# Fallout of Nevada FAQ (завершено)

Неофициальный FAQ написанный мной, чтобы собрать в кучку вопросы из темы Вопросы по прохождению Fallout of Nevada. Часть ответов я нашел сам, часть мне подсказали на форуме. Если у вас есть замечания по FAQ, отправляйте их мне в личку на форуме, или пишите в этой теме. Также участие принимали: multik (по многим вопросам), pinoplast (спасибо за оперативную помощь с квестом Томпсона, а также за дополнение по BB), Anjee и Vasiam тайником в Рино и за сборку набора для ухода за телом), patenonkel ((по квестам в BB), MS-708 (караванщики в БР), диамонд (за помощь в разборках с машиной), IceArms (по многим дополнениям), Spalex(за список книг), Mihail Denisov (уточнения по квестам, секреты, полезные баги), и многие другие

https://docs.google.com/document/d/1cuGb5JdjvtLq5BM_fb6XJtZETyI2gFGcMKwe-N29oD8/edit?usp=sharing - тут есть немного хитростей Невады. Спойлеры, на грани читерства и другие ужасы.

Сайт создателей: http://fallout-nevada.ucoz.ru/

Карта случайных встреч

Если кто-то желает перенести FAQ или хитрости в вики Невады - флаг вам в руки и барабан на шею. Хотя насчет хитростей - уточняйте у авторов. Насчет FAQ - я только за.


- Карта городов (дабл-клик для увеличения) от Mr.Сталин

Немного общих вопросов
- Какие статы/скилы можно повысить за прохождение?
  - Список книг для повышения навыков(неполный)
  - Набор по уходу за телом от "Pretty&Glamour"
  - Как починить силовую броню?
  - Что делать с машиной?

Флэшбэк о выходе из убежища

Город Убежища (ГУ)

Блэк-Рок (БР)
- Джерлак
- Лавлок

- Лавлок - племя
- Лавлок – Рейдеры
  - Квесты Большого Луи
- Лавлок – радиостанция

Хоторн

Нью-Рино
  - Банды Рино
- Отель Сильвер
  - Металлоискатель:
- Эльдорадо
  - Квесты Бертолини
  - Белый джаз-мэн
  - Квесты Патрика
  - Стрип-клуб
  - Квесты Райта
- Ратуша - квесты Томпсона
- Стадион - квесты Страйкера
  - Химик Терри
- Ранчо Лучиано - квесты Лучиано

Уран-Сити

Ветер Войны

АЭС “Посейдон-ойл”

Лас-Вегас
- Стоянка караванщиков
- Кафе Хард-Рок
- Город рабов
- Дамба Гувера
- Мертвый отель
- Чистый город
- Питомник

Солт-Лейк-Сити
- Бизнес-центр

- Площадь возрождения
- Район Прово
- Железнодорожное депо
- Трущобы
- Завод Ядер-Колы
  - Каньон
- Харрельсон

Бриджпорт

Баттл-Маунтин

Зона 51

Благодатное

Прохождение сюжета

Карта городов (дабл-клик для увеличения) от [Мг.Сталин]



## Немного общих вопросов

Крафт предметов производится на верстаках, химических столах и кострах. На верстаках апгрейды и ремонт оружия, на остальном - всяческие лекарства и яды. Ближе к концу игры можно будет получить “мобильный костер”. Верстаки есть в ГУ, Рино (Ж/Д), Солт-Лейк(завод), (Ветер войны - гараж механика, Вегас - локация-

гараж), Хоторн (Ж/д станция), может и еще где. Костры: Лавлок - недалеко от торговки едой, Рино Ж/Д, недалеко от верстака, БР - возле дома Смита.

Некоторые рецепты костра: докторский чемоданчик (Рино), стимулятор и супер-стимулятор, лечебный порошок, шашлык из игуаны (случайная встреча), кровочист и коновал (Смит в БР или знахарь Лавлока).
Некоторые рецепты верстака: разнообразный ремонт, Месть Микки (рейдеры) - силовой кастет, Куботан (солт-лейк или Вегас) - кастет - очень мощный, ключи для него делаются из обычных ключей или связок по тому же рецепту, ремонт кожанки по квесту из Джерлака.

Неполный список ключей для куботана: ключ у Илая-Горбински (ГУ) и второй неподалеку; Связка у Б.Луи (снимается с трупа); ключи в рино: страйкер, девушка на ранчо лучиано, парень у входа в отель сильвер, у охранника Терри на базе Страйкера, ключи от отеля Эльдорадо; ключи в Вегасе: парень в шапочке из фольги, парень возле игровых автоматов, ключ у главаря работорговцев; ключи в СЛС: Прово у одного из негров, спецключ на Ж/Д станции, связка ключей администратора завода (но тогда квест будет провален). Связки дают 5 ключей сразу. (ключи братьев, караулящих сестру в Ветре Войны, для Куботана не подходят)

Телеужины и лапшу можно готовить на костре или центрифуге, хорошо лечат хиты.

Всем персонажам, которые с вами играют можно подсунуть крапленые карты, что повысит шанс выигрыша. Та же фишка с костями. Но в Рино нужно наоборот, утяжеленные кости заменить на обычные, но именно заменить, а не украсть, а потом подсунуть.

Для чего нужен сломанный Пип-бой? Распотрошить на верстаке и апгрейдить свой счетчиком гейгера. Потом использовать “бинокль” на себя, чтобы увидеть рады.

## Какие статы/скилы можно повысить за прохождение?

Неполный список статов:

+2 выносливости - чемпион ринга Нью-Рино и Вегаса (если выносливость повышена до 10 химией, то выносливость не повысится)

+1 сила - тренер в Вегасе

+1 удача - перк "бизнесмен" (также дает +5 к торговле)

+1 удача - амулет Шайенов(если в руках)

+1 интеллект - перк "Частный детектив" (чтобы его получить нужно выполнить несколько квестов на детективные истории: квесты Патрика, несколько квестов в Нью-Рино, квест на репутацию байкеров, квесты мэра и архивариуса в Вегасе. Сколько их нужно точно неизвестно, но получить его реально еще в Рино не доходя до Вегаса).

Перк "Эмпатия" - покупается у техника в Вегасе

+5% шанса крита - в кафе "Хард рок" воруем чемодан у одного из посетителей.

Скиллы повышаются часто - читайте прохождение.

### Список книг для повышения навыков(неполный)

**Блэк-Рок**

В одной из могил – Настольная книга скаута

В продаже у Вильяма – Книга по первой помощи

**Нью-Рино**

В продаже у торговца Бартона – Оружие и боеприпасы, Книга по первой помощи

В запертом номере отеля Сильвер – Настольная книга скаута

В продаже у механика Фрэнка – Электроника Дина

Верстак в клубе у Страйкера (охраняется собаками) – Дело диверсанта

В коллекции у Райта – Супернаука (энергооружие)

В шкафчике у Деверо (химик Страйкера) – Большая книга науки

**Ветер Войны**

В продаже у механика – Электроника Дина

В продаже у доктора – Книга по первой помощи

В продаже у интенданта – Настольная книга скаута, Дело диверсанта

В казарме (дальняя комната) – Оружие и боеприпасы

В столе у радистов – Большая книга науки

**Лас-Вегас**

Газетный автомат в Чистом городе – весь набор (только за деньги)

В инвентаре у одного из работников мэрии – Большая книга науки

В продаже у торговца – Настольная книга скаута, Книга по первой помощи

В продаже у Мориса (2-й этаж отеля) – Журнал торговля

В шкафу у главы работорговцев – Супернаука

В инвентаре у выродков в Мертвом отеле– Большая книга науки, Книга по первой помощи.

В инвентаре работника на дамбе Гувера (в комнате слева от интенданта) – Электроника Дина

**Солт Лейк Сити**

В столе на складе автоматов колы – Электроника Дина

В столе у технологов завода (2-й этаж) – Большая книга науки

В продаже у аптекаря – Книга по первой помощи

В продаже у торговцев – Оружие и боеприпасы, Электроника Дина, Настольная книга скаута

В подсобке у торговцев – Оружие и боеприпасы, Настольная книга скаута. (предположительно без убийства хотя бы одного торговца туда не войти).

У библиофила любые в обмен на газеты и 2 спец-книги в обмен на таблетки (см СЛС).

**Район Прово**

В шкафу Хозяина  – Дело диверсанта

**Караван Харди**

В продаже – Большая книга науки, Супернаука, Дело диверсанта

**АЭС**

В мастерской (2-я локация) – Электроника Дина

На складе внутри станции – Большая книга науки

**Хоторн**

На полке в здании Ж/Д вокзала – Журнал торговля

В столе административного здания (1-й этаж) – Книга по первой помощи

На полу в административном здании (2-й этаж) – Дело диверсанта

В столе в ангаре V9 – Электроника Дина

**Лавлок (радиостанция)**

В различных шкафах – Большая книга науки, Настольная книга скаута, Оружие и боеприпасы, Супернаука

**Лавлок (рейдеры)**

На книжной полке у Большого Луи – Настольная книга скаута

**Батл Маунтин**

В продаже у Фила – Электроника Дина, Супернаука, Дело диверсанта

**Зона 51**

В казармах – Дело диверсанта, Оружие и боеприпасы

В ангаре – Большая книга науки, Электроника Дина

**Питомник**

В кабинете главного – Книга по первой помощи

**Благодатное**

В шкафчиках на жилом уровне – Большая книга науки, Настольная книга скаута

**Место для пикника (специальная встреча)**

Рядом со скелетами любовной парочки после решения пазла – Дело диверсанта.

**Кафе “Новые надежды” (специальная встреча)**

В инвентаре одного из посетителей - Книга “Homo Ludens” (+2 эрудиция, красноречие, торговля, азартные игры и натуралист)

### Набор по уходу за телом от "Pretty&Glamour"

1) Атомные лезвия - Нью-Рино(Казино Эльдорадо), на втором этаже в самой крайней комнате в шкафу.

2) Соль для ванн - Нью-Рино(Ранчо Лучиано), в ванное комнате(металлический шкаф), напротив кабинета Лучиано.

3) Влажные салфетки - Батл-Маунтин(Центральная улица), в платяном шкафу в разбитом отеле.

4) Лечебная вода - Лас-Вегас(Хард-Рок кафе), у клиента возле барной стойки, дает после разговора про друга-качка.

5) Огрызок мыла - Солт-Лейк(Площадь Возрождения), дом за офисом шерифа(в ванной на полу).

6) Полотенце - Солт-Лейк(Бизнес-Центр), в отеле "6-я пуля", запертой номер(в книжном шкафу).

7) Зубная паста - Лас-Вегас(Чистый Город), отель "3 карты Монти" в номере(так же книжный шкаф).

+1200 опыта за сборку в автомате в Нью-Рино.

Вы можете его использовать сами и получить +1 Привлекательность, +25 макс. жизни, +5 Скорость восстановления или продать Мордино.

### Как починить силовую броню?

Нужны антирадиационный (АЭС) и противогазовый (Солт-Лейк, есть в продаже и где-то у озера) костюмы, гермошлем (Зона 51), чертежи двух этапов (первый этап - Фил в БМ или Техник в ВВ, оба этапа в Зоне 51). Центральный процессор (в Хоторне), Автономная система (в ВВ в убежище, можно достать без драки, только осторожно). Деньги, время.

### Что делать с машиной?

Ездить конечно. И улучшать - торговец на входе в Вегас расскажет про свалку, где можно поставить фары и тент. Техник в Рино (Ж/Д) сделает апгрейд (или его можно сделать у Скиттера). Фил (БМ) сделает апгрейд. Еще один апгрейд делается самостоятельно по книжке библиофила из СЛС. Уличный пес перекрасит машину (если квест на него выполнен правильно, то этот мелкий парень будет стоять возле Эльдорадо) И еще один апгрейд делает техник из СЛС (завод колы). После

окончании основного квеста техник из полицейского участка в Вегасе может проапгрейдить машину еще раз.

Апгрейд в Рино, о котором говорит привратник - это развод. Прогуляйтесь прямо по дороге от привратника и своруйте у одного из бомжей краску. Краска испорчена.

Как починить машину? Нужен предмет из локации АЭС. Чтобы его достать потребуется веревка и немного смекалки (там в гараже поищите металлоискателем. Найдете немного “топлива” для будущей машины). Чтобы узнать о машине, нужно поговорить с караванщиками в ВВ.

Почему автостопщик появляется без машины? Потому что глюк. Будет машина - он уже будет у вас подобран.

Где пилюли для библиофила? Первые - в ВВ у доктора. Вторые у мэра Вегаса (найти сложно).

Для чего нужны набор юного атомщика, броня полковника (у Фила байкера такая же поломанная броня. Если их обе взять, складываются одна в другую. Фил правда в одном из диалогов говорил, что он с броню не продаст т.к. практически сросся и даже если его убить то броню придется пробить она будет испорчена. Может его нужно правильно убить и она не сломанная будет? У генерала Вескера тоже такая же… то есть всего их три) и сервомотор? Пока неизвестно.

Полимерные пластины нужны для улучшения армейского-бронежилета из старых версий игры (был в Хортоне) и его мог дать генерал Вескер за доставку ему бомбы. В этой версии такого квеста нет, поэтому они бесполезны.

ААА!!! я отдал С-4 Райту, а теперь он мне нужен, что делать? Проще всего дождаться ночи и отравить его. Украсть не получится.

Где собака в кафе “Новые надежды”? В кафе с собаками нельзя. Но можно найти успокоительное для параноика. Поворуйте у посетителей, найденное уникально.

Где Поджиг? Нету. R.I.P.

Случайка дом на колесах: Дом на колесах: легкое оружие 65 чтобы починить ружье. Обмен 5 фляг с водой на 1 стимпак (они не уходят, так что стимпаки можно получать регулярно). Ремонт 50 – ремонт двигателя. Доктор 80 для опознания болезни. Двигатель можно не ремонтировать а вытащить детали (пригодятся улучшать автомобиль, двигатель после этой манипуляции будет испорчен). Главное

не говорить потом об этом владельцу… а то он обидится и перестанет с вами общаться. (не сможете менять воду на стимпаки)

Случайка танкер: там есть классный пистолет. Все довольно просто.

Случайка пост рейнджеров: можно найти рацию и пообщаться через нее с рейнджером. Ничего особенного, но диалог забавный. Также тут валяется рецепт алкоголя. Машины на локации не будет, но после выхода с нее, она должна появиться снова. Тем не менее, сохранитесь в отдельный слот. Не приезжайте туда на машине второй раз а то машина пропадет, если вы там что-то забыли - оставьте машину рядом а туда идите пешком.

Как выполнить спецпоручение склада?

Ионный синтезатор - бункер Страйкера;

Газоанализатор - СЛС в “домашнем убежище” в трущобах;

Импульсный модулятор - убежище Томпсона возле генератора;

Регулятор давления - на дамбе Гувера в Вегасе купить или выменять на пиццу;

Чип синтезатора одежды - ВВ разрушенное убежище, достается без драки.

Как забрать SoS? Никак, он уже не нужен.

## Флэшбэк о выходе из убежища

Вам нужно собрать данные с мониторов – это несложно, но чтобы попасть к двум из 5 мониторов потребуется крюк и рычаг. Крюк лежит в машине (применяется на лестницу), а в качестве рычага используется упавший дорожный знак. Независимо от ваших характеристик, чтобы убрать завал потребуется три попытки. Больше никаких проблем тут не будет. Выбрать можно любую ветку диалога – на игру далее это не повлияет. Если сказать доктору, что боитесь, то можно пропустить пролог.

## Город Убежища (ГУ)

Эрудиция 50 позволяет открыть истинную историю своей болезни в компьютере возле дока.

У доктора можно выпросить стимулятор или аптечку (Красноречие 35+ или максимальное количество здоровье меньше 35).

Если применить эрудицию на компьютер возле выхода из ГУ – можно получить стимулятор (наука 25).

Для убеждения гражданина/гражданки выйти из убежища характеристики не важны.

Хитрый охранник дает задание «проследить за парой», нужно только найти их, поговорить и выбрать варианты действий.

Сержант Старк дает задание по поводу общины Джерлак (но не спешите его выполнять до конца раньше времени).

Если поговорить с Гарольдом, а потом с сержантом (или с обоими), то Гарольд расскажет про Моро и Хаб. После этого разговора доктор в убежище даст квест на добычу мутировавшей крови. (свинокрыс есть в самом ГУ, койоты часто встречаются поблизости, а Гекконов вы встретите много). За это док научит вас рецептам лекарств и расскажет про инфекции. Но он не скажет, что инфекции в игре зависят от навыка натуралиста – чем он выше, тем меньше от нее проблем.

Питер Грейвс дает сюжетные квесты.

Сэм возвращает ваше имущество (мятую бумажку храним!) и дает квест «Спецпоручение склада», который выполнять будет очень долго. Также, если украсть у него журнал, то потом можно получить интересный диалог. Во время которого можно получить дополнительный опыт, если убедить его пощупать себя. При этом опыт выдается двумя порциями, и для получения второй порции необходима Харизма (выше, чем 2, но 6 достаточно). После этого можно будет его шантажировать (-5 кармы), чтобы получить предохранитель. Получить предохранитель и от Старка, и от Сэма нельзя.

Джошуа может дать квест на поиск робота – характеристики тут не нужны. Робот на локации “Опаловый прииск”, но чтобы пробраться к нему потребуется динамитная шашка, которая есть на локации “Пустошь” Компьютер возле него повышает навык натуралиста на 3%  и открывает локацию АЭС.

Если покидать дротики в мишень получите опыт и повышения навыка «метательное оружие» на 5%, если оно меньше 90% %). Или опыт, если выбить больше 40 очков.

На локации “Опаловый прииск” можно найти голодиск (отдать Джошуа для расшифровки), гуля в подземелье – с ним стоит пообщаться повнимательнее (требуется Интеллект 9, чтобы полностью завершить его квест), робота по квесту Джошуа и свинокрыса для сбора крови.

На входе в эту локу и у если вас удача не менее 7, поройтесь в стоящем там туалете (это не шутка! хоть и смешно). Получите отравление, но найдете много полезных для начала вещей. (включая динамитную шашку или “коктейль Молотова”, чтоб вынести дверь)

## Блэк-Рок (БР)

Вильям расскажет вам, что Джей кукиш тут проезжал.

Можно подраться с Майком в баре (желательно без оружия 60% и более). После этого у него можно купить силовой кастет. 3500, или 2500 с торговлей 60. Дорого, но следующий встретится очень нескоро. Если же ему проиграть, то он может повысить навык безоружного боя на 3% (200$). Второго боя не будет в любом случае. Кастет можно купить в любом случае. Неважно победите вы Майка или проиграете. Но если проиграть, то опыта не дадут.

Для лечения Жасмин нужно расспросить Смита, который расскажет о ягодах паслена. Когда найдете ягоды (Лавлок – Смит расскажет где его искать, изредка Рино и растут местами), Смит подскажет как сварить «Кровочист» для лечения. Требуется доктор/эрудиция 30. Также вы получите бонусом рецепт отравы «Коновал».

Чтобы снять ошейники с рабов нужен навык Диверсия 35. Ошейник (1) пригодится для крафта уникального силового кастета. Если вы продадите все ошейники, то получить еще один можно с трупа раба или в случайной встрече с трупа садиста.

Чтобы разобраться с браминами нужно поговорить с парнем, который их охранял. При красноречии 25 он расскажет, что уснул. Но это же можно узнать у Жасмин. Потом нужно осмотреть ограду (вы сами найдете место, куда нужно ткнуть мышкой). Потом осмотреть труп брамина и спросить у Джастина про патроны. Останется только поговорить с Болтом и выбрать решение.

Чтобы найти Майло-посыльного нужно отправится в Джерлак и поговорить с его женой (если увести Джерлак в ГУ, то останется записка от жены на письменном

столике, над домом с охотником на гекконов). Потом вернуться к гробовщику в БР и убедить его рассказать обо всем. Нужна или плохая карма, или красноречие 45 или сила 8 или репутация в поселении (квестов на спасения рабов и поиск брамина достаточно). Потом стоит поговорить с Юджином (нужно красноречие 25), прежде чем сдавать квест. Если после этого взять в руки рацию и использовать, то будет еще один квест (где можно найти немного бесплатного паслена), за выполнение которого можно выпросить у Вильяма энергетический пистолет (и улучшить его у одного из жителей или самостоятельно на верстаке (энергооружие 50)).

Квест дадут после поиска Майло – нужно активировать рацию и пойти на сигнал. Там у входа в пещеру вас будут ждать рейдеры, а внутри – караванщики. Можно убить караванщиков или выманить их к рейдерам. Или же убить рейдеров и тогда караванщики будут появляться в БР (каждое 10 число) и приторговывать разной мелочевкой. Также караванщиков можно вывести в обход – в консоли будет сообщение «тут дует свежий ветер» - нужно подойти в упор к стене и пройти дальше – откроется запасной выход. Еще есть возможность отравить рейдеров - нужно нажать на костер, дальше будет все просто (отрава коновал или три хвоста скорпионов). После отравления нужно будет поспать в пещере.

После лечения Жасмин попросит найти ей парня. Квест легко выполняется с навыком гробокопатель (лопата на полке возле гробовщика), и немного сложнее с разговорными навыками. При использовании разговорных навыком можно получить немного опыта.

## Джерлак

Спасти парня можно за деньги, с помощью навыка ремонт 35, или с помощью возраста 30 лет или красноречие 65%+. Причем с ремонтом парня посадят в клетку, откуда его можно будет вытащить в обход квеста. Если его спасти разговорным навыком или возрастом, то Джерлок предложит за починку насоса пистолет-пулемет с магазином патронов. Если дать им сжечь парня (или просто уйти с участка и вернуться через пару дней) то Джерлок за ремонт насоса предложит несколько разных “пушек” на выбор.

Парень за помощь может вам апгрейдить (уникальным образом, не так как все остальные улучшатели) обычную кожанку и починить водосборник в Лавлоке.

После его спасения можно сказать его сестре, что спасали не за спасибо, и она расскажет, где у Джерлока схрон, в нем пистолет и немного приятных мелочей. Нужна лопата. Но если узнать у неё про схрон, то сам спасенный откажется улучшать куртку и чинить водосборник. Но можно сначала улучшить и починить, а потом наехать на сестру.

Для ремонта насоса нужен либо металлолом (ремонт не менее 30), либо предохранитель, который можно взять в ГУ. Имеет смысл взять предохранитель, а починить с помощью лома – это сэкономит вам в Рино 500$

Охотник Эван обучит вас охоте на Гекконов и даст перк «сдирание шкур». Если во время первой охоты спросить его про капканы, то он повысит навык диверсия на 5%. Его квесты завязаны на использование свистка. Отманивайте ящериц и забирайте то, что нужно. В пещере с яйцами (второй квест) можно будет найти разодранную куртку, которую, при помощи верстака и шкурки серебряного геккона, можно превратить (при навыке ремонта 35%) в обычную кожаную куртку. Также в пещере с ящерицами можно будет убить штук 5 (это не завалит квест, но даст опыта.

Также Эван после успешного завершение квестов даст наводку на огромного скорпиона. Скорпион очень толстый (100 HP) и очень больно бьет. Рекомендуется бить в глаза, после повреждения которых будет только убегать (главное, чтобы не убежал за сетку выхода). В награду дадут 500 опыта.

Переселение Джерлака в ГУ лучше выполнять после квеста на поиск Майло. Охотник Эван останется жить там, а больше там квестов и нет. Для убеждения нужна репутация или красноречие 70.

## Лавлок

### Лавлок - племя

Первый квест – очистить поля от растений. Идем на запад и убиваем все, что нападает. Рядом стоит пастух, который предлагает неведомую… НЁХ. Цена зависит от навыка бартера (150$ при навыке бартера 50 и 10$ при навыке 300). Можно обменять на  обычную кожаную куртку, но придется убалтывать. НЁХ окажется тостером и пригодится для крафта уникального силового кастета. Также у него есть

сломанный лазерный пистолет – чинится на верстаке. Еще его можно уломать на халявное копье.

Рядом с пастухом есть подъемный мост. Нужна веревка, чтобы его починить. Рядом с домиком лежат доски, чтоб их поднять нужна сила 6 и больше. А если силы не хватит, можно попросить помочь пастуха. Они завершат ремонт (ремонт 40). В домике нет ничего особо важного, но для начала игры приятный бонус. Веревка есть в подвале у рейдеров.

Чтобы починить бак потребуется металлолом и сварочный аппарат (есть в Ветре Войны и на АЭС). Также можно уговорить техника в Рино – он починит все за вас (есть вероятность, что он потом не вернется). Или попросить парня в Джерлаке, если вы его спасли.

Знахарь даст квест на нахождение рюкзака с травами – он у рейдера Форсажника, который поставит его на кон в игре (при удаче 10 и игре 100% выигрыш получается не всегда). Или можно его убить. Или нет…

Под навесом стоит воин, его друг - Тихая Река - пропал. Его можно найти на ранчо Лучиано в Рино. Купить или устроить побег (нужен навык диверсии или эрудиции и одежда. Подойдет кожанка с самого ранчо или любая другая, идеально на эту роль подойдет украденная у рейдеров с веревок сушилки Изношенная кожаная куртка). Вернитесь к охотнику после спасения и получите метальное и холодное +5%.

После спасения Тихую Реку можно уболтать пойти на охоту вместе. За это вы получите копье и навык свежевание гекко (это проще квестов Эвана).

Чтобы вылечить Макконса нужно очень много всего. Поэтому, прежде чем заводить о нем разговор, соберите все необходимое. Нужна чистая вода, скальпель (или боевой нож, или нож), аптечка или докторский чемоданчик, пассатижи и два стимулятора. И нужно пройти тест шамана.

Ответы: тонкий кишечник, не был задет ни один жизненно важный орган, переваривает пищу, несколько недель, промыть самогоном, понижает восприятие, переломаться.

Потом пойдут проверки на характеристики: ловкость, восприятие, выносливость, нужно быть здоровым, не облученным, не отравленным и не зависеть от наркоты.

За успешное лечение повыситься навык доктора на на 5%. Имейте ввиду, существует несколько исходов лечения и зависят они от набора имеющихся

инструментов, навыка доктора, а также успешности проверки навыка доктора (не только его уровня).

Также знахаря можно уболтать, что научные методы не хуже его гомеопатии, что повысит вам навыки доктора. Доктор или первая помощь 40. Первая помощь +5%.

В какой-то момент вождь станет неразговорчивым на тему рейдеров, если вы будете выполнять квесты Большого Луи (а именно в момент сдачи чемоданчика по “курьерскому” квесту). Разговорить снова его можно только перебив всех рейдеров (не ядом).

При высокой репутации и силе 7 можно подраться с тем охотником, что сопровождал вас по деревне. Еще он может вам повысить навык натуралиста.

Также при высокой репутации можно получить доступ к радиостанции Лавлока.

Базу рейдеров может предложить вынести шаман или вождь. Уничтожение возможно двумя способами:

- kill’em’all;

- отравить бак для воды. Для этого его нужно осмотреть и приготовить 3 пузырька коновала. В живых останется только Большой Луи, если вы его не отправили в Вегас. (С ядом есть небольшой но полезный баг. см. “Хитрости Невады” ссылка в самом начале).

С шаманом племени можно поговорить ночью возле могил. В остальное время он будет вас посылать. Если вы рейдер – разговор не заладится.

### Лавлок - Рейдеры

Ели у вас карма +250 (нужно меньше) то квесты Рейдеров большей частью для вас будут закрыты, т.к. Луи не даст вам шанса вступить в их банду. Подойдете к нему и после короткой беседы вы сразу пойдете на ринг. Маленький совет: идите к Луи сразу как откроете локацию Лавлок (карму выше +250 к этому моменту просто не успеете набрать или возьмите перк, который переворачивает карму) вступите к нему в банду (квесты потом не обязательно выполнять). Дальше как не играйте, Луи уже вас не прогонит и не будет против (даже если карма будет +1000).

Чтобы нормально договориться с рейдерами лучше всего послать лесом того, кто вас «поймает». Он будет за вами бегать, но драки не будет. И больше шансов не оказаться на ринге, если вам нужны их квесты.

С Форсажником можно поиграть не только на вещи знахаря, но выиграть трудно (300% игры и 10 удачи дают всегда выигрыш). Сложность растет после каждой победы (за каждую победу получите опыт). Также можно выкупить за сотню или получить через постель (женский пол, харизма 5) Если получить вещи через постель, то Форсажник, почему-то, потом навсегда будет лежать под своим столом, сразу можно и не заметить :-)

Пока Жирюга Джексон шастает в туалет можно слить с самогонного аппарата выпивку.

Плесень можно напоить самогоном. Потом он будет требовать различную наркоту, после чего сдохнет. Сначала алкоголь, потом целебный порошок, антикурильщик и психо. Перед психо можно забрать его пистолет (и за выполнение ему доставок наркотиков минусят карму).

В верхнем правом углу локации есть забор. Если у вас высокая сила, то можно разобрать его частично и получить доступ к тайнику о котором говорит Жирюга (можно подорвать забор взрывчаткой с таймером или монтировкой сломать). Слева можно украсть кожанку, которая сушится на веревке. Но по качеству она хуже обычной.

В подвале есть немного полезных вещей, в том числе и монтировка для вскрытия ящика (если возле ящика сохраниться. то загружаясь и открывая ящик можно увидеть, что вещи в нем появляются на рандоме…. можно так получить те которые вам нужнее. Работает для любого такого ящика).

На втором этаже в столе (не в том, который охраняет Луи) лежит схема Месть Микки. Там же лежат игральные кости для любителей поиздеваться над казино.

Если отравить рейдеров, то Луи будет ходить по первому этажу и пинать их. Но если вы с ним поговорите - то он может дать свой квест, после чего нападет или вы попадете на ринг, где будет куча живых рейдеров (разговора не будет, если вы говорили с ним ранее).

### Квесты Большого Луи

Если вы решили поговорить с Луи мирно, то стоит выложить деньги перед этим, иначе он их отберет. Также он отбирает зажигалки и некоторые другие вещи.

Первый квест Луи – это ограбить базу Хоторн. Там нет ничего особенно сложного. Второй квест – это стрясти со Страйкера дань – нужно Легкое оружие, Без оружия или Красноречие 60, иначе вас пошлют.

Третий квест – разобраться с Максоном в Рино. Наводку может дать привратник за 50$ или угрозы. Потом нужно опросить караванщиков – при восприятии 5 вы узнаете в одном из них Максона. Дальше выбор – убить его или помочь сбежать. Но он вам поверит только при интеллекте 5 или красноречии 25. Еще понадобиться дробовик. У Максона есть уникальное оружие “Обрез Максона” очень хорошее, особенно для начала. По характеристикам как “Обрез” (улучшение ”Дробовика”), только патронов у Максоновского в обойме не 2(два) а 5(пять).

Четвертый квест – убить курьера. Тут все очень просто. Но чемоданчик можно отдать не Луи, а Бертолини (см. Нью-Рино), на что Луи обидится, а сам квест повиснет в заданиях..

Пятый квест – убить дилера Соломона. Тут вариантов несколько: либо заплатить дилеру (любому) и за 1000 или с силой 9 или с безоружным боем 90 договориться о встрече. Или можно спросить заводилу ринга о честности боев, потом поговорить с Гонщиком, он даст квест на поиск очков (они у бармена Бурлеска), после получения очков расскажет как связаться с Соломоном. Доктор 50 и красноречие 80 позволят узнать о Соломоне без квеста, нужно побеседовать с мужичком в зеленой рубашке в трущобах (комната с двумя детьми). Сам Соломон в комнате смежной с баром Коттон – вход через трущобы. При интеллекте 10 его можно узнать и так.

Если его расспросить, то при красноречии 65 он расскажет, что дрянь ему подкинул Страйкер. Красноречие 70 или доктор 45 позволят уговорить его на ампутацию пальца относительно мирно (только если воспользоваться навыком разговора, а не доктора, то химик повысит цены на свои товары). Награда за последний квест – деньги, опыт и звание. Звание рейдера обозлит караванщиков в Рино, а еще не сможете ядер-колу через караваны отправлять.

После последнего квеста, Луи можно пристроить в кафе “Хард рок”. Если вы его туда отправите, то его место на втором этаже займет Живорез, который предложит устранить своего босса (можно отравить). За убийство даст 5000$ (6000$ при

торговле 50), а также вы лишитесь звания (но рейдером останетесь со всеми вытекающими). Можно поговорить с Луи, он сделает контрпредложение и даст 1000$ на яд. Дальше вы можете отравить Живореза или перестрелять всех рейдеров (что даст лучшую концовку для Шайенов).

Убийство Большого Луи негативно влияет на концовку игры, кроме описанного выше случая.

### Лавлок - радиостанция

Самое сложное – получить к ней доступ. Рейдеры о ней не в курсе (кроме Форсажника, но он 300$ просит), а племя нужно убедить или запугать (если вы рейдер).  Либо можно включить рацию на локации с племенем и радиостанция найдётся сама. Только сначала нужно узнать о ее наличии в Хоторне.

Тут все элементарно – нужен только металлолом для починки генератора. Потом не забыть взять в столе ключ-карту, которая и откроет все двери.

Для взлома двери в административные помещения нужна эрудиция 75 (или пароль из компа, который чинится ремонтом 75), для остальных дверей есть мастер кард ключ карта (высокий навык взлома/электронная отмычка позволяют взломать двери и так). Кейс из сейфа нужно отнести сержанту Грейвсу в ГУ за опыт.

Чтобы воспользоваться компом нужно починить второй генератор в комнате с муравьями. Но вот связаться с байкерами с него не выйдет.

## Хоторн

В первой локации «Железнодорожная станция» нет ничего особенно интересного. Разве что пассатижи над верстаком – они пригодятся.

На второй «Мертвый город» есть большой крыс (нет, неразумный) и можно «поиграть» на автоматах с помощью ремонта (необходим инструмент – пассатижи в самый раз. Но сойдет и монтировка).

Тут же в здании лежит труп старателя, которого очень ждут в Рино. Возьмите с тела записку, даже если квеста нет – потом пригодится. Рядом с трупом стоит

поломанный робот. Его можно починить (требуется эрудиция) и он вскроет часть ловушек.

На территории гарнизона можно выключить турели с помощью щитка, который висит на углу здания. Если не наглеть, то даже скрытность не понадобится. Ну или их можно просто расстрелять, если навыков хватает.

На компьютере с помощью эрудиции возле входа в здание можно отключить охрану второго этажа.

Поле отключается ремонтом или эрудицией, или взрывчаткой с таймером. заюзать и бросить рядом на пол.

В шкафчике на втором этаже лежит парадная форма – ее нужно отдать генералу в ВВ. Дверь рядом со шкафчиком выламывается в боевом режиме монтировкой (или взрывается). А ней вы найдете лучший пистолет для старта. И его тоже можно отдать генералу. В одном из складов следующей локации можно найти крупнокалиберные патроны – все для того же генерала.

Компьютер на втором этаже нужен по квесту сюжетному (один из путей) и по квесту генерала ВВ. Также в нем содержится информация о радиостанции в Лавлоке.

В последней локации – «Ангар V9» - рейдеры вас оставят – не хотят лезть под турели. Можно попросить одного из них помочь перелезть через забор. Также можно привязать веревку или пролезть в дырку в заборе – но возле дырки мины и турели очень близко. А там уже окольными путями по крышам и складам зайти внутрь бункера (нужно отметить, что даже взлом 100% дает лишь 25% шанса вскрыть некоторые замки на базе). В самом бункере будет только очень толстый робот, которого можно заманить на оголенный провод (сначала нужно включить рубильник) (если в инвентаре носить резиновые сапоги, током от провода вас почти не будет бить), что облегчит бой. Неподалеку можно найти красную карту, которая открывает самую дальнюю дверь, - там можно отключить турели вокруг ангара.

Там же на складе можно найти С-4, который нужен по квесту Райта.

В бункере на столе лежит запчасть для силовой брони – центральный процессор. На втором столе лежит «глушилка», которая нужна по сюжету. В комнате в столе лежит ключ-карта от реактора. В самой реакторной можно только отключить реактор.

# Нью-Рино

### Банды Рино

Если вы хотите пройти максимальное количество квестов, то делайте примерно так: Бертолини (завалить последний квест) и/или Лучиано (не сдавать последний квест или отказаться от звания), Райт (Уран-сити немного пострадает). Потом Томпсон или Страйкер на ваш выбор (подробности ниже) но по 1 квесту они вроде бы дадут, если выполнять их параллельно. Большой Луи на Рино особо не влияет.

## Отель Сильвер

Количество квестов в Рино безумное.

Если вы убили рейдеров, то возле отеля вас встретит выживший. Можно его убить или убедить различными путями.

Торговля 40 в магазине караванщиков можно получить опыт за описание торговых ситуаций.

Там же если ты вор – цены в магазине будут на 10% выше. Если же стать одним из приближенных, то цены понизятся. Статус героя трущоб также даст скидку 10%, если вы стали Шерифом в Уран-Сити то еще +10% скидки.

При торговле 30, привратник расскажет о тайнике за 5$. Тайник находится слева от входа в локацию. Там горящая бочка и покрышка. Покрышка - тайник.

Если вы рейдер, то дилижанса вам не видать, но сила 9 или без оружия 70 позволят выбить из Туко немного опыта.

На втором этаже Отеля Сильвер лежит схема докторского чемоданчика. Ключ от комнаты можно украсть.

Там же на втором этаже Отеля Сильвер стоит парень, у него в инвентаре "кошачья лапка". Если украсть - будет интересный диалог.

В баре можно поболтать с человеком возле стойки и получить пиво и экспу. Нужна карма +50.

Парень в кожанке возле автоматов. Требуется игра 40 или эрудиция 50, чтобы выполнить его квест до конца. На прохождение уйдет какое-то время. Проходится

несколькими способами: 1) подсказать формулу; 2) поговорить с Мордино; 3) уговорить сменить автомат. .

Хардинг (человек в одной из комнат трущоб) расскажет о миссионере Патрике и косвенно даст квест на помощь себе. Нужен высокий уровень доктора и придется побегать. Для выполнения квеста нужно пообщаться с жителями соседнего дома, самим Хардингом, а потом с Патриком. Нужны Эрудиция и Доктор 35. После нужно вернуться к Хардингу с билетом в ночной клуб (можно стянуть в трущобах Эльдорадо или выпросить у Мамаши – хозяйки клуба).

**Металлоискатель:**

В соседней с ним комнате живет семья Гейт – которая дает квест на поиск старателя. В Хоторне (см. Хоторн) есть труп того самого старателя. Если вы не выполните квест Райта, то этот будет доступен.

После доставки записки (см. Хоторн) вас пошлют искать напарника Роберта, по имени Марк. Чтобы его найти придется пройти в соседнюю локацию (Эльдорадо) и опросить семью погибшего – их легко узнать – остальные с вами будут говорить вежливо. Если у вас красноречие 80, то можно договориться с ними, если нет, то после этого нужно зайти к соседям семьи Марка, которые расскажут, что и как. После этого нужно ОБЯЗАТЕЛЬНО зайти к мисс Гейт, иначе квест частично зависнет. После этого Марка можно будет найти в БР в баре. Можно предложить ему выполнить контракт за него и получить металлоискатель и квест на поиск С4 (см. Хоторн). Если вдова не хочет завершать квест – придется выполнить квест Райта в Уран-сити, потом принести ему с-4 (и сказать, что старатели выполнили работу, иначе не видать вам больше мисс Гейт), а потом вернуться к вдове и получить апгрейд металлоискателя (без апгрейда вы с ним намучаетесь). Установить апгрейд можно на верстаке (ремонт 40, эрудиция 30).

В трущобах можно найти вдову Кловер, которую трясут на предмет долгов администраторы казино Эльдорадо. Ее долг можно выплатить или аннулировать с помощью портсигара. Портсигар можно украсть у Райта или снять с тел Страйкера и Томпсона. Если стать консильери Бертолини, то можно убедить администратора простить долг.

Мужик в синих штанах возле бара даст банку с едой. После вскрытия банки стоит содрать с него три шкуры.

С помощью рации или металлоискателя возле отеля можно найти вход в канализацию (нужна веревка). Там сидит гуль с несчастной судьбой. Что с ним делать – вам решать – его семья в трущобах недалеко от входа. Если сдать гуля мужику, то получите противогазовый комбинезон, который нужен будет для брони, но получается и другими способами и уникальное холодное оружие… хоть и слабое называется “металлический прут” если рассказать все жене то получите от гуля зажигалку и +5 кармы. После этого если убить гуля то с него можно подобрать его “уникальное оружие” но противогазового комбинезона уже не будет.

Возле отеля стоит бомж, который просит еды. Если его покормить, то он даст +5 кармы и сможет подсказать как поймать граффити-хулигана. Рядом с ним есть разбитый автомобиль, если возле него поискать металлоискателем то можно найти уникальный 10мм пистолет “Устаревшая модель кольта 6520”

В самом отеле можно поинтересоваться у портье, кто испортил им все стены – вам дадут квест на поиск арт-хулигана. Между 2 и 4 часами утра возле стены будет шастать пацан. После того, как он «ударит стену» с ним нужно поговорить и отвести в отель. После этого вам решать, что с ним будет. Лучший вариант (интеллект 5) заставить его нарисовать фирменное граффити. Тогда Уличный Пес (он будет возле эльдорадо) сможет покрасить вам машину.

Также портье даст квест на ремонт вытяжки (она на втором этаже в одной из комнат) Ремонт 40.

Ночью по всему Рино (и в других городах) можно найти моргающие фонари. Если их починить – получите немного опыта (сохранитесь перед этим). Проститутки дадут скидку за ремонт фонарей возле них.

## Эльдорадо

Если убить Томпсона, то мирно к Бертолини пройти будет нельзя.

### Квесты Бертолини

Для доступа к квестам нужен уровень 7.

Первый квест - передать послание Канарейке. Это бомж возле ранчо Лучиано. Его можно сдать Мачете при желании.

Второй квест - поссорить ресторан и казино. Проще всего это сделать заминировав повозку, которая появится возле отеля Сильвер. Потребуется динамит или пластит, но подойдет и отрава коновал или хвост скорпиона (с уменьшением кармы). Выставьте таймер и в режиме скрытности воровством подсуньте туда. Если охранник вас замечает за этим делом, можно сначала напоить его алкоголем.

Третий квест - разорить ранчо. Нужно поджечь (нужна зажигалка) бочку на складе. Склад - это большое здание с запертой дверью. Зажигалку можно найти на локации “отель Сильвер”. Или можно отравить поилку для браминов (больше уменьшение кармы).

Четвертый квест - проследить за Хьюи (парень в кожанке в казино возле лестницы). Вам решать что делать. Но если не убить “крота”, то Бертолини на вас нападет (или при красноречии 50 - просто выгонит). Если же убить крота или заставить Хьюи, то вы станете консильери Бертолини. Томпсон вас зауважает, а Страйкер будет слать лесом.

### Белый джаз-мэн

Если персонаж мужского пола, то в диалоге с барменом Коттона будет вопрос о пустующей сцене. Это начало квеста о джаз-бэнде. Для продолжения квеста нужна Харизма 7. Орнетт-трубач - это парень в красной рубашке в трущобах. Ему нужна труба, которая у Райта. Украсть или пробить путь - ваш выбор, можно конечно и купить, но это - не наш выбор, а еще можно уболтать... Ночью в режиме скрытности Райта легко обойти и обчистить все шкафы. Орнетт расскажет про остальных участников.Возле одного из входов (там, где решетки) сидит бомж, который любит играть на барабанах (банках). Не пожалейте 10$ - он вам еще пригодится. Гитарист Чарльз (трущобы Сильвера) затребует Репутацию в трущобах. Квестов Патрика будет достаточно. Теперь джаз-бэнд в сборе. Осталось только убедить Томпсона не драть три шкуры с бармена. Для этого нужна торговля 75 или убить там всех, или согласится на невыгодные условия :) . Концерты назначены на конкретные дни, поэтому внимательно смотрите на календарь. Перед концертом можно набрать название джаз-бэнда, но это ни на что не повлияет. Вместо третьего концерта будет наезд на бармена. Нужно поговорить с ним, потом с Орнеттом, чтобы выяснить чьих это рук дело. Виновника можно с разговором 75 (или поцеловать его в зад) уговорить стать вокалистом вместо вас. Или с интеллектом 7 узнать много интересного, но потом снова потребуется красноречие 75 или поцелуй в задницу. Тогда будет еще один концерт и на этом все. Есть еще

мини-квест на расклейку афиш (нужно раздать листовки для расклейки четырём пацанятам. Возможно, от факта завершения этого задания зависит размер гонорара от выступлений. Также, возможно, даётся он только в случае предварительного мирного разрешения ситуации с граффити на стенах отеля. Список детей, которым нужно отдать листовки: 1) Уличный Пёс (возле казино "Эльдорадо"), 2) сын миссис Гейт (которая даёт квест на поиск мужа-старателя), 3) в тех же восточных трущобах паренёк, проходящий по квесту о письме Патрику, 4) бедолага, снующий между столами в ресторане отеля "Сильвер".), но мне его не давали.

Возле входа в бар Коттон стоит паренек, которому не заплатили. Можно выбить деньги из бармена и отдать парню. Или не отдать… (красноречие 48 нужно для получения денег).

В Коттоне бармен предложит вам привезти комика из Нью-Вегаса. То еще путешествие – комик понижает удачу на 3 пока он с вами.

В раковине бара можно найти шпильку. Можно и отдать ее хозяйке, которая на это жалуется.

В баре Коттон есть мужик, который потерял медальон. Его можно найти севернее базы Страйкера и восточнее от входа в бункер металлоискателем.

### Квесты Патрика

Возле Эльдорадо находится здание, в котором живет Патрик. Он даст несколько квестов:

- опросник – просто ответьте на вопросы - что вы ответите - не имеет значения;

- вылечить бомжа – навык доктор или медикаменты;

- забрать посылку (у того парня, который рассказывает о Хардинге возле отеля Сильвер). Нужно красноречие 55, чтобы забрать бесплатно;

- получить у Райта разрешение на показ фильма, уговорить его просто (красноречие 25, сработает, только если у вас хорошая репутация в трущобах или он уже давал вам квесты, иначе разрешение будет за деньги 1000$);

- охранять Патрика во время показа (проще всего пошарить по карманам зрителей, там поймете, что делать, можно встать на пути убийцы и попытаться уговорить или убить, но в этом случае получите только опыт за убийство и Патрик пропадет).

Мужик возле трущоб даст отмычки и немного опыта в обмен на пистолет (любой), можно его просто убить (+5 к карме).

Под казино можно поучаствовать в боях без правил. В отличие от F2 здесь бои ведутся до смерти. Количество боев ограничено, но в сумме они дают много опыта и денег. И + к выносливости, если пройти до конца. Также бои дают репутацию, что можно использовать для начала квестов банд.

Тренер возле ринга может повысить рукопашный бой на 5% за 1000$.

Заводила ринга перед одним из последних боев даст наводку на химика, нужно поговорить с ним о повышении шансов.

Администратор казино (на втором этаже) может дать квест на ремонт кия. Можно сделать самому (нужен еще один кий) или отдать технику. Кий можно получить у Чейза или в столе на ранчо Лучиано. В кий можно установить жучок после ремонта.

В трущобах есть мужик, который страдает головными болями. Доктор 50 позволит поставить ему диагноз, а красноречие 80 после этого выяснить, кто поставляет ему лекарства (см. квесты рейдеров).

В той же комнате есть двое парнишек, которые спорят из-за игры. Вы можете: 1) решить спор в чью-то пользу, либо помирить их за дополнительный опыт (красноречие 32%); 2) предложить сыграть за право владения, в том числе и с ними (для победы требуется игра 35%); 3) схватить игру и пойти дальше (игра стоит 35$).

Соломон даст квест «откопать гуля», если вы гробокопатель.Труп закопан на Ж/Д станции. Не носите его с собой долго. В награду получите трупный амфетамин: дает на 20 минут +1(одно) очко действия в бою, но на сутки -3(три) выносливости и +большую дозу радиации она будет воздействовать на вас 2(два) раза, суммарно от 60 до 80 рад, зависит от вашего сопротивления,  (ничего не стоит), -10 кармы.

### Стрип-клуб

В стрип-клубе женский персонаж может попробовать себя в роли танцовщицы, нужна ловкость 7(И харизма точно выше 3). Получите солидно денег и квест. Чтобы попасть в клуб бесплатно (будучи женщиной) нужен интеллект 7.

После того, как вы выступите несколько раз, вам посоветуют выйти из клуба через заднюю дверь (стоит пошарить по шкафчикам и сейфу). Там вас встретит Тед Банди – серьезный противник с потрошителем (От него можно убежать, но это

может нарушить квест). Если же выйти через переднюю дверь, то получите перк «жиголо», отравление и риск умереть, если у вас мало ХП. Если все же решитесь на это – не говорите с мамашей, пока не выйдете из города, иначе она откажется с вами говорить впоследствии.

После смерти Теда вы получите фотографию и возможность выступить снова. Поговорите об этом с Мамашей, потом с барменом. Потом вам нужно будет найти адрес, указанный на обороте. Перед тем как отправиться в трущобы можно зайти на ресепшен в Сильвер там подскажут где искать  Это квартира, где вы забирали посылку Патрика возле отеля Сильвер. Расспросите жителей и отправляйтесь на Ж/Д. Там нужно найти единственную запертую дверь в ряде домов и осмотреть холодильник. Теперь вам нужно поговорить с Туко на стоянке караванщиков. Он скажет, что доставил эту девушку в Лас-Вегас. В Вегасе в кафе Хард-Рок вы ее и найдете, а она попросит передать привет Мамаше. Единственная проблема -  Туко вам ничего не скажет, если вы – рейдер.

В комнате управляющей в столе лежит портрет Элвиса. Это пасхалка - он был в Fallout 1-2. (такую же картину можно снять в Лас-Вегасе со стены в казино на втором этаже)

### Квесты Райта

Если выполнены квесты Страйкера или Томпсона, то Райт квестов не даст. Квесты Лучиано и Бертолини не имеют значения. Для начала квестов нужна репутация в трущобах или еще где.

Для выполнения первого задания Райта нужно пообщаться с гулем Нельсоном и хозяйкой бара. Они расскажут про обстановку в городе и трех червей. Тогда первое задание Райт примет.

Второй квест - забрать с-4 из Хоторна. Подробнее читать в разделе Хоторн и разделе Металлоискатель. Если просто забрать с-4, отдать Райту и сказать, что все сделали старатели, то квест на металлоискатель будет доступен и проходим.

Третий квест - убрать Нельсона. Его придется убить. Остальные на вас ополчатся, но если их не трогать, то после выхода из локации вас снова будут мирно встречать.

Четвертый квест - выяснить, что за шпион бродит по трущобам. На локации отель сильвер между двумя домами будет бомж. Он и есть шпион. Восприятие 7 или Без оружия 65/Сила 7 нужны чтобы его опознать. Или можно дать ему 300$.

Пятый квест - заручиться помощью Лучиано. Чтобы убедить Лучиано нужен разговор 70, также поможет, если вы помогли ему самому или у вас высокая репутация в Рино.

### Ратуша - квесты Томпсона

Здесь есть только квесты банды Томпсона и немного лута. Но в самом убежище (доступ свободный) есть автодок, который можно починить. Минимальный навык ремонта - 35, но для полного ремонта потребуется 90. В результате вы получите возможность бесплатно лечиться от всего. Количество доз каждого препарата ограничено, но их довольно много. Если вы отремонтируете автодок при ремонте 80, то он все равно будет полностью лечить вас от всего, но будет 1% шанс, что автодок при лечении вас убьет.

Получить доступ к квестам Томпсона можно с уровня 7. Нужно надавить на него, тогда он даст первый квест.

Первый квест - выяснить кто стоит за нападением на шлюх Топмсона. Сделать это несложно - поговорить с шлюхами возле бара коттон и потом с придурком возле дома Патрика. Его можно убедить или убить. *Эти придурки в какой то момент могут наехать на скитальца. Ну да не суть). Так вот если их убить заранее, то ничего криминального не произойдет. В этом случае  просто нужно будет сказать мамаше что дело уже сделано.

Второй квест - найти тех, кто напал на банду Топмсона. Сначала нужно поговорить с раненым в самой дальней комнате. Парень расскажет вам об автодоке, куда его можно отправить (после ремонта). Самостоятельно вылечить (применить на него доктора) тоже можно, но это не даст эффекта в разговоре.

Чтобы найти улики нужно использовать эрудицию или ремонт на фонарь возле шлюх (тех, что возле Райта). Потом нужно зайти в дом Патрика и выйти на балкон и найти гильзу. Потом стоит поговорить с Патриком. После сдачи этого квеста цепочку Страйкера выполнить полностью уже не удастся, но он пропадает из заданий после последнего квеста Страйкера.

Третий квест - убедить Мордино впустить людей Томпсона. Есть два варианта развития событий:

1. (Боевой) поговорить с управляющим отеля, затем поговорить с мальчиком в ресторане отеля, где за харизму 8 или нарко-конфетку он расскажет о подвале ЖД станции, где и живет семья Мордино. Охрана - 3 охранника с 10-мм пистолетами и 1 с кувалдой.
1. (Дипломатический) На базе Страйкера, в комнате с минигенератором при эрудиции 30 (не подтверждено) выясняем, что Страйкер решил уничтожить Мордино после захвата власти. Рассказываем об этом самому Мордино, и это становится решающим аргументом в пользу Томпсона.подвале.

Четвертый квест - Томпсону нужно чтобы вы опросили лазутчика в стане Страйкера и прервали сделку. Парень потребует взятку в 1000$, при торговле 50 можно догадаться зачем. Тогда можно будет дать ему билет на дилижанс. Информацию о сделке так же можно узнать из того же компьютера, где нашли инфу о Мордино и сэкономить 1000 у.е. Вообще Страйкер сказочный долбо… идиот. Надо же догадаться хранить всю стратегическую информацию в компьютере в комнате без охраны, запертую на взлом 50 (вроде) в городе где 2 жителя из 3 промышляют воровством или сталкерством… Далее в отеле Сильвер нужно сорвать сделку. Красноречие 80/торговля 55 позволят договориться мирно.

Пятый квест - вынос Страйкера. Перед этим Торговля 30 или Харизма 8 позволят выпросить себе оружие. Потом нужно просто использовать комп возле генератора. Останется только сообщить новости командиру ударного отряда, который будет возле эвакобункера Страйкера.

Квест на спасение Терри будет доступен.

## Стадион - квесты Страйкера

Для начала квестов Страйкера нужна кража 70 или уровень 7 или репутация.

Первый квест – убить Патрика. Красноречие 50 позволит оставить Патрика в живых.

Второй квест забрать у наркодилера пакет с химикатами. Торговля 50 – забрать половину денег себе при разговоре с дилером. Дилер стоит возле казино Эльдорадо,

после разговора исчезает, но позже возвращается назад. После завершения этого квеста Томпсон на вас обидится, но можно убить Страйкера и этот квест пропадет из заданий.

Третий квест – сделать снимки в бункере Томпсона. Ничего сложного, снимайте все подряд, пока в консоли не напишет, что снимков достаточно. Не подходите к людям с фотоаппаратом в активной руке. Ни в коем случае не выполняйте этот и прошлый квест, если хотите завершить цепочку Томпсона.

Четвертый квест - подменить презервативы. Проститутка стоит между домом Патрика и казино. Вам нужна та, которая главная. От квеста можно отказаться, но Страйкер обидится и больше квестов не даст.

Последний квест - штурм ратуши. Вам нужно пошаманить с генератором и немного пострелять. С вами будет толпа Страйкера (только не дайте им перегородить выход из здания, их нельзя толкать). Перед квестом можно выпросить пистолет пулемет и два стимулятора. В драку можно и не ввязываться.

Для связи с байкерами не нужно ничего кроме бумажки и доступа в бункер страйкера. Доступ в бункер можно получить у Страйкера или взломать дверь (при взломе 100% - 10% шанс. С отмычками проще). Стоит это 1000$ или нужно быть подручным Луи, или через постель (женщина) или выполнить квесты Страйкера. Это открывает только наружную дверь в бункер, можно будет взять деталь для Города Убежища. Чтобы взломать дверь без бумажки требуется эрудит 90.

У Страйкера в здании стоит некий “Гонщик” за алкоголь даст немного полезной информации. Дает квест на поиск потерянных им в клубе Мамаши очков (см квесты Б.Луи).

В комнате с охранными собаками в верстачном столе лежит несколько полезных книг а в инструментальном щите над ним много хороших вещей. Можно получить с помощью скрытности не менее 60 (40 со Стелс-боем). Входить с улицы предварительно вскрыв дверь (взлом 40+отмычки). Если скрытность плохая некоторые места придется проходить, нажав на боевой режим.

### Химик Терри

К химику можно пройти с красноречием 50. Или сказать, что вы его жена (если вы женщина). После разговора с Терри (при эрудиции 50 его можно удивить, что даст доступ к его столу) на выходе вас встретит мальчик, который передаст сообщение о встрече в отеле. В отеле Сильвер на втором этаже появится монах.

Холодное оружие 75 позволит опознать “палку” монаха. После разговора с монахом нужно поговорить с Терри. Он расскажет, что охранник любит выпить и нужно вскрыть дверь. Применяем на охранника 3 бутылки  алкоголя (только не рыгаловки и не виски), открываем дверь (взлом или ключ у охранника) и говорим с Терри. Если Страйкер убит по квесту Томпсона, то квест почти не изменится. Просто не нужно будет поить охранника и вскрывать дверь. Люди Томпсона агрессивными не станут. Потом выходим с ним из здания и он телепортируется в Сильвер вместе с семьей. Остается только поговорить с ними для побега. Потребуется веревка (потратится в диалоге) или можно убедить охранников Страйкера свалить к черту (они появятся у входа). Можно отправить их одних или пойти с ними. Если пойти с ними, то будет выбор между сражением в доме или сражением всей толпой, с одного из трупов можно поднять уникальный 10мм пистолет полицейского образца с фонариком (это лучший 10мм пистолет, еготочность почти не снижается в темноте). Вам выбирать. Но люди Страйкера станут агрессивны (если принять участие в бое, при затягивании решения в отеле нпс исчезнут).

## Ранчо Лучиано - квесты Лучиано

Здесь квесты банды Лучиано. Также  тут скупают рабские ошейники и есть уникальная кожанка лежит в шкафу в закрытой комнате нужен взлом 40+  (рядом в книжном шкафу лежат рабские ошейники пригодятся в для крафта “Месть мики”).

Чтобы пройти на ранчо без боя нужно надеть украденную кожанку (или иметь при себе). Второй раз вас о ней не спросят, так что потом можно выкинуть.

Здесь же рабом трудится пропавший воин из Лавлока. Чтобы его спасти нужна диверсия 40. Также можно вырубить все ошейники эрудицией/ремонтом в генераторной. Или же его можно выкупить. Квест на его спасение можно и не брать, вы его и так узнаете.

Мачете даст вам квест на поиск мачете. Оно на Ж/Д станции, ищется металлоискателем. Если отнести Мачете на верстак и почистить, то награда за квест повысится.

Мужику в одежде мясника или доктора можно отдать зажигалку. Получите интересную историю о мистере Лучиано.

Квест на ранчо - разобраться с поставками (нужно поговорить с девушкой в домике слева от забора). Она попросит выяснить, кто кормит Томпсона и Страйкера, если

торговля 40. У Страйкера нужно применить комп, который висит на стене возле генератора, а у Томпсона применить эрудицию на книгу, лежащую на столе в одной из комнат (именно на книгу, не на стол). Это даст вам рекомендацию для квестов Лучиано.

В казино Эльдорадо возле бильярдного стола стоит мистер Чейз (про него вам может рассказать бармен). Если в диалоге выбирать правильные ответы, то он даст опыт (до 2000 при “мудрых” ответах) и квест на установку прослушки в кабинете Бертолини, а потом доступ к квестам Лучиано. После “игры” вы получите кий, который пригодится для квеста на ремонт в казино.

Установить прослушку проще всего с помощью парня-уборщика (красноречие 70 и 500$), но парень пропадет. Ручной вариант сложнее. Один жучок необходимо установить ночью в стол через инвентарь (а не просто положить как предмет), второй - либо в поломанный кий (который даёт на починку администратор казино) на верстаке, либо в вентиляционную решётку в "предбаннике" рядом с комнатой Бертолини.

Чтобы получить доступ к квестам нужно или поговорить с Чейзом (см. выше) или иметь уровень выше 7.

Первый квест - нужно украсть чемодан с деньгами у Бертолини (его можно продать в бартере за 30 000$) и совершить диверсию.

Проще всего женским персонажем пойти в постель с Бертолини и там вскрыть сейф хоть термитом, хоть взломом. Или в режиме скрытности ночью пройти к сейфу (если скрытности не хватает, то можно поспать в гардеробе). Код к сейфу может сказать Хьюи(появляется только при выполнении последнего квеста Бертолини), если провалить последний квест Бертолини, он же расскажет как совершить ограбление оружейной. Не любит парень папашу... Охранник спит, так что главное не отпускать шифт.

Второй квест - нужно устроить диверсию - отравленное пиво изготавливается на костре или заказывается у пушеров (300$). Его нужно кражей подкинуть клиентам. Можно устроить и другую диверсию - обокрасть оружейную и, надев маску, пострелять по клиентам. Но с оружейной одной скрытности мало (ночь, электрощит, быстрая пробежка и одна попытка). Сдавать нужно и диверсию и чемодан разом. Иначе можно попасть в баги.

Третий квест - заминировать входы к Страйкеру и Томпсону. Подойдет любая взрывчатка: динамит, пластит, граната или динамитные шашки. Но дверь к Страйкеру лучше открыть - вдруг понадобиться к нему заглянуть на огонек.

Четвертый квест - совершить сделку. При торговле 75 можно получить часть денег себе.

После этого вам предложат стать “Консильери Лучиано”. После этого Бертолини и Томпсон откажутся иметь с вами дело. А Страйкер будет давать квесты. Если отказаться, то квесты будут давать все.

## Уран-Сити

В этом городе квестов немного. Сюда отправляет Райт в первом же задании, но можно прийти и самостоятельно.

Можно побороться с завсегдатаем бара, даст денег и опыта (если победите), и повысит цены у хозяйки вдвое. Силовая броня вам тут не поможет. (баффаут помогает)

Арсенал можно выкупить за 1500$ или за 300 с торговлей 55, если это было до соревнования. Или получить его весь бесплатно, если выполнить все квесты и возродить город.

С помощью эрудиции 50 можно убедить Берча в том, что алкоголь снижает воздействие радиации на организм.

Если у вас энергетическое оружие ниже 90%, то Берча можно попросить научить пользоваться энергетическим оружием (при этом квест можно будет сдать и предварительно подняв навык. Тогда он все равно повысит его на 5%). Он попросит 30 фунтов чистой воды (15 фляг), а потом отнести посылку в Рино. Не обязательно в Рино. Он вообще-то просит передать послание караванщику Харди. Но он в города не заходит и является поставщиком товаров из Хаба. В частности он поставщик торговца из Рино Бартона. Можно послание ему отдать он передаст. Но лучше найти караванщика Харди самому. Для этого нужно по шастать (предварительно сохранитесь) в нижнем левом углу карты, там его маршрут следования (если взята способность “Разведчик” то это совсем легко). У него шикарные товары и уникальные рецепты. В горах, которые ограждают эту

пустыню, есть случайная встреча  “Племя каннибалов во время трапезы”, там можно найти 3 (три!) уникальных оружия, два холодных “Ударный нож Койотов” и “Тяжелое копье Койотов” и одно энергетическое “Фотонный пистолет”. Воду нужно набирать в колодцах, фляги попадаются повсеместно. Там же случайная встреча “Охотники Койотов, выслеживающих дичь”, такая же как и “Племя каннибалов во время трапезы”, но там нет “Фотонного пистолета”, за-то есть “Агродубинка Койотов”. Самая там интересная случайная встреча “Вождь племени Койотов”, довольно сложная на раннем этапе (если вы без серьезного оружия) т.к. на ней два ручных когтя смерти, два война с “Тяжелыми копьями Койотов” и сама Вождь (это баба) у неё довольно крутое уникальное оружие - кастет “Плазменный поцелуй”. Кастет мощный (мощнее чем “Мести Мики”), вместо ядерных батареек использует топливо для огнемета, но есть минус - не имеет прицельного удара (как и эми-перчатка).

Также Берча можно убедить взять главенство шахтой в свои руки. Или рассказать про него Нельсону, тогда Берча выгонят.

При диверсии или красноречиие 40 Нельсон даст ключ от склада в шахте.

Келли можно починить ружье - Малое оружие 100 или ремонт 75. При красноречии 70 его можно убедить помочь в отстреливании червей.

Если у вас есть перк Частный детектив, то можно выяснить что Келли там делает.

Если поговорить с китайцами, то они расскажут про Сан-Франциско и “шумелку”. Шумелку можно взять на полке возле них.

Парню, который болеет двумя болезнями нужен кровочист и антирадин.

Можно починить полки в здании рядом с административным.

В шахте Уран-сити валяется сломанное ружье Нельсона. Чтобы его починить нужен металлолом и запчасти. Вернуть ружье потом нельзя

В здании администрации есть сейф. Если не сможете его вскрыть - то после разрешения ситуации в городе, вам отдадут его содержимое бесплатно. Правда он останется запертым но после выполнения квеста он откроется с любым навыком взлома (просто использовать взлом на него).

Во второй локации, возле шахты нужно надеть шумелку на кол, а потом использовать ее. Это вызовет червя. Если червь не вылез нажмите в пип-бое подождать 10 минут. Будет небольшой глюк - из пип-боя можно будет выйти только

нажав мышкой на “выход”. Когда все трое сдохнут - можно будет разбираться с дальнейшими квестами. У червяков по 300 ОЗ, поэтому бить их придется долго. Можно выходить полечиться в соседнюю локацию. После выполнения задания через некоторое время получите у хозяйки в салуне 5 червячных прирожков (+12 к скорости восстановления). Есть также второй вариант прохождения этого квеста, “злой” (минус к карме, а также лишаетесь возможности покупать в салуне пирожки из червей), а именно можно сделать брамина-шахида. Выкупаем его у китайцев (за $1000 или берём бесплатно при торговле 65), через диалог приказываем следовать за собой и не отвлекаясь на ожидание, бежим сразу в шахту. Там ждём, пока через какое-то время пути брамин не упрётся и через контекстное меню толкаем его в конец штольни, в участок, где стоит тачка между двумя завалами. (Если не получится толкать, значит мало силы, можно взять в руку электрокнут для решения этой проблемы). В пещере вешаем на брамина динамит (через диалог). На складе в шахте есть динамитные шашки. Нельсон сделает из них динамит бесплатно.

После уничтожения червей нужно поговорить с Мэрилин (хозяйкой бара), также с ней же нужно будет обсуждать все последующие действия по восстановлению города.

Городу нужны работники:

- одного можно найти на локации Эльдорадо, возле бомжа-барабанщика (затребует 350$ на провиант и билет на дилижанс);
- второй сидит в трущобах (Сильвер, нижнее здание - негр в красной рубашке) просит 300$ на билет;
- третий продан Райтом в рабство. Он в загоне на ранчо Лучиано. Можно устроить ему побег (нужна эрудиция чтобы отключить все ошейники) или выкупить за 500$. Чтобы появилась строка о выкупе у Мачете, нужно поговорить с самим Джозефом. Тоже просит 300$ на дорогу.

Их всех можно отвезти на собственной машине. Поедут в багажном отделении.

Карл попросит у вас предохранитель, когда будет в Уран-Сити. Подойдет любой из тех, что есть в игре.

После прибытия работников в баре появится музыкальный автомат. Можно починить его, спросив разрешения Мерилин.

Дальше вам останется выбрать владельца шахтой: Берч, Нельсон или Райт. Нельсон косвенно предложит убить Райта (точнее доставить С-4, но если вы его уже отдали

Райту, то придется его убить), а Райт прямо попросит убить Нельсона. С жадности можно назначить их всех по очереди. Сначала Берча. Потом сдайте его Нельсону, Назначьте Нельсона. Потом сдайте его Райту. Назначьте Райта. Райта потом тоже можно убить O_o.

## Ветер Войны

Перед выполнением заданий на военной базе сделайте отдельный сейв, иначе может случиться, что вы потеряете туда доступ раньше времени.

В палатке слева стоит товарищ, очень злой на техника. Если вы не слишком законопослушны - он вам позже пригодиться (за проникновение получите +2% к скрытности и -5 кармы). Когда у вас будет контроллер нужно будет подойти к нему и напомнить про диверсию. Красноречие 50 или репутация у караванщиков даст доступ к краже машины. Ремонт или взлом 25 позволят завести машину.

Начальник каравана расскажет о “роторном друге”. Это даст возможность купить или угнать машину. На покупку нужно 35000. Торговля 50 позволит получить скидку (от 3000 до 6000 при привлекательности 7), а харизма 6 и женский пол позволит поработать проституткой, чтобы заработать. За покупку вы получите +5% к торговле, +10 кармы и 5000 экспы, за кражу вы получите -100 кармы и 3500 экспы. Закажут вас в любом случае. Записку с тел киллеров можно будет отдать Вескеру.

Прямо у входа караванщик обладает полезным предметом. Его можно попробовать выиграть или купить за 50$. Камень нужен торговцу на базе, но можно придержать его и использовать иначе. Второй камень лежит в белом ящике в казармах. Чтобы до него добраться нужна скрытность и боевой режим (или стелс-бой). Камешки нужно вставить в статуи, тогда откроется проход внутри здания.

В комнате справа мутный тип хочет украсть коды с военной базы. С торговлей 50 можно повысить ценник вдвое. Для доступа к квесту потребуется уровень 10. После получения задания его можно сдать генералу или выполнить.

Дальше вправо стоит пострадавший от самодурства военных. С доктором или первой помощью 50 его можно подлечить, иначе можно заставить сделать это местного врача. Он же даст квест отобрать уникальный пистолет (+20% к шансу попадания) и деньги у Джимми. Джимми находится внутри базы, у самого входа, но с этим вопросом может помочь и генерал. (У него увеличена точность, по сравнению с таким же обычным+20%. Уточнение: он точнее любого пистолета в игре на +20% (кроме Гаусс-пистолетов). Например, из обычного шанс попадания 50%, в тех же условиях из этого будет 70%. Очень он хорош при прицельной стрельбе.). Когда заберете этот пистолет у Джимми, то не отдавайте его караванщику, а отдайте деньги (это всего лишь, чуть меньше экспы и кармы). Караванщик хуже к вам относится не станет, по прежнему при встрече будет угощать орешками (см. Лас-Вегас).

У торговца можно получить доступ к дополнительным гранатам при торговле 40. Также он просит принести 30 бутылок пива (потом его можно будет сдать генералу, но пиво он может и не найти). Также он даст доступ к убежищу за 300$, где можно найти деталь для брони и запчасть по квесту поручение склада (там понадобится веревка). Драться там необязательно, главное не попадаться на глаза милых ящериков, но если убьете всех, то можете встретить Супер 8 в окрестностях, но шанс крайне мал (при карме 500 можно с ним не драться). Торговец даст вам квесты, только при условии, что вы еще не выполняли задания генерала Вескера. Иначе будет говорить, что вы можете сдать его генералу и не станет дальше продолжать беседу. Так, что не спешите к генералу сразу :-)

У доктора продаются сердечные пилюли, стоит выкупить их сразу, хотя пригодятся они лишь в СЛС. При низком навыке доктора можно убедить медика обучить вас, но нужен подвешенный язык

У техника при красноречии/торговле в 40 можно (при разговоре - выпросить, а при торговле - выкупить) порох. Он очень хорошо улучшает гранатомет (выстрел становится на 1 ход дешевле и для его использования уменьшится минимальное требование к силе - было 6 станет 5)

На военную базу можно пройти если вы побывали в Хоторне, или уровень 13 или у вас выполнен какой-то квест оттуда, или за взятку в 100$ (если так пройти, не будет даже досмотра. Нужен высокий навык красноречия, 90 хватает). Но перед

досмотром нужно выложить алкоголь и наркоту (например в свой сейф), а также деньги.

На базе сразу слева от входа живет Роберт. Классическая история Ромео и Джульетты, финал которой зависит от вас. Джульетта живет еще дальше налево. Им потребуется веревка для побега. Ключ, который он даст, откроет печку за пределами базы. Без ключа не вскрывается.

Уровень 7 даст доступ к заданиям Вескера. Он купит у вас патроны из Хоторна, форму и наградной пистолет. Если пистолет не продать сразу, то позже эта ветка исчезнет. Также ему можно пожаловаться на подчиненных (в частности Джимми, и позже по квесту из Вегаса). Само задание завершится, когда вы отдадите голодиск про дезертиров (см. Хоторн). Еще этот диск (или даже запись в Пип-Бое) можно показать технику.

Рядом с генералом есть комната с учеными. У одного из них ключ от компа. В компе есть данные об убежище, если нажать то вас туда автоматически переместят (это самый простой и бесплатный способ туда попасть), зоне 51 и силовой броне(только первая часть чертежей). (в комп можно зайти и без ключа, нужна эрудиция 50%) (чтоб узнать о силовой броне - эрудиция 80%). Существует квест на зачистку убежища от когтей, но судя по всему он не рабочий.

Потом он даст квест разобраться с реднеками. Лучше не прогоняйте их - это будет забавно.

Иногда на выходе из ВВ вас будут поджидать охранники. Их можно убить (без агра всего населения) или пройти в тюрьму. Там можно просто промотать время и выйти или попутно помочь парню в кожанке. Для этого нужно с ним поговорить, а на выходе дождаться момента, чтобы охранник отвернулся. Ваше имущество вернут, но все деньги они у вас отберут (если пожаловался на них Вескеру. То он принесет извинения +500 экспы). Парень даст вам наводку на квесты в ЛВ и Бертолини.

Если будете всех сдавать генералу, то Ветер войны скорее всего будет ждать плохая концовка.

## АЭС “Посейдон-ойл”

Здесь нет ни одного квеста, зато можно найти две необходимые детальки. Но перед их поиском очень рекомендуется принять 2 штуки Рад-Х (или одну и быстро добраться за антирадиационным костюмом, для чего потребуется высокий уровень эрудиции и взлома). Из врагов здесь только несколько гекконов, так проблем не будет. Первым делом лучше отправится на саму АЭС дверь в которую, помимо непосредственно взлома, можно открыть также с помощью высокого значения навыка ремонта или динамита (в последнем случае лишаетесь 500 опыта), где можно найти антирадиационный костюм (в белом шкафчике, нужен взлом 95% и электронная отмычка или карта чтобы войти на склад). Мало того, что он вам понадобиться для ремонта брони, так его еще можно сразу надеть и сэкономить антирадин. Если вы не хотите драться с роботами (но у одного из них есть миниган) - то используйте эрудицию (эрудиция 75%) на консоль у входа. В одном из шкафов найдется красная карта для прохода к компу. Сам компьютер расскажет вам немного информации, но ничего особенно важного там не будет. В шкафах можно найти немного лута, в частности сварочный аппарат, сервомотор и предохранитель. На трупе в самом реакторе есть карта для доступа к складу. Больше ничего интересного здесь нет.
На второй локации “свалка”, где лежит контроллер, понадобиться привязать веревку к хитрой конструкции возле здания, а потом использовать конструкцию. Так вы получите доступ внутрь. Кроме контроллера (снимается без требований) с машины можно вытаскивать различные предметы, а чтобы вытащить все необходим навык ремонта 100% (инструменты не помогут). Также в запертом доме можно найти очень полезный супер-рем-набор (+50% к навыку) и книгу по ремонту. И то и другое поможет открыть дверь на саму АЭС. При высоком навыке ремонта с машины можно вытаскивать различные предметы, а чтобы вытащить все нужно 100 навыка.

## Лас-Вегас

В Вегасе очень много тайников для металлоискателя. Главный тайник Вегаса ищите металлоискателем на локации (Стоянка караванов) рядом со знаком “Велком Ласвегас” - золотая фишка казино (очень сильно повышает шанс на победу в покер

и рулетку, если держать её в руках). С натуралистом 75 - шанс выкопать 1% (если натуралист менее 75 можете даже не пробовать шанс 0%). На этой же локации возле грузовика (рядом с переходом в “Чистый город”) есть еще одна вещь с таким же шансом на поиск. Не сказать, что сильно редкая но тем не менее очень хорошая и дорогая.
Предупреждение: если вы хотите пройти квест мэра, то не отдавайте полиции никаких расписок и голодисков, пока не закончите его.
Расписки можно и нужно сдавать в полицию т.к. за это дают деньги и экспу. Но их потом нужно будет украсть обратно (для завершения квеста Мэра). Сдавать расписки лучше полицейскому который стоит около решетки он за них экспу даст и денежное вознаграждение. Можно сдавать Начальнику полиции, но он экспы даст меньше, а вознаграждения не даст совсем. Воровать расписки в любом случае нужно у Начальника полиции. Иногда расписки после сдачи полиции так и остаются у вас. На прохождение квеста не сказывается никак. Голосовую запись “Хела Уоллиса” владельца казино тоже можно сдать. Она компенсируется распиской из Питомника,  получите +500 экспы. Но если вы решили выполнить квест мэра, то Хэлу Уоллису все равно конец и лучше убейте его сами (проще всего пластиковой взрывчаткой). Получите меньше экспы +200, но зато получите уникальный пистолет “Револьвер Кольт” очень мощный и красивый пистолет (комментарий на нем гласит “... когда вы на него смотрите то вам кажется, что вы - Бог”). Все это нужно сделать, до сдачи Хэла Уоллиса полиции или выполнения квеста Мера (на квест Мера убийство не влияет). Об этом пистолете можно узнать в одном из разговоров за 10$, с барменом в казино “Три карты”.
Также большинство расписок можно будет сдать копам и после выполнения квеста мэра. Или ссылаться на них без воровства - но эти два пути могут вызвать непонятные глюки.

## Стоянка караванщиков

Сразу возле входа в первую локацию обнаружатся караванщики, которые попали в засаду. Если с ними пообщаться, они дадут квест на поиск пропавших. Еще  в диалоге можно вылечить раненых (первая помощь 75 или доктор 50, если не хватает навыков, можно дополнительно использовать “Докторский чемоданчик” или “Аптечку”, просто держите их в инвентаре и в диалоге появятся ссылки на их применение). На месте нападения (заправка) все просто, главное найти все тела, похоронить их (лопата есть в одной из повозок) а потом пройти по следам

(восприятие 5) следы будут в верхней части здания, после похорон. Потом будет нужен доступ на базу ВВ. Выживший также обнаружится в ВВ.  Сдать нападавших можно генералу (нужен жетон с тела) или поговорить с ними (они будут стоять у входа в казармы). Если упомянуть о наличии доказательств в разговори с ними, можно вынудить показать вход в тайник. Вы окажетесь на небольшой локации с ловушками, где в разрушенном здании есть спуск в подвальное помещение. Там дежурят два грабителя (они тут будут даже, если их сдать генералу), договориться с ними не выйдет, можно только убить. Либо можно пойти обходным путём, разобрав доски, загораживающие проход к сундуку. В сундуке найдёте всё награбленное, кроме денег. Вы получите устройство, необходимое в СЛС. Если им отдать “устройство необходимое в СЛС” и деньги, то (его не заберут не бойтесь. Деньги возьмут конечно 1500$) они подарят вам уникальную кожаную куртку “Комбинезон караванщика” как на ней самой написано ”Специальная одежда для максимально мобильного передвижения в условиях пустыни” увеличивает скорость движения и убирает почти все штрафы передвижения по карте (скорость движения по горам, болотам и т.д. становится намного лучше).  Если у вас с собой награда по квесту, то на глобальной карте на вас могут напасть трое караванщиков.
Рядом с ними будет караванщик, если вы помогли ему в ВВ. Даст вам антирадиационных орешков. Еще у него можно узнать про “Черный караван”.

С караванщиком в гостинице можно сыграть на стимулятор.

Торговля 90 откроет доступ к улучшенному ассортименту в магазине рядом.

Когда у вас будет машина, торговец будет продавать больше батареек и продаст наводку на Скиттера (улучшить машину).

На локации “Свалка покрышек” в правом верхнем углу можно подорвать (взрывчаткой с таймером) часть покрышек. Расчистится проход к ящику с несколькими полезными вещами.

У парня в комнате можно взять кусок “вещества” по делу о Сэме Филлипсе (квест в Хард-Рок кафе), но только после взятия соответствующего задания у владельца кафе. Нужна репутация у караванщиков или 250 кармы. С помощью этой штуки можно его и оправдать и посадить - смотря что вы скажете полиции. Если выбрать второй вариант (посадить), получите -10 кармы и невозможность устроить в кафе

Большого Луи в качестве певца (если выполнили всю линейку его квестов и стали подручным).

## Кафе Хард-Рок

Сюда нужно доставить автостопщика.

Возле кафе Хард-Рок бегает наркоман. Если с ним поговорить, он исчезнет, но позже вернется и расскажет кое-что интересное. Если возле него поискать металлоискателем то можно найти “Удавку” сделана из из гитарной струны. Ей можно бесшумно убить цель, подойдя со спины в скрытности (только в случае подобного способа убийства, вы никогда не получите за него опыта).

В самом кафе официантка - это девушка, которую вы ищете по квесту Теда Банди (если играете женским персонажем).

Возле стойки стоит парень, который после диалога подарит часть от набора по уходу за телом.

Справа можно найти геймершу, после разговора с которой откроется квест на ремонт игрального автомата (прежде чем пытаться чинить, нужно спросить разрешения у бармена). Для успешной починки автомата *сумма* навыков ремонта, эрудиции и азартных игр должна составлять 120.

У одного из посетителей есть полезный кейс (украсть и открыть на верстаке). Можно открыть либо с помощью взлома, либо с помощью ремонта, нужны высокие (порядка 75) значения. В любом случае, за вскрытие получите довольно существенный минус к карме -75 (но оно того стоит: +5% к криту).

Здесь же можно взять работу по разноске пиццы (у бармена) или пройти к боссу и получить его квест. Чтобы выполнить квест босса нужно будет подойти к одному из караванщиков на первой локации и взять улику. Улику потом нужно отдать копам. Для взятия квеста на разноску пиццы нужны харизма 7 и торговля 60. Со всеми 3-мя клиентами нужно общаться максимально вежливо, тогда получите бонусы в кафе (скидка 20%).

В самом низу локации живет комик, которого нужно доставить в Рино.

Чувак, который потерял очки. Они находятся металлоискателем неподалеку.

## Город рабов

Здесь есть ринг, где можно подзаработать денег и репутации. Также есть и тренер, который повышает навык рукопашного боя 4 раза по 5% за $1000 на каждую тренировку. После 4-й тренировки повышает силу на 1.

Там же возле ринга есть усталый качок. Женщина с Харизмой 7 и Ловкостью 7 может сделать ему массаж. Для мужика есть какой-то вариант с массажером из СЛС, но точной инфы пока нет.

В одной из могил можно найти ржавую катану, могила отличается от остальных. У неё вместо креста - покрышка. Ее можно очистить на верстаке и использовать как оружие. Как оружие можно использовать и в ржавом виде, но при очистке повышаются характеристики урона. Для очистки нужны будут рыгаловка и топливо для огнемёта. Это одно из самых мощных представителей холодного оружия в игре. По мимо мощного удара у “Катаны” дальность удара 2 клетки, как у копья (только у “Катаны” ход дешевле стоит). “Ржавая Катана” еще встречается у банды “Королей” они попадаются на глобальной карте, если ходить вокруг Лас-Вегаса.

Возле входа вас встретит парень, который мечтает вызволить своего брата от работорговцев. Можно передать ему записку в режиме скрытности и помочь сбежать или просто выкупить. За это вам подарят рацию (подойдет и любая другая), с помощью которой можно выманить начальника из кабинета, чтобы пошарить по его сейфу. В сейфе лежит расписка, которая нужна по квесту мэра. Записать диалог с работорговцем на Пип-Бой невозможно - он вас спалит в любом случае.

С курильщиком снаружи можно поболтать, в случае, если у вас есть расписка работорговцев, то при высоких боевых параметрах (сила 9 или без оружия 75) из него можно выбить местонахождение питомника или где найти “Черных

караванщиков”, что нибудь одно на выбор. Экспы за выбор дают одинаково. Можно уговорить его бросить курить, за это он отдаст свою зажигалку. Если немного левее от него поискать металлоискателем можно найти “микроядерную батарейку”.

## Дамба Гувера

Чтобы получить доступ внутрь дамбы можно использовать эрудицию или выкупить пароль у одинокого работника.
Если включить рацию, то можно услышать разговор про тайник. Нужно выйти из локации и вернуться, а потом применить эрудицию (взлом тоже подходит) на фонарь. Уходить с локации не нужно. Подслушали и сразу можно забирать. Фонарь ближайший к рабочему, который ходит возле входа.

Боб Нил ищет замену работникам для дамбы. Можно купить для него рабов, но лучшим вариантом будет дать работу выродкам. Для этого придется побегать, но ничего сложного тут нет.

У интенданта за 500$ или десять пицц или если герой - курьер ядер-колы, то за 250 бутылок можно выкупить регулятор давления для ГУ

В столе в кабинете лежит золотой пистолет - и это круто! По сравнению с обычным, у него увеличена пробиваемость (это очень полезно т.к. у стандартных патронов к нему - двойной урон, но уменьшена пробиваемость, этот пистолет убирает эту слабость). Остальные характеристики такие же.

Электротехник Эд может предложить вам апгрейд Пип-Боя (дает скилл “эмпатия”), а также дважды улучшить лазерный пистолет (1е улучшение - пробиваемость выстрела, 2е - мощность+50% но -50% магазин и минус дальность выстрела), плазменный пистолет на размер магазина. Также можно улучшить Силовой кастет до Силового Суперкастета. Улучшение лазерного ружья - боекомплект увеличен в 2 раза. Плазменное ружье - увеличение мощности и хорошая прибавка к дальности выстрела.

## Мертвый отель

Здесь живут выродки. К ним всего пара квестов и все они начинаются не здесь. Так же с помощью рации можно подслушать разговор полицейских, которые следят за выродками. В подземелье и соседнем здании есть немного лута.

Разговор с выродками можно записать, чтобы очернить их в полиции. Если вы это случайно сделали и не хотите их сдавать - выкиньте диск от греха подальше.

## Чистый город

Самый главный квест здесь - это квест мэра. Его лучше взять сразу, хотя можно и со всеми расписками прийти. Каллахан - это один большой баг. Если при входе в город вы увидите его труп - значит баг вы поймали. Квест все равно можно будет сдать, поэтому не парьтесь. Но коли он еще жив - не говорите с ним вообще. С остальными участниками заговора нужно поболтать (одних расписок мало): шеф полиции, помощник мэра, главарь работорговцев, выродки, хозяин казино монти. Также нужно поговорить с Нилом на дамбе, чтобы узнать, зачем все это нужно.

Для входа к мэру нужен уровень10, звание шерифа Уран-сити или одна из расписок. Для получения квеста нужен уровень 16 или красноречие 90. Также, если походить по городу и пораспрашивать различных ключевых персонажей (типа начальника полиции), к мэру можно напроситься и в качестве сыщика. Тут же у мэра в шкафу можно найти сердечные пилюли. Прихватите их с собой.

Больше всего вас тут будет интересовать полицейский участок. Если не выполнять квест мэра, то можно все расписки сдавать тут, но тогда город так и останется в полной ж. Тут же можно узнать, что в городе орудует вор, а архивариусу нужна помощь.

За решеткой сидит парень и просит помощи. Если послушать его и пойти поговорить с Оррисом, то попросят разобраться с проблемой, если парня спасете то вам еще и наркотиков дорогих дадут (можно выбрать каких). Убить его можно с помощью яда, который нужно налить в урну у входа. Чтобы отпустить парня можно

с помощью доктора 80 убедить полицейского, что тот болен. Или подойти к кассирше казино и использовать навык диверсии на книге, что лежит на столе. Также с этой страницей можно поговорить и с обвинителем для другого развития событий, еще можно разговорить того кто его сдал (учетчик Ирвин), он на втором этаже через вход к меру (мужик в белом халате в первой комнате, стоит около стола), или просто заплатить за него штраф 500$.

Там же у главного можно найти расписку, которая нужна мэру.

Вор находится возле казино Три карты, но убегает. Чтобы поймать его, нужно подойти к нему в скрытности. Тогда с помощью кражи 40 можно выяснить, что он ворует из-за долгов перед Оррисом. Можно же просто сдать его в участок. Чтобы “выплатить” долги паренька нужно украсть особый пистолет из участка (или можно поискать неонового ганстера на глобальной карте возле Вегаса). Нужна скрытность (не украсть, а достать из железного шкафчика около начальника полиции, при плохой скрытности можно, используя боевой режим) или выполненный квест мэра. Это самый лучший лазерный пистолет в игре. Все остальные (даже улучшенные) - хуже.

Робокопа в полиции починить нельзя - это просто пасхалка. После окончании основного квеста техник может проапгрейдить машину.

Сразу у входа стоит девушка, торгующая сэндвичами. При выносливости 5 можно поговорить с ней о телеге и предложить помочь (нужен металлолом). Также если ее расспросить, то она скажет о проблемах, которые вы сможете решить с помощью мэра и торговли 80. Или выполненный квест мэра - тогда торговля не понадобится. Торговля так же не понадобиться, если вы уже заключили договор о поставке Ядер-колы с кафе “Хард-рок”, в таком случае можете сами поручиться за неё, сказав об этом мэру.

В мэрии есть архивариус, который ищет дочь. Его дочь с байкерами в Батл-Маунтин.

С министром культуры можно поболтать и даже убедить, что не все так плохо в пустошах, если эрудиция 65. Также можно предложить ему встретиться за ужином для беседы, чтобы получить ещё немного опыта. Место встречи - в казино напротив

бармена вечером. Нужно подождать на соседней локации через Пип-бой до 20:00 и зайти обратно в “Чистый город”. Министр будет стоять возле барной стойки около автомата с Ядер-колой.

Терминал возле министра культуры подарит вам стимулятор, если использовать эрудицию (характерная узкая панелька без монитора рядом с дверью).

Еще одна расписка у помощника мэра.

Возле участка есть газетный автомат, в котором можно купить книги для повышения навыков. По одной каждого вида по $500 за каждую.

В казино у входа стоит мужик, который пытается собрать долг с одного посетителя казино. Сам посетитель в туалете на втором этаже. Можно выкупить его долг или сдать или предложить вырезать орган безопасно - нужен нож, обезболивающее и высокий навык доктора (90). Также можно вывести его через черный ход. Или можно просто украсть расписку.

Возле беговой дорожки стоит парень в шапочке из фольги. Поболтайте с ним, потом наведайтесь в его номер. Если говорить с ним вежливо и терпимо, повысится уважение в городе. Обязательно посетите его комнату в казино на 3 этаже. Не пожалеете.

На втором этаже возле одной из лестниц стоит мужик. Если снять комнату, то он расскажет вам всякого интересного и продаст наркоты, он продает вещи для игры, честные и шулерские, а еще у него продаются “комиксы” и журнал “кошачья лапка” (пригодятся в СЛС), их ассортимент периодически обновляется. Также у него в продаже очень редкая книга повышающая навык “Торговля”. Еще он может обучить навыку Азартные игры. Рядом с ним в номере, на стене весит портрет. Используя ремонт, его можно взять себе :-)

В одной из комнат стоит парень в кожанке и мучается (он мучается, потому, что пил в баре казино, пива в который нарочно подмешали наркотиков, чтоб незаметно подсадить потребителей. Это одна из улик. Но можно и без неё обойтись). Нужно использовать на него навык доктора, а потом поговорить с ним. Потребуется антикурильщик и доктор 80. Если уговорить его обойтись без наркотиков

(антикурильшик в их числе) для облегчения боли (переломаться) дадут больше экспы и кармы.

В большой комнате можно найти рецепт “атомного коктейля”.

Чтобы пройти к Хэлу Уоллесу нужен 8 уровень и немного хамства или если вы освободили заключенного в ВВ, то можете воспользоваться его рекомендацией. Записав разговор с ним вы получите все необходимые улики. Останется найти нарколабу и сдать их мэру, но сначала нужно выйти из чистого города и поболтать с инспектором Каллаханом (если он выживет, то после квеста даст вам суперстимулятор). Он там будет даже если его уже убили.

Чтобы найти лабораторию есть несколько способов: можно разговорить работорговца, можно побеседовать с диллером возле кафе Хард Рок и узнать про черный караван, или поговорить с караванщиками. Тогда нужно залезть в повозку караванщиков и вы узнаете расположение лаборатории. Туда можно проникнуть и найти еще одну расписку, но это уже необязательно.

Если выполнить задание Хэла Уоллеса, то он даст задание выкрасть пистолет Боба Нила. Больше квестов не будет.

После выполнения квеста можно еще оправдать выродков (все улики у вас уже есть), сдать черный караван и местонахождение питомника полиции.

Тогда можно будет нанять выродков на дамбу Гувера (потребуется разговор или эрудиция 70). Ларри геллер в награду научит делать целебные порошки и стимуляторы.

Возле казино Три карты на газоне возле входа металлоискателем можно найти самый мощный не механический нож в игре называется “Стиль гонзо”.

### Питомник

Войти в Питомник можно либо с боем, либо обойти его снизу и пролезть в дырку в заборе. Таким образом можно в скрытности добраться до расписки. Если с собой будет еда, то один из рабов (тот, что в здании) расскажет вам немного о местности.

При входе в кабинет будет повышен навык скрытности в любом случае.
Расписка лежит в столе в самом дальнем здании. В компе в другом здании эрудицией можно получить инфу, но без боя туда почти невозможно попасть. Можно туда прийти после сдачи тамошней расписки Меру или полицейским. В Питомнике никого не будет (также пропадет большая часть вещей из столов/шкафов). Кроме одного охранника но он ни на что не реагирует если только на него не напасть. (если его убить то у него есть электрохлыст) и к компьютеру с информацией, можно будет подойти спокойно, без боя.
В деревянном доме с генератором (который стоит рядом с домом с компьютером) в железном шкафчике лежит “Большой набор отмычек”(пропадут, если рассказать полиции о питомнике) могут открывать и простые, средние и сложные механические замки для них (простые взлом +40%, средние взлом +35%, сложные взлом +30%), в отличии от просто отмычек которые открывают только простые, средние механические замки и у них (простые взлом +20%, средние взлом+10%).

# Солт-Лейк-Сити

## Бизнес-центр

В магазине при репутации или торговле 50 можно получить квест на убийство Харрельсона. Там же продается противогазовый костюм, необходимый для починки брони. Еще есть карта озера, при использовании высветит на глобальной карте прилегающие территории.

При торговле 60 у него же можно узнать почему такой паршивый ассортимент.
В центре стоянки караванщиков стоит торговец странной ядер-колой. Если купить у него одну бутылку все становится ясно. Можно выкупить его ассортимент, а можно подождать квеста с завода колы.
Второй торговец (после разговора с шерифом) может рассказать как делать патроны для гаусски.

Здесь вас может встретить бомж Чип, который предлагает встречу в трущобах. Но его там пока никто не нашел. Наверное власти его похитили в ставили анальный зонд.

В здании там же стоит мужик, которому аццки срочно нужна всякая муть:
Кувалда, шкурка гекко (любого), лопата, аптечка, 3 фальшфейера, веревка, 2 пустые фляги, металлолом, резиновые сапоги, гаечный ключ и оружейные детали. На сбор он дает 3 дня, поэтому лучше возьмите квест когда у вас будут все предметы. В награду за это гемморой получите немного денег и 1000 опыта.

В доме возле бара живет семейка, с парнем можно поболтать и при эрудиции 30 научить считать.

Возле самого бара стоит парень в кожанке, он предложит устроить ограбление. У вас минимум должно быть воровство 50 или перк “Грабитель могил” иначе будет говорить, что вы ему не подходите. Если у вас высокая репутация в СЛС то его квест вы тоже не получите.
Фонарь выключается ремонтом. Нужно дождаться момента когда мимо проходящие охранники стоят к вам спиной и все получится :) после ограбления парень в кожанке предложит вам лично поделить награбленное. там 2000$ (которые он делит поровну, либо 75/25 в зависимости от вашей наглости и навыков - нужны либо торговля 50, либо красноречие 80), но суммарно -100 кармы. Правда получите еще +2500 экспы. Но оба торговца после ограбления сильно поднимут цены. Еще вора можно сдать, если поговорить с патрульным во время ограбления, за это получите 1000 опыта и 3000$ от шерифа.

После успешного ограбления можно будет найти его в баре за столиком. Нэд расскажет про фальшивые монеты для автоматов с колой. О них можно узнать и по другому см. про локацию “Каньон”. (и, возможно, даст монетку на верёвке для их обмана. Каждое её применение -1 кармы) и также упомянёт про некий тайник, который можно обнаружить в районе "Трущобы" в электрощитке ($1000).

В отеле можно продать комиксы и кошачью лапку (40$ + 100 экспы за каждый журнал). Тут же стоит караванщик с энкодером, который нужен по квесту с завода.Можно его украсть, купить за 1000$ или 300$ (зависит от репутации караванщика) или убедить, когда будет квест.

Также в отеле один из постояльцев жалуется на пропажу кошелька. Кошелек можно украсть у одного из бегающих детей на той же локации и вернуть квестодателю. Можно не красть а просто поговорить. Он его так отдаст или за деньги. Смотря по какой ветке диалога пойдете.
Слева от отеля обитает еще один бомж. Если покормить его как следует (50$), то появится возможность пристроить его торговцам или шерифу (для этого придется с ними поговорить). Еще его можно прогнать. Получите карму и немного опыта.
В 16:30 можно увидеть фальшивое повешение. Потом можно поучаствовать в процессе самому. Это улучшит реакцию и красноречие (при низких значениях красноречия), а также ухудшит карму.

## Площадь возрождения

Чтобы вылечить мужичка, страдающего от чахотки, нужно использовать на нем навык доктора, а потом противоядие.

Вход в секретное убежище можно найти металлоискателем за домом где живет тот самый больной. Чтоб обнаружить вход с помощью металлоискателя - навык натуралист должен быть не менее 91%.

Там же рядом бродит парнишка, который ищет свою собачку. Находится в локации Каньон, проход, к которой, в восточном углу от завода Ядер-Колы. Там же растут орешки и труба-вход в локацию Канализация..

С доктором можно поговорить об орехах эрудиция или доктор 50 позволят вместе придумать рецепт средства от радиации из орехов. Доктору также можно отдать или продать фильтр, полученный по квесту в Вегасе. Также фильтр можно продать на завод колы или шерифу. Но сначала нужно прогуляться на вышку, которая в трущобах. Забавная вещь - залезая на вышку временно получаете +1 к восприятию, но если у вас удача меньше 7, то спускаясь с вышки, периодически будете ломать себе ноги (невозможность бега), за время пока вы лечитесь, прибавка к восприятию слетает :-)

Если прийти к нему больным, то можно получить дополнительный способ лечения инфекций.

В домике слева от начала локации живет библиофил, он обменяет сердечные таблетки (есть в BB и Вегасе) на две нужные книжки. Одна даст перк “практическая анатомия”(но нужен интеллект 7 и доктор/первая помощь около 80), а вторая улучшит машину, нужен суперремнабор (если у вас нет суперремнабора то машину, с помощью этой книги, может улучшить Гуль с локации “Свалка покрышек” за 4 бутылки любого алкоголя и 4 сендвича). Библиофилу также нужны газеты, за которые он научит навыку Азартные игры или даст книгу для повышения навыков (на ваш выбор). Одну из газет можно найти в БМ. (про Газеты см. “Хитрости Невады” ссылка в начале)

Интеллект 9 и красноречие 75 позволят получить опыта при разговоре на философскую тему.

Дальше живет девушка с вредным мужем. Харизма 8 или красноречие 30 позволит предложить ей помощь. Дальше можно пригрозить (сила 9 или уровень 10) мужику или опоить (нужно красноречие 75) его отравой. Так же мужика можно уговорить, для этого нужна бутылка алкоголя в рюкзаке, в диалоге надо предложить ему выпить
В соседней комнате с ними живет самогонщик по кличке Гарри Свинокрыс. У него в ящике можно аккуратненько взять 10 бутылок “кровавой Мэри”, а в платяном шкафу лежит кувшин с “Мелассой” (нужна для приготовления на костре:  1(один) кувшин с “Мелассой”+1(одна) фляга с ”Чистой водой”=10 бутылок самогона).
Шериф даст квест привести бандита из Прово. Вам нужно найти мирный способ входа (парень снаружи вам все расскажет при силе 9, красноречии 60, 100$, уровне 12 или карме -250) и поговорить с парнем в кожанке. Тот и сам не против чтобы его публично казнили, если у вас уровень 22 или красноречие 110% (стодесять!). За сдачу живым будет двойная награда и большая прибавка к репутации в СЛС.
Потом шериф даст квест убить остальных и принести  ему их головы.
В полицейском участке в шкафу около каморки шерифа, лежит Уголовное дело” сильно потрепанное и старое. Интересная и жутковатая история и возможно для чего-то надо.

## Район Прово

Если вы по честному вошли к бандитам (см. абзац выше) и у вас взят квест “Совершить правосудие над Гери Гилмором”. То у главаря можно получить встречный квест на убийство Шерифа с длинным именем Бертон “Кнут” Хикок из СЛС (этот квест будет у главаря если вы еще не убили или не убедили сдаться Гери Гилмора). Ели убьете Шерифа дадут 20 000$, +500 экспы, -5 кармы и получите САМУЮ мощную пушку из легкого оружия.
У главаря еще можно взять квест “Совершить диверсию на заводе Ядер-колы”. Нужно отравить как минимум 2(два) любых бака “с вонючим варевом” на заводе Ядер-колы их там много (главарь советует идти через подземку, но лучше пройти к бакам в скрытности просто через дверь). Получите 20 000$, -50 кармы, +1500 экспы. Этот квест можно взять даже если вы уговорили сдаться или убили Гери Гилмора. Выбирайте - хороший вы или жадный? :-)

В доме в закрытой комнате в шкафу. Лежит схема “Пороховая граната”. Очень мощное оружие. Только плазменные гранаты сильнее, да и то не на много.

Если поискать металлоискателем возле знака “HOTELL” можно найти необычный плазменный пистолет с названием “Дутень” его характеристики вас приятно удивляет и повеселят :-)

За домом в одной из могил можно найти бутылку “Ядер-колы с привкусом” это самогонная Ядер-кола! Травит и прилично снижает статы. Зачем нужна не понятно. Возможно кого нибудь отравить или для прикола.

## Железнодорожное депо

Тут интересного немного, но место необходимо по сюжету. Если у вас слабый взлом, то нужно пройти в нижний левый угол локации и спуститься там в подземелье. Там вы найдете ключ от двери в основном здании. Чтобы запустить поезд нужно расчистить путь, найти напарника и починить бортовой компьютер. Снимаете бортовой комп и несете технику или на верстак. Для расчистки пути нужно подняться по лестнице возле поезда, починить генератор, понять что что-то

не работает. Починить провода на стене возле входа, активировать комп, взорвать бомбу или поджечь зажигалкой (она неподалеку в ящике имеется).

Когда будете ползать по канализации учтите, что нужно нажимать на верхнюю часть лестницы в зале с водой. Когда спустите воду то там где была вода в углу сможете найти труп некого Эда (Это пасхалка к фильму “Криминальное чтиво”, где герой Брюса Уиллиса(боксер) когда вернулся домой с часами на мотоцикле, сказал жене на вопрос:”Чей это мотоцикл?” - “Зеда” - “Кто такой Зед?” - “Зед мертв!” ( “Who is Zed?” - “Zed is dead!). Кроме того Эд лежит у выхода убежища №13 в первой части Fallout’a, в шахтах Реддинга и в трюме танкера во второй части, а так же лежит в убежище №34 в Fallout:New Vegas и всегда с одним и тем же описанием - “Это Эд. Эд мертв.”) его можно обобрать и в маленьком закутке есть очень незаметная дверь в секретную комнатку (там тоже немного добра и возможно она для чего-то нужна).

## Трущобы

Тут есть Степлтон и два мини-убежища. Степлтон даст квест на убийство собак (к нему стоит наведаться еще раз после завершения квеста). Еще он может починить комп из поезда.

Миниубежища выглядят как вход в канализацию, ищите их внутри домов рядом с по упавшими буквами. Найдете немного лута и запчасть для ГУ. Во втором (не там где деталь) посмотрите на плакат - за ним есть сейф.

На заднем дворе Степлтона можно найти металлоискателем сломанный Пип-Бой. Его нужно отнести к верстаку. Ремонт 30 и эрудиция 75. После улучшения можно “осмотреть” себя и узнать уровень облучения.

Труба для входа в подвалы завода находится на локации “каньон водосточных труб” за локацией “завод ядер-колы” (для её открытия необходимо воспользоваться навыком ремонта), там же и обитает пропавшая собака, если о ней сказали.

## Завод Ядер-Колы

Здесь вы найдете верстак, техника, который предложит собрать броню Гризли и апгрейдить машину и несколько квестов.

В частности можно купить лицензию на продажу колы за деньги. Сумма зависит от навыка торговли. Цена будет меняться где-то между 3000 и 2000 в зависимости от навыка торговли. Для заключения договоров нужно носить бумаги с собой. Договоры можно заключить со следующими заведениями: 1) кафе “Хард-рок”; 2) стоянка караванов в Ветре войны; 3) кафе “Silver Legacy”; 4) бар “Коттон”.

Первый квест начальника - разобраться с торговцем, что на стоянке караванов. Если у вас торговля 70, то вы можете уговорить менеджера принять его на работу. Или купить у него всю партию. Скупите сначала у него почти всю его радиоактивную Ядер-колу т.к. она дает +1 реакцию за каждую выпитую бутылку, очень полезно напиться перед сложной битвой. Но не забывайте что каждая бутылка дает еще и +3 рад заражения. (Оставьте ему хотя бы одну бутылку это даст возможность пройти его квест еще и другими способами).

Второй квест - забрать энкодер у караванщика (см. Бизнес-Центр).

Третий - ремонт компа. Починить его может техник Вегаса или байкеры. Ну или самостоятельно на верстаке (ремонт 25 эрудиция 80).Если отдать контроллер директору завода Скиннеру, то получите 2000$ и 1500 экспы. Так же можно отнести доктору и получить 350 монет. О том, что что контролер нужен не только директору завода вам в прямую говорит механик Фрэнсис (когда вам его собственно дает починить). Доктор предлагает отдать контроллер ему, чтобы городу жилось лучше. т.к. Автоматизация завода Ядер-колы сократит рабочие места и часть рабочих окажется на улице. да от дает всего 350$, но к этому еще +35 кармы и 1500 экспы. Как он говорит - “Не каждый может пожертвовать своим доходом ради блага других”. Возможно отдать можно еще кому-нибудь.

На втором этаже есть негр, которого все не любят. Квеста напрямую он не даст, но выполнить его можно. Для этого нужно поговорить с администратором, которая скажет что потеряла ключи. Ключи украл тот самый негр и спрятал в толчке.

Нужно положить ключи в шкафчик Саймона (средний) или подложить ему их кражей и сдать его администраторше. Тогда негр даст вам противогазовый комбинезон.

### Каньон

На локации есть вход в канализацию (Не лезьте в неё если не взяли квест на собаку. Иначе и собаку не найдете и локация повиснет, если в неё второй раз со взятым квестом пойдете). Если вход отремонтировать то можно пролезть в канализацию, там можно найти скелет с кучей хороших вещей, а от туда в подвал Завода Ядер-колы (из завода тоже можно пролезть. Но если не знаешь где вход то его очень трудно найти и заметить). Там в шкафчике лежит противогазовый комбинезон и еще разные полезные штуки, а в деревянном ящике возле лесенки ведущей на завод лежит очень прикольный отсыл к фоллаутам 1 и 2 :-). Если поискать металлоискателем на полуостровке на котором стоит “неудобное кресло”, можно найти сломанную микроядерную батарею.
В скелете который лежит в канализации можно найти “Штучки” металлические пластинки размером с обычную монетку, они нужны для получения Ядер-колы без денег. После первого использования (на автомате с Ядер-колой) вы автоматически научитесь их делать на верстаке или у любого техника кроме Фрэнсиса (того, что возле завода Ядер-колы. Он их уже делал раньше, за что получил серьезный втык от начальства и больше этим не занимается). Но не забывайте - каждая нечестно полученная бутылка карма -1. Если с помощью “Штучек” украсть из автоматов с Ядер-колой - 20 бутылок, то получите навык “Кола-маньяк” воровство +5%. Если после этого во всем признаетесь директору завода (он вам все равно не поверит) получите +5 кармы.

### Харрельсон

Тут все просто. Поговорите с гулем, убейте гуля (300 хп!), вылечите доктором или стимуляторами узника. Соберите лут. ПроФИТ!

## Бриджпорт

Маленький городок, в который вы попадаете по сюжету. Здесь нужно починить электричество, прогнать байкеров (для этого нужно зачистить Хоторн), узнать у

байкеров про Кукиша, вылечить девочку (аптечкой или навыком доктора), принести девочке колы (постоянно можно получать карму и опыт за каждую бутылку, а после 10 бутылки увеличится репутация в городе), наладить торговлю с караванщиками (поговорить с ними в Рино, но магазин так и не откроется, до финала точно) помочь парню вступить в банду - потребуется обезболивающее и пистолет (любой 10мм) и навык легкого оружия 75. Или его можно уговорить остаться.

Для ремонта электричества придется побегать по городу. Сначала нужно запустить генератор. Потом покопаться в щитке, чтобы запустить электричество до трансформатора. Потом починить сам трансформатор (в центре города стремная такая штука). Последнее - это найти щитки у каждого дома и починить их. Все щитки одинаковые, но не похожие на обычный элетрощит.

Еще тут же есть квест “загнать браминов в стойла”. Толкаем их, пока не зайдут, если у персонажа не достаточно силы, то надо взять в руки электрокнут. Просто, но долго.

Байкеры расскажут про Кукиша и это откроет доступ к следующему сюжетному квесту.

## Баттл-Маунтин

Самое сложное - это найти это место. Как это сделать будет описано в разделе “сюжет”, хотя отыскать можно и раньше.

На первой локации практически ничего нет, кроме одной из частей по уходу за телом и старой газеты (нужны библиофилу в СЛС).
Если поискать металлоискателем возле разбитой машины возле перехода на локацию к радарной станции и байкерам, то можно найти “микроядерную батарею”.

На второй находится радарная станция (закрыта пока не понадобиться по сюжету), байкеры и дочь архивариуса (квест Вегас).

Если возле дочки архивариуса поискать металлоискателем, найдете холодное оружие с названием “Цеп байкеров”. А рядом с сушилкой вещей за зданием с генератором, можно отыскать с помощью металлоискателя “Стимулятор”.

Фил сделает вам апгрейд машины за 2000$.

Можно угостить всех байкеров пивом.

За пиво Фил расскажет о силовой броне. У него можно купить (точнее получить за квест) чертежи брони.

Фил попросит вас разобраться с репутацией. Их обвиняют в нападениях на дилижанс. Дальше есть несколько вариантов развития сюжета:

- пойти в блэк-рок и узнать место;
- пойти в Рино и узнать место.

В блэк-роке это сделать проще. По прибытии на место нужно обыскать робота и забрать голодиск. Потом у вас будут варианты: отдать диск охранникам и провалить квест или отдать его Туко и выполнить.
Существует третий вариант решения квеста,  даёт больше экспы, нужна эрудиция 75, голодиск с трупа робота и поговорить с работником дилижансов в отеле.

После выполнения квеста Фил даст вам вторую часть чертежей (первую можно добыть в ВВ).

Когда вам потребуется доступ на радарную станцию, Фил вас сначала не пустит, потом сам откроет дверь - просто поговорите с ним. Можно не ждать его разрешения а просто украсть у него пульт от двери.

Перед запуском станции нужно перенастроить генератор снаружи, использовав ремонт.

## Зона 51

Локация в которой много полезного лута, но по сути нет ни одного квеста. Прихватите с собой несколько пакетов антирадина. Может пригодиться.

На рулежной дорожке можно найти комп, в котором вы найдете упоминание о радиостанции в Лавлоке, упоминание о жучке в вашем Пип-Бое (даже если его уже вынули по сюжету).

На разбившемся самолете есть заклинивший лючок, открыть который можно различными способами: взорвать рядом динамит, применить кувалду или монтировку (проверка силы), отремонтировать инструментами/ремнабором (проверка ремонта), либо использовать термит.. Внутри - Сенсор движения и еще много чего полезного и дорогого.

На второй локации сначала необходимо подать электричество, иначе двери не откроются. Потребуется металлолом и высокий уровень ремонта (65% хватает, чтобы обойтись без лома). После этого двери начнут открываться, правда без вашего участия.

Здесь можно найти, 5 боксёрских груш. Каждая прибавляет по 1% к навыку Без оружия (их можно будет заюзать только после зачистки зоны 51. иначе не получится).

В здании сразу возле электростанции на полу лежат записи офицера - интересное чтиво. А в другом крыле - стоит сейф (восприятие 7 и взлом 80), в котором газовый баллон. Еще будут 2 таких сейфа.

Там же в одной из комнат (в той, что напротив комнаты с записками офицера) на полу лежит миниган.

Следующая локация встретит вас ордой мутантов. Больше особо интересного ничего нет, но дальше на базе мутантов еще больше.

Внутри базы в одном из ящиков можно найти энергоячейки для бластера чужих. В компьютере можно узнать много полезной информации, в том числе и об убежище 8. Тут же стоит второй сейф с газовым баллоном.

Если у вас низкий навык взлома, то идите в комнату, где куча непонятной биомассы. Вытащите из нее гуля, у него можно взять карточку для открытия всех

дверей. Также можно пройти к компу (эрудиции 82 точно хватает) чуть ниже и открыть все двери через него.

Если же взлом прокачан, то можно сразу идти верх и вправо и найти там третий сейф и немного полезного лута. В столе лежит лист с паролями от всех сейфов. Тут же можно найти стелс-бой и комп с информацией, в которой сказано зачем нужны газовые баллоны.

В маленькой комнате находится гермошлем, который нужен для сборки брони. Рядом с ним стоит устройство, в которое втыкаются баллоны и запускается газовая атака. Чтобы газовая атака не причинила вреда, можно одеть противогазовый или антирадиационный костюм и спокойно бродить по базе.

В комнате с компом есть пульт управления (в столе) и возможность активации самоуничтожения базы. Интелект 7 и эрудиция 75 позволят разобраться с работой турелей, хотя вртяли вы оставили живых мутантов на поверхности. Эрудиция 100 позволит включить обратный отсчет ядерного взрыва.

Компьютер в боковом коридоре позволит активировать силовые поля.

В следующей локации есть еще немного батареек для бластера чужих, но и враги здесь немного потолще. Тут же есть и аварийный выход с базы.

Где-то на базе можно подобрать комплект чертежей для силовой брони (возле компа с активацией самоуничтожения в столе с пультом управления силовыми полями), что избавит от необходимости убалтывания Фила и разборок в ВВ. Так же где-то там лежит центрифуга, которая заменяет костер и лабораторный стол(в лаборатории, рядом с комнатой с агрегатом, для газовой атаки).

## Благодатное

Сюда можно прибыть только по сюжету и только на поезде.

На самой локации, кроме входа в убежище нет ничего интересного.

Внутри вас встретят турели, которые можно уничтожить оружием или хитрым способом с помощью мотка кабеля, который лежит в одном из ящиков. Используйте провод на тележку и включите рубильник.

В этом убежище висят две боксёрские груши, каждая прибавляет по 5% к навыку Без оружия. Но только до 200% (даже 201% не получить).

Спустившись вниз вы обнаружите смотрителя. Поговорить с ним можно (первая помощь 90/доктор 75) или за 3 стимпака, а вот увезти, похоже, нельзя. Но можно пристрелить.

Тут же рядом лежит еще одна центрифуга.

Комп на стене может показать вам нижние этажи, но ничего особо полезного вы там не узнаете.

В шкафах можно найти боевую броню и разный полезный лут. Дверь можно взорвать пластитом, которого тут хватает. Но можно обойти и другими путями.

Возле одного из тел (просто на полу) лежит спецкарта, в столе можно найти голодиск с историей убежища (забавное чтиво, не более того). Больше особо интересного тут ничего нет, разве что есть президентский сейф со сложным замком и большой суммой денег внутри, но на этом этапе деньги уже не особо важны.

Спустится ниже можно через лестницу черного хода или через лифт.

Для прохода к серверу понадобится ключ-карта с предыдущего этажа. Комп расскажет много интересного, но ничего не сделает. Генераторы можно взорвать, но из-за бага это позволит выключать турели только на этом же этаже.

В комнате смотрителя есть карта для входа в комнату президента. Ее нужно взять и спуститься еще ниже.

После уничтожения туррелей  с президентом можно поговорить (сохранитесь перед этим в отдельный слот)... и убить. 990 ХП это вам не шутки. После этого можно уходить с базы. В разговоре можно прикрепить у нему пластит и боя не будет.

Убийство не обязательно, достаточно иметь высокое красноречие, сколько: вариантов масса:
- можно поддакивать на все ответы;
- запугать угрозой подрыва;
- можно вколоть яд - он сразу умрет (яд лежит рядом в трупе);
- можно украсть у него куклу, он называет её “моя прелесть” и угрожать отрывом её частей тела;
- можно уговорить выйти мир посмотреть.
Есть и еще - их лучше искать самостоятельно, но перк подсказок тут вам не поможет.

На выходе вас встретит собиратель душ. При уровне 18 или красноречие 75 у него можно выяснить некоторые подробности, но потом он все равно нападет. Он постоянно лечится, поэтому бить его возможно придется долго. У него 500 ОЗ, не считая полного восстановления.У него самый мощный пистолет в игре. Не забудьте после победы его  подобрать.

Ваш помощник будет сидеть в домике, поговорите с ним и сваливайте. Он окажется тем еще мудаком, поэтому если вас сильно потрепали вылечитесь перед поездкой. Но ничего особо опасного не будет.

После выхода с железнодорожной станции вам придет сообщение из убежища. СМ. сюжет.

## Прохождение сюжета

Сначала нужно поговорить с доктором в ГУ, потом с сержантом, который даст квест “вспомнить все”.

После этого нужно прибыть в Рино и поговорить с Мордино в отеле, который расскажет об эвакобункере Страйкера.

Нужно получить доступ в бункер (см Рино, Стадион), где с помощью мятой бумажки (есть у вас со старта) использовать комп и поговорить с байкерами. Это откроет локацию Бриджпорт (см. Бриджпорт).

В Бриджпорте вы узнаете, что Джей Кукиш тусит в Хоторне.

В Хоторне в вашем Пип-Бое появится сообщение от Джея. Вам нужно взять глушилку и установить ее на радарное оборудование (см. Хоторн). Если после этого не начнется разговор с Джеем Кукишем, то нужно сходить в Зону 51. Это баг.

После этого начнется разговор с Джеем. После разговора нужно не забыть поднять с пола таинственное устройство. Он скажет, что оставил его в Зоне 51, но это вранье -деталька будет лежать прямо у него под ногами.
После этого с устройством идем в ГУ. Там сюжет продвинется и вас пошлют искать смотрителя. Иногда может не сработать скрипт, если приехать на машине и сразу в локацию ГУ.

Чтобы найти смотрителя нужна радарная установка в Баттл-Маунтин. Найти БМ помогут караванщики (при высокой репутации) или шериф СЛС, при хорошей репутации или за деньги.

В БМ нужно запустить генератор в здании, потом попытаться открыть дверь и поговорить с Филом, который и откроет дверь. В компьютере будет информация о направлении, куда увезли смотрителя.

Понадобится поезд, который стоит на ЖД станции СЛС. Как запустить поезд - см СЛС.

Потом будет нужен помощник - это один из тех товарищей, которые рассказывают истории о потерянной работе и просят подкинуть работенку. Проще всего найти того, проще всего взять того который стоит в СЛС, около входа в здание полиции, но они все одинаковые. Он запросит 1000$, а остальные еще и 1000$ на билет до СЛС.

Потом помощника нужно найти в отеле в СЛС (Бизнес-центр) и послать на ЖД станцию.

На жд станции нужно запустить поезд и вы окажетесь в Благодатном (см. Благодатное).

После выхода с ЖД станции придет сообщение, что в ГУ все плохо.

Приезжаете в ГУ и говорите с солдатами. Если им не грубить, то вас отведут к полковнику мирно. Можно убить (хорошая концовка для ГУ) его или отдать устройство (плохая концовка для ГУ). После разговора можно начать драку, так что не спешите с войной.
Если пойти по боевому пути, то получите прикольных напарников: робот (надо его сначала починить) и Сержант Грейвс. Если хотите сделать Сержанта посильнее то когда возьмете его в группу положите ему в инвентарь(воровством) броню и любое легкое оружие с патронами, в диалоге с ним нажать “поведение” и нажать на кнопки “лучшее оружие” и “лучшая броня” он наденет то, что вы ему дали, чем сильнее оружие и крепче броня тем лучше, но учтите, что назад он их не отдаст. :-)
На втором этаже в средней комнате сверху в металлическом шкафчике лежит “Боевая броня”.
После того как вы отдадите устройство или установите его (3 этаж убежища, ищите второй лифт, всех врагов убивать необязательно) все кончится. THE END!

P.S. Конечно перк “Неутомимость” позволит играть и дальше. И там будет еще много чего интересного. Например, стоит заглянуть в БР.
Если будете играть после прохождения. Напарник Робот останется с вами. И у продавцов намного больше оружия (включая Винтовку Гаусса и другие не менее веселые стволы, которые раньше просто не попадались).