

НАСЕЛЕНИЕ НЬЮ РЕНО

СЕМЬЯ МОРДИНО

Я всегда знал, что Иисус связан с организованной преступностью.

Сильнейшая из семей Нью Рено на 2241 год.
Глава семьи - Большой Иисус Мордино.

Производители и распространители самого популярного наркотика - винт (jet), вызывающего сильнейшее привыкание с первой дозы. Им принадлежит самое большое в городе **казино Десперадо** (которое так же является их штаб-квартирой), так же они контролируют бизнес корсиканских братьев - порностудию (в игре вероятно будет заменена на бордель) **Золотой глобус**, и **аптеку Ренеско** (это место считается аптекой, но торгуют там в основном наркотой).

Семья активно ведет дела с Реддингом (город золотодобытчиков), который является основным потребителем винта, а так же с Гильдией работоторговцев. Что Мордино делают с рабами - никто не знает, после покупки их обычно уводят, и обратно они не возвращаются.

СЕМЬЯ БИШОП

С тобой приключится несчастный случай, и никто даже не подумает, что я к этому причастен, да и твой труп никто не опознает.

Второй по силе клан в Нью-Рено. Присутствие в городе незначительное, однако клан очень силен за счет рейдерских банд, которые работают на него. Также ходят слухи о его связях с НКР и Волт Сити, однако за пределами семьи никто толком не знает, чем занимается клан Бишопов в действительности.

В городе владеет **клубом Акула** (он же является их резиденцией) - бар, казино, и сцена, которую в последнее время занимает в основном не смешной комик, однако это пространство есть смысл заполнить чем-то более интересным.

Лидер клана - Джон Бишоп. Его жена, Лесли Энн Бишоп - бывшая гражданка Волт Сити. От брака имеют дочь Энжелу.

СЕМЬЯ САЛЬВАТОРЕ

Мы Сальваторе, мы будем править Нью Рено. Если ребенок должен умереть, чтобы гарантировать это Значит он умрет.

Когда-то сильнейший клан в Нью Рено сейчас переживает не лучшие времена. На 2241 год это самый малочисленный клан. Однако не так давно у них появилось энергетическое оружие, что несмотря на их численность делает их тем не менее не последними игроками в борьбе за власть в городе. Откуда оружие - неизвестно, ходят слухи об их связях то ли с Анклавом, то ли с Братством Стали. Так же имеют торговые отгашения с Гильдией работоторговцев и Волт Сити.

В городе им принадлежит **бар Салваторе** - небольшой, но чистый, предлагающий хорошие напитки и наркотики.

Глава клана - Луи Сальваторе, старый человек у которого проблемы с дыханием, он не расстается с кислородным баллоном. Его правая рука и телохранитель - Мэйсон.

СЕМЬЯ РАЙТ

Что заставляет тебя думать, будто я хочу видеть мусор вроде тебя в своей семье?

Самая многочисленная, но и самая бедная из семей Нью Рено. От прочих семей их отличает наличие определенных моральных принципов и то, что все они действительно являются семьей (близкими родственниками), и не принимают в свои ряды посторонних. Тем не менее, они являются основными производителями алкоголя не только в городе, но и в регионе.

Штаб-квартирой семьи является **усадьба Райтов**.

Возглавляет семью Орвилл Райт. Его жена, Этил Райт, возглавляет в Нью Рено... Общество трезвости.

БОРДЕЛЬ КОШАЧЬЯ ЛАПА (CAT'S PAW)

Не стесняйтесь, мы уже слышали все это.

Бордель, пожалуй лучший в этой части пустошей. Отлично подготовленные девушки, готовые обслужить любого клиента, у которого есть деньги. Хозяйка борделя, Мисс Китти, ведет дела аккуратно и вероятно мудро, потому что предприятие до сих пор сумело сохранить независимость от мафиозных семей (которые также пользуются их услугами) и процветает.

БОКСЕРСКИЙ РИНГ JUNGLE GYM

Это просто профессия. Трава растет, птицы летают, волны омывают песок, я бью людей.

Еще один процветающий независимый бизнес. Бои проводятся по правилам бокса (ну или почти), но увечья и даже смертельные исходы не такая уж редкость на этом ринге. Быстрый способ разбогатеть и даже стать знаменитым привлекает многих, однако этот бизнес довольно жесток к неудачникам, которых всегда оказывается гораздо больше, чем чемпионов.

ЧАСОВНЯ ПЬЯНЫЙ КУПИДОН

Я духовный наставник для хороших... ладно, просто для людей из Нью Рено.

Единственная церковь в Нью Рено, в которой служит вечно пьяный священник отец Тулли. Поскольку других служителей культа в городе нет, именно он обслуживает все церемонии и ритуалы, требующие соблюдения подобных приличий - исповеди, похороны, свадьбы, и прочее. Функционирует исключительно на алкоголе, что не мешает ему быть активным участником Общества трезвости, возглавляемого Этил Райт.

NEW RENO ARMS

Магазин оружия. На игре будет игротехническим. Там можно будет купить или продать патроны и стимпаки. Будет находится в общем помещении с **Банком**. Банка в компьютерной игре нет, но он необходим для обслуживания игровых механизмов, и конечно тоже является игротехническим предприятием.

ГОСТИ НЬЮ РЕНО

Рассказ о населении города был бы не полным без упоминания тех, за чей счет все это функционирует - в конце концов, Нью Рено центр развлечений и криминального бизнеса этом регионе, сюда ежедневно прибывает множество людей. Кто-то с целью оторваться и потратить деньги, кто-то напротив - подзаработать. Кто-то приезжает сюда по делам, кто-то отдохнуть. Кто-то по своей воле, а у кого-то и нет выбора.

Гости могут быть самыми разными - торговцы, наемники, проститутки, рейдеры, работоторговцы, просто бродяги... Некоторые из них совсем не те, за кого себя выдают, но здесь всех встретят с распростертыми объятиями - если у них есть деньги, конечно. Ну а если нет - вполне возможно предложат возможность заработать. Гуманизм тут конечно не при чем - способы заработать в Нью Рено зачастую оказываются весьма и весьма сомнительными.

ДРУГИЕ ГОРОДА И ФРАКЦИИ

АНКЛАВ



Много неполноценных людей будут принесены в жертву, чтобы человечество возродилось.

Военно-политическая организация, представляющая собой остатки довоенного правительства США. В 2241 году о ней мало кому известно, еще меньше людей вступали с ними в контакт, и почти никто не представляет себе, чем они занимаются и каковы их цели.

Солдаты Анклава отлично вооружены, к обитателям пустошей относятся как к дикарям, и обращают на них внимания едва ли больше, чем на тараканов. Ввиду того, что активно в жизнь пустошей на тот момент не вмешивались, врагов себе нажить не успели - за исключением может только Братства Стали, и те скорее только наблюдают.



БРАТСТВО СТАЛИ

Мы станем самодостаточными. Мы станем хранителями знаний и мудрости. Мы переживем конец цивилизации. Мы возьмем на себя ответственность за наши дела, и будем судить других по делам их.

Квази-религиозная организация, закрытое сообщество, организованное как рыцарский орден, имеющее аналогичную иерархию и звания. Главная цель и смысл существования Братства - поиск, сбор и хранение знаний и технологий разрушенной цивилизации. До недавнего времени были самой технологически продвинутой силой в Пустошах, однако в силу своей изолированности и жесткости постепенно уступают позиции, сначала Анклаву, потом и НКР, но на 2241 год все еще сильны.

Братство внимательно следит за Анклавом, как за потенциальным противником. Слишком агрессивное стремление Братства завладеть технологиями во что бы то ни стало в конечном итоге очень сильно испортили их отношения с НКР. На момент игры они очень натянуты, фактически на грани войны.

Традиционно плохие отношения с рейдерами и работоторговцами, но отлов этой публики не является для Братства первостепенной задачей - рыцари врядли будут бегать за бродягами, если те проявят благоразумие и отступят.

Все прочие фракции, включая семьи Нью Рено, относятся к Братству настороженно (как к источнику повышенной опасности), но терпимо.

НОВАЯ КАЛИФОРНИЙСКАЯ РЕСПУБЛИКА (НКР)



Люди, которым есть что защищать - сильные люди.

Федерация городов Калифорнии, крупнейшее геополитическое образование в пустошах. Проводит экспансивную политику, но старается обходиться без открытой агрессии. Имеет регулярную армию и печатает свои деньги, которые являются свободно конвертируемой валютой во всем регионе, и используется для расчетов практически всеми городами и фракциями. Основа экономики НКР - разведение браминов (двухголовых коров). Основные провозглашаемые принципы - демократия, свобода личности, верховенство закона, хотя на практике без перегибов не обходится.

В сферу интересов НКР на момент игры попадают города Реддинг, Волт Сити и Нью Рено, они рассматриваются как потенциальные члены Федерации и в отношении их ведется соответствующая работа. Присоединение Нью Рено будет означать устранение от власти (а вполне вероятно - и физическое уничтожение) мафиозных кланов, так как НКР активно борется с такими явлениями, как рейдерство, рабство, наркомания, проституция, азартные игры (хотя в Сенате все чаще раздаются голоса за легализацию последних двух пунктов).

Республика имеет очень натянутые отношения с Братством Стали, с прочими отношения в целом нейтральные - пока НКР не начинает слишком активно лезть в чужие.



РЕЙНДЖЕРЫ НКР

Мы рейнджеры НКР - мы делаем мир лучше.

Элитные подразделения армии НКР. Стать рейнджером можно только добровольно, но при этом необходимо обладать отличными боевыми навыками, быть мастером выживания, владеть искусством маскировки, разведки и шпионажа. 80% добровольцев не проходят отбор, про тех же, кому это удастся, говорят "они тише, чем тень, и опаснее, чем смертоког". Отлично экипированы и превосходно подготовлены.

Основная задача рейнджеров в мирное время - разведка, поддержание порядка на удаленных территориях, поиск и уничтожение рейдерских банд и лагерей работорговцев. Особенность мобильных отрядов рейнджеров в том, что они часто действуют автономно, принимая решения самостоятельно, без согласования с армейским начальством и другим руководством НКР.

Открыто появляться в Нью Рено для них крайне опасно - несмотря на нейтральный статус НКР в целом, многие представители местной публики воспринимают их как врагов, включая и мафиозные кланы. Более других от них страдает клан Мордино - именно рейнджеры чаще всего срывают их поставки винта, но достается так же и рейдерам Бишопы, и Сальваторе периодически несет потери от несостоявшихся сделок с Мецгером. Из всех семей пожалуй только Райты не точат на них зуб.

Непримиримые враги рейдеров и работорговцев. И если в случае с рейдерами могут быть нюансы, то клеймо работорговца гарантирует его владельцу пулю в затылок, если он попадет в руки рейнджеров.



ВОЛТ СИТИ

Мы называем себя "Граждане". Если вы хотите стать частью нашего сообщества, вы должны сначала доказать свою ценность.

Город, основанный выходцами из 8, "контрольного" убежища, с использованием технологии G.E.C.K. По сути является утопией - чистый и благоустроенный город, защищенный высокими стенами и лазерными турелями, где нет преступности, бедности, социальной напряженности. Правда, с одной важной оговоркой - все это касается только полноценных граждан Волт Сити в количестве 103 человека. Прочим не-гражданам позволяют жить на заднем дворе в трущобах под защитой турелей, если они способны платить огромные налоги за такую защиту и готовы работать в поте лица. Некоторые из них поступают в услужение к гражданам, что фактически является узаконенной формой рабства в Волт Сити. С не-гражданами тут особо не церемонятся, можно угодить в клетку или быть выброшенным за периметр за незначительные нарушения.

Город управляется Советом во главе с Первым Гражданином (в 2241 году - Линнет). Волт Сити является самой передовой фракцией в пустоши по части медицины вообще и медпрепаратов в частности. Граждане Волт Сити здоровы и хорошо образованы, но в массе своей - лицемерные конформисты, нетерпимые и высокомерные в отношении с посторонними. Многие из них никогда не покидали границ периметра, их жизнь безопасна, но скучна и неинтересна.

Однако так или иначе они вынуждены вести дела с внешним миром, им нужна еда, энергия, различная химия для изготовления препаратов. Так же они пытаются вести геополитические игры (в частности хотят получить контроль над Реддингом). Ввиду своей малочисленности и апатичности нередко пользуются услугами наемников.

РЕДДИНГ

Мутанты? А мы думали они просто заболели.

Небольшой и ничем не примечательный шахтерский городок, но поскольку добывают там ни что иное, как золото, является желанной добычей для основных игроков в регионе - НКР, Волт Сити и Нью Рено. Каждый стремится получить контроль над городом своими способами. Мордино в частности пытается добиться этого с помощью наркотиков - Реддинг является основным потребителем их продукции.

Интересы Нью Рено в Реддинге лоббирует один из шахтовладельцев, Дэн МакГрю.

ДЕН

В Дене правит анархия и теория Дарвина. Только самые сильные, быстрые и умные выживают здесь.

Небольшой населенный пункт, штаб-квартира Гильдии работорговцев, которую возглавляет Мецгер. Источник рабов в основном - дикие племена к северу от зоны влияния НКР. Особая примета члена Гильдии - характерные татуировки на лбу и на лице.

Большинство фракций предпочитают не мараться, имея с Гильдией какие-либо дела. Однако кланы Нью Рено, Мордино и Сальваторе, не особо заботятся о том, как это отразится на их репутации. К тому же им постоянно нужны рабы.

Вечная война с рейнджерами НКР - те не церемонятся с работорговцами, работорговцы платят им тем же. Прочие относятся к Гильдии негативно, но стараются избегать прямого конфликта - хоть Гильдия технологически достаточно примитивная организация, но довольно многочисленная.

РЕЙДЕРЫ

Собственно, их вряд ли можно назвать фракцией. Чаще всего это обычные бродяги, которые сбились в стаю, чтобы выжить за счет менее удачливых или хуже вооруженных. Вооружение как правило примитивное, уровень технологий ниже среднего. Однако под руководством умного и удачливого лидера некоторые банды могут перерасти в новое качество.

Вне закона почти везде. Но у них на лбу нет татуировок, и поэтому скрыть свое прошлое (или настоящее) гораздо проще - если конечно их не поймали с поличным.