отстрел монстров, бои на арене, научные разработки, врачебная помощь... найдете применение способностям персонажа - будете сыты.

2.0.0.3