



Дизайн-документ игровых событий (версия 1.09)

Важное замечание! Данный документ писался для внутреннего использования разработчиком и не предназначался для широкой публики. Документация не полна, частично устарела и не всегда соответствует конечному результату в игре.

## Содержание:

- [Сюжет](#)
- [Вилла](#)
- [Гараж-Сити](#)
- [Шакалы](#)
- [Рейнджеры](#)
- [Флагстафф](#)
- [Сан-Брамин](#)
- [Феникс](#)
  - [Убежище 27](#)
  - [Мотель](#)
- [Каса-Гранде](#)
  - [Магистральщики](#)
- [Ту-Сан](#)
- [Каса-Нуэва](#)
- [Пуэрто](#)
- [Платформа](#)
- [Инферно](#)
- [Сан-Фелипе](#)
- [Санта-Ана](#)
- [Эрмосильо](#)

# Сюжет

## Хроника

\* Синим отмечены события по хронике Fallout Sonora.

| Игра                     | Дата        | Событие  |
|--------------------------|-------------|--|
|                          | 2051        | Аннексия Мексики   |
|                          | 2055        | Новая Чума, последовавшая после нее общенациональная паника. Впоследствии на Вест-Тек благодаря этой заразе изобретает Вирус Рукотворной Эволюции.   |
|                          | 2066-2077   | Война США и Китая  |
|                          | 2067        | Аннексия Канады  |
| <b>Великая Война</b>     | <b>2077</b> | Ядерными взрывами уничтожены: Феникс, Мехикали, Мехико, Сан-Диего, Лос-Анджелес, Сан-Франциско, Сиэтл, Вашингтон, Бостон, Нью-Йорк, Чикаго.<br>Убежище 25 закрылось раньше времени, оставив часть своих резидентов во внешнем мире.<br>Убежище 26 уничтожено прямым ядерным взрывом.<br>Массовая беспорядочная эвакуация в убежище 27, в результате которой убежище оказалось переполнено.   |
|                          | 2092        | Феликс Техада выкрадывает ГЕКК из убежища 27 и отправляется в пустоши. Спустя несколько лет его группа основывает поселение Вилла.   |
|                          | 2130        | Великая Зима.  |
| <b>Fallout Nevada</b>    | 2140        |  |
|                          | 2141        | Зимние холода, вследствие которых возникли Шакалы, Ханы и Гадюки.  |
|                          | 2154        | Мигрирующая группа Шакалов обосновалась в пустыне Мохаве недалеко от руин Кигмана (Гараж-Сити) и Виллы.  |
|                          | 2160        | Братство Стали основывает аванпост в Пуэрто-Пеньяско. Агенты Братства совершают экспедицию в Феникс, по пути заключая союз с жестянщиками Ту-Сана.   |
| <b>Fallout 1</b>         | <b>2161</b> | Выходец уничтожил лагерь Ханов.<br>Выходец уничтожил Создателя и Марипозу, после чего супермутанты атаковали поселения Калифорнии. Братство Стали участвует в боевых действиях против армии супермутантов. Некоторые последователи Создателя бежали на восток.<br>Братство Стали внедряется в монашеский орден Феникса и помогает Аарону стать главой этого культа, после чего культ меняет свою политику.<br>Братством основан город Каса-Нуэва с целью продовольственного самообеспечения.<br>Култ Огня открывает прииски в Флагпуле, Кингмане и других менее важных местах. |
|                          | 2162        | Гулями Некрополя основан город Сияние Дня рядом со Свечением.<br>По руководством паладина Улисса Гранта совершается вскрытие и порабощение убежища 25. В убежище переселяется культ Огня. Культ захватывает власть над Фениксом.<br>С подачи Братства в Фениксе устоялась крышечная валюта.<br>Восстановлена шахта Флагпула, в город потянулись люди на заработки.<br>Между Ту-Саном и Фениксом возникает постоянное караванное сообщение с остановкой на руинах Каса-Гранде.  |
|                          | 2165        | Основан Арройо.  |
| <b>Fallout Sonora</b>    | <b>2167</b> | <b>Порабощены крестьяне Виллы. Крестьянин отправляется на их спасение.</b>   |
|                          | 2185        | Основан Броккен-Хиллс.   |
|                          | 2186        | Основана НКР с советом во главе.   |
|                          | 2190?       | Спустя 10-30 лет после разгрома Повелителя Братство совершает неудачную экспедицию на восток.  |
| <b>Fallout Tactics</b>   | 2197        |  |
| <b>Fallout 2</b>         | 2241        |  |
| <b>Fallout 3</b>         | 2277        |  |
| <b>Fallout New Vegas</b> | 2281        |  |

## Ход сюжета

См также файл *FS\_Описание.doc*

### **Общий ход сюжета:**

- Пока нашего героя не было в родном селении, на его соплеменников напали и поработили в рабство. Герой сначала должен изучить сложившуюся ситуацию в деревне.
- Герой по следам похитителей спешит в соседнее поселение. Там, однако, к его соплеменникам предвзятое отношение, над героем глумятся. Это дурной знак предстоящих войн между поселениями. Герой может попутно исправить отношение к себе, разрешив местные проблемы. Так или иначе, он получает наводку на то место, в которое увели его соплеменников.
- ГГ посещает каторгу, на которую увели его соплеменников. Однако среди рабов он находит лишь часть соплеменников. Он выясняет, что остальных увели в город Феникс. Также он узнает о первопричине – некто таинственная организация действует в регионе через всеильное поселение Феникс. Местная каторга вырабатывает уран, который далее увозят на юг неизвестно зачем и кому. Герой может избавить своих соплеменников от доли рабов, после чего они вернуться в родное село.
- ГГ идёт в Феникс, но пути останавливается в городишке Сан-Брамин, где местный религиозный культ противиться силам Феникса. Борьба нешуточная и герой может быть в неё втянут. Он также получает наводку на рейнджеров и посещает их. Разговор с рейнджерами может показаться ему справедливым, и он решит избавить регион от той самой таинственной силы, который взбудоражила окрестности.
- Наконец ГГ оказывается в Фениксе. Здесь он сначала находит своего родственника, о котором ему поведала старуха в родном селении. Но он оказывается подлым сукиным сыном и предаёт ГГ. Так или иначе ГГ обнаруживает, что город захвачен одним из местных влиятельных кланов и насаживает свой диктат населению. Как окажется позже, за силами этого клана скрывается Братство Стали, управляющее кланом как марионеткой. ГГ получает наводку на дальнейший путь следования рабов – город Ту-Сан. ГГ решает идти туда, приобщившись к мутному каравану.
- По пути в Ту-Сан ГГ посещает городишко, который становится ярким примером экспансии БС. Здесь население пало жертвой силового давления Братства, запугивания и навязывания определенного уклада жизни.
- В Ту-Сане ГГ наконец, находит оставшихся соплеменников, включая отца. Но вызволить их из столь охраняемого места окажется ему не по силам. Рабы разбирают местный металлолом на кладбище довоенной техники. Детали затем перевозятся на главную базу БС в Пуэрто-Стайл. По пути туда ГГ может посетить другое поселение, ставшее ярким (но уже скорее положительным) примером давления БС на регион.
- База БС организована в старом военном корабле. ГГ получает аудиенцию с главой БС, просит освободить своих соплеменников и выслушивает мнение БС о том, как те хотят перестроить регион по своим представлениям. ГГ может пересмотреть свои взгляды и встать на сторону БС, а может вспомнить обещание рейнджерам и уничтожить врага. В первом случае ему придётся пуститься в

Инферно, чтобы найти пропавший отряд БС, а затем помочь БС в укреплении сил в регионе. Игра за рейнджеров подразумевает уничтожение отряда БС и его сил в регионе.

### **Порядок заданий**

- Вилла:
  - Пройти испытание, доказав свою готовность к пути
  - Исправить последствия захвата (мародёры, крысы, ловушки, грабежи)
  - Найти следы захватчиков в Гараж-Сити и последовать по ним далее
- Флагпул:
  - Освободить из плена своих соплеменников
  - Определить местопребывания увезенной части соплеменников (Феникс)
  - Выявить заказчика (культ Феникса)
  - Вернуться на Виллу и помочь в восстановлении поселения (по желанию)
- Сан-Брамин:
  - По пути участвовать в конфликте против культа Феникса и получить связь с рейнджерами
- Феникс:
  - Наказать виновных в похищении соплеменников (культ Огня)
  - Выяснить дальнейший путь оставшейся группы рабов (Ту-Сан)
  - Попутно можно задействовать родственные связи в городе
- Ту-Сан:
  - Освободить оставшуюся часть соплеменников из плена
  - Выявить истинного заказчика (Братство Стали) и найти его координаты
  - Вернуться на Виллу и определиться с дальнейшими действиями (совет старейшин)
- Пуэрто:
  - Остановить рабский произвол путём
    - получения официальной свободы (приобщение к Братству)
      - выполнить просьбу БС в Инферно
      - разобраться с проблемой в Сан-Брамин в пользу культа
      - разобраться с рейнджерами
    - уничтожения угрозы (приобщение к рейнджерам)

- связаться с рейнджерами и выполнить их пробные задания
- разобраться с проблемой в Сан-Брамин в пользу рейнджеров
- помочь рейнджерам в борьбе против культа Огня
- помочь рейнджерам в борьбе против БС

**Финал:**

- Для ГГ:
  - ГГ спасает своё поселение и делает его привилегированным с позиции БС.
  - ГГ спасает своё поселение и делает его независимым благодаря рейнджерам.
  - ГГ спасает своё поселение, ввергнув регион в хаос (уничтожены культ, БС, рейнджеры).
- После финала игра завершается и при отсутствии перка «Вечный странник» (ранее «Неутомимость») выходит в главное меню.

## Вилла

- Квесты Виллы выстраиваются в три акта:
  - Акт I «[Соль земли](#)» – Вилла после налёта (до возвращения жителей)
  - Акт II «Смутные времена» – Возвращение жителей (новые квесты и развитие диалогов)
  - Акт III «Знамя Нового Мира» – Совет общины и финальные квесты
- [отказ, задать Боготворят] Задать уровень начальной репутации на Вилле =15 (Любят).
- Мародёрство должно стать одной из задач, задерживающих игрока на этой локации в начале игры: тайники в закопанных ямах, остаточный лут в домах, лут в ангаре на плантациях, склады в погребах и пр. Не забыть: на старте игры даются бонусы от трейтов.
- Следует изобразить консервативность общества Виллы: не приемлет прогресс, отказывается от старых технологий, осуждает нарушение традиций и табу, придерживается жесткого уклада жизни. Совет и лично падре будут разбирать действия ГГ на предмет их соответствия всем этим правилам. И если они нарушают заветы, то в конце игры ГГ будет изгнан, иначе его будут чествовать как нового лидера общины. Примеры того, что не понравится общине: ГГ приехал на Виллу на байке, имеет титулы прогрессивных фракций, в его напарниках робот, использует силовую броню, позволил бежать Крису, привел Артура Каррингтона и т.д.

| Стадии квеста   | Подробнее  | Награда  |
|---|--|--|
| <b>«Дым очага»</b>  |  |  |
|   | Квест дается сразу на старте игры.   |  |
| Выяснить, что случилось на Вилле<br>(дополнительно) Расспросить Хосе о налете | Поговорить с бабулей Адонсией.   | + немного опыта<br>+ маркер ГаражСити на карте мира<br>+ пища от Хосе в дорогу           |
| Узнать в Гараж-Сити, куда двинулся конвой с рабами                            | Задача снимается, если ГГ оказался в Флагпуле и ТуСане раньше.<br>Варианты решения:<br>+ купить информацию у владельца мотеля<br>+ уговорить бармена рассказать при высоком Красноречии<br>+ запугать бармена, если ГГ победил приставучек в баре<br>+ выполнить квесты мистера Когана и затем расспросить его<br>+ взломать компьютер босса и прочитать там записи  | + маркер Флагпула  |
| Освободить крестьян Виллы в Флагпуле  | Варианты решения:<br>+ Убедить Роя Фабера (выполнив квест «В погоне за ураном», убедив высокой Медициной в безвредности крестьян) освободить людей Виллы из загона.<br>+ Перебить наемников, отключить ошейники и освободить людей из загона. Часть наемников можно обмануть через рацию, чтобы ушли.<br>Важно: в этом случае остальные рабы также сбегут и устроят разбой в городе.<br>+ Договориться с рейнджерами, чтобы те спасли рабов – см квест «Аризонские рейнджеры». | + На Виллу возвращаются мадре и часть крестьян, что дает новые квесты и продвигает сюжет |
| (дополнительно) Организовать побег заключенных                                | Для этого нужно перебить охрану и отключить радиостанцию управления ошейниками. Но в этом случае в городе наступит смута:<br>+ на дорогах бизнес-центра появятся трупы колонистов<br>+ почтовую службу захватит грабитель<br>+ бармен начнет перестрелку с двумя бандитами   |  |
| (дополнительно) Найти свою мадре в Флагпуле                                   | Так как в загон не пускают, то придется искать способ:<br>+ заплатить за встречу<br>+ проникать тайно, применив на охранника алкоголь  |  |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | + проникнуть боем<br>+ выполнять задачи Фабера и получить допуск вместе с правом свободы   |  |
| (дополнительно) Санчо и Уго пропали в шахтах Флагпула                    |  |  |
| Узнать в Фениксе, где находятся рабы из Виллы                            |  |  |
| Освободить крестьян Виллы в Ту-Сане                                      | Пересекается с квестом «Во имя Прогресса!» в ТуСане.   | + На Виллу возвращается падре  |
| (дополнительно) Найти своего падре в Ту-Сане                             |  |  |
| (дополнительно) Карлос отказывается возвращаться на Виллу                | См квест «Свой среди чужих» в ТуСане.  |  |
| (дополнительно) Поговорить с маме или падре, когда они вернутся на Виллу | Если же оба мертвы, то игнорируется и сюжет следует далее к старейшинам.   | + падре даст пароль от своего сейфа  |
| Встретиться со старейшинами Виллы  | Только когда будут решены предыдущие задачи (кроме дополнительных).  |  |
| <b>«Семейные реликвии»</b>   |  |  |
| Поговорить с бабулей Адонсией  | Квест дает бабуля Адонсия при первом разговоре. Она описывает случившееся на Вилле и требует спуститься в погреба Виллы, чтобы найти там семейные реликвии, которые помогут ГГ в освобождении крестьян из рабства.   | +зажигалка   |
| Найти в погребах под ратушей тайную комнату                              | Путь к тайной комнате имеет ряд препятствий: множество крыс, ловушки против крыс и мародеров, лабиринт подземелья, затерявшийся налетчик.<br>Важно: пролог игры должен быть обучающим, то есть должен показывать азы геймплея – диалог, использование навыков, использование предметов, ведение боя, а также желательна отсылка на клавишу F1. |  |
| (дополнительно) Разобраться с налетчиком в подвале                       | Налетчик перекрывает проход в тайную комнату. С ним можно договориться мирно (Красноречие, Медицина, Ловушки, Выживание), иначе придется драться.  | + слава в зависимости от решения   |
| Забрать семейные реликвии  |  |  |
| Выбраться на Плазу де Сомбра   | Просто выйти из подземки на плазу, используя любой выход.  | + Пип-Бой<br>+ фляжка для воды<br>+ опыт «за выживание в погребах Виллы»<br>+ продвижение сюжета |
| <b>«Совет общины»</b>  |  |  |
| Выступить на Совете общины   | Совет созывается после завершения метакевста «Дым очага».<br>+ стадия 1 – совет оценивает результаты квеста «Дым очага»<br>+ стадия 2 – совет оценивает ГГ и его действия<br>+ стадия 3 – совет дает новые задания и переходит в квест «Традиции Виллы»  |  |
| <b>«Традиции Виллы»</b>  |  |  |
| Совет требует взорвать шахты Флагпула                                    | Альтернатива – восстановить шахтерское оборудование в ходе квеста «В погоне за ураном», отчего колонии станет сокращать численность рабов. Совет примет такой вариант, хотя останется недоволен.<br>Важно: шахты нельзя взорвать до получения квеста.  | +опыт за взрыв   |
| Совет требует остановить реконструкцию завода в Гараж-Сити               | Мусорщики восстанавливают станок на заводе в Гараж-Сити. Нужно взорвать производственный станок на заводе (мусорщики на Заводе при этом станут враждебными).<br>Альтернатива – контракт с Лукасом/боссом на оснащение Виллы.<br>Важно: станок нельзя взорвать до получения квеста.   | +опыт за взрыв   |
| Вилле нужна защита. Совет предлагает заключить союз с сильными мира сего | Варианты:<br>+ обратиться к рейнджерам и после их сюжетной линии (уничтожив Собор и Братство Стали) заключить с ними союз<br>+ аналогично заключить союз с Братством Стали<br>+ ликвидировать всех трех игроков на карте мира (рейнджеры, БС и Собор), добиваясь независимости   |  |
| Созвать новый Совет  | По результату квестов и прочих событий совет переоценивает ГГ. Если он оказался неудовлетворительным, его изгоняют из дома, иначе  | + завершение игры при покидании Виллы  |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | назначают лидером.  | + титул «Хранитель традиций» или «Разрушитель традиций»                          |
| <b>Метаквест «Домашние заботы»</b>                                       |   |  |
| Починить метеостанцию  | Квест дает Хосе. Можно починить навыком Ремонта или использовать металлолом, который придется искать в других локациях.   | + опыт<br>+ репутация на Вилле   |
| Изгнать мародеров с плантаций  | Квест дает Хосе. Варианты решения:<br>+ убить мародеров на месте<br>+ уговорить уйти Красноречием<br>+ принести мародерам то, что хотят (маисовая мука из ангара, ангар заперт, ключ в ратуше)<br>+ попросить помощи у рейнджеров, когда те появятся на Вилле после заключения союза<br>Решение может повлиять на отношения с соседским городом.                      | + опыт<br>+ репутация на Вилле   |
| Вылечить травму дяди   | Варианты решения:<br>+ вылечить навыком Медицины<br>+ использовать стимулятор или медицинский набор, найденный в другой локации<br>+ после перемещения на Виллу ученого из убежища 27 попросить его провести лечение  | + опыт<br>+ репутация на Вилле<br>+ способ лечения изменит отношение Совета к ГГ |
| Найти и вернуть сбежавшего ребенка                                       | Ребенок прячется в лачуге на плантациях после налёта. Его нужно найти и уговорить вернуться. Варианты уговора:<br>+ покормить чем-то съедобным<br>+ использовать алкоголь<br>+ уговорить Красноречием<br>+ запугать высокой Силой<br>Малец присоединяется к команде ГГ на время пути до площади подобно собаке в Арройо. Во время пути опасность представляют койоты. | + опыт<br>+ репутация на Вилле   |
| Закопать тела погибших в ратуше  | Использовать лопату на тела. Тела исчезают после возвращения рабов из Флагула или ТуСана. У квест нет задач и квестодателя, он не записывается в Пип-Бое.   | + опыт<br>+ репутация на Вилле   |
| <b>«Кто первым бросит камень?»</b>                                       |   |  |
| (не обязательно) Поговорить с Крисом до возвращения крестьян             | Крис стоит на площади. В разговоре он не сразу признается, что спрятался во время налета, поэтому налетчики его не тронули. Теперь его угрызает совесть, что он предал своих людей. Этот разговор с Крисом можно пропустить, пока он останется лишь на уровне текста.   |  |
| Найти укрытие Криса  | Квест дает разъяренный крестьянин, который появится после исчезновения Криса. Крис же исчезнет после завершения квеста по возвращению рабов из Флагула (скрывается от наказания). Нужно подстеречь вечером мальчика, который носит Крису пищу, и преследовать его. Логово находится в развалинах, откуда в свое время брали кирпичи для строительства Виллы.          |  |
| Поговорить с Крисом  |   |  |
| (дополнительно) Уговорить Криса вернуться на Виллу для несения наказания |   |  |
| (дополнительно) Помочь Крису бежать                                      | Нужно предоставить ему N предметов пищи. Затем довести Криса до края карты.<br>В этом случае на выходе с карты будет поджидать квестодатель. Можно уговорить его отпустить Криса или же сдать его.  |  |
| (дополнительно) Совершить самосуд над Крисом                             | То есть убить его самому.   |  |
| Поговорить с квестодателем   |   | + Репутация в зависимости от решения   |
| <Последствия>  | + Уход Криса еще больше расколет общину в будущем<br>+ На квест реагируют падре и мадре<br>+ Совет реагирует на решение ГГ<br>+ Бармен в Гараже скажет, что Крис побывал здесь недавно  |  |
| <b>«Зов предков»</b>   |   |  |
| Прочитать голозапись Основателя  | Голодиск находится в сейфе падре со сверхсложный замком. Пароль   | + голозапись в ПипБой  |

|   |  |   |
|---|--|---|
| Виллы   | даст падре, но можно взломать самому.<br>Голозапись раскроет историю основания Виллы и даст отсылку на убежище 27. Текст записи см в папке Виллы.  |   |
| (дополнительно) Поговорить с падре о голозаписи Основателя      |  |   |
| Найти убежище 27, оно должно быть где-то в окрестностях Феникса | Убежище скрыто на карте мира, его нельзя посетить простым эксплорингом. Про убежище ходят слухи в Фениксе, можно поговорить об этом разными местными нпс (торговцы, мусорщики). Варианты обнаружения:<br>+ использовать рацию на карте мира, раздел «аварийная частота убежища 27»<br>+ изучить данные в компьютерах Последователей Огня в убежище 25<br>+ пройти квесты бывшего мусорщика в Фениксе и добившись его расположения выведать информацию<br>+ купить информацию за очень большие крышки у шефа казино<br>+ получить координаты в компьютерах Пуэро-Стайл<br>Задача завершается триггером, когда ГГ подходит к двери-шестеренке в убежище. | + опыт за «нахождение убежища 27»                   |
| Найти информацию, проясняющую связь убежища 27 с Виллой         | Такой информацией выступают дневники жителя в спальней комнате.  |   |
| (дополнительно) Поговорить с падре об убежище 27                | Только после того, как ГГ пройдет это убежище.   |   |
| <b>«Зов предков II»</b>   |  |   |
|   | Квест возможен <u>только</u> после завершения основной игры <u>и</u> после выполнения квеста «Зов предков» (необходимо узнать предысторию в убежище 27).   |   |
| Поговорить с бабулей Адонсией об основании Виллы                | В ходе разговора она проясняет многие моменты относительно истории Виллы и показывает место, где захоронен Основатель.   |   |
| Найти склеп Основателя Виллы                                    | Склеп находится глубоко в пещере с запутанными двухуровневыми ходами. Имеются ловушки и кротокрысы.  | + личные вещи Основателя, включая уникальное оружие |
|   | По возвращению из склепа бабуля Адонсия умрет от старости, деревня будет ее провожать. (Или проще – она просто исчезает с карты)   |   |

### **Идеи для событий**

- Если ГГ или сама община отказались от союза с рейнджерами (выбрав в финале БС или нейтралитет), то рейнджеры устроят диверсию на Вилле.
  - Если игрок проигнорирует рейнджеров и прорвётся дальше по сюжету, освободив всех своих соплеменников и добравшись до БС (или Собора?), то на Вилле случится диверсия, якобы подстроенная Братством (чтобы мотивировать героя к действиям), а на самом деле - рейнджерами. Скорее всего, под руку подвернется падре ГГ. После этого Вилла получит предложение рейнджеров о сотрудничестве с ними против сил БС.
  - Можно сделать бонусом после финала игры (падре прикончат рейнджеры, если Вилла выберет БС покровителем). Инфа о диверсии на Вилле должна отображаться в компьютере рейнджеров.
- ГГ может встретить своих сородичей, которых игрок выбирает на старте игры.
  - Можно встретить только противоположного по полу персонажа. Рикардо, Чавес и Рамон встретят Сальму, а Сальма встретит одного из этих трех по рендому или от своих характеристик. Проще сделать для фриплея. “Эй, братишка! Как никогда, рада увидеть твою противную морду. Ха-ха! / Давно не виделись, Сальма. С тех пор, как началась вся эта заварушка, прошло много времени. / Да, я вижу, ты времени зря не терял.”

- Сородич нападет на ГГ на карте мира если тот стал врагом Виллы. И это будет сильная драка.
- Сородич окажется возле склепа Основателя, где его можно взять для сопровождения. "Мне тоже интересна наша история. Оказывается, старики что-то приврали в ней. Давай разберемся с этим, но никому ни слова, хорошо?"

### **Концовки**

- Вилла осталась независимой (рейнджеры и БС пали).
- Заключен союз с рейнджерами. Вилла стала подотчетна, делится ресурсами и людьми, вовлечена в более широкий круг вопросов, открылась для чужаков.
- Заключен союз с БС. Рейнджеры этого не простили и пытались мешать союзу.

## Гараж-Сити

- Задать уровень начальной репутации на -5 (Недолюбливают).
- Основные темы локации:
  - хозяин свалки (жесткие меры и обесценивание рабочих во имя большой цели).
  - особенности работы и жизни старателей: собирательство, специфичные навыки и болезни, клановая иерархия.
  - вымирающее поселение из-за истощения прииска: пьянство, нищета, долги, кражи, соседские склоки, клановые войны мусорщиков, превращение мусорщиков в бандитов на большой дороге.
- Основная проблема города – это вырождение по причине истощения прииска (ресурсов в виде довоенных предметов, сохранившихся на руинах). Лидер картеля мусорщиков пытается найти решение этой проблемы – вместо поиска вещей и их восстановления он намерен запустить древнее производство. Для этого нужен контракт с Флагпулом на ядерное топливо и восстановление Зброшенного Завода. ГГ ему в этом может помочь или напротив – предотвратить прогресс. Продвинувшись по сюжету, Гараж пытается возродить реактор на заводе и запустить там станки. Но община Виллы требует уничтожить реактор или станок, так как развитие промышленности негативно повлияет на общину.
- Также акцентируется внимание на связи населения с налетчиками Виллы и рабским конвоем. Мотельщик дал им спальные места, бармен обслужил, начальник картеля дал наводку на Виллу и рассчитывает на будущие контракты с Флагпулом (получил задатком топливо для генератора), некоторые мусорщики непосредственно участвовали в налёте или помогали таскать вещи. Все повинны, но все получили что-то с этой истории. Можно ли их в этом винить, учитывая текущую обстановку в городе?
- Принцип работы мусорщиков – стоит покопать истории реальных золотодобывающих городков Дикого Запада на момент их упадка. См также начало в фильме «Star Wars: The Force Awakens».
- Важно: во всей локации никто не может указывать координаты Феникса, рейнджеров и более удаленных локаций, чтобы мотивировать игрока сначала пройти ближайшие Сан-Брамин и Флагпул.

| Стадии квеста                                  | Подробнее  | Награда |
|--|--|---------|
| <b>«Император свалки I»</b>                    |  |         |
| Поговорить с мистером Коганом о рабском конвое | Коган будет недоволен появлением ГГ и поёрничает относительно Виллы. Он готов поделиться информацией, но за реальные дела. В процессе диалог обрывает появившийся мусорщик, который в панике скажет, что в общаге случилась буча. Коган предлагает ГГ разобраться в этом деле, чтобы заслужить его уважение. |         |
| Оставить драку в общаге                        | В общежитии два клана сцепились из-за того, что один из кланов захватил заброшенный завод, на который уповали остальные мусорщики. ГГ может остановить драку или спровоцировать беспорядок.  |         |
| Сообщить мистеру Когану о причинах драки       | Тот поясняет, что на заброшенный завод давно никто не мог проникнуть из-за системы охраны, но благодаря недавней торговли с Флагпулом (город не уточняется) взломать завод удалось с помощью декодера. Вот   |         |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | только сделал это один клан в обход картеля. Теперь Когану нужно захватить пусть не сам завод, но хотя бы некоторые детали оттуда, которые ему нужны для сделки.  |  |
| Забрать на заводе детали для мистера Когана                      | 3 предмета лежат в разных местах на заводе. Проникнуть в них не так-то просто из-за агрессивного клана мусорщиков, разлитой зеленой жижи, враждебного робота, запертых дверей и других возможных препятствий. ГГ может пройти локацию скрытно или боем, а также договориться с кланом и предложить свою помощь – контрквест на получение данных из компьютера Когана. Для этого они дают декодер.   |  |
| (дополнительно) Убить Лукаса, захватившего завод                 | Не обязательно. Также в этот момент можно оборвать квест и переметнуться к Лукасу.  |  |
| (дополнительно) Участвовать в атаке Трейвона на завод            | Битва между людьми Трейвона и Лукаса на территории Завода. ГГ можно принять любую из сторон. Перед битвой происходит кат-сцена с плавающим диалогом между Трейвоном и Лукасом.  |  |
| Участвовать в торговой сделке                                    | Сделка с караваном из Флагнула совершается на отдельной карте города (кусочек трассы 66 с аутентичным водонапорным баком).<br>В зависимости от предыдущих действий здесь будет сам караван и два клана мусорщиков (с завода и со стороны Когана), которые будут бороться за право контракта. ГГ может:<br>+ перебить всех, включая караван, чтобы предотвратить восстановление завода и расширение Гаража<br>+ перебить только неуютную ему сторону (мусорщиков Завода или Когана)<br>+ просто провести сделку, если клан на карте и без того оказался один |  |
|  | Результаты квеста также отражаются в будущем на квесте Виллы, когда в Гараже попытаются восстановить завод.   |  |
| <b>«Император свалки II»</b>                                     |   |  |
| Поговорить с Лукасом   | Он предлагает контрквест на «Императора свалки». Мотивирует ГГ он тем, что Коган был косвенным соучастником налета на Виллу, за что ГГ может испытывать к нему ненависть.   |  |
| Скопировать данные по контакту из компьютера в гараже            | В компе Когана записан контракт с людьми из Флагнула по доставке деталей из Завода. В нём записаны имена, даты и место проведения сделки.<br>Лукас также дает декодер для взлома компьютера, которым он вскрыл завод.   |  |
| Добыть на заводе деталь для контракта                            | Ту же деталь требует Коган.   |  |
| Участвовать в торговой сделке                                    | Аналогично квесту «Император свалки», но здесь ГГ уже защищает людей Лукаса.  |  |
| (дополнительно) Заключить контракт с Трейвоном ИЛИ устранить его | Если Коган мертв, то Лукас предлагает Трейвону контракт.<br>Если Коган жив, то Лукас просит ликвидировать Трейвона (можно убить ядом по-тихому).  |  |
| (дополнительно) Трейвон предлагает нападение на Завод            |   |  |
| <b>Ситуация «Встреча в баре»</b>                                 |   |  |
| Заговорить с барменом  | Просто заговорить – это будет триггером для начала ситуации.  |  |
| Ответить приставалам   | Те презрительно обращаются к ГГ. В зависимости от ответов ГГ может потерять репутацию или приобрести. Но в любом случае его пока отпускают.   |  |
| Вновь ответить приставалам                                       | При выходе из бара приставалы вновь заговорят с ГГ, но уже более напористо. Здесь ГГ может добиться начала битвы. Только в этом случае приставалы атака не будет приводить к враждебности остальных членов Гаража. Если ГГ убьет обидчика, это снизит репутацию и создаст отдельную реакцию у других нпс.<br>Чтобы ситуация не возникла достаточно поставить выпить всем присутствующим через бармена или напоить физически приставалу через рюкзак.  |  |
| <b>«Охота на браминов»</b>                                       |   |  |
| Поговорить с барменом о продовольственной проблеме               | Диалог не выйдет на квест, если репутация слишком низкая.   |  |
| Поговорить с привратником о намеченной охоте на диких браминов   |   |  |

|  |   |   |
|--|---|---|
| Участвовать в захвате браминов                                       | На месте выясняется, что брамины не дикие, рядом находятся пастухи. Напарники все равно намерены атаковать пастуха, чтобы забрать его браминов. ГГ может:<br>+ встать на сторону напарников в битве<br>+ встать на сторону пастухов в битве<br>+ уговорить напарников уйти без добычи<br>+ уговорить пастуха бежать, бросив стадо<br>+ выкупить брамина бартером<br>+ увести брамина в скрытности | + репутация в Гараже и СБ в зависимости от решения<br>+ слава в зависимости от решения<br>+ Результаты квеста имеют последствия в СанБрамин |
| Отчитаться перед барменом  | После этого бармен даёт квест «Торговый маршрут».   | + вяленое мясо, если брамины были захвачены   |
| <b>«Торговый маршрут»</b>  |   |   |
| Поговорить с барменом о бойкоте караванов в Сан-Брамин               | Диалог будет доступен только после выполнения квеста «Охота на браминов».   |   |
| Добраться до Сан-Брамин и поговорить с торговцем на площади          | Торговец отсылает к лидерам СБ, которые запретили торговать с колониями Феникса. Варианты:<br>+ вождь даст разрешение после заключения мира с Фениксом<br>+ иначе можно прикончить тихо вождя и убедить торговца<br>Если договор в СБ становится невыполним (погибли нужные персонажи, союз с Фениксом провален и т.д.), то бармен просит заключить альтернативный договор с рейнджерами.         |   |
| (альтернатива) Заключить договор в Акведук                           | Договор могут заключить рыбак в Акведук и фермер в стартовом районе.  |   |
| Отчитаться перед барменом в Гараж-Сити                               |   | + появление мяса в товаре<br>+ увеличение крышек в товаре   |
| <b>«Подножий корм»</b>   |   |   |
| Поговорить со стариком о ловле игуан                                 |   |   |
| Достать из токсичных луж светящиеся грибы для старика                | Дело осложняется самой жижой, для которой придется найти сапоги или терпеть урон и облучение.   |   |
| Отдать грибы старику   |   | +5 к навыку Ловушки, Выживание или Ремонт по выбору   |
| <b>«Соседские склоки»</b>  |   |   |
|  | Квест является иллюстрацией падения местного общества, которое началось после оскудения прииска.  |   |
| Поговорить с недовольным жителем                                     | У него украли сварочный аппарат, он просит найти вора и вернуть пропажу.  |   |
| Найти пропажу  | ГГ выходит по наводкам на вора и находит пропажу в его хижине. Варианты добычи предмета:<br>+ упросить вора Красноречием отдать предмет мирно<br>+ выкупить предмет<br>+ забрать силой<br>+ взломать замок или стену в место с предметом  |   |
| Вернуть пропажу  | Сдать при этом вора или не сдавать (поправки к Славе и Репутации). Наградой сделать крышки, так как ГГ впервые по жизни сталкивается с ними именно в Гараже. «Тебе нужны крышки? Я могу дать тебе крышек. За небольшую услугу.»   | + бонус или штраф к репутации и славе в зависимости от решения<br>+ крышки  |
| <b>«Фальшивокрышечник»</b>   |   |   |
| Пит предупреждает о фальшивых крышках и предлагает найти их источник |   |   |
| Найти станок для изготовления крышек                                 | Нужно продумать разные наводки. В частности выполнить квест фальшивокрышечника, за что тот платит новенькими крышками. Это станет уликой для ГГ.  |   |
| Уничтожить станок для изготовления крышек                            |   |   |
| Отчитать перед Питом   |   | + крышки  |
| <b>Ситуация «Болезнь мусорщика»</b>                                  |   |   |
| Обследовать больного мусорщика                                       | Навыком медицины узнаем, что он болен лучевой болезнью. Пока не   |   |

|   |  |  |
|---|--|--|
|   | вылечим, больной общается лишь плавающими репликами.   |  |
| Лечим мусорщика                           | Навыком или антирадином.   | + за помощь расскажет про конвой с рабами<br>+ репутация и слава |
| <b>Ситуация «Бессонная ночь в мотеле»</b> |  |  |
| Заказать номер в мотеле                   | Событие инициирует появление двух парней и леди в соседнем номере мотеля. Проверить, чтобы этот номер не был задействован в каких-либо иных событиях, убрать замок с двери.                            |  |
| Остановить насильников                    | Варианты:<br>- убить парней<br>- уговорить красноречием уйти<br>- заплатить крышки, чтобы они ушли<br>- застрашать своим положением или репутацией в городе<br>- пройти мимо, не вмешиваясь в ситуацию |  |

### **Идеи для событий**

- [отказ – история плохо вписана в локацию, можно перенести в КГранде или Акведук]  
Гидропоническая ферма:
  - Поговорить с жителями хибары про ферму и её проблемы. Глава прииска пытается прибрать ферму к рукам, чтобы фермеры были ему должны, поэтому отказывается продавать важную деталь для починки фермы после поломки.
  - Затем починить ферму – навыком или спецдеталью (покупается в Гараже). Деталь лишь упрощает починку, можно обойтись без неё. См также квест на плуг Смитов в F2 + квест крестьянина в ТуСане.
  - Способы получения спецдеталей:
    - выкупить бартером
    - выкрасть навыком кражи
    - снять с трупа торговца
  - Отчитаться перед хозяином фермы, награда: мутафрукты в награду + жители расскажут про конвой с рабами + репутация и карма, если ГГ отказался от награды.
- Если спасти налетчика в подвале Виллы, то в Гараже кто-то скажет, что у него стали пропадать продукты, он попросит найти вора. Вором окажется тот самый налетчик. «Как, это ты? / Опять свиделись, госпожа Милосердие. / Значит, теперь ты воруюшь еду в Гараже? Черт, не стоило мне тебя спасать тогда, в подвале на Вилле. / Мои запасы на нуле. Где же мне теперь брать пропитание? / А как насчет диких койотов? Меня попросили очистить долину от них. Ты можешь помочь и забрать в награду мяса. / Хм-м, неплохая идея. В одиночку это слишком опасно, но вдвоем у нас есть реальные шансы.» Персонажа можно включить в состав местной банды или на Завод, но это уже натянуто.
- Квест «Банда с большой дороги»:
  - Поговорить с путником в мотеле. У него отобрали все вещи разбойники (бывшие мусорщики, которые стали бандитами из-за падения города – можно провести также параллели с байкерами). Он отправляет к их лагерю возле города, те обосновались в автодоме.

- Найти лагерь бандитов и забрать у них нечестно нажитое добро. Среди вещей именно оружие путника из мотеля, которое собственно и нужно отдать ему как знак свершения квеста. Предмет можно: выкупить или выторговать, выкрасть, забрать с трупа.
- Вернуть вещи путнику из мотеля. В награду тот приобщается к партии ГГ. В диалоге это обыгрывается тем образом, что путник не решался бороться, идти на риск и развивать конфликт. ГГ же показывает ему, что за своё место под солнцем нужно бороться и развивает эту тему на примере Виллы. Чем вдохновляет персонажа на путешествие.
- (дополнительно) Сопроводить путника до его конечного пункта. Скорее всего, он направляется в Феникс. Там-то его можно будет оставить.
- Банда:
  - В городе не хватает массивной боёвки, здесь необходима боевая миссия.
  - Банда – бывшие старатели, которые из-за бедности вышли на большую дорогу. Обыграть в духе байкеров из фильмов 50х, чтобы вписаться в тему исторической трассы 66 и Кингмана. Главара можно назвать Марло в честь актера из фильма «The Wild One» 1953.
  - Для локации подойдет Трасса66. Но можно нарисовать и отдельный район, но выбрать тогда аутентичную локацию типа «дома англичанина». Посещение района сделать свободным, чтобы игрок мог попасть сюда вне квеста. Можно поместить район между Заводом и Трассой66.
  - Решения: войти в бой (атаковать или сбежать), Красноречием убедить уйти, откупиться вещами или крышками.
- Другие варианты конфликта:
  - Просто засада, в которую ГГ попадает случайно (банально и бессвязно).
  - Кто-то просит избавить его трейлер/хижину от бандитов (слишком похоже на квест с фермой в Флагпуле).
  - Кто-то предлагает ГГ встречу в этом районе для «выгодного дела», но встреча это оказывается ловушкой, засадой бандитов. (слишком неожиданно, игрок должен иметь возможность подготовиться к битве, и сможет ли он сбежать из такой передраги?)
  - Бандиты взяли кого-то в заложники или просто развлекаются с кем-то. Но желательно как-то увязать ситуацию с другими событиями Гаража. Например, они заложником может быть член банды Лукаса, он просит его освободить в качестве промежуточного квеста в своей линейке.

## Шакалы

- Задать уровень начальной репутации на -15 (Недолюбливают).
- Локацию можно пройти мирно при особых условиях:
  - Герой не одет в одежду (спрайт костюма из убежища) – в этом случае его могут принять за посланца из легендарного Убежища, будто он одной с ними крови, но из другого клана.
  - Наука 80 – герой может блефовать перед дикарями, представ перед ними в качестве пустошного божества.
  - Если ГГ гулифицировал, то сможет убедить шакалов не убивать его из-за плохого мяса и риска заражения.
  - ГГ в силовой броне сможет устроить шакалов.

| Стадии квеста  | Подробнее  | Награда                                 |
|--|--|---|
| <b>«Ночь Шакалов»</b>  |  |   |
| (дополнительно) Поговорить с привратником в Гараж-Сити о Шакалах                   | Привратник при первом диалоге проверяет ГГ на синдром трясушки (отсылка к фильму «Книга Илая»), после чего его можно расспросить, что все это значит. Он рассказывает о Шакалах и проблемах, которые создают в окрестностях города. Жители Гаража хотели бы уничтожить их, но не знают, где находятся норы племени. Привратник спрашивает у ГГ, не знает ли он, и при отрицании предложит найти. |   |
| Обнаружить норы Шакалов  | Задачу ставит привратник. Нужны только координаты (то есть нужно только открыть локацию на карте мира, ее не обязательно посещать).<br>Варианты обнаружения:<br>+ Выполняя квест рейнджеров «Пропавший разведотряд» использовать рацию на карте мира.<br>+ Найти локацию своим ходом, путешествуя по пустыне.<br>После обнаружения локации привратник отправляет к бездельникам.                 |   |
| (дополнительно) Уговорить парочку бездельников в Гараж-Сити для штурма нор Шакалов | Бездельники готовы к штурму, достаточно просто сообщить им о своей задумке. Далее они перемещаются на карту Шакалов, после чего их там можно взять в напарники для ведения боя.  | + Напарники для боя на карте Шакалов    |
| Нейтрализовать Шакалов, беспокоящих Гараж-Сити                                     | Варианты:<br>+ Перебить в бою шакалов самому или вместе с напарниками из гараж-Сити<br>+ Рассказать рейнджерам о Шакалах после их обнаружения, те сами уничтожат племя<br>+ Заключить союз Шакалов и рейнджеров, чем жители Гаража будут недовольны, но задача будет выполнена   | + репутация в зависимости от результата |
| (дополнительно) Рассказать привратнику Гараж-Сити о результатах                    |  |   |

### Идеи для событий

- [конфликтует с местным рейнджером] Один из шакалов оказался изгоем стаи и является претендентом на обед. Ему можно помочь бежать на Виллу, где его будут использовать для восстановления деревни после налёта. Или можно сделать его постоянным напарником.
- Появление ГГ в норах при дружелюбном исходе может расколоть шакалов на два лагеря. Племя и без того не в лучшей форме из-за голода, а тут еще лидеры начнут драку между собой.
  - Клык предлагает помочь ему сместить Суку и встать на её место (битва двух групп за трон). Снижение численности клана снизит враждебность племени к чужакам.

- Сука же даёт контрквест на устранение Клыка как основного её конкурента: «Каждый шакал должен знать своё место в стае». Варианты: также битва двух групп, честный поединок с Клыком (можно напоить алкоголем противника), отравление Клыка. В результате клан завязывает дружбу с внешним миром.
- Подквест Суки, который должен стать предтечей квеста на союз с рейнджерами: нужно починить /построить местные гидропонические фермы деталями из Гараж-Сити.

### ***Концовки локации***

- Союз рейнджеров и шакалов: падение репутации рейнджеров, но свободен путь на север и снижение враждебности этого региона; некоторые не оценили союза и ушли из рейнджеров или совершали диверсии. Слайд изображает дом в пустыне с символом рейнджеров в солнечную погоду, рядом бегают дети или стоит торговый караван.
- Шакалы перебиты рейнджерами: слайд изображает рейнджера, который целится из револьвера в лежащую на земле самку шакалов; репутация рейнджеров повышается, но другие кланы шакалов стали более опасными и начали войну за территорию.
- Шакалы перебиты иными способами: остатки шакалов из других кланов стали более жестоки; шакалы сдерживали поток других кланов с севера и запада, теперь же они получили доступ на юг, отчего регион менее стабильным. Слайд изображает вид на заброшенный дом в пустыне и слева вентиляцию в земле.



|   |   |   |
|---|---|---|
|   |   | + Возможность проникнуть в закрытую часть базы рейнджеров<br>+ разблокировка других местных квестов |
| <b>«Слабый сигнал»</b>  |   |   |
| Узнать у связистки детали задания   | Задачу ставит командир Хелфорд.   | + рация   |
| Починить усилители с помощью навыка или специальных деталей из Гараж-Сити     | Ремонт 100 или спецдетали из Гараж-Сити.  | + расширение зоны действия рации  |
| Сообщить связистке об успехе  | После расширения связист обнаруживает странное «эхо» в трансляциях и просит проверить.  |   |
| Используя рацию найти источник странного «эхо» на востоке и ликвидировать его | + ГГ уходит в пустошь восточнее базы рейнджеров и проверяет с помощью рации источник сигнала<br>+ ГГ находит ретранслятор, обследует территорию (скорпионы, ловушки, объекты изучения Наукой) и ликвидирует ретранслятор                              |   |
| Сообщить связистке о результатах  |   | + частота рейнджеров  |
| Доложить о результатах командиру Хелфорду                                     |   |   |
| <b>«Странные дела в Кварце»</b>   |   |   |
| Добраться до Кварца   | Ситуация осложняется тем, что локация облучает, а по картам бродят обезумевшие жители.  |   |
| Найти свидетельства происшествия  | Варианты:<br>+ изучить Наукой разрушенный реактор<br>+ изучить голозапись<br>+ разговорить выжившего  |   |
| (дополнительно) Ликвидировать Обезумевших                                     |   | + слава за каждого убитого  |
| (дополнительно) Собрать картографическую информацию                           | Это можно сделать в любой момент после получения квеста, даже если он завершен. А вот чтобы получить его, квест нужно хотя бы начать. Сбор данных осуществляется через использование Науки на метках (сооружения из мусора), разбросанных по локации. | + доступ к столу картографа   |
| Доложить о результатах командиру Хелфорду                                     |   |   |

## Часть 2

Эти квесты курирует генерал. Они являются сюжетными для всей фракции.

| Стадии квеста   | Подробнее  | Награда |
|---|--|---------|
| <b>Метаквест «Правая рука свободного мира»</b><br>(« <a href="#">The right arm of the Free World</a> ») |  |         |
|   | Квест дается после метаквеста «Аризонские рейнджеры». Включает в себя ниже идущие квесты.<br>Важно: Учесть, что ГГ уже может разрешить проблемы СБ до квеста.  |         |
| <b>«Беспорядки в Сан-Брамин»</b>  |  |         |
| Отправиться в Сан-Брамин и найти там рейнджера /Name  | Отнести ему приказы генерала. Рейнджер рассказывает местное положение и просит ГГ помощи в завершении дела.<br>Если рейнджер погиб, то генерал требует вместо него завершить дело, то есть квест все равно продолжается. |         |
| Содействовать рейнджеру /Name в борьбе за свободу Сан-Брамин  | Если дело уже сделано, то достаточно отчитаться перед генералом.   |         |
| <b>«Беспорядки в Фениксе»</b>   |  |         |
| Отправиться в Феникс  |  |         |
| Связаться с лидером повстанцев в Фениксе  | В принципе, связываться с повстанцами не обязательно, они лишь помогают в этом деле, но являются параллельной сюжетной линией.   |         |
| Содействовать лидеру повстанцев Феникса, чтобы низложить культ Огня                                     | Можно взорвать весь Собор или только убить Аарона, чтобы завершить квест.  |         |
| <b>«Буря в пустыне»</b><br><b>!! завершить по части Хелфорда, пленника и союза с БС !!</b>              |  |         |

|  |   |   |
|--|---|---|
|  | ! <b>Желательно</b> сделать промежуточный квест, где рейнджеры впервые сталкиваются с силами БС. Это могла бы быть стычка в борьбе за влияние над Ногалесом. Тогда можно будет упустить задачу на поиск координат в ТуСане.   |   |
| Участвовать в собрании полевых командиров  | После победы в Фениксе рейнджер-генерал проводит собрание в зале на дамбе и приглашает туда ГГ. Он говорит о новой угрозе, которая по данным шпионов стояла за Аароном.   |   |
| (дополнительно) Остановить предателя Хелфорда  | Хелфорд устроил диверсию на радиостанции и отправился на юг в Пуэрто, относя секретные данные о рейнджерах. Его нужно нагнать и ликвидировать.  |   |
| (дополнительно) Отправиться в Ту-Сан и узнать координаты базы Братства Стали             |   |   |
| (дополнительно) Принести интенданту жетоны Братства Стали                                | Это можно делать и после завершения квеста. Рейнджерам жетоны нужны для диверсий и разведки, а также для повышения настроения среди кадетов.  | + репутация или патроны по выбору за каждый экземпляр |
| Проникнуть на базу Братства Стали и найти там слабое место                               | Генерал: «Этот противник силён и организован. В открытой схватке против него у нас нет шансов на победу. На такой случай у нас говорят: Хочешь одолеть сильного зверя – перережь ему ноги и добивай издалека.»  |   |
| (дополнительно) Связаться с пленным рейнджером (или агентом/шпионом) на корабле Братства | Пленник ласт полезные наводки по ликвидации корабля. Дальше его можно спасти или оставить умирать на корабле во время взрыва.   |   |
| (дополнительно) Способствовать заключению союза рейнджеров и Братства Стали              | После появления в сюжете Братства среди рейнджеров возникает раскол, так как некоторые видят в БС пользу Пустошам и слишком большую силу, чтобы идти против них. Некоторые из ветеранов просят переубедить генерала в его желании уничтожить БС и устроить союз.  |   |
| Уничтожить Братство Стали  | Взорвать ядерные торпеды на корабле БС. Варианты, как это сделать:<br>+ активировать сами торпеды навыком Ловушки 100<br>+ взломать Наукой 100 терминал управления торпедами<br>+ снять с трупа генерала карту доступа от торпедного терминала<br>+ выкрасть карту доступа у генерала<br>+ выпросить у верховного писаря карту доступа Красноречьем 100, убедив в ложном пути генерала<br>+ при Интеллекте<=3 «понажимать наугад кнопки» на терминале: «Упс, кажется, начался какой-то отсчет...» | + много опыта за взрыв                                |

### Часть 3

#### Рядовые и побочные задания рейнджеров.

| Стадии квеста   | Подробнее  | Награда  |
|---|--|--|
| <b>Метаквест «Закон и Порядок»</b>  |  |  |
| Помочь рейнджерам в их борьбе за порядок на Пустошах                      | Выполнить ниже идущие квесты:<br>+ Пропаший разведотряд<br>+ Мешочник<br>+ Дурные языки  |  |
| Получить титул рейнджера  | Для получения титула нужно набрать N очков своими действиями и квестами. Это не зависит от порядка выполнения квестов. Игрок может отказаться от титула, а также лишиться его, если будет совершать плохие поступки. | + титул Аризонский рейнджер<br>+ полное раскрытие товара у интенданта<br>+ уникальная броня в награду<br>+ обучение боевым навыкам |
| <b>«Пропаший разведотряд»</b>   |  |  |
| Отыщите следы разведотряда в пустыне Мохаве недалеко от Виллы и ГаражСити | Важно: игрок может решить квест задолго до его взятия.<br>Для поиска можно использовать рацию или найти локацию просто гуляя по карте мира. В ГаражСити также дадут наводку.   |  |
| Поговорите с выжившим рейнджером  | Так как он находится в запертой комнате, понадобится ключ с тела охранника или иное средство, чтобы вскрыть дверь.   |  |
| Излечите ноги рейнджера   | Использовать навык или препараты.  |  |

|  |  |   |
|--|--|---|
| (дополнительно) Вооружить рейнджера  | Можно вернуть его ружье, которое находится на столе в одной нор.   |   |
| Сопроводите рейнджера в пустыню  | [Еще круче сопроводить до базы рейнджеров, но у этого есть несколько проблем]  |   |
| Доложить о результатах командиру Хелфорду  | В том числе, если рейнджер погиб.  |   |
| (дополнительно) Способствовать союзу рейнджеров и шакалов или уничтожению этих дикарей | В случае союза у генерала случится сцена, в которой своевольная рейнджерша устроит скандал. С ней придется поговорить, чтобы генерал вновь мог говорить с ГГ.  |   |
| <b>«Мешочник»</b>  |  |   |
| Узнать подробнее об эпидемии в соседней общине   | Те рассказывают, что эпидемия началась после приобретения товара у торговца. Товар оказывается облученным. В частности он продавал облученную колу. Причём торговец знал об опасности, но считал, что доза слишком мала.   |   |
| Нагнать бродячего торговца   | Со своей исходной позиции торговец пропадает, а появляется на дороге у фермеров. Также на карте появится пара кадетов, готовых помочь ГГ в случае боевого столкновения с торговцем.  |   |
| Отобрать у торговца весь облученный товар  | + убить продавца (самому или при помощи пары кадетов, которые будут рядом)<br>+ выкупить товар бартером<br>+ своровать товар<br>+ уничтожить его товар динамитом<br>+ уговорить продавца оставить товар и уйти мирно   |   |
| Отчитаться перед командиром Хелфордом  |  | + репутация<br>+ карма в зависимости от решения           |
| <b>«Дурные языки»</b>  |  |   |
| [отказ] Разведать лагерь беженцев в пустыне  | ГГ идет по наводке к их брошенному лагерю в пустыне (шалаш и потухший костер) и обследует лагерь. Найдя пару улики, на выходе его подстережет рейнджер и грозно поинтересуется, что здесь делает ГГ. Он предупреждает, чтобы тот перестал копать это дерьмо. Так или иначе ГГ получает наводку, что беженцы ушли в Гараж-Сити.<br>Хелфорд: «Мы ждали беженцев с востока. Они собирались обосноваться в долине под нашей защитой, но в какой-то момент прекратили контакты с нашими разведчиками и решили свернуть с пути. Попробуй выяснить, что изменило их отношение.»   |   |
| Расспросить беженцев в Гараж-Сити, почему они сменили маршрут                          | Те двигались к рейнджерам в надежде получить у них защиту, но по пути их запугали лжерейнджеры. Они показывают локацию, где случилась последняя стычка – водокачка Мохаве. Беженцев еще предстоит разговорить – силой или крышками.<br>Если беженцы погибли до того, как ГГ окажется на водокачке, то можно просто сообщить об этом квестодателю, и квест будет закрыт с пониженным опытом.  |   |
| (дополнительно) Заставить беженцев замолчать   | + убить<br>+ заплатить за отзывы-опровержения  |   |
| Найти логово лжерейнджеров   | Бандиты устроили лагерь на Водокачке Мохаве, которая является одной из важных пунктов для путешествий между севером и югом. При изначальном появлении ГГ бандитов здесь нет, но дается наводка, что они появятся здесь ближайшей ночью. Они появляются внизу карты и в реал-тайме пойдут в хибару. В хижине можно заранее устроить ловушки против бандитов.<br><br>Требуется забрать значок рейнджера у главаря бандитов. Варианты:<br>+ Убить бандита и забрать значок. На локации можно связаться с рейнджерами по рации и запросить поддержку для боя (внизу карты появится двое напарников).<br>+ Уговорить очень высоким Красноречием<br>+ Выкрасть |   |
| Принести значок лжерейнджера   | Возможные мотивы бандита:<br>+ наемник, которого наняли огнепоклонники для подрыва репутации рейнджеров<br>+ бывший рейнджер или кадет, разочарованный в политике генштаба<br>+ просто хитрый грабитель  | + опыт<br>+ репутация<br>+ слава в зависимости от решения |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  | + некто обиженный, кому рейнджеры насолили   |   |
|  | «Некоторые курсанты не выдерживают нагрузки и вскоре выбывают из команды. Их судьба всегда различна. Некоторые из них уносят с собой злобу на рейнджеров и даже пытаются мстить. К счастью, мы тщательны в выборе кадетов и их обучении, поэтому такие случаи редки. К тому же молодняк держится за нас, потому ничего больше в своей жизни не имеет.» |   |
| <b>«События на ферме»</b>  |  |   |
| Починить водяной бак фермеров  |  | + чистая вода<br>+ репутация  |
| Найти останки собаки фермеров  | Могила собаки возле другой лачуги на карте, в которой прячется бандит. Могила дает наводку на бандита. Бандит убил собаку, так как та мешала ему красть еду у фермеров и могла его выдать.   |   |
| Разобраться с бандитом   | Сначала шпион просит помочь ему, так как он ранен и не может далеко уйти. Это можно сделать стимулятором или навывком.<br>Далее он рассказывает свою историю и после этого предлагает узнать частоту и шифр рейнджеров.  |   |
| (дополнительно) Принеси шпиону данные о частоте и шифре радиотрансляций рейнджеров |  | + бонус к репутации у Последователей Огня в будущем, а также рекомендация при первом посещении Собора               |
| (дополнительно) Сдать шпиона рейнджерам или убить его самостоятельно               |  | + репутация у рейнджеров  |
| <b>«Тяжкая доля»</b>   |  |   |
| Поговорить с семейкой  |  |   |
| Поговорить с рейнджерами относительно семейки                                      | Генерал и Хелфорд предлагают ГГ убедить семейку покинуть земли Аризоны, остальные тоже что-то ответят, но отсылают к первым двум. Если ГГ в плохих отношениях с рейнджерами, то сам предложит это решение.   |   |
| Помочь семье добраться до паром  | На пути встречаются волки и ловушки в лесу   |   |
| Восстановить паром   | Для этого нужна деталь, которую паромщик держит при себе. Варианты:<br>+ выкупить бартером (цена низкая)<br>+ забрать силой (снять с трупа)<br>+ угрожать при высокой Силе или будучи рейнджером   |   |
| Сообщить семье о готовности к отправке   |  | + Опыт<br>+ Смена репутации в зависимости от действий<br>+ Слава в зависимости от действий<br>+ патроны от Хелфорда |
| <b>«История кадета»</b>  |  |   |
| Поговорить с курсантом Пресли  | Поясняет, что его хотят изгнать из кадетов за своевольства и лишить оружия.  |   |
| Поговорить с инструктором курсанта   | Капитан Агата рассказывает о непослушном курсанте. Ее нужно убедить дать курсанту шанс показать себя.  |   |
| Вновь поговорить со строптивым курсантом   | Курсант намерен отправиться в пещеру и убить там главного грызуна ради самовыражения. ГГ вызывается под разными предлогами помочь ему.   |   |
| [отказ] Достать курсанту снаряжение для вылазки                                    | + Уговорить капитана Агату вернуть кадету снаряжение<br>+ Выкрасть у Агаты бланк для заполнения и передать кадету, чтобы тот использован ее на складе обманом<br>+ Дать курсанту своё оружие и боеприпас (можно выбрать разное оружие)   |   |
| Провести с курсантом полевую операцию  | Пройти логово кротокрысов, убить их альфа-самца. Далее по выходу с карты напарников встречает ребенок, прибежавший на выстрелы. Он просит помочь – его дом и члены семьи захвачены бандитом. Курсант и ГГ спешат на помощь.  |   |
| Избавить семейку от бандита  | + убить в открытом бою (самому или руками напарника-кадета)  |   |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>+ убедить на побег Красноречием</li> <li>+ дать крышек, чтобы ушел мирно</li> <li>+ в скрытности пройти через задний ход и освободить семью, после чего убедить на побег</li> <li>+ сбежать с локации, дав бандиту прикончить заложников</li> </ul> |   |
| Поговорить с курсантом и отвести его обратно на базу           | Кадет признается, что многое переосмыслил в своем поведении после истории с бандитом.  | + репутация<br>+ слава в зависимости от результатов   |
| <b>«Новая смена»</b>   |  |   |
| Поговорить со зрителем дамбы                                   | Тот жалуется, что один из щитов не работает, а починить его не получается из-за нехватки электронных деталей.  | + репутация<br>+ я/б в награду  |
| Починить распределитель на дамбе                               | Починить можно навыком, иначе придется искать электронные детали. После починки зритель говорит о том, что он стар и нуждается в смене.  | + репутация<br>+ я/б в награду  |
| Отыскать в Гараж-Сити одаренного парня                         | Придется договариваться с отцом парня, чтобы тот отпустил его:<br>+ купить бартером контракт<br>+ убить папаню (в открытом бою или ядом скорпиона)<br>+ уговорить Красноречием<br>+ убедить репутацией Боготворят  |   |
| Сопроводить парня на дамбу                                     | Парень присоединяется к партии ГГ и ходит за ним на локациях как нормальный напарник. Но напарник из него никакой, только мешает под ногами. Он может погибнуть в пути, тогда за квест дается меньше опыта и ГГ остается без награды.  |   |
| Поговорить со зрителем   |  | + награда в случае успеха<br>+ репутация в случае успеха  |
| <b>«Байки из Пустоши»</b>                                      |  |   |
| Прослушать геройские истории о тварях в пустошах               | Истории в основном выдуманные или преувеличенные. Но одна из них окажется реальной. Можно для начала разговора задать препятствие – например, иметь некоторую репутацию или принести ядер-колу.  | + опыт за прослушивание историй   |
| (дополнительно) Расспросить Агату про радскорпиона-легенду     | Она дает наводку на обломанное копьё и упоминает слабые места радскорпионов в бою.   |   |
| Найти и сразить легендарного радскорпиона                      | Способы обнаружить скорпиона:<br>+ найти скорпиона блуждая по карте мира в бесплодной пустыне<br>+ перейти на карту со скорпионом через использование рации<br>На теле скорпиона нестандартный лут: фрукты, крышки, копьё, патроны.  | + лут с тела монстра  |
| Принести рейнджерам доказательство гибели радскорпиона-легенды | Доказательством выступает сломанное копьё, застрявшее в панцире скорпиона. Если же игрок не додумается взять его с тела и принести, то он получит лишь часть награды.  | + слава<br>+ репутация<br>+ награда   |
| <b>«Потери на складе»</b>                                      |  |   |
| Поговорить с интендантом о пропаже со склада                   | Предмету нужен свой PID.<br>Квест должен даваться как часть истории, наскоком. Например, интендант пугает ГГ с ревизором: «Проклятье, да не знаю я, где этот чертов... Оу, я думал, это опять ревизор. – У тебя что-то пропало?»   |   |
| (дополнительно) Поговорить о пропаже с Агатой                  | «Вы знаете, что у интенданта пропадают патроны?»   |   |
| (дополнительно) Поговорить о пропаже с Хелфордом               |  |   |
| (дополнительно) Поговорить о пропаже с кадетами                |  |   |
| Найти потерянное оружие у кактуса рядом с фермой               | У кактуса появится сумка с вещами. Рядом бродят радскорпионы. Оружие нужно вернуть интенданту, при этом можно заложить виновников или прикрыть их.   | + бонус или штраф к славе в зависимости от решения<br>+ патроны по выбору ИЛИ бонус к репутации |
| <b>«Акведук»</b>   |  |   |
| Поговорить с беженцем  | Тот рассказывает, что его соратники пропали один за другим. Отсылает к Гарту за расспросами, но сразу говорит, что тот не поможет.   |   |
| Поговорить с рейнджером Гартом о пропавших людях               | Говорит, что жители могли сгинуть в лесах, да и слова чужака стоит принимать скептически, он ведь чужак.   |   |
| Найти следы пропавших людей в акведуке                         | Найти в катакомбах тайное помещение с телами, поеденными свинокрысами. Триггер установит переменную и сообщит, что тела погибли не от грызунов.  |   |

|                               |  |  |
|-------------------------------|--|--|
| Разобраться с подручным Гарта | Подручный встанет у выхода и будет поджидать. Варианты:<br>- уговорить<br>- убить<br>- проскользнуть мимо в скрытности<br>- предварительно (до акведука) напоить подручного алкоголем, тот вообще не появится на встрече, а будет валяться в канаве пьяный   |  |
| Разобраться с Гартом          | Гарт разъясняет свои мотивы по устранению сомнительных и инакомыслящих. Он угрожает ГГ расправой в случае если тот проболтается. И предлагает сделку – ГГ устранил беженца, а Гарт преподнесет это как самооборону.<br>Варианты:<br>- сдать Гарта властям и рассказать об этом беженцу (хуже концовка, так как Акведук останется без надежной защиты)<br>- прикончить силой или ядом беженца в угоду Гарта | + репутация и слава в зависимости от решения |

### Темы локации

- Защита мирян:
  - дичь Пустоши (звери, мутанты, гули)
  - агрессивные дикари/каннибалы/бандиты/рейдеры/работорговцы/захватчики
  - защита поселений и ферм от внешних врагов, караванов в пути, прибывающих беженцев
  - конвоирование и охрана лиц (например, для свершения союза или перемирия)
  - союзы с племенами
- Свершение правосудия:
  - поимка преступников и участие в их казни, охота за головами
  - расследование преступлений (вернуть украденное, найти преступника, расследовать нападение)
  - спорные преступления
  - поиск пропавшего человека (родственника, охотника, посыльного или др)
- Разведка:
  - радиоактивные земли
  - заброшенные аванпосты
  - составление новых карт по заказу картографа
  - радиосвязь
  - шпионаж или диверсии в тылу врага
  - кто-то подрывает репутацию рейнджеров
  - патрулирование местности
- Боевые истории рейнджеров:
  - просто боевые рассказы в духе историй в барах, за прослушку которых дается опыт

- учебные задания кадетов, в которых что-то пошло не так
- кризисы и психотравмы после боёв, потерь товарищей и т.п. + боевые ранения
- месть за павших
- вернуть на базу значок погибшего
- обезвредить опасную местность (мины и прочие ловушки, радиация, отравляющий газ)
- а также:
  - сборы налогов
  - кто-то закрыл свой бизнес из-за рейнджеров и просит помочь его открыть
  - добыча или обработка амуниции и оружия, снаряжение патронов
  - бродячие торговцы, мешочники, торговые спекулянты

### **Идеи для событий**

- Картограф:
  - Найти и принести предметы: сенсор движения, старые карты в библиотеке Феникса, геодезические принадлежности, бумага большого формата и т.д.
  - Можно расширить квест по изучению местности в Кварце также на Гараж-Сити и Сан-Брамин, а после сюжетного поворота – еще Инферно и Пуэрто.
- Когда начинается противостояние с БС, генерал отсылает к интенданту, тот просит достать некоторые образцы технологий БС для изучения (ИРП, стелс-бой, суперкувалда, энергооружие, сенсор движения, боевая броня БС, силовая броня чтобы изучить ее слабые стороны и пр).
- В одном из помещений дамбы организованы камеры заключения. Поместить туда заключенного члена культа Огня, которого пытаются рейнджеры. Он просит помочь:
  - Убить его тихо ядом или открыто
  - Помочь бежать (на время побега он приобщается к партии ГГ, рейнджеры становятся враждебны)
  - Уговорить рейнджеров отпустить
- Отнести письмо рейнджера его родным в другое поселение, но поселение окажется разгромленным. Далее помочь рейнджеру получить от командира увольнительный и совершить месть.
- Некая деревня отказывается платить налог, на это её подбивает лидер культа Огня или шпион БС.
- Акведук: Рейнджеры забрали у мужика самогонный аппарат и запретили делать алкоголь, который он гнал из кактусов. Он просит вернуть аппарат и лицензию. Можно уговорить рейнджеров вернуть мужику право самогонварения при условии, что спирт будет отдаваться в качестве налога, ведь спирт полезен в медицине самим рейнджерам.

- [такой квест реализован в Пуэрто + есть ситуация с сандалиями у мальчика] Акведук: крыса что-то стащила и унесла в катакомбы акведука, например, дети играли рядом с акведуком, а крыса стащила их игрушку.
- Акведук (можно перенести в Флагпул или Гараж): мальчик ворует у ГГ ключ от мотоцикла, если тот приедет на карту Акведука и отойдет от байка на достаточное расстояние (можно в реал-тайме, но проще сделать это при переходе на другой уровень или в другой район). За ключ требует вкуснятины вроде ядер-колы. Придется искать способ, чтобы забрать ключ:
  - дать требуемый выкуп
  - надавить угрозами с понижением репутации и славы
  - уговорить красноречием отдать
  - показать свой значок рейнджера (титул)
  - убить и забрать с тела
  - выкрасть

## Флагпул (Флагстафф)

| Стадии квеста  | Подробнее  | Награда  |
|--|--|--|
| <b>«В погоне за ураном»</b>  |  |  |
|  | Часть метаквеста «Дым очага». Квест курирует администратор шахты, а Рой Фабер лишь дает наводку и оценивает результат. Но если администратор погибнет, то Фабер все равно сможет закрыть квест. Квест будет провален, если шахты будут разрушены по сюжету. Название является контаминацией фразы «в погоне за золотом». |  |
| Поговорить с администратором шахты   |  |  |
| Восстановить бурового робота в штольне                                       | Это можно сделать Ремонтом 100 или металлоломом (1 шт снимает 20 навыка, итого может потребоваться максимум 5 единиц). В самом Флагпуле тяжело найти металлолом, есть одна штука в музее, вторую можно купить у Дяди Тома.   |  |
| Ликвидировать крысиного короля   | Это можно сделать через прямой бой или ловушкой с оголенным электрическим кабелем.   | + Слава за убийство  |
| Отчитаться перед администратором шахты                                       |  | + Крышки<br>+ Репутация  |
| Поговорить с Роем Фабером  | Если он мертв, задача снимается.   | + Возможность освободить своих людей из рабского загона мирным путем         |
| <b>«Одинокий рейнджер»</b>   |  |  |
| Узнать, кто нападает на патрули в заброшенном районе                         | За нападением стоит рейнджер-одиночка, но игроку не следует знать об этом раньше времени. Квест дает Рой Фабер, хотя к рейнджеру можно добраться вне квеста. Путь к нему опасен из-за диких собак и многочисленных ловушек.  |  |
| (дополнительно) Убить рейнджера по заказу Роя Фабера                         |  | + Крышки (в достаточном количестве, чтобы Фабер дал пропуск в рабский загон) |
| (дополнительно) Убедить рейнджера отказаться от его своей миссии             | Способы убедить:<br>+ Высокое Красноречие<br>+ Поговорить о рейнджере с его генералом и убедить дать приказ к возвращению<br>+ Убедить вернуться, если дамба рейнджеров разрушена  | + Фабер заплатит, но лишь часть награды                                      |
| (дополнительно) Помочь рейнджеру завершить его своей миссию, убив Роя Фабера |  |  |
| <b>«Подработка в баре»</b>   |  |  |
| Поговорить с барменом о работе   | ГГ расспрашивает бармена (как самого очевидного знатока слухов) о возможных заработках в городе. И бармен предлагает подработку.   |  |
| Отнести обед администратору шахты  | Срок выполнения – несколько часов (максимум – сутки). Если ГГ не успеет, то он не получит гонорара и потеряет репутацию, зато получит обед. Если администратор умрёт, то ГГ достанется лишь его обед.  | - Репутация и Отношение если ГГ не успеет вовремя                            |
| Вернуться к бармену  | Бармен платит за работу и даёт следующее задание.  | + крышки   |
| Выбить долги с наемника любым способом                                       | Бармен просит за проценты выбить долги с наглого наёмника из гарнизона. Ситуация иллюстрирует развязное поведение наёмников по отношению к гражданским лицам.<br>Варианты:<br>+ выкрасть<br>+ выбить силой<br>+ уговорить отдать «по-хорошему»<br>+ можно свои отдать деньги бармену, не выбивая их с наемника вовсе     |  |
| (дополнительно) Запросить у Фабера разрешение на честную драку               | В этом случае нападение и убийство персонажа не вызовет агрессию со стороны остальных членов гарнизона.  |  |
| Вернуться к бармену  |  | + половина долга   |
| Добраться до лагеря охотников в Уайноне и узнать, что там случилось          |  |  |
| Ликвидировать или прогнать дикарей в Уайноне                                 | Варианты:<br>+ Перебить дикарей вручную в режиме боя. В этом деле поможет  |  |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | выживший охотник, если взять его в напарники и вооружить. Также поможет парочка наемников, если выпросить их у Фабера. Также в помощь капканы, которые есть в местном лесу.<br>+ Уничтожить (например, сжечь зажигалкой) все тотемы на локации. Дикари воспримут это как знак свыше и покинут территорию.   |  |
| (дополнительно) Спасти из плена выжившего охотника                                 |   | + репутация<br>+ слава   |
| (дополнительно) Сообщить про Уайнон Фабери и выпросить у него отряд для атаки      | На карте появится парочка наёмников, с которыми можно будет атаковать дикарей.  |  |
| Рассказать бармену о том, что случилось в Уайноне                                  |   | + 20 крышек<br>+ 50% скидка в баре   |
| <b>«Мечта о космосе»</b>   |   |  |
|  | Квест и его название обыгрывают связь реального Флагстаффа с космической тематикой – это обсерватория Оуэлла, придорожное кафе «Galaxy Dinner» и кратер Бэрринджера.  |  |
| Поговорить с барменом об игровом автомате  | Чтобы начать задачу, ГГ должен заюзать автомат и только потом он сможет обратиться к бармену с претензией, что автомат не работает. Бармен предлагает его починить.   |  |
| Починить игровой автомат в баре  | Варианты:<br>+ средний навык Ремонта<br>+ использовать детали электроники для снижения требований до нуля   |  |
| Рассказать бармену об успешной починке   |   | + бонус к отношению бармена<br>+ крышки за работу<br>+ возможность играть в автомат    |
| Обыграть игровой автомат   | Для этого нужно набрать N очков, юзая автомат руками (лучше было бы юзать навык, но Азартные игры не имеют такой опции, а другие навыки не подходят). Каждое использование автомата повышает или понижает очки по рендому с поправкой на навык игр. При навыке 100 вероятность неудачи равна 0%. При навыке 50 неудача равна 50%. И т.д. Нельзя играть при навыке ниже 20 и при низком ОЗ. Во время игры может случиться припадок с потерей ОЗ, вероятность определяется от Выносливости. | +1000 опыта<br>+ выпивка от бармена<br>+ бонус репутации в Флагпуле<br>+ бонус к славе |
| <b>«Святые угодники»</b>   |   |  |
| Поговорить со священником  | ГГ расспрашивает священника о его службе и отношении города к его религии.  |  |
| Подстеречь вандала, который поджигает стены часовни                                | Тот приходит ночью, с ним нужно заговорить, но он не станет объясняться на улице.   |  |
| (дополнительно) Поговорить с неверным в его доме                                   | Он объясняет свои мотивы – его ребенку нужно лекарство, которое можно получить только у священника, но тот не дает его, пока ребенок не примет причастия церкви.  |  |
| Сообщить священнику, что вандал найден   | Священник поясняет мотивы вандала и просит сподвигнуть его к решению отдать сына на служение.   |  |
| (дополнительно) Устранить неверного, чтобы священник мог взять ребенка на служение | + убить открыто или тихо ядом<br>+ убедить высоким Красноречием<br>+ убедить высокой репутацией<br>+ заплатить круглую сумму крышек   |  |
| (дополнительно) Вылечить ребенка самостоятельно, без вмешательства церкви          | Навыком медицины. Каждая единица Антирадина понижает на 20 требования к навыку вплоть до нуля, что позволит сделать это персонажу любого билда, но уже с большими затратами. Также можно убить священника, чтобы взять с его тела антирадин.  |  |
| <b>«Одинокая ферма»</b>  |   |  |
| Поговорить с фермером  | Тот жалуется, что его маленькую ферму отобрали бандиты, а гарнизонщики не желают вмешиваться, так как ему нечем платить за их покровительство.<br>Если ГГ соглашается помочь, то переносится на карту с лачугой (на карту всегда можно вернуться). Квестодатель переносится вместе с ГГ и остается на карте.  |  |
| Прогнать захватчиков   | Как вариант захватчики могут быть аборигенами, которых согнали с мест   |  |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>колонисты. «Теперь эта земля принадлежит колонистам. Вы не сможете ее вернуть. – Мы знаем это.»</p> <p>После запугивания бандиты уходят с карты в реал-тайме.</p> <p>Варианты:</p> <p>+ Убить захватчиков в открытом бою. При этом может погибнуть скот или квестодатель, за что ГГ получит меньше опыта.</p> <p>+ Используя Ловушки заминировать местность и вогнать туда захватчиков.</p> <p>+ Высоким Красноречием убедить их стать пеонами колонии.</p> |  |
| Рассказать фермеру об успехе                     |  | <p>+ Фрукты (или мясо?) в награду</p> <p>+ Слава</p> <p>+ Репутация</p>  |
| <b>«Пропажа в Сонорском Экспрессе»</b>           |  |  |
| Администратор просит найти пропавшие личные вещи |  |  |
| Опросить свидетелей                              | Таковым окажется Дядя Том, живущий напротив. Его можно разговорить крышками или Красноречием.  |  |
| Опросить детей в соседском доме                  | Те признаются, что выкрали вещи, крышки забрали, а остальное выбросили за городом.   |  |
| Найти вещи за городской стеной                   | Яма с личными вещами появляется недалеко от входа в город. Стандартный скрипт для разрытия лопатой.  | + Пересылка к квесту их папы «Надзиратель»                               |
| Вернуть пропажу в «Сонора Экспресс»              | По ходу дела можно сдать воришек или выдать пропажу как случайность (уронила вещи).  | + бонус или штраф к славе<br>+ репутация<br>+ немного крышек             |
| <b>«Надзиратель»</b>                             |  |  |
| Оказать первую медицинскую помощь шахтеру        | Тот погибает потому, что его избил надзиратель Кнут (срывался на заключенных).   |  |
| Поговорить о Кнута с администратором             | Тот тоже говорит, что хотел бы сместить Кнута.   |  |
| Поговорить о Кнута с Фабером                     | Тот согласен заменить Кнута, если найдется подходящий кандидат.  |  |
| Найти замену для Кнута                           | Таковой окажется Грей – папаня в жилом доме с детьми-воришками, так как он потерял работу (именно поэтому дети обворовали Сонора Экспресс, чтобы было чем оплатить налог на дом).  |  |
| Встретиться с Кнутом и Греем в шахте             | Между ними завяжется словесная перепалка. Кнут не захочет сдавать свой пост. Можно убедить его Красноречием уйти мирно, иначе завязывается драка. Кто победит в ней, тот и останется надзирателем.   |  |
| Поговорить с Греем (если он выживет)             |  | + репутация<br>+ опыт  |
| <b>Событие «Раб должен страдать»</b>             |  |  |
| Поговорить с хозяином, избивающим своего слугу   | Ситуация иллюстрирует уничижительное отношение хозяина к слуге. Возможности в диалоге:<br>+ заплатить 5 крышек, чтобы хозяин оставил раба в покое<br>+ уговорить Красноречием<br>+ высокой Силой застрашать хозяина<br>+ пройти мимо   | + слава в зависимости от ответов<br>+ репутация в зависимости от ответов |
| Поговорить с рабом                               | Ответы раба дадут наводки на то, как можно выволить своих людей из рабского загона.  |  |

### **Идеи для событий**

- Рабские бои в гарнизоне.
- Найти и вернуть беглого раба или же помочь ему в получении вольной (см Беглого Каторжника в разделе напарников).
- Выявить заговорщика среди рабов возле шахты или в загоне, чтобы подавить бунт.

- Склоки двух соседок в духе фильма «Бойня в Драгун-Вэллс». Домохозяйка просит проследить за её мужем. Муж патрулирует улицу и вечером заглядывает в почтовую службу, где соблазняет работницу. Следует застукать их вместе. Далее варианты:
  - Пока они не разошлись, сообщить домохозяйке. Та явится в почтовую службу, чтобы устроить скандал.
  - Можно шантажировать мужика, тот заплатит крышки, чтобы ГГ соврал («Скажи, что я искал жене подарок»).
- Уличного торговца хотят выгнать с площади, так как начальнику гарнизона не нравится, что на площади скапливается много людей или что торговец долго не платил налог. Можно помочь ему вернуть место или же помочь его выгнать. Впрочем, едва ли для Фабера эта такая проблема и едва ли он захочет давать квест ГГ (но квест может исходить от самого торговца).
- Квест «Авантюристы».
  - Образы персонажей и их конфликт отчасти обыгрывают тему золотой лихорадки.
  - Дама в баре просит выпивки и рассказывает о своих несбывшихся мечтах о свободе в этом городе. «Сюда бегут только два типа людей - те, кто бежит к чему-то, и те, кто бежит от чего-то. К кому принадлежишь ты?» Рассказывает, что её парня держат в тюрьме (заставляют работать или готовят к казни). Если вызволить его, то парочка предлагает ограбление почтового дилижанса.
  - Сначала леди делает вид, что она с парнем – бедная пара, случайно оказавшаяся в лапах несправедливости. А позже выясняется, что они парочка бандитов в духе Бонни и Клайд. «Так вы мне вралли? А я думал, что спасаю жизнь праведным людям! / Ха! Ты и правда купился на этот бред? Даже не знаю, что сказать... Нет в мире праведников. Просто одних спалили, а других еще нет. Но ты и правда спас нам жизнь. Может, пришла пора заплатить за то, что мы сделали.»
  - Варианты:
    - Участвовать в ограблении каравана
    - Отговорить альтернативным предложением, переселив в охотничий лагерь Уайнон после его освобождения
    - Сдать властям (можно участвовать в аресте или отказаться)
- «Сонора Экспресс»:
  - Перевозка вещей ГГ в Феникс.
  - Курьерская служба нанимает охрану для сопровождения в Феникс (каравановождение из Fallout2). Правда, тогда остаётся без смысла караван у шахты.
  - Глава поселения удерживает письма из «Сонора Экспресс». Кто-то просит их выкрасть (или выкрасть письма из офиса «Сонора Экспресс»).

- Найти потерянный караван и забрать оттуда письма (но такой ход желательно сделать с отсылкой на что-то в будущем, как дилижанс и байкеры в Неваде).
- Квест «Соседский дозор» - в потайном подвале происходит слёт сектантов, революционеров, гильдии воров, куклуксклана, наркопритон, соседский дозор, масонская ложа (в реальном Флагстаффе есть историческое здание масонов).
  - Стартом квеста может послужить расследование пропажи колониста, которое приведёт в этот подвал. «Я раньше никогда не видел тебя. / Я здесь недавно. К чему столько недоверия в голосе? / У нас тут люди пропадают. Будь внимательнее. Если увидешь что-нибудь подозрительное, сообщи мне. / Расскажи подробнее. Может я смогу помочь?»
  - Их можно сдать властям с последующей бойней или помочь им.
  - Их квесты лучше выписать линейкой. ГГ как чужак хорошо подходит с их точки зрения для мутных делишек. Идеи:
    - предварительный проверочный квест: подсунуть кому-нибудь в инвентарь или на порог дома предостерегающий знак (как знак зорро или как веточка куклуксклана)
    - выкрасть корреспонденцию из СонораЭкспресс
    - ликвидировать/устроить богаченного жителя-рабовладельца
    - ликвидировать/устроить монаха
    - навести шороха в баре, разломать там музыкальный автомат
    - прогнать наблюдателя извне вроде рейнджерского шпиона «Рейнджерам лучше не соваться в наши дела. Они только всё испортят со своим пониманием закона и справедливости. Они даже могут перехватить часть местной власти. А нам это совсем не нужно.»
- Слишком маленькой получилась шахта. Можно расширить еще на один уровень, добавив туда больше свинокрысов для боя. Однако нужно очень хорошо проверить скрипты, сейчас они заточены под одну карту.
- Выйти в пустошь на помощь каравану и спасти торговца, после чего на карте колонии появится нормальный магазин.

## Сан-Брамин

- Главная тема местного сюжета – конфликт поколений, когда молодые хотят перемен и потому стремятся к идеям культа Огня, а старики не у дел и сдерживают их. Миссионеры из Феникса курируют молодёжь для создания смуты, а сами отсиживаются в лагере.
  - Старики говорят в отношении культа Огня: «Вот, смотри, что принесли нам эти продвинутые люди со всем их прогрессом! Мы были сплоченной нацией, но огнепоклонники принесли нам эгоизм. Мы верили в одного бога, но они научили нас спорить о религии. Мы хотели добра для своих соплеменников, но теперь кланы конфликтуют между собой. Нас научили торговать браминами как предметами, хотя эти животные священны. Сколько еще чужаки будут разрушать наши устои и навязывать нам свое понимание вещей? Сколько еще распрей внутри общины они вызовут одним только своим появлением?»

| Стадии квеста   | Подробнее  | Награда |
|---|--|---------|
| <b>«Скачи, вакеро!»</b>                               |  |         |
|   | Название квеста – отсылка к <a href="#">мексиканскому фильму 1953</a> года.  |         |
| Поговорить с командиром миссионеров                   | Диалог меняется от того, пришел ли ГГ от лица Аарона, рейнджеров или просто в ходе своего пути. В итоге командир просит сходить в разведку и уговорить верховного вождя разорвать союз с рейнджерами и заключить союз с Фениксом.  |         |
| (дополнительно) Спасти заложников                     | Несколько чужаков были схвачены в плен. Варианты:<br>+ убить, чтобы не взболтнули лишнего<br>+ уговорить вождя Красноречием отпустить<br>+ выкупить<br>+ увести скрытно или в бою  |         |
| Убедить верховного вождя разорвать союз с рейнджерами | Варианты:<br>+ Убедить Красноречием 110.<br>+ Убедить или устранить остальных вождей.  |         |
| (альтернатива) Убить верховного вождя                 | Варианты убийства:<br>+ Открыто (но тогда ГГ будет вход в поселение закрыт) ???<br>+ Ядом скорпиона (но это слишком просто)<br>+ Уговорить Чатто это сделать, если дать ему что-то из технологий чужаков<br>Смерть вождя развяжет руки командиру, но сделать это придется тихо. Затем командир просит договориться с Чатто о союзе, как правопреемником племени. |         |
| (дополнительно) Убедить жрицу Нану                    | Варианты:<br>+ Убедить Красноречием 75, что рейнджеры вероломны, а союз с Фениксом решит многие проблемы.<br>+ Предоставить ей три охотничьи винтовки (или их аналоги) и ящик винтовочных патронов, чтобы племя могло защитить себя.<br>+ Убить её (ГГ не станет врагом племени, если убьёт её открыто на стартовой карте, как бы этого никто не увидит).        |         |
| (дополнительно) Убедить жреца Мангаса                 | Варианты:<br>+ Убедить Красноречием 90.<br>+ Предоставить ему свидетельства вероломства рейнджеров (дамба пала, уничтожение шакалов, мигранты в Гараже и др)<br>+ Убить его.   |         |
| (дополнительно) Убедить жреца Хенаро                  | Варианты:<br>+ Убедить Красноречием 55.<br>+ Отравить священного брамина, чтобы демотивировать его («Смотри – боги покарали тебя за неверный путь»)<br>+ Спасти детей из лап Эль Монстро.<br>+ Убить его.  |         |
| (дополнительно) Поговорить с Чатто                    | Чатто на стороне миссионеров, поэтому командир просит поставить его на место вождя как наиболее простой вариант. В любом случае Чатто поможет советом, как перенастроить племя в новое русло.  |         |

|  |   |   |
|--|---|---|
|  | <p>Варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Уговорить Чатто самому прикончить отца и занять его место.</li> <li>+ Расспросить Чатто о возможности отравить отца наркотиками, после чего совершить отравление и отчитаться перед Чатто. Чатто станет новым вождем племени.</li> </ul>  |   |
| Сообщить командиру о решении вождя                       | <p>Или о том, что вождем стал Чатто.</p> <p>Или о том, что и вождь, и Чатто погибли.</p>  |   |
| Прогнать рейнджера Оскара и его сподвижников             | <p>Те не захотят сдаваться и поднимут бунт. Варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Уговорить Красноречием покинуть эти земли</li> <li>- Убить бунтовщиков открыто</li> <li>- Отравить рейнджера ядом</li> <li>- Кражей что-то подкинуть рейнджеру, чтобы он изгнал сам вождь (или как-то иначе его дискредитировать)</li> </ul> |   |
| Отчитаться перед командиром                              |   | + Рекомендательное письмо Аарону (награду выдаст Аарон)         |
|  | Во фриплее после квеста на карте поселения появятся флаги культа.   |   |
| <b>«Путь Брамина»</b>                                    |   |   |
|  | Действуя от лица рейнджеров или по своей воле, игрок помогает вождю погнать из этих земель миссионеров.   |   |
| Поговорить с вождем о начавшейся войне                   | Тот отсылает к рейнджеру в помощь.  |   |
| Предложить помощь рейнджеру                              |   |   |
| (дополнительно) Помочь в лечении раненых                 | <p>Лечение навыком или стимуляторами.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Один подорвался на собственной ловушке</li> <li>+ Кого-то подстрелили во время переполоха</li> <li>+ Кого-то лягнул испуганный брамин во время переполоха</li> </ul>   |   |
| (дополнительно) Убедить Чатто в ложном пути              | <p>Варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Высоким Красноречием</li> <li>+ Убить тихо (как?) или открыто</li> <li>+ Предоставить доказательство подлости миссионеров (полевые записи командира или что-то другое)</li> </ul>   |   |
| Отчитаться перед рейнджером о готовности к сопротивлению | Далее переход на стартовую карту для открытой стычки.   |   |
| Изгнать миссионеров                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Боевая стычка (достаточно убить только командира)</li> <li>+ Отравить командира ядом через пищу в котле</li> <li>+ Убедить Красноречием уйти</li> </ul>  |   |
| Отчитаться перед рейнджером                              | А затем по желанию отчитаться перед вождем и генералом рейнджеров.  | + Рекомендация генералу на дамбе                                |
|  | <p>После квеста кто-то на локации бесплатно проапгрейдит погонялку для скота.</p> <p>Во фриплее после квеста на карте поселения появится знамя рейнджеров и пара охранников на входе в здание.</p>  |   |
| <b>«Огненная вода»</b>                                   |   |   |
| Поговорить со жрецом на площади                          | <p>В процессе диалога можно расспросить о причинах ненависти жреца к алкоголю. Огненная вода, по его мнению, вредит племени. Жрец предложит найти и уничтожить рассадник текилы.</p> <p>Можно отказаться от квеста, чтобы он не висел в ПипБое.</p>   |   |
| Найти и уничтожить источник текилы в Фениксе             | Это самогонный аппарат в подвале казино.  |   |
| (альтернатива) Рассказать кожевеннику о просьбе жреца    | <p>Кожевенник (или кто-то иной?) будет весьма недоволен. Он попросит не уничтожать аппарат и принести ему X бутылок текилы и пива для празднования Дня Солнца.</p> <p>(Рассматривался также вариант, при котором кожевенник просит купить в Фениксе компрессор для холодильной камеры самогонного аппарата, чтобы самому готовить алкоголь)</p> | + Репутация<br>+ Скидка на товары и услуги в кожевне            |
| Рассказать жрецу о погроме в казино                      | За это он отдаст некоторые вещи чужаков, которые хотел публично уничтожить.   | + Разные предметы включая крышки, текилу, старые книги, патроны |
| <b>«Починить телегу»</b>                                 |   |   |
| Поговорить с жителем о сломанной                         | ГГ узнаёт, что местные жители плохо ладят с довоенной техникой,   |   |

|   |   |  |
|---|---|--|
| телеге  | поэтому у них нет мастеров, которые могли бы починить телегу. Но и позвать людей из Феникса или Гаража они не могут из-за внешней изоляции.<br>Квест в ПипБой не записывается.  |  |
| Починить телегу   | ГГ может вызвать помощь с починкой – бесплатно или за награду. Починка навыком или металлоломом.  | + репутация и слава если бесплатно<br>+ иначе награда предметами (мясо и др) |
| <b>«Гора браминьего навоза»</b>   |   |  |
| Поговорить со жрецом в Загонах о работе   | Тот предлагает за вяленое мясо почистить загон от навоза. При этом всячески измывается над ГГ и его работой.  |  |
| Очистить загон для браминов от навоза   | По загону лежит несколько куч экскрементов, которые нужно убрать лопатой. Каждая очистка отравляет ГГ.  | + Выход на квест «Тайна Погребенного Города»                                 |
| Отчитаться о проделанной работе   |   | + Вяленое мясо<br>+ Репутация  |
| <b>«Тайна Погребенного Города»</b>  |   |  |
| Поговорить со жрецом у загона   | После диалога появляются озадаченные дети, которые расскажут, что кто-то из них потерялся в подземке, его нужно найти. ГГ вызывается помочь и просит отвести на место.  |  |
| Найти и спасти детей  | «Древнее зло пробудилось из недр погребенного города»<br>Нужно отыскать в лабиринте детей и вывести их наружу.  | + репутация за спасение<br>+ находки детишек                                 |
| Уничтожить древнее зло  | Нужно отыскать в лабиринте монстра (коготь смерти) и убить его.<br>Нужно продумать не боевые способы – ловушки, поджечь горячие бочки и т.п.  | + награда<br>+ репутация<br>+ слава  |
| <b>«Опасный оазис»</b>  |   |  |
| Охотник просит изгнать черных радскорпионов, мешающих подойти к озеру посреди пустыни | Чисто боевой квест, о чём квестодатель должен заранее чётко предупреждать.<br>«Война привлекает злых духов. Эти падальщики заполнили кочевую трассу, ведущую в пастбищные земли. Пастухи в страхе обходят долину стороной и тратят на это много бесценного времени. / Я хотел бы изгнать духов оттуда. Но старейшины удерживают всех сильных мужчин здесь, в пуэбло, для защиты от миссионеров. / Я помогу тебе.»<br>Аутентичные места - <a href="#">Фил Танк</a> , <a href="#">Салливан Танк</a> или др местные искусственные озера (коих десятки в окрестностях Конгресса).   | + репутация<br>+ боевой опыт   |
|   | Другой вариант – вместо скорпионов оазис захватило группа переселенцев/миссионеров/бандитов, а племя пытается их согнать.<br>Еще вариант – нагнать скотокрадов у озера и отобрать у них стадо.  |  |
| <b>«Сопровождение каравана в Феникс»</b>  |   |  |
| Записаться охранником каравана  | Караванщик стоит на карте загонов и предлагает охрану каравана. Он боится враждебных дикарей на выходе из пуэбло (те недовольны чужаками и миссионерами).<br>«Нам нужна помощь, чтобы выбраться обратно в Феникс. Все выходы в ту сторону контролируют дикари. Они нападают на всех, кто имеет отношение к городу, тем более на караванщиков. - Почему ты говоришь "тем более"? - Племя и раньше не особо радовалось тому, что мы заставляем из священных животных тянуть на себе поклажу. Некоторые из них считают это святотатством и готовы скальповать за это любого. Хотя большинство уже свыклось».<br>Учсть, что ГГ может прийти в СБ с караваном из Флагула. Как это можно решить? Варианты:<br>- убирать на это время квестовый караван.<br>- ставить квестовый караван и проходящий на разные районы локации.<br>- пусть квестовый караван появляется лишь в конце местного сюжета.<br>- объединить квест с караваном из Флагула (одни и тот же караван). |  |
| Участвовать в защите каравана   | Группа попадает в три последовательных засады: дикари в пустыне -> звери на дороге -> бандиты в пригороде Феникса.  | + ГГ попадает в Феникс<br>+ заработок за охрану                              |

### Идеи для событий

- (см описание в разделе напарников) Покупка вьючного брамина в Загонах.

- Покупка становится доступной только после завершения местного сюжета.
- Важно: покупку следует делать не крышками (так как местные жители не признают этой моды из Феникса), а бартером на некий предмет-болванку, что заодно и навык Бартера сделает актуальнее. В качестве предмета можно сделать прикормку для скота, которую затем следует юзать на выбранном брамине, отчего тот становится непосредственным напарником ГГ. Или коровий квадратный колокольчик. Возможно, следует сделать два таких предмета – один дорогой для бартера, второй дешевый, который автоматически заменяет дорогой после покупки, чтобы игрок не мог его перепродать.
- Другой вариант – объединить историю с покалеченным брамином. Сначала его можно выкупить, а затем делай что хочешь – убивай на мясо, вылечи на выючные цели, вылечи и продай обратно по повышенной цене.
- См [хиппские имена](#) для браминов.
- Еще вариант – расширить выбор брамина.
  - «Я хочу купить брамина. - Хорошо. Ты вроде бы хороший человек, помогаешь нашему племени. Но обмен за обмен. / Хорошо. Теперь мы будем торговать с кем попало. Что поделаться, раз такие времена. Но обмен за обмен, сам понимаешь.»
  - Можно использовать только одного, пока он не погибнет. «Мне нужен еще один брамин. - А что случилось с прежним? - Он пошел на мясо. - Конечно, что еще можно ждать от вас, дикарей бетонных джунглей. Хорошо. У меня еще остался кое-кто в загоне.»
  - Бризи (пер. "Легкая на подъем") - на мясо. «Это ваш персональный "мешок с мясом"» При смерти в нем генерируется очень много мяса. Выносливость 4, сила 5, низкая защита, мало ОЗ, малый груз.
  - Ривер - боевой бык. "Это ваш персональный боевой брамин" При смерти в нем генерируется мало мяса. Выносливость 6, сила 10, высокая защита, средне ОЗ, малый груз.
  - Сьерра – выючный. "Это ваш персональный выючный брамин" При смерти в нем генерируется среднее число мяса. Выносливость 10, сила 6, средняя защита, много ОЗ, большой груз.
  - «Расскажи, как лучше выбрать брамина. - Все зависит от твоих целей. Если нужен брамин на мясо - выбери Бетси. У нее жирные бока, ведь мы откармливали ее лучшим кормом.»
    - - Что насчет выючного брамина? - Хочешь вести торговые дела в пустошах? Тогда выбери Бетти. У нее покладистый нрав и хорошая выносливость.
    - - А если мне нужен брамин, способный постоять за себя? - Хм. У нас есть бык для защиты стада. Его кличка Бустос. Сильный, но жилистый и со скверным нравом. Он подойдет тебе. Только не нагружай его всяким хламом в дороге.
  - Придётся каждому брамину сделать свой рго-файл и прописать в списке напарников.

- Кто-то украл браминов, имеются следы недавних путников, их можно нагнать и расспросить. Останется непонятным, как они получили своего брамина, но толпа решит их линчевать. Можно отговорить или участвовать. См фильм «Случай в Окс-Боу». Или еще проще – догнать скотокрадов и забрать у них скот.
- [священный брамин используется по другому квесту] Квест «Священный брамин». Аналог квеста в Assassins Origins про отравленного крокодила.
  - Лучше всего сделать частью местного сюжета. Играя за миссионеров нужно отравить священного брамина, чтобы тем самым деморализовать жрецов. «Смотри, боги насылают чуму на твоих браминов. Они наказывают тебя за твою враждебность к чужакам.»
  - Другой вариант – брамин уже отравлен, его нужно вылечить и найти виновника (им окажется сын вождя, который хотел использовать ситуацию для агитации в пользу миссионеров).
  - А может быть и сам жрец в тайне отравил брамина, чтобы объявить это божественной карой и склонить население к союзу с чужаками (или против них).
- Один из молодых браминов травмирован. Можно вызваться помочь. Варианты:
  - Зарубить брамина: ГГ получает мясо и боевой опыт. «Ты собираешься его прибить? – Искалеченный брамин будет плохо расти и создавать проблемы.»
  - Вылечить брамина (навыком или докторским чемоданом): больше опыта, чуть-чуть повышает репутацию, пищевой презент от квестодателя.
  - Учесть, что игрок может спутать браминами с остальными.
- Вылечить браминов, которых отравили диверсанты миссионеров. Или отравить ради диверсии.
- Помочь диверсантам бежать из заточения (их держат в подвале святилища). Иначе командир попросит их ликвидировать, чтобы те не взболтнули лишнего. Можно ликвидировать открыто или отравив воду в тюрьме (подобно заключенному в Вегасе в FoN 1.00).
- Если в Флагпуле заключенные сбегут, то здесь появится чужак. Выяснив, что он беглый преступник (следы на шее от ошейника, подловить в диалоге, обнаружить чужую вещь), можно сдать его властям или позволить скрыться. См также идею Беглый Каторжник в разделе напарников.
- Вызволить членов племени, которых схватили за нападение на мирных путников и отправили на каторгу в Флагстафф. Хотя это будет не совсем своевременно, так как игрок уже может отпустить к этому моменту всех заключенных в Ф.

## Феникс

- Феникс – центр распространения крышечной валюты. Гарантом курса выступает церковь Огня. А туда эту моду привнесло Братство Стали, привезя идею из Хаба. Отобразить это отдельным разговором или в компьютерных записях. В казино можно обменять старые довоенные деньги на крышки.
- В диалогах рядовых горожан отобразить боязнь перед культом, как во времена инквизиции. Плохо говорить про культ нельзя – заберут и будут пытать. И всякое такое. Наверняка среди населения также имеются шпионы культа.
- Огнепоклонники воспринимают БС на уровне святых – как пришедших с небес ангелов, что даровали им огонь (лазерное оружие, ядерную энергию). Так что местные остаются средневековым дикарями даже при высоких технологиях. Это желательно чётко показать на примере какого-то события. Метафора – феникс -> огонь (технологии) -> возрождение цивилизации.

### Часть 1 – Последователи Огня

| Стадии квеста   | Подробнее  | Награда                              |
|---|--|--------------------------------------|
| <b>Метаквест «Священный Огонь»</b>                      |  |                                      |
|   | Выполнить последовательно квесты: Fiat Homo + Fiat Lux + Fiat Voluntas Tua. Наименования квестов являются отсылкой к книге У.Миллера «Гимн Лейбовицу». Квесты снимаются, если Собор будет уничтожен.   |                                      |
| <b>«FIAT HOMO»</b>                                      |  |                                      |
|   | Расследовать череду нападений на Последователей.   |                                      |
| (1a) Поговорить о нападении с монахом у городских ворот | Тот рассказывает про известные ему случаи нападения, отсылает на места преступлений.   |                                      |
| (1b) Расследовать нападение возле казино                | Расспросить:<br>+ Охотников за головами<br>+ Членов казино   |                                      |
| (1c) Расследовать нападение в трущобах                  |  |                                      |
| Отчитаться о расследовании                              | В ходе расследования ГГ выясняет, что нападения имели системный характер и были заранее подготовлены. Кто-то ведет охоту на членов церкви с определенной целью. Жертвы могли нести какие-то документы, а значит, их сдал кто-то из своих, в соборе шпион.  |                                      |
| Найти шпиона в Соборе                                   | В библиотеке можно разузнать, кто туда заходил и какие документы брал. Также на радиостанции можно узнать о зашифрованных радиопередачах. Найдя эти улики идём к шпиону. Шпион обитает на 2 этаже. Для разговора он просит явиться в маленькую исповедальню на первом этаже, чтобы никто не подслушал. |                                      |
| Сдать шпиона или помочь ему                             |  | + Рекомендация шпиона для повстанцев |
| <b>«FIAT LUX»</b>                                       |  |                                      |
| Внедриться в круг подпольщиков                          |  |                                      |
| Найти генштаб подпольщиков в канализации                |  |                                      |
| Ликвидировать подпольщиков                              | + Боем открыто<br>+ Тихо: Отравив общую кухню? Взорвать и обрушив канализацию динамитом? Подложив что-то радиоактивное?<br>Альтернатива – вступить в ряды подпольщиков и помочь им захватить власть.   |                                      |
| <b>«FIAT VOLUNTAS TUA»</b>                              |  |                                      |
| Отправиться в Сан-Брамин и найти там                    | Нужно отнести донесение для командира отряда миссионеров. Квест  |                                      |

|  |   |  |
|--|---|--|
| командира миссионеров  | доступен только после ликвидации подпольщиков.  |  |
| Помочь командиру миссионеров в захвате власти над городом    | Если командир окажется мёртв, то – доделать за него его работу.   |  |
| Отчитаться о результатах перед Аароном                       | В случае успеха Аарон отсылает к Советнику в убежище 25 и помогает бесплатно привязаться к каравану, идущему до ТуСана.   | + Титул Последователя Огня<br>+ Мантия Последователей с бронезиловым<br>+ Оружие по выбору включая энерго<br>+ Крышки<br>+ Доступ в убежище 25 |
| (дополнительно) Устранить Дж.Крука                           | В случае успеха в СБрамин командир станет создавать проблемы и пьянствовать в казино. Огнепоклонникам захочется устранить его. Командир помещается в казино и будет тактически перемещаться между двух этажей.<br>Варианты:<br>+ Убить открыто (на первом этаже его защищает охрана, на верхнем нет)<br>+ Убить тихо, подмешав яд в напиток<br>+ Заказать его голову в гильдии наемников                                | + Ещё крышки и опыт<br>+ Лазерный пистолет<br>+ Скидка у торговца оружием  |
| <b>«Священное писание»</b>                                   |   |  |
| Поговорить о древних записях с книгохранителем               | Книгохранитель просит выкрасть священную книгу в святилище Сан-Брамин.  |  |
| Приобрести священную книгу                                   | Нужно продумать тактику или иные препятствия для похищения книги. Подложить обычную книгу взамен священной, чтобы обмануть жреца.   |  |
| Отдать священную книгу книгохранителю Фрэнсису               |   | + крышки или репутация и слава по выбору<br>+ опыт<br>+ рекомендация для Аарона  |
| Уничтожить книгу   | Альтернатива, по которой книга не достанется никому.  |  |
| <b>«Подземка»</b>  |   |  |
| Обнаружить генеральный штаб повстанцев в коллекторах Феникса | Путь в генштаб скрыт лабиринтом подземки, проход оснащен ловушками, на пути встречаются крысы.<br>Способы обнаружения:<br>+ случайно<br>+ по квесту Собора на поиск генштаба<br>+ по контрквесту шпиона в Соборе<br>+ по квесту рейнджеров  |  |
| Поговорить с лидером повстанцев                              | Даёт первое задание, отправляет за деталями к своей правой руке.  |  |
| Найти пропавшего на руинах повстанца                         | Того отправили на руины для установки радиомаячка. Но его перехватили монахи-шпионы (или их наемники), которые выслеживают генштаб. Повстанец оказался заперт в руинах. ГГ может помочь монахам схватить повстанца или помочь ему выбраться.  | + опыт   |
| (дополнительно) Найти шпиона повстанцев в Соборе             | Шпион даёт ключ от бункера под Собором, мантию и полезные советы. Перед захватом собора повстанцами можно упрощить шпиона, чтобы он подготовил монахов в помощь (приобщаются к партии ГГ и не мешают в бою).  |  |
| Ликвидировать Аарона и его Советника                         | Вариант 1. Взорвать весь собор. Но это не очень хорошо для города.<br>Вариант 2. Тихо или боем убить Аарона. Для этого также выделяются повстанцы. Затем штурмом захватить убежище, убив Советника. В результате Маркос становится новым правителем и заключает перемирие с рейнджерами.<br>Закрывающая задача для Маркоса – принести ему взрыватели от ядерной бомбы, чтобы игрок не смог в дальнейшем бомбу взорвать. | + союз с рейнджерами в будущем   |

## Часть 2 – Казино

| Стадии квеста  | Подробнее  | Награда |
|--|--|---------|
| <b>Метаквест «Огни Феникса»</b><br><b>!!! пересмотреть и продумать !!!</b> |  |         |
|  | Череда событий по укреплению казино.<br>Квесты следует обрывать во фриплее, когда сюжет игры завершен. |         |

|                                   |   |  |
|-----------------------------------|---|--|
|                                   | <p>Желательно избегать прямых ассоциаций с мафией, особенно времён Великой Депрессии, можно добавить параллелей с испанскими землевладельцами.</p> <p>Две главные темы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Казино как семья. Все повязаны и отвечают друг за друга в его заведении. Никто не выйдет из круга доверенных просто так.</li> <li>+ Вмешательство Собора в дела семьи и давление Собора на бизнес, принуждение к принятию новых правил.</li> </ul>   |  |
| Поговорить с доном Диего о работе | <p>Необходима рекомендация или повод, чтобы дон Диего принял ГГ на работу. Варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ Иметь репутацию Боготворя в Фениксе</li> <li>+ Иметь титул чемпиона на ринге Феникса</li> <li>+ Выполнить проверочный квест администратора казино по сборку долгов</li> <li>+ Обыграть казино до предела, за что ГГ получит приглашение</li> <li>+ Рекомендация дядюшки Мигеля</li> </ul>   |  |
| Выполнить три проверочных задания | <p>Их можно выполнять параллельно и непоследовательно. Но выполнить нужно все три, чтобы взять следующий квест.</p> <p>За деталями квестов Диего отсылает к своему помощнику (как в квестах Сальваторе F2).</p>   |  |
| (Проверочное задание 1)           | <p>Заткнуть крикуна в трущобах (у входа в собор? на стоянке караванов?), который слишком много болтает про мутные дела в казино. Например, отравить наркотиками, запугать красноречием или подкупить крышками.</p>  |  |
| (Проверочное задание 2)           | <p>Доставить посылку кардиналам. Учесть, что кардиналы могут быть низложены.</p>  |  |
| (Проверочное задание 3)           | <p>Найти и устранить конкурента-самогонщика. См фильм «Дорога грома» 1958. Местом сбыта алкоголя служит бар на ринге, через него-то и можно тайно узнать местоположение самогонщика.</p> <p><b>Но где будет аппарат?</b> Канализация, АЭС, скрытый подвал дома? Можно усложнить, навязавшись охранником каравана.</p> <p>Варианты:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- уничтожить самогонный аппарат конкурента</li> <li>- убедить конкурента сотрудничать с казино, став его частью</li> </ul>  |  |
| Найти и наказать предателя        | <p>Тот выкрал крышки в казино и скрывается в канализации, выжидая момент для побега из города на юг. Позже выясняется, что он был шпионом Собора. Предателем можно сделать того охранника, через которого шли первые квесты.</p> <p>Можно убить предателя или только вернуть украденные крышки.</p> <p>"Принеси мне голову Альфреда Гарсиа. / Я не убийца. / Я не прошу его убивать. Я прошу его НАКАЗАТЬ. Как минимум нужно вернуть все украденные крышки."</p> <p>"В этой истории виноват Собор не меньше, чем все остальные. Именно политика Аарона привела к тому, что мои люди перестают в меня верить и совершают подобные проступки."</p>  |  |
| Совершить сделку с жестянщиками   | <p>Диего сопротивляется давлению Собора и пытается укрепить своё положение.</p> <p>"Огнепоклонники пытаются склонить меня к сотрудничеству. Они хотят, чтобы я принял их религию. Прилюдно. Но я не собираюсь этого делать."</p> <p>"Они лезут не в своё дело. / Они лезут в дела моей семьи."</p> <p>"Аарон пытается ослабить мою семью, как это сделал с остальными. До прихода Аарона в городе царил баланс. Было пять крупных семей, каждый управлял своим районом. Да, между ними случались войны. Но теперь и кланов нет. Моя семья - последняя, если не считать остатки. Это меня печалит. Аарон забрал почти всю власть себе. Забрал её силой, несправедливо. Мы же добивались своей власти большим трудом. Кровью и потом. / Теперь нет необходимости вести войну с остальными семьями, но я не могу допустить, чтобы Собор диктовал мне условия."</p> <p>"Многое изменилось. Всё не так, как в былые времена, когда мы могли делать всё, что нам вздумается."</p> <p><b>Подумать, как именно.</b> ГГ может отнести записку лично в Ту-Сан. Или достать технологии жестянщиков, которые имеются в распоряжении</p> |  |

|   |  |   |
|---|--|---|
|   | культы Огня в Соборе. Подпунктом может быть шпионаж в Соборе. Тайная сделка с представителем жестянщиков, как в квесте Сальваторе в F2.  |   |
| Помочь сыну дона Диего                                  | Тот в соответствии с мирным договором жил несколько лет в Соборе и перенял от культуры ряд идей, отчего возник идейный конфликт между сыном и отцом. Диего просит вразумить сына. См квест Хьюи в FoN.<br>«Я отдал его монахам, чтобы дать образование. Но похоже, что он укоренился в стенах своей кельи. Необходимо напомнить ему о семье.»<br>«Во всей этой борьбе я забыл самое главное – ценность семьи. Кто бы не правил городом, я не позволю ему диктовать условия моим родным»<br>Учсть, что Собор может быть уничтожен.<br><b>Но что именно?</b> Можно спроецировать историю Паблито и Конкистадора из фильма «The Littlest Outlaw» 1955. Только Паблито уводит у отца что-то другое, а не коня, или просто сбегает в пустоши. Найдя его, ГГ также сталкивается с преследователями-недрузьями, которые хотят захватить подростка. Будет здорово, если одним из преследователей станет участник алкогольного бизнеса, который отжимается в проверочных квестах. |   |
| Отнести посылку повстанцам                              | Диего даёт пароль для входа к повстанцам и мотивирует ГГ начать самостоятельную борьбу с Собором.<br>Не забыть поправку в интеркоме в коллекторе, чтобы ГГ мог пройти в генштаб.   |   |
| <b>«Сбор долгов»</b>                                    |  |   |
| Поговорить с администратором казино                     | Проверочный квест от администратора казино.  |   |
| Найти должника  |  |   |
| Выбить долг из должника                                 | Должнику платить нечем, но он предлагает отправиться к складу ядер-колы, чтобы там пожить с находками и поделить их между собой. Склад опасен радиацией и враждебными роботами. По результату этой вылазки можно поделиться честно или напасть на должника, чтобы забрать его долю. Также он сам нападет на ГГ, если тот окажется слишком хорошим человеком.<br>Нужно также учесть вариант, при котором должник погибает.  |   |
| Вернуть долг в банк казино                              |  | + допуск для работы на дона Диего<br>+ опыт<br>+ проценты от долга                  |
| <b>«Мечты Феникса»</b><br><b>!!! пока отказ !!!</b>     |  |   |
| Поговорить с Вероникой                                  | Пока та находится на сцене, она не вступает в диалог. Но после каждой песни она перемещается к барной стойке и пьет коктейль, там-то и нужно с ней заговорить. Она просит поставить ей выпивку, после чего можно поговорить по душам. Навыком Медицины можно разговорить на тему антидепрессантов и убедить пройти обследование.<br>По результату диалога она предлагает встретиться за пределами казино для важного диалога.  | 100 опыта за весь первый диалог.  |
| (дополнительно) Уединиться с Вероникой в укромном месте | При высокой Харизме можно убедить ее на соитие в подвале казино подобно миссис Бишоп в F2, что дает доступ к подвалу, снижение отношения.  | + опыт<br>+ конфликт с доном Диего (снижение Отношения)<br>+ доступ в подвал казино |
| Встретиться с Вероникой на стоянке караванов            | Та рассказывает, что хотела бы бежать из города с любовником ( <b>но кто это?</b> может, беллбой?).<br>"Диего обращается со мной как с собственностью. Билл пытается залезть в постель. Даже бармен отстегивает непристойные шуточки в мой адрес. Я хочу выбраться из этого проклятого круга."   |   |
| ???   | <b>Здесь нужна промежуточная задача.</b> См также квест FNV по побегу дам из «Гомморы».<br>В качестве подквеста она могла бы просить вызволить ее брата/любовника/сына из передраги, его могут держать в неповиновении с целью держать Веронику в узде. Веронику могут поджидать наблюдатели, которых надо ликвидировать. Или надо достать ей особую одежду на рынке.  |   |
| (альтернатива) Сломить Веронику, убив                   | Можно сдать планы Вероники дону Диего. Тот попросит сломить волю   | - слава   |

|                                |   |  |
|--------------------------------|---|--|
| ее любовника                   | Вероники, убив ее любовника.  | + фишки казино<br>+ отношение дона Диего |
| Помочь Веронике покинуть город | Вероника направляется в КНуэва (аллегория, КасаНуэва = Новый Дом). Но не говорит об этом до самого конца. Лишь когда игрок посетит после квеста КН, он обнаружит там Веронику. Она пытается работать учителем в школе Последователей. | + опыт<br>+ слава<br>+ фишки казино      |

### Идеи для казино:

- Встреча глав Пяти Семейств, как в фильме «Крестный отец».
- [не смог увязать с игрой] Квест «Родственные узы». Найти в Фениксе своего родственника Мигеля, о котором говорили мадре ГГ и бабуля Адонсия.
  - [отказ – тупо и мешает восприятию локации при первом посещении] При первом входе в район даунтауна можно выдавать зеленую фразу над ГГ: «Возможно, где-то здесь проживает дядя Мигель, о котором говорила бабуля Адонсия / моя мадре»]
  - Вариант 1. ГГ расспрашивает про Мигеля. За крышки ему дадут наводку в гильдии наёмников, а также местный нищий Ларри.
    - «Тот, кого ты ищешь, работает на дона Диего в "Атомной лихорадке" под надежной охраной. Будь осторожнее, к нему не пускают посторонних. И учти, что мы об этом ничего не знаем, а ты не спрашивал. Ясно?»
    - Далее ГГ передаёт записку через администратора или бармена и получает ответ и предложением встретиться. «Я ищу своего родственника. Его зовут Мигель Техада.» Место встречи – разрушенное здание возле стоянки караванов. Там происходит диалог, в котором Мигель требует покинуть город и очень нервничает. Диалог заканчивается засадой – дон Диего следил за обоими и требует ответов на вопросы. В зависимости от ответа ГГ можно оказаться в лапах работорговцев (ГГ отправляют в Ту-Сан) или встать на службу Диего. В любом случае Мигель покажет себя не с лучшей стороны.
    - Позже Мигеля можно образумить, он вернется на Виллу и скажет, что сожалеет.
  - Вариант 2. ГГ попадает (тайно или в ходе квестов) в подвал казино и лично встречается с Мигелем, что становится для него полной неожиданностью. См похожую сцену в фильме «Остров» Майклом Бэема (встреча в баре).
- [чрезмерная техническая сложность + ограничения движка + в этом мало смысла] Проход в казино сделать закрытым, как в FNV. Охрана запрещает проносить оружие, броню и сильные наркотики (психо, баффаут).
  - Охрана останавливает ГГ и проверяет платёжеспособность (>=100 крышек и фишек в сумме). Затем забирает вещи (кроме квестовых и финансов) и проводит за дверь. Вещи кладутся в «камеру хранения» возле входа (игрок может сделать это сам). Соответственно любая броня на теле ГГ также переносится туда.
    - Самый простой вариант технически реализовать эту опцию - перемещать вообще все вещи ГГ общей функцией `move_obj_inven_to_obj` в момент перехода. А затем возвращать ему обратно валюту и скрытое оружие (хотя с боеприпасами в этом оружии могут быть накладки).

- Дверь заперта скриптом. Физически ее нельзя открыть, пока ГГ не станет своим человеком в казино или его врагом. Он лишь телепортируется путем диалога с охраной или использованием двери. Также замок отпирается, если охранник у двери погибнет.
- Напарники остаются снаружи, отсоединяясь от партии? Игрок может использовать их для проноса вещей, с этим придется что-то делать. Брамина и роботов придется оставлять снаружи в любом случае.
- При проверке скрытности можно выборочно пронести какое-то небольшое холодное оружие и наркотик.
- Беллбой пронесёт некоторые вещи за отдельную плату. Для этого нужно положить вещи в горшок возле лестницы (у него маленький объем, куда едва влезет ПП), а затем перейдя внутрь казино забрать этот предмет в похожем горшке в туалете. Технически это легко выполнить переложением вещей в use\_p\_proс.
- В казино для разнообразия можно попробовать сделать круги для метания как в FT. ГГ кидает метательный нож, получает или теряет очко. За N очков даётся некий приз. За право метания нужно заплатить.
- Проститутка в казино, ее услуги предлагает беллбой (см сцену в книге «Над пропастью во ржи»). Бонусы можно реализовать химикатом-болванкой. Бонусы от секса могут отличаться для Ж и М. Заряд бодрости для временного повышения опыта как в FNV? С некоторой вероятностью может быть небольшое отравление.

### Часть 3 – Остальное

| Стадии квеста   | Подробнее  | Награда  |
|---|--|--|
| <b>«Уличный грабитель»</b>  |  |  |
| Встретиться с грабителем  | Тот заводит диалог принудительно, если посчитает ГГ подходящей жертвой. Учсть вид брони на ГГ, оружие в руках, Силу, Уровень.  |  |
| Разобраться с грабителем  | Варианты:<br>+ Убить персонажа. Награда - пистолет.<br>+ Отдать 30 крышек.<br>+ Спугнуть Красноречием, титулом чемпиона, титулом Последователя Огня  | + при убийстве – слава, репутация, пистолет с трупа<br>+ при мирном разрешении бонус славы |
| <b>«Красные Кардиналы»</b>  |  |  |
|   | Оррис выполнял заказ Собора по диверсии на АЭС, после чего Собор кинул банду, когда та стала не нужна. Орриса это расстраивает, он пытается укрепить свои позиции.   |  |
| Встретиться с лидером банды Красных Кардиналов                    | По результату диалога лидер либо нападает на ГГ, либо отпускает его забрав все крышки, либо предлагает выполнить простое задание.  |  |
| Узнать, что случилось со связным Кардиналов в тайном месте        | Нужно спуститься в коллектор у городских ворот, затем выпытать у умирающего курьера, что случилось. Его можно вылечить или выпытать без лечения с последующей смертью.   | + репутация, слава и дополнительный опыт в случае лечения                                  |
| (дополнительно) Сообщить Оррису о нападении наемников на связного |  |  |
| Устранить захваченного в плен кардинала                           | Наемники удерживает его в клетке в гильдии. Можно:<br>+ заплатить 10 крышек за разговор и затем отравить ядом скорпиона или убить кардинала открыто<br>+ заплатить 100 крышек, чтобы кардинала отпустили<br>+ уговорить лидера наемников отпустить, используя высокую репутацию или титул огнепоклонника<br>+ убить лидера наемников и отпустить кардинала |  |
| Сообщить Оррису, что проблема с                                   | Даёт следующее задание.  | + опыт   |

|  |   |  |
|--|---|--|
| кардиналом в тюрьме разрешена                            |   | + крышки   |
| Узнать в Соборе Огня, кто сдал Кардиналов                | Шпионаж в Соборе Огня.  |  |
| Сдать Мерфи Оррису                                       |   | +опыт<br>+крышки<br>-репутация в Фениксе<br>-минус к Славе                                 |
| (дополнительно) Поговорить с Мерфи о его предательстве   |   |  |
| (дополнительно) Помочь Мерфи в захвате власти над бандой | + Убить Орриса вручную, игнорируя банду<br>+ Убить Орриса ядом или наркотиками<br>+ Играя за женщину соблазнить Орриса и отвести его в укромное место, лишив оружия и братков, чтобы там в легкую в бою один на один.   | +опыт<br>+репутация в Фениксе<br>+репутация в Соборе<br>+бонус Славы                       |
| <b>«Потасовка на парковке»</b>                           |   |  |
| Поговорить с бандитами на парковке                       | Ситуация возникает, если ГГ приедет в район трущоб на мотоцикле и оставит его там без присмотра. При следующем появлении возле байка окажется, что его захватили бандиты.   |  |
| Вернуть свой байк  | Необходимо забрать ключ зажигания у бандита. Варианты:<br>-- силой:<br>+ перебить бандитов самому<br>+ заказать бандитов в гильдии наемников<br>-- мирно:<br>+ выкупить ключ зажигания<br>+ застращать бандитов силовой броней<br>+ застращать бандитов титулом Последователь Огня или Чемпион ринга<br>-- скрытно:<br>+ выкрасть у лидера ключ зажигания и просто уехать<br>-- с умом:<br>+ взломать Наукой зажигание и уехать обманом | + слава за убийство бандитов<br>+ падение репутации у местной банды при агрессивной исходе |
| <b>«Железный Майк»</b>                                   |   |  |
|  | Замечание. Квест удалён, так как банальная месть плохо вписывается во внутренний конфликт персонажа. Придумать что-то подходящее не получилось. Поэтому в игре квест заменён на простую проверку местных дел ГГ (репутация, квесты трущоб и пр).  |  |
| Поговорить с Майком                                      | Тот пребывает в павшем состоянии духа и кидаясь бутылкой в ГГ требует оставить его наедине с алкоголем.   |  |
| Утешить Майка алкоголем                                  | Принести и поюзать алкоголь на Майка. После этого поговорить с Майком, выслушав его историю.  |  |
| Поговорить с Майком о возможности тренировок             | Майк отказывается кого-либо учить, так как разочарован в своих учениках. Его ученики ступают на криминальную дорожку. Он рассказывает, что его девушку убили бандиты, среди которых был его ученик. ГГ обещает найти и наказать виновного ради справедливости, но Майк в него не верит.   |  |
| Найти виновного  | Виновный работает охранником казино и находится под защитой дона Диего. Чтобы наказать его без агрессии казино, придётся схитрить – подкинуть что-то кражей, накачать наркотиками или алкоголем, подделать документы, уговорить Диего при хорошем с ним отношении и т.д. После этого администратор или сам дон Диего увольняет охранника.   |  |
| Наказать виновного                                       | Сдаём Майку павшее состояние персонажа.   |  |
| Вместе с Майком наказать виновного                       | Варианты:<br>+ убить виновного вместо Майка<br>+ убить виновного вместе с Майком<br>+ уговорить Майка пощадить виновного, так как тот раскаивается  |  |
| Уговорить Майка на обучение                              | Майк проведет несколько тренировок ГГ, каждая повысит его навык рукопашного боя.  | + бонус к навыкам  |
| <b>«Раунд!»</b>  |   |  |
| Поговорить с управляющим ринга                           | Для участия в боях необходим минимальный порог Силы 5.  |  |
| Победить в проверочном бое                               |   | + крышки 1:1   |
| Победить бойца из пустоши                                | Слабоватый и шустрый психопат-каннибал, пьёт кровь перед боем, поедает своих врагов. Спрайт дикаря.   | + слава за убийство<br>+ репутация в Фениксе   |

|   |  |  |
|---|--|--|
|   |  | + крышки 2:1   |
| Победить опытного бойца   | Сильный и медлительный с низким интеллектом – см образ бойца в "Безумный Макс 3". Спрайт приближенного Мордино в кожанке в F2.   | + слава за убийство<br>+ репутация в Фениксе<br>+ крышки 5:1   |
| Победить чемпиона ринга   | Непревзойденный мастер боевых искусств, чемпион ринга. Спрайт боксера из F2.   | + слава за убийство<br>+ репутация в Фениксе<br>+ крышки 10:1<br>+ титул чемпиона<br>+ скидка у торговца оружием |
| (дополнительно) Поговорить с Железным Майком о возможности тренировок | См квест «Железный Майк».  |  |
|   | [отказ ради упрощения разработки] Убивать не обязательно. Когда ОЗ противника становится <=10, вызывается принудительный диалог, в котором можно выбрать - продолжать бой или остановить его. Если оставить в живых, то падает репутация в Фениксе, но повышается общая слава; и наоборот. Если оставить живым, то противника прикончит сам руководитель ринга.  |  |
| <b>«Трущобы» (The Boondocks)</b>                                      |  |  |
| Поговорить с управляющим общинного дома и предложить свою помощь      | «Кажется, у вас проблемы. Я хочу помочь.»  |  |
| (A1) Поговорить с Ларри   | Управляющий в трущобах просит устранить или прогнать наркомана Ларри, который надоел жильцам своими приступами галлюцинаций и неуплатой квартплаты.<br>Отобразить в диалогах следующую мораль. Появление в этих краях высокотехнологичных фракций (жестянщики, Последователи Огня, Последователи Апокалипсиса, Братство Стали) вернуло людям довоенную медицину, но вместе с ней также пришла проблема наркомании. Наркоман стал примером негативных последствий от прихода в эти края довоенной медицины.   |  |
| (A2) Поговорить с пушером   |  |  |
| (A3) Решить проблему с Ларри  | Варианты:<br>+ убить наркомана открыто (минус в местную репутацию) или отравить<br>+ убедить (Красноречием, Медициной) наркомана бросить это гиблое дело (плюс в репутацию)<br>+ авторитетом (местные титулы) заставить (запугать) пушера прекратить толкать ему дурь<br>+ убить пушера перекрыв тем самым доступ Ларри к наркотикам;  | + Сделать отдельную реплику на это событие в диалоге с Последователями Апокалипсиса в КНуэва                     |
| (B1) Выгнать должника квартплаты или заставить заплатить долг         | См квест на этого же должника в казино.  |  |
| (C1) Банда Орриса зажимает жителей трущоб                             | Эта задача появится только по завершению предыдущих.<br>Варианты:<br>+ ликвидировать банду Орриса<br>+ сместить Орриса в угоду его помощника по квесту «Красные Кардиналы»<br>+ помочь Оррису в ходе его квестов и рассказать о просьбе управляющего   |  |
| (дополнительно) Прогнать рэкетиров                                    | Если ликвидировать банду Орриса, то ГГ станет свидетелем наезда на управляющего трущоб от лица некой мелкой банды как свидетельство передела земель.<br>«Что здесь происходит? - Ничего нового. После смерти Орриса банды взялись раздирать район на части. Одна банда сменяется другой. И так круг за кругом.»<br>Бандитов нужно найти на улице (или они продолжают блуждать по комнатам?) и прогнать. «Я разобрался с теми рекетирами. Это немного остепенит желающих навести здесь свои порядки.»<br>Варианты:<br>+ Перебить в бою<br>+ Заstraщать титулами<br>+ Красноречием убедить, что это место занято<br>+ Заплатить в гильдии наемников за их головы |  |
|   | При наилучшем для трущоб исходе квестов в местных холодильниках появится дополнительная еда, а в луте рядовых нпс крышки для кражи.  |  |

| <b>«Да будет свет!»</b>                          |   |   |
|--|---|---|
| Встретиться с управляющим атомной станции        | Перед встречей на станции совершили диверсию. Управляющий предлагает расследовать инцидент, так как его рабочие изолированы от остального города.   |   |
| Починить охладитель                              | Варианты:<br>+ Ремонт 100<br>+ Используя металллом (или заказав в Гараже/ТуСане спецдетали?)<br>+ Наукой 100 запустить Мистера Помощника, чтобы тот починил   |   |
| (дополнительно) Вылечить пострадавших            | Три рабочих станции с разными повреждениями. Каждый пострадавший после лечения расскажет свою часть истории диверсии, что поможет игроку лучше разобраться в случившемся.   |   |
| Найти диверсантов                                | Выясняется, что охладитель был предметом диверсии. Нужно узнать, кто стоит за терактом. Его устроили члены банды Красных Кардиналов по заказу Собора, чтобы склонить АЭС к сотрудничеству и навязать невыгодный контракт. Помогал в этом деле помощник управляющего.  |   |
| (A1) Поговорить с помощником станции             | После раскрытия его причастности тот расскажет о мотивах и попросит помочь ему в своих целях – свергнуть действующего управляющего, сделать станцию открытой для внешних инвестиций и вмешательства Собора.   |   |
| (A2) Помочь в свержении действующего начальника  | Открытым боем или скрытно. Желательно придумать какой-то особый способ вроде минирования кровати.   | + награда из крышек и лут с тела начальника     |
| (A3) Отнести в Собор контракт                    | Если Собор пал, то помощник лишь занимает место своего лидера и завершает квест репликой о несбывшихся амбициях.  |   |
| (B1) Сдать предателя                             | Тот устраивает нападение на помощника, в котором можно участвовать. После этого перед станцией появится монах Собора, который намерен предложить сделку по восстановлению станции. Лидер попросит прогнать его, после чего квест завершается.   |   |
| (B2) Устранить предателя                         | Тот с единомышленниками запирается в комнате управления реактором. Варианты:<br>+ Участвовать в штурме комнаты непосредственно.<br>+ Перекрыть высокой Наукой/Ремонтом доступ свежего воздуха в помещение, чтобы там все задохнулись.<br>+ Уговорить высоким Красноречием мирно покинуть станцию.<br>+ Отказаться от участия, тогда бой пройдет за кадром, но и ГГ не получит от боя лута с опытом.<br>При этом все выключенные ранее рабочие окажутся на стороне ГГ, то есть штурмовиков будет больше. | + награда из крышек и лут с тел врагов          |
| (B3) Прогнать делегата из Собора                 | Номинальная задача для завершения квеста.<br>[Другой вариант – отправиться в Флагпул или ТуСан для заключения прямого контракта на поставку урана]  |   |
|  | Комментарий. Основная движуха происходит в борьбе за контракт между властью внутри клана. Борьба за власть внутри клана. От того, кто останется во главе - решается вопрос, приобщится ли станция к культуре Феникса или останется независимой. Падение Флагпула, Собора или жестианщиков негативно повлияет на состояние дел станции в любом случае.   |   |
| <b>«Банда Лос Панчос»</b>                        |   |   |
| Очистить окрестности Феникса от банды Лос Панчос | Гильдия наемников платит солидные крышки за головы лидеров банды Лос Панчос.<br>Банда состоит из трех основных кланов, у каждого клана есть свой лидер-атаман. Нужно найти лидера на карте мира, снять с его трупа голову и принести в гильдию наемников.<br>Банда – отсылка на <a href="#">Trio Los Panchos</a> . Имена атаманов взяты из этого коллектива: Эрнандо Авилес, Чучо Наварро и Альфредо Гил были исполнителями, а Эйди Горме певицей (первый оригинальный состав коллектива).              | + слава при убийстве каждого лидера<br>+ крышки |
| Принести голову Эрнандо Авилес                   |   |   |
| Принести голову Чучо Наварро                     |   |   |
| Принести голову Эйди Горме                       | Это женщина.  |   |
| Принести голову Гила МакКорда                    | После доставки трёх голов Лос Панчос выясняется, что наемники кинул бывший стрелок. Нужно найти его и ликвидировать. Тот скрывается в коллекторах Феникса (?).  |   |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  | Также выясняется, что лидеры Лос Панчос некогда тоже были наемниками гильдии, отсюда их высокая опасность для общества и самой гильдии.<br>Имя – отсылка на героя фильма «Охотники за головами» 1954.  |   |
| <b>«Письма счастья»</b>                            |  |   |
| Поговорить с работником «Сонора Экспресс» о работе | Работник просит найти и вернуть письма, похищенные у курьера в трущобах.   |   |
| Вернуть похищенные письма                          | Письма находятся у одного из красных кардиналов. Он не станет этого скрывать и затребует выкуп в 30 крышек. Варианты решения:<br>+ заплатить 30 крышек<br>+ выкрасть почту навыком Кражи<br>+ убить бандита и забрать с трупа<br>+ застрашать одним из своих титулов (чемпион арены, член культа Огня, приближенный дона Диего и пр)<br>+ стать своим человеком в банде и просто выпросить | + крышки за возврат писем   |
| Отнести письмо адресату в трущобах                 | Адресат стоит возле ринга. Этот же персонаж при успехе квеста появится в Каса-Гранде (см местный квест «Семейный бизнес»).   |   |
| Вернуться в офис                                   |  | +25 крышек за доставку<br>+350 опыта<br>+2 репутация в Фениксе  |
| <b>Событие «Жуткие рассказы в баре»</b>            |  |   |
| Напоить посетителя в баре казино                   | Тот животрепещуще рассказывает о своих недавних похождениях в пустошах. Возможные упоминания: пыльные бури, магистральщики, наводка на Старый Мотель (без раскрытия маркера).  | +опыт за прослушивание рассказа<br>+ наводка на Мотель  |
| <b>Событие «Старина Ллойд»</b>                     |  |   |
| Поговорить с Ллойдом о городе                      | За каждый слух придется заплатить по 1 крышек. Для некоторых слухов можно доплатить еще по 1 крышке, чтобы узнать дополнительную информацию.   | +10 опыта за каждый ответ   |
| Поговорить с Ллойдом о его новой одежде            | После N заплаченных крышек у Ллойда меняется спрайт.   |   |
| Поговорить с Ллойдом о его новом костюме           | Аналогично, но спрайт еще круче, к тому же Ллойд добавляется бутылка текилы.   |   |
| Поговорить с продавцом закуской                    | После прошлого разговора Ллойда убьет уличный грабитель. ГГ может расспросить об этом ближайших торговцев, те скажут «Ну, в каком-то смысле ты тоже соучастник».   |   |
| <b>Событие «Девочка с маракасами»</b>              |  |   |
| Поговорить с девочкой                              | Девочка исполняет игру на маракасах. В конце игры можно:<br>+ дать ей N крышечек<br>+ отобрать все ее крышки (при низкой Ловкости девочка сумеет сбежать от ГГ)  | + слава и репутация в зависимости от решения  |
| <b>Событие «Атомная лихорадка»</b>                 |  |   |
| Обыграть казино в азартные игры                    | Нужно выиграть больше 5000 фишек. Проверку проще делать через кассира. После этого кассир перестанет обменивать крышки на фишки (но не наоборот) и отправит к администратору.<br>См также планы Невады 2.0 по части «Эльдорадо».   |   |
| Поговорить с администратором                       | Тот скажем, что ГГ слишком много выигрывает, поэтому больше ему новых фишек не выдадут. Но «дорогим клиентам здесь всегда рады», поэтому админ что-то дарит и предлагает заселиться в люксе.   | + 1000 опыта<br>+ довоенный виски<br>+ ключ от люкса<br>+ админ даёт допуск для встречи с доном Диего |
| (дополнительно) Обустроить люкс                    | Через беллбоя можно за крышки получить дополнительную мебель для люкса.  |   |

### **Идеи для бизнес-центра:**

- Не удалось реализовать курьерскую службу (доставка вещей ГГ в другой город).
- Мутный напёрсточник. Его можно обыграть при высоком навыке игры, после чего получить ценную информацию.

- [отказ – сохранить событие для FC + рынок тесен] Уличный воришка на рынке, PCKidVor. Обворовывает ГГ (можно реализовать по выходу из диалога с одним из торговцев), после чего убегает. Его можно догнать и допросить (или как вариант кто-то из торговцев просит поймать воришку). Окажется, что он вынужден отдавать часть ворованного банде Кардиналов в трущобах. См историю Орриса в Vegase FoN 1.0. Можно нейтрализовать Кардиналов или заплатить долг за мальчика. Можно попробовать сделать это подквестом управляющего в трущобах.
- На севере карты казино у перехода к Собору есть пустующее пространство. Можно поместить туда пушера с мелким лутом или толкача с определенным полезным и редким предметом.

### **Идеи для трущоб**

- Раненный в банде Красных Кардиналов. Можно вылечить для повышения репутации в банде или отравить без изменения репутации (типа сам умер). Получение раны увязать с совершением диверсии на АЭС [увы, уже есть раненный во время диверсии гуль на АЭС, да и в целом таких персонажей в игре слишком много].
- Некто оказался втянут в секту. Его родственники просят его оттуда вызволить. *«Если ты попал в эту секту, то единственный путь выйти из неё – это смерть.»*
  - Находим персонажа в Соборе, доказываем ему неблаговидность идей церкви или просто уговариваем навыком. Он причислится к team ГГ, то есть будет его защищать в открытом бою. Если ГГ взрывает Собор, то пока он бежит из него прочь, может успеть заскочить к чуваку и предупредить об опасности.
- Некто из трущоб приобщился к культу Феникса. Позже его семье сообщили, что он погиб от рук бандита, поэтому его тело зарыли на городском кладбище. Семейка не верит и просит ГГ провести расследование – проникнуть на базу и разузнать там (расспросы нпс, записи в терминалах и пр) о происшедшем. Как альтернатива ГГ может найти могилу солдата и раскопать ее, обнаружив, что в могиле лежат кости брамина. Позже выясняется, что тело солдата было использовано для прокорма сектантов, так как в городе острая нехватка продовольствия. В результате возникает сложная дилемма. ГГ может сообщить правду семейке (те попросят или попробуют отомстить) или соврать (?).
- После финала игры на ринге можно один раз подраться с супермутантом.

### **Идеи для Собора и убежища 25**

- [устарело] Проход внутрь Собора охраняется, ГГ не допускается внутрь при наличии напарников, ношении мощной брони или отсутствию значимого повода. Варианты проникновения:
  - Рекомендательное письмо из Флагпула
  - Рекомендация от ученого в уб 27 после его спасения
  - Скрытно по тайному ходу
  - Среднее Красноречие
  - Подкуп охраны
  - Изъявить желание стать членом культа и пройти испытание

- Для убежища 25 – Прививки убежища. 2 шприца (и еще 1 при Удаче 10) с желтой жидкостью, на неделю дающей +20 сопр ядам и +10 радиации. Впрочем, за такой бонус нужно попотеть. Можно заставить игрока развить Медицину или Науку до 100, чтобы изготовить самому с помощью местной лаборатории, а для этого надо сначала получить сведения в терминале. В случае нехватки навыков можно за большие крышки обратиться к местным ученым или Последователя в КасаНуэва. Еще вариант - нужно добыть пакет довоенных химикатов у пушера в трущобах (купить, своровать, снять с трупа).
- Квест книгохранителя Фрэнсиса «Кладезь знаний». (getQuest(GVAR\_PHENIX\_QST\_BIBLIO) >= qEnd)
  - *Поговорить о древних записях с книгохранителем.* Книгохранитель Фрэнсис просит (NodeAnswer204) найти остатки книг, зарытые в бочках в пустыне (отсылка "Гимн Лейбовицу"). Эти книги зарыли после Великой Войны с целью сохранить довоенные знания, когда к науке резко возрос негатив в обществе, ведь Война была развязана руками науки.
  - *Получить координаты оставшихся захоронений.* Сначала следует получить координаты тайника. **Как???** Идеи: Свиток с координатами хранится в оккультном храме неприятеля. + Расшифровать Наукой древний свиток с координатами. + Найти некоего знающего человека.
  - *Обследовать оставшиеся книжные захоронения в пустыню.* Посещаем некое тайное место, затопленное зеленой жижей. Нужно найти, раскопать и достать бочки. В каждой бочке осталось чуть-чуть книг. Местность облучает рад-тригерами. ??? Предложения для поиска: + Карта мира через использование рации (жучки в бочках, что однако надумано) + Локация на карте мира (но жалко маркер тратить) + Район Феникса (но он и так забит сполна)
  - *Принести книги книгохранителю.* В итоге получаем выбору или кучу крышек или бонус репутации и рекомендацию для Аарона (см NodeFstDialog400 в диалоге Аарона).
- Уничтожение церкви Огня должно обесценивать крышки, но для крышек по всей игре это будет проблемно реализовать, нужно хотя бы пару сцен сделать для демонстрации.
  - [реализовано] Местный рынок повышает цены на товары и услуги. Важно чётко обозначить это игроку через диалоги.
  - Кто-то из семей в трущобах говорит, что крышки обесценились и поэтому он выбросил их в мусорку, где эти крышки игрок может забрать.
  - Спекулянт, который скупает крышки по дешевке.
  - Некто пытается обменять фишки на крышки, но в казино ему отказывают, зато это может сделать сам ГГ. Далее с чуваком можно перетереть эту тему. Подойдет также в качестве бонуса после финала игры.
  - Выброшенные крышки на дороге, их подбор сопровождается фразой "Кто-то выкинул эти крышки, потому что после уничтожения Собора Огня они обесценились". Или сделать процесс выкидывания кат-сценой. Число крышек зависит от Удачи.

**Идеи для остальных районов**

- Тело в коллекторе у городских ворот (стартовый район Феникса) – варианты:
  - неудачливый ловец крыс, которого эти крысы загрызли
  - неудачник, нашедший особо радиоактивный предмет (например, тринитит)
  - должник, не сумевший бежать от преследователей - при нём пара фишек казино и записка с угрозой
  - искатель клада, который повёлся на обманную записку с предложением встречи в коллекторе, но его там ждали грабители
  
- Руины Феникса (доступ только через канализацию). Мародёрский квест – получение трёх предметов технологий/реликвий, расположенных в разных местах на карте (это может быть завод). Каждый добывается ремонтом из некоего технологичного объекта. На пути попадаются враги (крысы, испорченный мистер Помощник, агрессивные конкуренты), которых можно обойти скрытно. В напарниках пара мародёров, которые в конце пути потребуют отдать трофеи.
  
- Подстава, варианты:
  - В почтовом ящике на карте Собора тайная записка: *«Возьми эту записку и приходи в восточный коллектор. Речь идет о целой горе крышек.»* На самом деле это обман, на месте окажется банда, с которой можно разрулить мирно или сразиться. Контакт с бандой даёт немного инфы о повстанцах Феникса.
  - Некто на рынке предлагает ГГ встречу в трущобах якобы для денежного дела, но там окажется засада. Расправившись с бандитами или отговорив их от атаки, можно вернуться к мужику, но тот уйдет в ссыкуны, заявив, что таким образом пытается оплатить шантаж главного бандита. Далее подквест - помочь мужику расправиться к шантажом или же заставить его выплатить последние гроши ГГ.
  - Если ГГ засветит ПипБой в диалоге с торговцем барахлом, то на карте городских ворот его подождет пара грабителей. «Эй, ты! Говорят, у тебя есть реликвия из Убежища. Откуда она у тебя? - Наверное, ты про мой Пип-Бой? Это семейная реликвия. Она передавалась из поколения в поколение... - Плевать. Отдавай, если жизнь дорога. - Я не могу это отдать... / [Красноречие 50] Ты ничего не получишь.» [учесть силовую броню, мантию Последователей]
    - [ГГ вернется к барахольщику] «Это ты сдал меня грабителям? Они хотели забрать мой Пип-Бой. - (меняется в лице) Эй-эй-эй, они сами подошли и спросили, я только ответил на вопрос и все! Я тут не при чем, клянусь!» (далее требование скидки при проверке красноречия).
    - Поправка: это может конфликтовать с аналогичным гоп-стопом, когда ГГ уничтожает Собор (его останавливает парочка проверяющих). Впрочем, можно просто ограничить появление этих ребят у ворот условием на взрыв Собора.

## Убежище 27

- Ключевая тема локации – не стоит ворошить прошлое. ГГ узнает о нелицеприятном прошлом Виллы, ведь цена ее благополучия – это цена гибели убежища и страданий ушедших отсюда жителей. В образе убежища проводится параллель с духами прошлого и загробным миром: население состоит из «призраков», убежище называют запечатанным склепом, старателей называют искателями сокровищ и археологами, возможны коннотации с дополнением Dead Money.
- События локации выстраиваются в три акта:
  - Акт I – Осмотр убежища (ГГ изучает обстановку, остатки экспедиции, говорит с выжившим, запускает энергию и т.д.)
  - Акт II – Призраки прошлого (ГГ добирается до выжившего, затем встречается с ним на посту смотрителя, получает карту доступа в жилой сектор)
  - Акт III – Побег из проклятого места (ГГ помогает выжившему выбраться из убежища)
- Местные события складываются из следующих линий:
  - Предыстория убежища 27
  - Связь убежища с Виллой
  - История экспедиции
- «Протокол ноль», который был запущен смотрителем и направлен на ликвидацию убежища и включает в себя:
  - Запечатывание входной двери
  - Взрыв лифтовых шахт (никто не мог войти и выйти)
  - Перегрев реактора (жители вовремя предотвратили)
  - Затопление жилых уровней (жители вовремя предотвратили)
  - Аварийный импульсный взрыв (уничтожил часть электроники)
  - Удушающий газ и убийственный букет вирусов в вентиляции (привел к гулификации некоторых жителей)

| Стадии квеста                             | Подробнее  | Награда  |
|---|--|--|
| <b>«Призраки прошлого»</b>                |  |  |
| Добро пожаловать в убежище 27!            | Собственно найти вход и войти в убежище.   | + опыт за «нахождение убежища 27»  |
| Осмотр убежища                            | Найти способ спуститься на нижние этажи (использовать веревку).<br>Дело осложняется тем, что убежище наполнено отравляющим газом, поэтому надо действовать быстро. |  |
| (дополнительно) Изучить данные экспедиции | Голозаписи руководителя у входа в убежище, другие вещи, останки членов экспедиции.   | + Запись экспедиции в ПипБое<br>+ Некоторые вещи, оставшиеся от экспедиции |

|   |   |  |
|---|---|--|
| (дополнительно) Связаться с выжившим по интеркому   |   | + Выживший координирует действия ГГ  |
| (дополнительно) Запустить резервный генератор, для этого понадобится энергоячейка со склада | Ячейка находится этажом ниже.   | + Повышается освещение помещений   |
| (дополнительно) Запустить вентиляционную систему  | Систему можно запустить только запуска генератора. Отравление прекратится.  | + Воздух перестает отравлять   |
| Добраться до выжившего и поговорить с ним   | До него еще нужно добраться, а на пути находятся гули-призраки. Как их обойти:<br>+ хитростью, включить развлекательное шоу в зале отдыха<br>+ боем, просто перебить гулей<br>+ если ГГ сам гулифицировал, гули-призраки его не тронут<br>В разговоре выживший предлагает встретиться на посту смотрителя, который до того был заблокирован, но у выжившего есть карта доступа.   |  |
| Встретиться с выжившим на посту смотрителя  | В диалоге проясняется частично история убежища, а именно то, что смотритель запечатал убежище, запретил выходить и запустить «протокол ноль» для ликвидации всех жителей и оборудования. Но жители успели частично оставить смотрителя, правда, ценой гулификации.  | + Из поста смотрителя можно собрать ценные находки.  |
| Сопроводить выжившего к выходу из убежища   | На пути будут встречаться гули-призраки, а у непосредственного выхода и сам гулифицировавший смотритель. Если игрок не желает вступать в бой, он может оставить это на долю выжившего, у которого есть хотя бы пистолет.<br>Диалог в безопасной зоне позволит получить все недостающие ответы об убежище и экспедиции.  | + С тела смотрителя можно взять пасхалку<br>+ После спасения выживший вылечит ГГ от отравления<br>+ Выживший дает карту доступа к дверям убежища |
| Найти данные, проливающие свет на историю убежища   | Для этого нужно найти и прочитать голодиск в одной из спальных комнат, однако дверь туда заперта с высоким уровнем взлома. Можно взломать замок или же достать карту доступа выполнив другие задачи квеста.<br>Дневники раскрывают историю и трагедию убежища, а также проливают связь убежища 27 с Виллой. Общее содержание:<br>+ Заселение и жизнь в условиях перенаселения<br>+ В убежище быстро закончились прививки и медикаменты<br>+ Режим экономии электричества, сумрак, публичные порки за кражи и перерасход энергии<br>+ Спустя несколько лет бунты, смена власти, споры о дальнейшем пути<br>+ Главная мысль в конце: «Мы бежали в это убежище от войны. Но настигла нас здесь – она назревала среди жителей многие годы. Наверное, вражда в крови у людей.»<br>Набросок текста см в папке Убежище 27. | + Запись в ПипБой (дневники жителя)<br>+ Найденная запись позволит поговорить об убежище с падре ГГ на Вилле (часть квеста «Зов предков»)        |

## Старый (Мертвый) Мотель

- Сюжет локации вообрал в себя элементы нескольких произведений: фильм Хичкока «Психо» (действие происходит в Фениксе и его окрестностях, название и вывеска мотеля) + серия «Дом» из «Секретных материалов» (концепт семейки) + «И у холмов есть глаза 2» (по части жутких сцен) + триллер «Идентификация» + Андейл в Fallout 3 + Resident Evil VII + и др.

| Стадии квеста   | Подробнее   | Награда        |
|---|---|----------------|
| <b>«Дом, милый дом...»</b>                                    |   |                |
| (дополнительно) Поговорить с путешественником в баре Феникса  | Тот просит выпивку, за что рассказывает историю и упоминает про Старый Мотель, чем мотивирует найти и обследовать это место.          |                |
| Найти мотель на карте мира                                    | Варианты:<br>- самостоятельно путешествуя по карте<br>- слухи в Фениксе (караванщики, бар)<br>- через рацию, словив сигнал бедствия   |                |
| Нейтрализовать братьев-мутантов                               | Варианты:<br>- убить<br>- запереть в морозильной камере (со временем задыхаются)<br>- самого хилого можно запугать и заставить бежать |                |
| (дополнительно) Освободить жертву                             | И сопроводить его в Феникс  |                |
| Проникнуть в спальню и поговорить с женщиной                  |   | Опыт за диалог |
| (дополнительно) Сообщить про Мотель путешественнику в Фениксе | Пункт доступен, если выполнен первый.   | Слава          |

### Идеи для событий

- Может, после входа в мотель позади ГГ срабатывает ловушка, и он вынужден пробираться сквозь препятствия дальше в поисках другого выхода?
- Жертва – варианты:
  - (реализовано) Один из караванщиков/разведчиков/переселенцев Феникса. Его спасение повышает репутацию в своём городе. Его можно сопроводить в Феникс (механика напарника).
  - При смерти, лежит со вскрытыми кишками. Загадка для игрока – оставить умирать в мучениях или пристрелить, чтобы не мучился? Убийство не меняет славу, но даёт опыт. Возможно, он просит передать письмо/кулон/сообщение в трущобы Феникса.
  - Жертвой может быть бандит с большой дороги. Так у игрока возникнет вопрос, а стоит ли его отпускать. Если отпустит, то это скажется в будущем на отношениях с рейдерами-магистральщиками. Рейдера можно уговорить драться вместе с ГГ после освобождения.
- Нужно как-то разъяснить предысторию этого места. Частично историю раскроет диалог с мамашей мутантов и записи в журнале постояльцев. Можно поместить дневники в разные места.

## Каса-Гранде

- Общаясь с жителями ГГ понимает, что с городком случилось что-то трагическое в прошлом. Это остается тайной до середины сюжета. Когда с подачи Братства Стали в Аризоне вновь запустились торговые процессы, Каса-Гранде стал промежуточным пунктом движения караванов. Благодаря жестянщикам жители восстановили местный водной насос (чистая вода – ценнейший ресурс в постадерном мире). Но вокруг этого насоса началась настоящая война между множеством местных кланов, так как город не мог прокормить всех жителей. Слишком много людей и слишком мало ресурсов. В результате вокруг станции постоянно вспыхивала вражда. Со временем горы трупов схоронили на местном кладбище. Чтобы кладбище не напоминало о былых смертях и не мучило совесть нового мэра (также пришедшего к власти по трупам), мэр приказал залить кладбище радиоактивными отходами. Могильник - цена вмешательства БС в дела города, цена прогресса.
- ГГ приходит сюда по пути в ТуСан (возможно вместе с караваном). Он интересуется проходившим здесь недавно рабским конвоем, его отсылают к мэру. Мэр церемониться не станет и лишь вкратце ответит на вопрос ГГ. Он станет более разговорчив, если ГГ окажется полезен его городу.
- Замечание: при написании диалогов нужно учитывать обстоятельства:
  - Репутация ГГ Проклинают и Боготворят
  - Реакция на ГГ в броне магистральщиков и титул «Воин дороги»
  - Силовая броня, мантия Последователей, приезд ГГ на байке
  - Смерть мэра или смерть шефа водяной станции
  - Падение ТуСана, взрыв Собора
  - Разрытие могил в КасаГранде

| Стадии квеста                       | Подробнее  | Награда |
|-------------------------------------|--|---------|
| <b>«Тяжкая ноша»</b>                |  |         |
| Поговорить с мэром насчет заработка | Мэр: "Хочешь закрепиться в этом городе - покажи себя." + "Мне сообщили, что на железнодорожной станции опять появились магистральщики. Сходи и узнай, чего они хотят. В моем городе не место подобному сброду."<br>Мотивация: ГГ выступает здесь как наемник, который пытается подзаработать на пути в ТуСан и оказывается в гуще событий. |         |
| Прогнать магистралов у ж/д станции  | + Красноречие<br>+ Бой<br>+ Использовать их же ловушки против них<br>Если этих нпс не убивать, то они добавятся к массовке в баре.   |         |
| Вернуться к мэру                    | Мэр с телохранителями пропадает с карты. Кто-то на карте отсылает ГГ к бару, говоря, что там случилась заварушка.  |         |
| Разрешить конфликт в баре           | Мэр с телохранителями стоит снаружи возле бара. Дочь мэра удерживают в заложниках. Задачи включает ниже идущие.<br>Альтернатива: отказаться участвовать или сбежать с карты (дочь и магистралы по умолчанию погибают, мэр больше не захочет иметь дел с ГГ, квест завершен)  |         |
| (дополнительно) Спасти дочь мэра    | + Красноречием уговорить отпустить заложницу.<br>+ Выкупить заложницу через бартер (подобно Танди в F1).<br>+ Вывести дочь через черный ход в скрытности.<br>+ Вывести дочь после бойни, когда магистралы мертвы<br>Альтернатива: позволить дочери погибнуть, ввергая сэра в бешенство.  |         |

|   |   |   |
|---|---|---|
| (дополнительно) Разобраться с магистралами  | + Уговорить их покинуть город Красноречием после того, как дочь окажется в безопасности. Мэр дает слово, что не станет преследовать.<br>+ Предложить мэру нападение на магистралов. Можно участвовать на стороне разбойников.<br>+ Перебить магистралов самостоятельно  | +Если оставить рейдеров в живых, то они появятся на базе Синих Щитов и расскажут о ГГ лидеру.                   |
| (дополнительно) Позволить мэру и шефу станции перебить друг друга                   | Завершив прошлые две задачи в баре, шеф водокачки нападает на мэра, чтобы забрать его позицию себе. Остальные защитники будут стоять в стороне. Инициацию делать через скрипт самого Риверы.<br>+ просто дождаться результата, кто кого убьет (преимущество на стороне шефа водокачки)<br>+ помочь мэру в этой битве<br>+ помочь шефу станции в этой битве<br>+ убить обоих   |   |
| Вернуться к мэру (или шефу станции)   | Выживший подводит черту, платит за работу, затем отработывает вместо мэра следующий квест – «Тяжкая ноша II».   | +плата за участие<br>+репутация в КГранде<br>+слава за спасение   |
| <b>«Тяжкая ноша II»</b>   |   |   |
| Взорвать топливные склады на базе магистральщиков                                   | Варианты:<br>+ собственно взорвать склады (всего три больших бака)<br>+ вместо этого выполнить квесты магистралов и в конце убедить их на торговый союз с жестянщиками (мэр останется недоволен, награды не выплатит, но квест засчитает)   | +500 крышек за взрыв<br>+15 репутация в КГ<br>- репутация Проклинают у магистралов в случае уничтожения топлива |
| (дополнительно) Мэр Каса-Гранде заплатит за голову лидера магистральных разбойников | Аналогично. Выполнять не обязательно. Если квест провален из-за союза магистралов с жестянщиками, то его все равно можно выполнить позже, убив лидера.  | +500 крышек за голову<br>+голова появится на карте возле караванной стоянки<br>+7 репутация                     |
| <b>Событие «Вода для народа»</b>  |   |   |
| Заговорить с водным торговцем   | По выходу из диалога у дверей торговца появится поселенец. Он подойдет к торговцу в реалтайме и начнет требовать бесплатной воды для людей. В конце диалога, если не вмешиваться, он достает кувалду и атакует торговца. На время кат-сцены с торговцем нельзя заговорить.  |   |
| Разобраться с нападающим  | Варианты:<br>+ применить на нем (до начала боя) чистую воду, чтобы он ушел с миром<br>+ красноречием 50 убедить разойтись миром<br>+ напасть самолично и убить нападающего до атаки на торговца (торговец не вмешается) или защитить торговца в бою после его атаки<br>+ дождаться в стороне конца битвы, в которой скорее всего нападающий погибнет<br>+ сбежать с карты и вернуться (нападающий будет лежать мертвым) | + кувалда с тела нападающего<br>+ слава, репутация, чистая вода от торговца в зависимости от решения            |
| <b>«Семейный бизнес»</b>  |   |   |
| Поговорить с приезжим   | Чужака гонят из города. Он надеялся найти здесь своих родственников, владевших купальней. Но купальня заброшена, родственников нет, никто о них говорить не хочет. Мэр же требует покинуть город. Приезжий просит узнать, что случилось с его родственником. Важно: Квест является продолжением квеста «Письма счастья» в Фениксе. Приезжий – это тот же персонаж, которому мы относим письмо из КасаГранде.            |   |
| Поговорить с мэром  | Тот правды не скажет и просит прогнать чужака за награду. Если ГГ посетит могильник, то мэр станет более разговорчив, но более требователен и нервозен.   |   |
| (дополнительно) Прогнать чужака по заказу мэра                                      | Мэр заплатит N крышек, если ГГ убьет или прогонит чужака из города. Невысоким бартером можно выпросить у мэра старый револьвер для убийства.  | + крышки<br>+ репутация в КГранде<br>+ отношение мэра<br>- слава  |
| Узнать, что случилось с родственником приезжего                                     | Включает:<br>+ диалог с мэром<br>+ обследование купальни<br>+ диалог с обычными жителями<br>+ посещение могильника<br>Владелец купальни уже лежит в могиле. Узнать об этом можно, просто посетив могильник и изучив один из крестов.  |   |

|  |  |  |
|--|--|--|
| Рассказать приезжему о трагедии                          | Тот просит помочь ему в восстановлении купальни. Для этого сначала нужно разрешение от мэра. Варианты:<br>+ убить мэра, чтобы не мешал<br>+ уговорить мэра красноречием дать долг чужаку для восстановления<br>+ выкупить права на купальню у мэра   |  |
| Восстановить купальню                                    | После получения разрешения владелец и ГГ перемещаются в купальню, где требуется починить нагреватель воды, поврежденный мародерами (навыком или металлоломом). После починки квест завершается.  | + репутация в КГранде<br>+ слава<br>+ возможность мыться (лечение ОЗ, травм, отравлений) |
| <b>Событие «Мальчик с гранатой»</b>                      |  |  |
| Поговорить с мальчиком                                   | В разговоре ГГ видит гранату в руках ребенка и просит ее отдать. Тип гранаты определяется в зависимости от Удачи: при $\geq 9$ ядерная, при $\geq 7$ плазменная, иначе осколочная.   |  |
| Забрать гранату у ребенка                                | Варианты:<br>+ выменять бартером<br>+ уговорить отдать Красноречием, описывая ужасы взрыва<br>+ надавить на свой авторитет, имея титул рейнджера<br>+ убедить ребенка выдернуть кольцо (дита умрет)<br>+ заставить отдать при дурной Славе<br>+ выкрасть Кражей<br>+ отыграть в Азартные игры  |  |
| Принести мальчику музыкальную шкатулку                   | Шкатулка – довоенная реликвия с отсылкой на фильм «Безумный Макс 2». Получив шкатулку, ребенок окажется в восторге, наконец почувствовав себя ребенком. В награду он отведёт в потайное место, где нашел гранату.  |  |
| Обследовать склад  | Место, куда отсылает ребенок – забытый склад одного из кланов, которые управляли Каса-Гранде до Большой Резни. Здесь остались полезные вещи, но также есть ловушки и враги.  |  |
| <b>Событие «Спасти жителя у железнодорожной станции»</b> |  |  |
| Поговорить с попавшим в беду жителем                     | Житель на ж/д станции спрятался в лачуге от радскорпионов и не может выбраться в город. (Первоначально предполагалось, что это будет ребенок) К нему можно попасть напролом или в скрытности, минуя радскорпионов. Он просит сопроводить его до поселения (достаточно вывести на любую другую карту).<br>Альтернатива: Если получить к этому моменту первый квест мэра, то персонаж переместиться в запечатое помещения на ж/д станции и будет рассказывать, что его заперли здесь магистральщики. Дальнейшая часть по спасению не меняется. | + опыт<br>+ слава и репутация за спасение  |

## Магистральщики

- Задать уровень начальной репутации на -15 (Недолюбливают).
- Лагерь рейдеров-магистральщиков, терроризирующих окрестности. Обычно они нападают на караваны и путников вдоль автотрасс по линии Феникс-ТуСан. В КГранде уничтожить их просит местный мэр. Как выясняется позже, магистралы не были бы такими кровожадными, если бы их не потеснили с насиженных мест (кого-то по вине мэра в КГранде, кто-то по вине жестянщиков). Поэтому магистралы жаждут мести жестянщикам и жителям КГ, что может роднить их с нашим ГГ.
- См для вдохновения: «Ангелы Ада» и др байкерские группировки 50х, «Безумный Макс 2» (бандитская база у нефтедобывающей скважины) и «Ярость Дороги», игра Full Throttle, фильм «The Wild One» 1953 и другая классика байк-жанра из 50х, комиксы про Призрачного Гонщика, Ханы в FNV.

| Стадии квеста   | Подробнее   | Награда             |
|---|---|---------------------|
| <b>«Полный газ!»</b>  |   |                     |
|   | Квест не прописывается в ПипБое.<br>Название квеста является отсылкой на игру <a href="#">«Full Throttle!»</a> .  |                     |
| Приобрести свой личный байк у магистральщиков                             | Чтобы получить байк, нужно получить ключ зажигания (находится у Рио, правая рука лидера банды) и поюзать его на байк. Если байк похищен (а не получен в подарок), то его первый запуск делает магистралов враждебными.<br>Варианты получения байка:<br>+ выполнить сюжетную линию в пользу магистралов, за что лидер подарит байк в качестве награды <i>«Я помню, что ты хочешь спасти своё племя. Сейчас тебе нужно действовать быстро, не так ли? Возьми мой мотоцикл, он ездит быстрее ветра.»</i><br>+ убить владельца и забрать ключ от байка с его остывающего тела<br>+ своровать ключ от байка у владельца<br>+ взломать систему зажигания Наукой, без ключа<br>Замечание: после приобретения байка на карте меняется место его парковки. | + байк              |
| Усовершенствовать двигательную систему                                    | ГаражСити, затем ТуСан<br>См описание апгрейдов в разделе в «Напарники».  | + скорость          |
| Усовершенствовать багажный отдел  | СанБрамин, затем ГаражСити<br>См описание апгрейдов в разделе в «Напарники».  | + емкость багажника |
| <b>«Дорога в ад»</b>  |   |                     |
| Проникнуть на территорию базы   | + скрытно через брешь в заборе<br>+ убедить часовых (переносят сразу к боссу, забирают вещи в ящик) красноречием, алкоголем, крышками, имея весомый квестовый повод<br>+ боем   |                     |
| Поговорить с лидером Синих Щитов  | Возможные мотивы ГГ:<br>+ поиск союзников по проблеме с Виллой<br>+ диверсия по квесту мэра (ГГ – наемник)<br>+ личное убеждение из опыта с Виллой, что таким бандам не место в мире  |                     |
| Спасти или ликвидировать заключенного магистральщика в тюрьме Каса-Гранде | Мэр КГ собирается казнить преступника, но сначала намерен выведать максимум информации о враге. Лидер банды просит убить рейдера, пока тот не взболтнул лишнего.<br>+ открыто<br>+ ядом<br>+ вывести боем (охрана тюрьмы нападает)<br>+ заплатить и освободить<br>+ убедить красноречием отпустить, якобы не того поймали   |                     |
| Заклучить контракт Синих Щитов с жестянщиками                             | Жестянщики признают права Синих Щитов как поселения, а Синие Щиты перестают грабить и занимаются продажей топлива, а также обслугой   |                     |

|   |  |  |
|---|--|--|
|   | жестянщиков (охрана караванов, перевозка грузов и т.п.).<br>Альтернативой является квест мэра Каса-Гранде, который просит уничтожить топливные баки магистралов.<br>При уничтожении топливных складов квест сразу же снимается в позицию «квест провален». |  |
| Отчитаться перед лидером Синих Щитов                      |  |  |
| Сообщить мэру Каса-Гранде о новом статусе клана           | Если мэр уже мертв, то сообщить лидеру водяной станции, иначе просто отчитаться, что город остался без власти.<br>Если мэр отказывается подписывать акт перемирия, то лидер банды просит его убить (открыто или ядом скорпиона).                           |  |
| Вернуться за наградой                                     |  | +слава<br>-15 репутация КасаГранде<br>+репутация Боготворят<br>+титул Воин Дороги<br>+дорожная броня<br>+ключи от байка<br>+крышки |
| <b>«Углеводороды»</b>                                     |  |  |
| Поговорить с Рио  |  |  |
| Отнести сомнительный пакет пушеру в Фениксе               | Кейс с наркотиками, произведенными из местного топлива. Рио намерен торговать этим товаром с Фениксом.   |  |
| Вернуться к Рио   |  | + крышки<br>+ репутация  |
| <b>«Обряд посвящения»</b>                                 |  |  |
| Поговорить с новичком Чаком о его подготовке к посвящению | Он выражает сомнение, что сможет выжить во время церемонии.<br>Можно помочь ему или отговорить от участия.   |  |
| (вариант1 ) Достать Чаку наркотик психо                   | Чтобы он смог пережить побои во время посвящения.  | + опыт<br>+ репутация у рейдеров<br>+ приобщается к team ГГ  |
| (вариант 2) Оправдать Чака в Фениксе                      | Заплатив или уговорив начальника гильдии охотников за головами.<br>После сдачи квеста он пропадает с карты.  | + опыт<br>+ слава  |
| (вариант 3) Убить мэра Каса-Гранде                        | Без мэра будет аннулирован и обесценен контракт на поимку Чака, поэтому он сможет покинуть банду и вернуться в город.  | + опыт<br>+ слава  |

### **Идеи для событий**

- Отобразить какой-нибудь ритуал, который магистральщики совершают перед вылазкой за пределы базы (по типу фильма «Безумный Макс: Дорога Ярости», как лысые парни брали рули).
- Охранник-новичок мэра в КГ может быть задействован в квестах. Он рискует жизнью ради мэра не станет, поэтому его легко подкупить.
- Хорошо бы обыграть на локации (квест, история, пасхалка, отсылка, встреча на карте мира) комикс «Призрачный гонщик», он здесь в тему.
- [похожая история задумана для ТуСан] Любовная история: она из КГ, а он из рейдеров. Кто-то из них просит передать письмо другому. После их готовности к воссоединению нужно убедить сообщество Каса-Гранде принять рейдера к себе или же девушку отправить к рейдерам. Девушкой может быть даже дочь мэра КГ, хотя это плохо вяжется с её историей в баре.
  - В жизни рейдера вдруг появляется объект, ради которого он теперь готов жить – семья и дом. Чего раньше у него не было. Он задумывается, что именно поэтому он буйствовал многие годы и относился ко всем дерьмово. Теперь же он будет стоять насмерть за благо жизни в Каса-Гранде, ведь теперь это его дом.
  - Альтернатива - слить переписку лидерам локаций.

- Бонус после игры: на ж/д станции КасаГранде появится группа враждебных магистральщиков, если основной лагерь падёт.

## Ту-Сан

- Отобразить, что жестянщики изобрели или реконструировали различную технику:
  - Восстанавливают или изготавливают я/б, которые затем распространяются по пустошам.
  - Ремонтируют на заказ старую технику, например: повозки караванщикам, коа для химадоров Каса-Нуэва и пр.
  - Изобрели и изготовили пневмокопье, пневмокулак, компьютеризированные очки с использованием лётных очков и др.

| Стадии квеста   | Подробнее  | Награда                                     |
|---|--|---|
| <b>«Во имя Прогресса!»</b>  |  |   |
|   | Часть метакевста «Дым очага». Квест дает глава жестянщиков, если ГГ попал сюда свободно. Если ГГ попал сюда в качестве раба, квест дается инструктором рабов. Также квест дается автоматически, если ГГ самовольно окажется в локации Запретной Зоны.  |   |
| Проникнуть в Запретную Зону   | ГГ оказывается там принудительно, если попал к жестянщикам в качестве раба. Иначе ему придется копаться в оборудовании возле входа, чтобы пройти через силовой барьер самостоятельно.  |   |
| Проникнуть в центр Запретной Зоны                                   |  |   |
| Найти способ отключить силовой барьер                               | <p>Препятствием к прохождению являются роботы. Варианты обхода:</p> <p>+ Боец: должен справиться с роботами собственноручно. Однако для этого нужно поместить на локации хоть какое-то рукопашное и холодное оружие. Можно починить миниган с одного из местных самолетов.</p> <p>+ Дипломат: уговорить выживших помочь с лобовой атаке (кто-то наверняка погибнет)</p> <p>+ Шпион: проходит локацию в скрытности, а у входа в бункер пробегает в боевом режиме. Можно выжившему гулю поместить для кражи стелс-бой.</p> <p>+ Ученый: подкрасться сзади и Наукой переключить на собственную защиту (стандартная опция по смене team)</p> <p>+ Универсал: добраться до выживших в ангаре и там доработать оружие ЭМИ против роботов (при нехватке навыков на локации должно быть достаточно металлолома для починки).</p> |   |
| Деактивировать ZAX (или расширить его функции)                      |  | + Возможность освободить людей Виллы        |
| Отчитаться перед лидером жестянщиков                                | Если ZAX был улучшен, то задача снимается. Вместо жестянщиков ГГ встретит робот, который даст наводки на дальнейшее прохождение сюжета.  | + Возможность продолжить квесты жестянщиков |
| <b>«Свой среди чужих»</b>   |  |   |
| Поговорить с падре  | Часть метакевста «Дым очага». Квест дает падре, но можно разрешить его самостоятельно после завершения квеста «Во имя прогресса!»  |   |
| Поговорить с Карлосом на тему возвращения домой                     | <p>Он отказывается уходить, так как считает, что нашел себя в этом новом мире, а Вилла застряла в прошлом, он туда не вернется. Чтобы он согласился уйти, его придется вынудить. Варианты для согласия:</p> <p>+ убедить Красноречием</p> <p>+ убить Харда</p> <p>+ запустить ZAX, чтобы тот перебил жестянщиков</p> <p>+ подделать записи в терминале, чтобы вызвать недоверие жестянщиков к Карлосу</p> <p>Только после принуждения он решится уйти в другое место и просит помочь ему там обосноваться.</p>   |   |
| (дополнительно) Убедить Последователей Апокалипсиса принять Карлоса | <p>Варианты:</p> <p>+ высокое Красноречие</p> <p>+ выполнить их квесты и иметь положительную репутацию</p>   |   |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  | Карлоса следует непосредственно сопроводить как временного напарника в КНуэво. Если при этом отправиться на Виллу, то там его можно убедить остаться дома. А если Последователи падут, Карлос пойдет странствовать.  |   |
| (дополнительно) Ликвидировать Карлоса по предложению падре           | + прямой боевой способ<br>+ отравление ядом скорпиона<br>+ подделать записи в терминале так, чтобы Карлоса   |   |
| <b>«Дымок из ствола в Тусоне»</b>                                    |  |   |
|  | Название квеста – отсылка на фильм «Gunsmoke in Tucson» 1958 года.   |   |
| Поговорить с привратником о нападении на караван                     | Привратник показывает место нападения с переносом ГГ на карту.   |   |
| Расследовать нападение на караван                                    | ГГ обследует территорию и находит улики, ведущие его к базе бандитов.  |   |
| [реализовано частично]<br>Ликвидировать банду беглых рабов           | Варианты:<br>--- боец: просто перебить всех<br>--- дипломат:<br>+ Красноречие 90: уговорить главаря покинуть эти земли<br>+ Торговля 90: переметнуть привратника на свою сторону, чтобы тот устроил диверсию<br>+ Азартные игры 80 или Интеллект 9: обмануть по рации, типа, рейнджеры просят вернуться на базу и прекратить борьбу<br>--- шпион:<br>+ Ловушки: подорвать стену, вызвав обвал в подвале и замуровав нпс («Кажется, что эта стена вот-вот обвалится и завалит подвал. Чудо, что этого не происходит.»)<br>+ Скрытность: отравить ядом радскорпиона общее продовольствие (ящик с припасами, продовольственный мешок, полевая кухня у горячей бочки, кастрюля на печи)<br>--- ученый:<br>+ Наука: взломать терминал охраны и запустить охранных роботов, которые перебьют нпс<br>+ Ремонт: сломать некое оборудование с рад-элементом (отработанная ядерная ячейка в генераторе?), вызвав облучение нпс в подвале |   |
| Отчитаться перед Мастером Хардом                                     |  | + Опыт<br>+ Репутация у жестянщиков<br>+ Очки жестянщиков перед началом квеста                    |
| (дополнительно) Вернуть технологии, отобранные рабами у караванщиков |  | + Репутация   |
| (альтернатива) Помочь банде, восстановив функции ЗАХ                 | В этом случае банда уходит из города, а ее главарь рассказывает ГГ про рейнджеров.   | + Координаты рейнджеров<br>+ Пароль для входа на базу рейнджеров<br>+ Лазерный пистолет в подарок |
| <b>«Дикие люди»</b>  |  |   |
| Отправиться в Каса-Гранде и расспросить местных о жестянщике         | Нпс говорят об этом неохотно, нужно найти к каждому из них подход:<br>+ подкупить<br>+ напоить<br>+ угрожать с понижением репутации<br>+ разговорить после квестов<br>+ разговорить Красноречием<br>Так или иначе кто-то из местных расскажет про свежую могилу, где лежит жестянщик.<br>Могилу можно найти через рацию, следуя радиомаячку, вшитому послу под кожу.   |   |
| Найти и раскопать могилу жестянщика                                  | Капаем могилу. В этот момент появится рейнджер и заведет принудительный диалог.<br>Важно: могила появляется на карте только после получения квеста, до того её нет.<br>Могила подписывается как «свежая». Внутри лежит нейрочип.   |   |
| (дополнительно) Разберитесь с рейнджером                             | Варианты:<br>+ высоким Красноречием убедить рейнджера разойтись миром<br>+ высокой Наукой убедить рейнджера, что ГГ лишь выполняет мирный  |   |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  | <p>контракт и не может нести наказания</p> <p>+ будучи рейнджером убедить в общих интересах</p> <p>+ убить рейнджера</p> <p>+ сбежать от битвы с рейнджером (тот пропадает с карты после завершения квеста)</p>  |   |
| Отчитаться перед Мастером Хардом   | Нужно отдать ему нейрочип из могилы в качестве доказательства.   | <p>+ Опыт</p> <p>+ Репутация у жестянщиков</p> <p>+ Рекомендация для Братства Стали</p> <p>+ Маркер Братства Стали</p> <p>+ Раскрытие бонус-товара у интенданта</p> |
| <b>«Технологии не для всех»</b>  |  |   |
| Крестьянин просит достать энергоячейку   | <p>Энергоячейка есть у интенданта жестянщиков. Варианты:</p> <p>+ выкупить бартером</p> <p>+ выкрасть со склада</p> <p>+ взять силой</p> <p>+ выпросить через Карлоса</p>  | <p>+ опыт</p> <p>+ слава</p> <p>+ разовая возможность быстрого перехода в КасаГранде</p>  |
| (альтернатива) Прогнать крестьянина  |  | <p>- слава</p> <p>+ репутация</p>   |
| <b>«Конфликт личности»</b>   |  |   |
| Поговорить с Коди  | <p>ГГ неожиданно обнаруживает ребенка среди жестянщиков. Тот испытывает конфликт личности.</p> <p>В качестве источника вдохновения взяты истории боргов в сериале «Star Trek: Voyager».</p>  |   |
|  | Тот рассказывает, что попал к жестянщикам ребенком и не помнит своих родителей. Одна зацепка ведет в Каса-Гранде. Он просит узнать о родителях и настоящую историю похищения.  |   |
| Найти родителей Коди в Каса-Гранде   | Узнать версию родителей о том, что жестянщики отобрали ребенка. Оказывается, что ребенка отобрали в качестве оплаты жестянщикам за труды. Это может подорвать его отношение к своей фракции. Далее его можно настроить против жестянщиков или наоборот.  |   |
| Поговорить с Мастером Хардом о настоящей истории Коди (альтернатива – взломать компьютер и прочитать досье Коди) | Окажется, что Коди не был похищен, а был выкуплен у родителей в оплату починки водяного насоса.  |   |
| Рассказать Коди его правдивую историю  | В диалоге можно убедить Коди в правоте руководства или же наоборот.  | <p>+ опыт</p> <p>+ репутация</p> <p>+ слава</p>   |
| <b>«Сильные чувства»</b>   |  |   |
| <b>!! завершить !!</b>   |  |   |
|  | История по типу Ромео и Джульетты. Персонажу придумать созвучное имя/позывной (типа Ромео-Шесть). А может, перенести на базу магистральщиков?  |   |
| Поговорить с жестянщиком   | Тот недоверчив к незнакомцу, но в ходе диалога соглашается встретиться наедине, чтобы поговорить.  |   |
| Встретиться с жестянщиком возле туалета поздно вечером   | Юнец стремится к контакту с девушкой из каравана, которая иногда приходит в ТуСан. Но караван уже давно не приходит, он волнуется. Сказать об этом другим жестянщикам он не решает, так как любовные чувства у них не в почете, как и близкие контакты с чужаками. Просит найти девушку в КасаГранде и узнать, все ли в порядке. |   |
| Отнести послание возлюбленной в Каса-Нуэва (или Каса-Гранде?)  | Находим девушку, та объясняет причину задержек кризисом у каравана. Возвращаемся с её ответом в ТуСан, а далее развилка.   |   |
| (дополнительно) Подготовить жестянщика к побегу  | Для этого нужно демонтировать вшитый в него чип, чтобы свои не нашли. «Я нужен ей прямо сейчас. Но мастер Хард ни за что меня не отпустит.»  |   |
| (дополнительно) Сдать жестянщика Мастеру Харду   | Тот попросит устранить девушку (убить или заставить написать липовый ответ письмом), чтобы демотивировать любовника.   |   |
| (дополнительно) Уговорить Харда отпустить жестянщика на волю   |  |   |
|  | Если пара воссоединяется в КГранде, то будет изгнана и отправится куда-то. Подумать: будет также эпично, если при любом исходе пара  |   |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | погибнет. В случае побега их повесят жители КГранде. Иначе парень и девушка покончат с собой. |  |
|--|---|--|

### **Идеи для событий**

- Запретная территория. Если оказаться на глазах роботов без оружия и брони, то героя примут за нарушителя с низким уровнем опасности, после чего затребуют пройти в изолятор. Так ГГ сможет поговорить с ZAX, минуя все препятствия.
- Здесь нужно закрывать тему культа Огня. Какой квест можно придумать сектанту-ревизору?
- Достать жестянщикам редкие предметы технологий:
  - Отобрать у кого-то в другом поселении некий предмет технологий.
  - [перекликается с квестом «Технологии не для всех»] Торговец из пустошей пришел торговать предметами технологий, но у него отобрали вещи и выгнали из города, он просит вернуть ему товар или крышки за проценты. Ситуация показывает, как жестянщики не считаются с людьми, забирая у них технологии.
  - Притащить обновление для медицинского оборудования (лазерный скальпель? Модуль авто-дока?) купив его у интенданта в БС. После этого ГГ сможет воспользоваться новой местной услугой на вживление имплантата.
  - Достать медицинские принадлежности или другие ценные технологии, которые БС бережет для себя и не желает ими делиться даже с жестянщиками.
- Запрещенные предметы:
  - Борьба с инакомыслием – определенные книги, порножурналы, азартные игры.
  - Мотельщик мог бы скупать алкоголь, как барменша в Городе Убежища, но это весьма сомнительно.
  - Медик мог бы скупать запрещенную наркоту для операций, например, психо.
  - Наоборот – кто-то мог бы переправлять местные достижения "налево", как бы черный рынок. Наверняка здесь есть какой-нибудь расторопный тип вроде Форсажника из FT, который мог бы играть в азартные игры, делая ставку из того товара, который поставляется в БС. Вещи можно выиграть у него навыком или сдать типа властям (если игрок уже всё выиграл, то сдать нельзя). Выигрыш ограничен.
- [слишком напоминает FNV] Вирус в программе – вылечить или запустить для диверсии.
- Квест Коди (теперь это квест Ромео) – другие версии:
  - Просит отнести письмо родителям в КГранде и вернуться с ответом. Он втихую поставляет им какие-то полезные вещи. Можно заложить его Харду или помочь сбежать.
  - Можно спроецировать сюжет Бегущего по лезвию 2049. У него случаются флэшбеки из детства, он просит найти памятные свидетельства в КГранде. ГГ там находит предмет из его детства, а затем узнает реальную историю.

- Хочет предупредить своих родственников о намечающей облаве. Или предупредить мэра о том, что жестянщики намерены похитить детей в КГ.
- Передачу любовного письма можно перенести привратнику, он ведь много общается с пришлыми.

## Каса-Нуэва

- Квесты и ситуации здесь предполагаются относительно простыми, поэтому следует усложнить их кумулятивно – высокими навыками, тяжелым боевым балансом, массовостью врагов и квестов, необходимостью идти в другие поселения. Квесты делятся на несколько линий:
  - События в клинике
  - События в школе
  - Проблемы на плантациях и в лаборатории
  - Взаимодействие с БС
- Несмотря на чистоту, порядок и культуру, можно видеть, что это вовсе не гарантирует счастье людям, ведь они «легли» под Большого Брата и безвольны во многих вопросах. Стоит обычное население о чём-то спросить – тут же отсылают к мэру. Население лишено воли, многие работают по договору пеонажа.
- Городок является позитивным примером вмешательства БС в дела региона. Именно БС организовали это сообщество, его инфраструктуру и прочие условия. А также привели сюда Последователей, которые организовали здесь плантации. Поселение вымрет, если БС будет изгнано из региона, ведь ему нужны поставки семян, энергия для лаборатории и защита от внешнего агрессора (рейдеры, скорпионы и пр) – всё это давало БС, а больше никто дать не сможет. Аналогично для Ту-Сана, но менее критично.
  - Если БС будет уничтожено, то население запаникует, вооружиться, запрется в своих домах. Приветственный указатель у входа будет опрокинут, окна заколочены. У Последователей появится толпа возмущенных жителей с вопросом «что нам делать». Если падёт Ту-Сан, то можно сделать просто небольшую толпу возле ратуши с горячими спорами. А если обе локации падут, то во фриплее население вовсе исчезнет, город опустеет, начнется опустынивание.
- Ночью действует комендантский час, люди уходят спать и не вступают в диалог. Население отказывается говорить с ГГ, если он с оружием в руках.
- Последователи НЕ враждебны к ГГ, если тот враждебен к БС.

| Стадии квеста                        | Подробнее   | Награда |
|--------------------------------------|---|---------|
| <b>«Время собирать урожай»</b>       |   |         |
|                                      | Замечание: здесь следует поработать над эстетикой довоенной науки. Название квеста восходит к библейской фразе «Время разбрасывать камни, и время собирать камни», что можно понимать как «всему своё время», что в контексте развития региона и колонизации имеет особое значение. |         |
| Поговорить с жителями деревни        | Сначала нужно поговорить с мэром города, тот несговорчив, но и не прогоняет ГГ. Однако на выходе из ратуши ГГ встречает жителя и просит тайной встречи.   |         |
| Встретиться с жителем в тайном месте | ГГ встречает жителя в назначенном месте, тот просит найти его пропавшего друга или сородича, поисками которого никто не занимается. По его словам, тот перед пропажей ушел на плантации.  |         |
| Найти пропавшего на плантациях       | Тот оказывается обращенным в спороноса. Зараза убила его, его тело лежит в сарае (по изначальной версии он должен был бродить по  |         |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | плантации, но у такой версии нет мирного решения, только боевое). При нём находится амулет, который нужно передать квестодателю в качестве доказательства.   |  |
| Рассказать о пропавшем                                   | Возвращаемся к квестодателю и сообщаем о результате. Тот сообщает, что виновником заражения являются Последователи. ГГ идет к ним (или можно сразу пойти к ним, тогда они попросят не сообщать настоящую причину квестодателю и можно даже выпросить у них за это крышки). Те признают ошибку и просят помочь.   | + слава и репутация в зависимости от того, сообщил ли ГГ истину квестодателю |
| Последователям нужны документы и вещества из лаборатории | Спускаемся в зараженную лабораторию. Попутно встречаемся с Обращенным Последователем, который просит уничтожить всю лабораторию и документы.<br>+ Принести отчеты экспериментов (нужны Последователям, чтобы продолжать опыты). Отчеты находятся в компьютере, для его запуска необходимо восстановить резервный генератор. Впрочем, для простоты можно и просто голодиски разместить (заодно можно вынести записи в ПипБой).<br>+ Принести вещества из лаборатории для создания инсектицида |  |
| (альтернатива) Уничтожить лабораторию                    | Сначала запустить газ в лабораторию, затем поджечь его. После этого вход в лабораторию блокируется обвалом, над ним появляется дым.  | + много Славы<br>-5 репутация  |
| Приготовить инсектицид                                   |  |  |
| Распылить инсектицид на плантациях                       | Нужно применить ёмкость на пугало. Затем отчитаться перед Последователями.   | +15 репутация<br>+ в плантациях пропадают все мантисы и спороносы            |
| <b>«Эль Гиганте»</b>                                     |  |  |
| Расспросить мэра о работе                                | Надзиратель Каса-Нуэва проговорится, что на бетонном заводе небезопасно. ГГ предлагает за крышки расследовать исчезновение местных рабочих, тот неохотно соглашается и переносит к карьере.  |  |
| Найти причину исчезновения рабочих на бетонном заводе    | ГГ отправляется на место и обнаруживает там монстра (самое время по балансу столкнуться с когтем смерти).  |  |
| Устранить Эль Гиганте                                    | В помощь ловушки на локации. Ловушки не активны, их можно включить навыком. Также же в помощь зажигаемые бочки для освещения ночью.  | +10 репутация  |
|  | После изгнания когтя во фриплее на карте появляются рабы и продолжают работу, что для ГГ становится неловки моментом – он вроде помог местным жителям избавиться от монстра, но при этом возродил местную каторгу.   |  |
| <b>События в клинике</b>                                 |  |  |
| Очищение   | В клинике можно дважды пройти очищение организма (довоенные методики, прививки, тренажеры из Убежищ и т.п.). Герой получает перки «Очищение» и «Очищение II», которые повышают максимальное число ОЗ. Эти события отнимают много крышек и времени.   | Перки «Очищение» и «Очищение II»   |
| Реабилитация   | В клинике можно один раз пройти курс исцеления от наркозависимости (кола, психо, баффаут, ментаты). Для этого нужно прийти в клинику с активной зависимостью. Операция стоит крышек, но на выходе дает не только избавление, но и перк «Реабилитация» (вырезанный из F2 перк «Дитя цветов»).   | Перк «Реабилитация»  |
| Довоенная медицина                                       | Пройти обучение на врача (при условии навыка <=90). Врач соглашается при условии: солидное пожертвование клинике, репутация Боготворят или высокая Слава. После прослушивания лекции от ГГ требуется поюзать навык на трех пациентах в клинике и отчитаться о результатах. Только после этого он посвящается во врача и получает бонус.  | Перк «Довоенная медицина»  |
| Установка имплантатов                                    | За крупную сумму крышек можно установить по одному имплантату для каждой характеристики. Но чтобы такая возможность появилась, нужно сначала починить автодок. Для этого нужен модуль от другого автодока или Ремонт 120.  |  |
| <b>«Пинки и Чип»</b>                                     |  |  |
| Поговорить с Чипом                                       | Малец держит у себя ручного свинокрыса (или крысу), что совсем не по душе остальным жителям. Но питомец болен.   |  |
| Питомец Чипа сильно болен                                | Можно вылечить его ради мальчика (стимулятором, навыком или убедив Последователей) или сгубить ради жителей (за них может выступать Надзиратель).  | + бонус славы, но штраф репутации при лечении<br>+ штраф славы, но плюс      |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | репутации при гибели  |
|  | Если вылечить питомца, то можно упрощать отпускать его на плантацию, чтобы тот помог в борьбе с вредителями (тот появляется на карте, приближается к team ГГ и защищает его во время боя). | + немного крышек от Надзирателя за гибель, зато питомец-напарник на плантациях за лечение |

### Идеи для событий

- Каса-Нуэва должна быть второй после Феникса локацией по числу и сложности мирских тем (не связанных к боёвкой или выживанием). Для этих целей можно сделать спальный район между центром и плантациями. Здесь хорошо уместятся семейные драмы, соседские склоки, интриги, воровство, свадьбы, фестивали и т.п. Улицы патрулируются охраной. На улицах большая массовка.
- [устарело] В школе стоит шкаф с собранием книг со стандартным скриптом для повышения навыков. Владелец шкафа не позволит изучить их без его разрешения. Варианты:
  - Получить доступ бесплатно при карме  $\geq 500$ .
  - Получить доступ за крупное вознаграждение в виде крышек.
  - Убить владельца.
  - Открыть особую диалоговую ветвь при перке «Знания Старого мира».
- [избыточно, так как игрок уже может пожертвовать книги + необходимо ограничивать такие вложения, а это неестественно] В школе можно оставить пожертвование для повышения славы и репутации, но только раз. Вопрос, как это сделать. Варианты:
  - Через диалог крышками.
  - Через диалог любым предметом.
  - Через окно бартера обменом.
  - Через ящик для пожертвований, куда можно положить что угодно.
  - Через ящик для пожертвований посредством диалога с выбором предметов.
- Квест школы на поиск конкретных книг. Впрочем, игроку будет неудобно разбираться с предметами, если он найдет их раньше квеста + может возникнуть путница с обычными книгами. Возможные книги:
  - Скорее всего, учителя будут интересоваться книги по детской психологии и преподаванию.
  - «Руководство по выживанию» в убежищах. Впрочем, скорее всего это стандартная книжка, которую Последователи наверняка уже знают.
  - «Социальные эксперименты» в Инферно. Книга с отсылкой на Эриха Фромма, чья биография вполне вписывается в источники вдохновения Fallout.
  - «100 рецептов атомного коктейля» в Фениксе. Впрочем, можно сделать предметом для повышения навыков в казино Феникса. Прочтение книги научило бы варить самогон без ограничения на Науку. Или просто повысит Выживание.

- Бонус-квест для ГГ с развитым навыком медицины. Нужно посетить разные поселения, разузнать там о местных болезнях (обычно в каждом есть кто-то больной) и доложить о находках в клинику. Каждая находка даёт опыт по отдельности. Впрочем, топорный квест получается, так как он появляется уже после почти всех селений и предполагает лишь диалог с квестодателем.
  - Вилла – пустошный синдром
  - Жители убежищ – боязнь больших пространств и высоты
  - Гараж-Сити – профессиональная болезнь мусорщиков (грязь в дыхательных путях?)
  - Шакалы – трясучка от каннибализма
  - Флагпул – лучевая болезнь от урана
  - Феникс – наркомания
  - Инферно – мутации
  - Пуэрто – проблемы из-за ржавчины и соленой влаги
- Нестор (см диздок персонажа): перк Довоенная Медицина + починка автодока + имплантаты.
- [квест никуда не ведет + уже был в FoN] Собрать образцы крови у различных мутантов, например, местных спороносов или гулей Инферно.
- Кто-то из местных пытается отомстить всему БС, например, отравив/взорвав водонапорную башню. Другой вариант - кто-то из местных по причине давления системы сходит с ума и начинает творить дичь. Впрочем, такая сцена будет в самый раз после уничтожения БС в качестве последствия.
- Чужак в камере, просит спасти его. Варианты, кто это мог быть:
  - бандит из Каборки (см квесты в Пуэрто) хотел совершить диверсию, кражу или разведку
  - шпион рейнджеров
  - шпион-мексиканец с юга
  - крестьянин из другого поселения хотел выкрасть семена
- Кто-то из пустоши (житель Ногалеса?) просит выкрасть/выпросить семена модифицированных растений. Последователи не хотят делиться ими, так как самим нужнее.
- Подпольные азартные игры.
- Подготовка к свадьбе. Супружеская измена. Соседские склоки. Свадьба пеонов без разрешения их хозяина (священник – заезжий огнепоклонник?).
- Праздник урожая и подготовка к нему.
  - Найти/починить гитару или иной мекс муз инструмент одному из жителей для участия в фестивале. В награду сироп из агавы и разговор про праздник урожая + исполнит песню «[Sonora Querida](#)» во время фестиваля (или просто регулярными плавающими репликами).

- [конфликтует с историей Пинки] Свинокрысы бои по типу петушиных. Можно делать ставки. Можно своего свинокрысы стимулировать химией. Или же отравить свинокрыса-соперника, чтобы тот дрался хуже. Интерпретировать сюжет фильма «The Littlest Outlaw» 1955.
- Попытка срыва недовольным жителем или диверсия внешним врагом. На фестиваль может приехать важная персона, которую кто-то намеревается прикончить во время маскарада.
- Ночью нужно поймать воришку (свой или чужак?). Можно сдать его или помочь. Причины кражи:
  - тот хотел выкрасть модифицированные семена для своего поселения
  - тот собирал припасы в дорогу, чтобы сбежать на волю
  - тот хотел совершить диверсию в качестве мести местному населению
- Кто-то из жителей кормит и скрывает брошенного ребенка за городом, что порицается местным комендантом. Или Последователи из-за своей доброты могут кого-то покрывать втайне от БС.
- Прогнать вольного торговца из пустоши. Или вернуть ему конфискованные комендантом вещи (уговором или кражей). Или даже вызволить его ночью из тюрьмы.
- Найти человека с фальшивым паспортом/регистрацией. Желательно посетив другую локацию в поисках инфы (Пуэрто, ТуСан). Например, в КГранде или даже ТС просят отвести ему письмо, еще не зная, что за именем кроется самозванец. Настоящий носитель паспорта погиб в пути (случайно или умышленно), а нынешний выдаёт себя за него. Можно сдать жителя властям или уничтожить улики против него. Если сдать персонажа, то он захватывает заложника, вместе с комендантом можно попытаться его остановить – силой или словом. Можно реализовать эту идею в Флагпуле.
  - Этот кто-то может быть из банды Каборки. По ходу дела он просит отнести сообщение связному из Каборки на плантации, так как боится, что за ним следят. Связной затребует совершение плана по диверсии, но житель уже не хочет возвращаться в банду, так как нашёл себя в хорошем месте. Сдать связного властям будет для него небезопасно, так как связной проболтается. Он просит прогнать связного – уговором или силой.
- [слишком напоминает беглеца с фермы в Дыре F2] Кто-то бежал из города после появления ЭльГиганте, теперь сидит в другом городе и рассказывает страшные сказки за еду. А когда основной квест будет пройден и проблема решена, то кто-то из местных (мэр?) просит сообщить беглецу, что можно возвращаться обратно в город.
  - Обязательно разместить беглеца ДО посещения КН по сюжету: Каса-Гранде или Ту-Сан?
  - Идею можно реализовать также в КГ, а персонажа разместить в Фениксе. Но кто бы из жителей мог просить оттуда вернуть? К тому же у них есть прямая связь через караваны. И к тому же трагедия КГ случилась достаточно давно, чтобы чел знал о завершении. «Подумать только, столько лет прошло, а я только сейчас узнаю это от случайного встречного!» Бежать мог отец беспризорника (мальчик с гранатой).
  - Возможные места Феникса: дом справа на стоянке караванов + заброшенный дом в трущобах + горящая бочка возле СонораЭкпресс + бухарик в казино + бухарик на ринге + площадь Собора (однако площадь недоступна после взрыва).

## Пуэрто

- После основных квестов игрок может получить звания члена БС. Сначала даётся статус *Послушник Братства Стали*, а затем после череды проверок даётся возможность выбрать одно из званий: *Паладин, Писарь, Рыцарь, Разведчик*. Если же игрок пойдёт против БС, то титул заменяется на титул *Предатель Братства Стали*.
  - Возможность вступить в ряды БС аналогично рейнджерам, то есть от суммы свершенных дел (нужно набрать 100 баллов проверки):
    - Местная репутация в БС (меняется в ходе квестов, поэтому местные квесты отдельно проверять нет смысла)
    - 20 Эрмосильо
    - 20 СанФелипе
    - 40 Инферно
    - 40 Рейды руралес
    - 100 Устранение рейнджеров
    - А также:
      - 10 рекомендация Харда
      - 10 лаборатория в КНуэва
      - 10 коготь в КНуэва
  - Только генерал может дать ГГ звание БС. При вступлении в БС отмечать, что ГГ – единственный туземец, которому достался этот чин. Остальные лишь наемники БС, а не его члены.
  - Важно: проверить реакцию рейнджеров и огнепоклонников на наличие титула.
- Отобразить на локации основные типы армейских характеров: горлопан-инструктор, подлиза-сержант, тихий капрал, неуклюжий и постоянно клюющий носом командир, поющий на кухне солдат-неудачник.
- [увы, движок не позволил] Бойцам в силовой броне можно нанести незначительный урон ЭМИ, но важнее то, что ЭМИ после некоторого порога может напрямую снизить таким бойцам Силу и Восприятие.

| Стадии квеста                            | Подробнее  | Награда |
|--|--|---------|
| <b>Метаquest «Крепость Стали»</b>        |  |         |
| Найти базу Братства Стали                | ГГ ищет базу с требованием дать свободу Вилле. БС предлагает Вилле стать своей колонией и получить защиту.       |         |
| Найти повод, чтобы проникнуть к генералу | Варианты:<br>+ Торговля 100<br>+ рекомендация от жестянщиков после квестов ТуСана<br>+ спасти агента в Эрмосильо |         |

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | + найти потерянный отряд в Инферно<br>+ послание от паладина в убежище 25<br>+ через портовые цепи на пирсе попасть на палубу при Силе 10<br>Боевой способ проникновения ведет к вражде Братства.   |   |
| (дополнительно) Выполнить задания генерала Диксона, чтобы получить защиту для Виллы |   |   |
| (дополнительно) Взорвать корабль, чтобы устранить Братство из Аризоны               |   |   |
| <b>«Принуждение к миру»</b>   |   |   |
| Проникнуть на дамбу рейнджеров  | БС просит проникнуть внутрь дамбы рейнджеров и опустить шлюзы, чтобы затопить селение.  |   |
| Опустить шлюзы на дамбе рейнджеров  | Варианты:<br>+ Наукой 100 взломать терминал управления дамбой и опустить шлюзы через него.<br>+ Выкрасть у смотрителя дамбы (или снять с его трупа) при Краже 100 карту доступа к терминалу и опустить шлюзы через него.<br>+ Непосредственно взорвать удерживающие механизмы всех трёх шлюзов, чтобы шлюзы обрушились вниз и перегородили поток воды (игровое допущение, ведь в реальности не факт, что взрыв динамита приведет к такому эффекту). | + много опыта за спуск шлюзов   |
| Отговорить командование Братства от диверсии и заключить союз с рейнджерами         | Красноречием 100 переубедить БС в этом коварном замысле. Или позже добиться перемирия рейнджеров и БС, в этом случае квест будет отменён.   |   |
| Предупредить рейнджеров о готовящейся диверсии                                      | Рассказать рейнджерам об задании БС и принять их сторону, квест будет отменён и дан квест на уничтожение базы БС.   |   |
| <b>«Сигнал о помощи»</b>  |   |   |
| Найти пропавший отряд на руинах Инферно   | Проверочный квест Братства. См квест «Таинственный особняк». Желательно, чтобы генерал отправлял за деталями задания к другим своим подчиненным (получение координат локации, радиосвязь, снаряжение, предупреждение о радиации). Для связи с паладином БС дает радиочастоты, которые можно использовать на локациях Инферно.   |   |
| <b>«Резня Доббса»</b>   |   |   |
|   | Квест является отсылкой на <a href="#">Резню Крабба</a> 1857 года.  |   |
| Поговорить с начальником патрульной службы  | Следует убедить начальника принять ГГ в операцию по нападению на лагеря. Возможные условия:<br>+ членство в БС<br>+ успешное завершение миссии в Инферно или в Эрмосильо<br>+ или уровень >=12<br>+ получить разрешение у генерала (?)  |   |
| Предложить свою помощь в рейде на бандитские лагеря                                 | Необходимо самому явиться на локацию, которая появляется на карте мира в пустыне. При каждом новом рейде локация меняет свое расположение, а после финала исчезает с карты. Продумать каждый лагерь для скрытного прохождения без боя.  |   |
| Совершить первый рейд в пустыне   | Цель рейда – спасти заложника-караванщика (сопроводить до точки эвакуации, точку отметить флагом БС). Заложнику можно сломать руку для лечения.<br>Можно уговорить бандитов сдаться миром при Красноречии 100.  |   |
| Совершить второй рейд на руинах   | Цель рейда – добыть карту рейдеров. Враги сильнее и больше числом. Можно упростить боёвку, отравив пищу в общем котле бандитов.   |   |
| Совершить третий рейд в пещере  | Цель рейда – добыть ценную реликвию, которую бандиты отобрали у караванщиков. Враги сильнее и больше числом.  |   |
| Вернуться на базу и отчитаться перед начальником патруля                            | Награда и репутация меняются в зависимости от того, сколько выжило солдат Братства и сколько погибло рейдеров. Квест будет провален, если погибнет полевой командир или ГГ покинет карту операции (дезертирует) до завершения своего задания.   | + опыт, слава, репутация в зависимости от успешности после каждого рейда<br>+ радиочастоты БС |
| <b>«Офицер Белл»</b>  |   |   |
| Поговорить с доктором о пациенте  | В лазарете находится офицер Белл, страдающий от бессонницы и галлюцинаций (отсылка к серии 2 сезона 4 сериала «Сумеречная зона», 1950). Между Беллом и доком ведется плавающий диалог (как в Реддинге).   |   |

|   |   |   |
|---|---|---|
| Поговорить с пациентом  | Тот не может войти в диалог. Нужно либо применить на нем Медицину 50, либо ментаты. После этого уже провести с ним беседу о причинах недуга. Пациент говорит странные вещи о голосах, о преследовании, о том, что кто-то пытается забрать его в ад. После этого можно еще раз поговорить с доком, тот отсылает к напарникам, которые были в патрулях вместе с Беллом. |   |
| Поговорить с напарниками Белла                                | Один из них расскажет про операцию в карьере КНуэва, где пропали рабочие.   |   |
| Отправиться в цементный карьер Каса-Нуэва                     | В карьере окажется коготь смерти (Эль Гиганте).   |   |
| Сообщить Беллу о гибели Эль Гиганто                           | Просто сказать или показать череп монстра. Эта новость освежит его память. Окажется, что встреча с когтем и вид кончины напарника были для Белла настолько ужасающими, что он загнал эти воспоминания в подсознания, будто бы ничего не произошло. Но во сне ему видятся видения той ночи.  | + репутация<br>+ слава<br>+ опыт<br>+ патроны от Белла и стимуляторы от доктора             |
| <b>Миниквест «Пороховая обезьяна»</b>                         |   |   |
| Юнга просит найти его игрушку                                 | (Пороховая обезьяна – жаргонное обозначение юнги)<br>Игрушка в виде лошадки из фильма «Бегущий по лезвию 2049» находится в котельном отделении. Доступ осложняется крысами, темнотой и лабиринтом.  | + опыт<br>+ слава и репутация если отдать бесплатно, иначе ключ от некоторых дверей корабля |
| <b>Миниквест «Вечная память»</b>                              |   |   |
| Интендант просит нести ему жетоны всех павших бойцов Братства | Жетоны игрок может собрать в Инферно и в ходе местных полевых операций.   | + крышки или репутация и слава на выбор   |
| <b>Миниквест «Скудный поёк»</b>                               |   |   |
| Кук на корабле просит найти что-нибудь особенное              | Из-за однообразия пищи солдаты раздражены. Кук просит найти кофе, чтобы взбодрить солдат.   | + крышки или репутация на выбор   |
| <b>Миниквест «Увольнительный на берег»</b>                    |   |   |
| Кук пробыл на корабле слишком долго и жаждет схода на берег   | Поговорить с куком, затем выпросить для него увольнительный в КНуэва. Варианты:<br>+ взломать компьютер генерала и составить там приказ<br>+ выпросить через начальника патрульной службы после его квестов<br>+ убедить медика дать увольнительный, принеся ему психо или баффаут  | + еда или репутация на выбор  |
| <b>«Сан-Фелипе»<br/>!! завершить !!</b>                       |   |   |
| Провести разведку в Сан-Фелипе                                | Братство Стали обнаруживает «свечение на том берегу залива» и просит узнать, что там происходит. ГГ обнаруживает там поселение мексиканских иммигрантов.  |   |
| (дополнительно) Сообщить о поселении                          | Можно для этого использовать рацию или отправиться обратно в Пуэрто. В любом случае Братство недовольно наличием такого поселения.  |   |
| Убедить население стать колонией Братства Стали               | Для того необходимо показать мощь Братства, избавив население от главных местных проблем (починить маяк, избавиться от монстров и т.п.).  |   |
| (альтернатива) Уничтожить, согнать или поработить население   | Достаточно убить лидера и его помощников.<br>После сдачи квеста Братству выжившие жители пропадают из поселения, как бы совершая миграцию.  |   |
| Отчитаться о проделанной работе перед начальником патруля     | На ряду с другими квестами повышает возможность вступить в БС раньше срока аналогично рейнджерам.   | + репутация в БС  |

### **Замечания и идеи**

- [отказ] Квест «Бунт на корабле!» В трюме или на пирсе находится лагерь рабов/каторжников. Их можно вооружить и вывести из доков, за каждого спасенного дается плюс к Славе, но минус к Репутации.
- [не вяжется] Желательно сделать здесь реакцию на результат принудительной встречи "Рабский конвой". Хотя бы записью в терминалах.

- [избыточно, тренировка реализована в упрощенной форме] Обучение в спортзале любому из оружейных навыков. Участие в штатной тренировке БС на корабле. Следует побить не до смерти противника в рукопашном бою. Что будет, если ГГ убьет противника? А может, противником будет специальный тренировочный робот или несколько роботов-летунов?
- [заменено азартной игрой, потому что реализация непонятна] Армрестлинг в столовой.
- Разобраться с рейнджерами. Стартом квеста может быть поиск шпиона рейнджеров в Пуэрто или в КНуэва.
- [реализовано для двух нпс] Добавить нескольких боевых нпс в каютах и столовой, которые животрепещуще расскажут о своих боевых операциях в Калифорнии с отсылками на события F1 (захват Свечения, уничтожение Марипозы, шпионаж в Соборе, уничтожение беглых отрядов супермутантов в разных поселениях, изгнание гулей в Сияние Дня).
- Писарям не хватает чего-то (энергии или деталей), но генерал ужимает их исследования, так как ведет более боевую стратегию. Как вариант они могут попросить починку какого-либо оборудования.
- Писарь даёт задание разведать N клеток вокруг Инферно, а это опасная территория с частыми встречами потрошителей и облучения. Или провести замеры в самом Инферно (см замеры в Кварце для рейнджеров).
- [устарело] В отсеке писцов стоит терминал, наполненный множеством довоенных книг в электронной форме. Практически это то же самое книжное собрание со стандартным скриптом для повышения навыков. Для использования нужно получить доступ к терминалу. Варианты:
  - Убить лидера исследовательской группы.
  - Купить доступ за большую сумму. Цена зависит от навыка Торговли. Членство в БС снижает сумму на 50%.
  - Получить статус Писаря БС.
  - Поговорить с ученым при навыке Эрудиции 100. Тот будет рад встрече с таким знатоком и даст доступ к терминалу бесплатно. *«О, я так рада, что хоть кто-то понимает важность старых знаний. С каждым днём книг становится все меньше, а вместе с ними утрачиваются и знания наших предков. Увы, Братство Стали мало занимается сохранением знаний, руководство больше заботят технологии и вооружение. Поэтому писарям приходится сильно ограничивать свои амбиции. Пожалуйста, не отказывайтесь изучить наши книги. Я дам вам пароль от терминала, где мы их храним. – Вы храните книги в... компьютере? – Ну разумеется! Это менее надежно, зато в одном небольшом ящике удастся уместить целую библиотеку! К тому же некоторые старые знания сохранились до нас только в электронном виде.»*
- Кто-то слил командирам нарушение устава, за что его прозвали крысой и в столовой кладут кусочек сыра в блюдо. Он просит помочь ему восстановить уважение. Или наоборот - обиженные просят найти и наказать стукача.
- Шпион рейнджеров, просит проникнуть к серверу и скачать данные на голодиск. Но его можно сдать Братству. Или среди старателей в местном лагере работает также тайный член рейнджеров,

который поможет советом по квестам рейнджеров. Однако же БС даёт квест на поиск предателя среди старателей, им окажется именно он, его можно будет сдать.

- Разведчик БС, который распознает в ГГ рейнджера, если тот получил соответствующий статус. Он остановит его на выходе из корабля и станет шантажировать героя. Варианты:
  - Прикончить его на месте, став тем самым врагом БС.
  - Прикончить его позже по-тихому в его каюте.
  - Согласиться выполнить его условия (крышки?), после чего персонаж назначит место встречи на карте доков. При встрече:
    - Расправиться с врагом, пока остальные не видят. При нём будет ключ-карта для спуска в трюмы корабля.
    - Принести и отдать то, что тот хочет. Надо бы какой-то положительный бонус за это решение дать, например, возможность расспросить разведчика о чем-то полезном.
  - Отказаться от выполнений, тогда командование БС узнает принадлежность ГГ и проведет его допрашивать, при мирном конце допроса предложит диверсию у рейнджеров.
- Первый встречный на стартовой локации. Встреча с ним дает возможность разузнать о Братстве (кто такие, как себя с ними надо вести и пр). Это может быть исследующий руины вольный старатель или бредущий на встречу караван.
  - К каравану можно примкнуть для перемещения на другую локацию. Этот же караван может быть квестовым для отправки в Эль Керро по квесту БС в Инферно. Но нужно учесть, что ГГ может прийти на эту локу с другим караваном из ТуСана.
- Возможная встреча на карте Пуэрто после взрыва (можно сделать бонусом после финала игры):
  - Радмуравьи, которых побеспокоил взрыв.
  - Обгоревшее тело персонажа с мелким лутом, попавшего под взрыв (караванщик, старатель, патрульный с жетоном БС).
  - Обезображенная жертва взрыва с гульским спрайтом. Обгорелая кожа и всякое такое. Лишился ума от ужаса и теперь нападает на всех подряд. Или так же обезображенная жертва взрыва, но просто лежит для диалога и стонет. Помочь ему нельзя, а в конце диалога выдается фраза «В его смерти повинны вы».
  - Караванщик, пришедший для торга и сокрушающийся о потере своего рынка.
  - Мародер, пришедший сюда после взрыва в поисках чего-нибудь полезного. Может поторговать находками. К нему как падальщику можно отнестись с презрением. Или сделать сцену: мародер обыскивает тело, снимая с него сапоги.
  - Шпион рейнджеров, пришедший поблагодарить ГГ за совершенный подвиг и пронаблюдать лично о результатах.
  - Один из членов Братства в силовой броне. При встрече он обвиняет ГГ во взрыве и нападает. Тяжелый противник с хорошим вооружением.

- Группа патрульных, вернувшихся с патруля и обнаруживших свою базу разрушенной. Теперь они рассуждают о том, что же делать дальше – вернуться в Калифорнию или осесть в Аризоне.
- [уже есть похожая ситуация с кофе] Один из постовых или паладинов жалуется, что ему нечего курить, он просит достать X листьев табака, за что даёт что-то особенное или редкое, можно на выбор. См квест на доставку журналов в Нью-Рино или алкоголя в баре ГУ в F2.
- Во фриплее с успехом для БС можно восстанавливать здание отеля на старте локации. Там появляется администратор, постояльцы, возможность спать, восстанавливается сломанная мебель. Муравьи из здания уходят в соседнее или пропадают вовсе. Можно сделать простые квесты, типа починить сломанную мебель, убить оставшихся муравьев, доставить письма в КНуэва. Можно даже игровой автомат поставить.

# Платформа

- На побережье между Пуэрто и Инферно стоит маленькая рыбацкая деревня в качестве иллюстрации деятельности БС (деревня существует лишь благодаря БС, обменивая рыбу на всё необходимое для жизни – медицина, энергия и пр).

| Стадии квеста  | Подробнее   | Награда  |
|--|---|--|
| <b>«Нефтяная платформа»</b>  |   |  |
| Переговорить с капитаном о проблеме нефтяных пятен                     | ГГ может действовать самостоятельно или по просьбе БС.  |  |
| Подготовить лодку для отправки на платформу                            | Нужно: залатать дыры днища + починить двигатель + заправить ядерным топливом (батарея от байка).  |  |
| Переправиться на платформу   | Задать ограничение веса для заплыва на лодке (100 подходит – одно оружие, одна броня и ряд предметов на обратный путь). Но нужно учесть лут, который забирается обратно с платформы - сделать его по минимуму. Впрочем, уплыть обратно можно всегда, игрок сможет унести всё в несколько заходов. Каждый заплыв тратит заряд батареи, после чего придется заправлять лодку еще раз. |  |
| Добраться до нефтяных резервуаров                                      | Путь преграждает множество препятствий:<br>- запутанные лабиринты платформы<br>- поиск карт доступа, взлом терминалов и т.п.,<br>- отравляющие испарения от нефти,<br>- охранные турели и летуны,<br>- и т.д.   | + Лут с платформы  |
| Поджечь нефтяные резервуары  | Для этого на платформе должен быть динамит. После этого вернуться на платформу на лодке будет нельзя. ГГ сгорит, если вовремя не уплывёт на берег.  |  |
| Поговорить с капитаном   |   | + Опыт, репутация, слава   |
| (дополнительно) Найти останки рыбака на платформе                      | Найти останки рыбака и вернуть жетон с его тела родственнику в поселении.   | + крышки или репутация   |
| (дополнительно) Вылечить отравленных нефтью рыбаков                    |   | + крышки или репутация   |
| <b>«Тварь из Черной Лагуны»</b>  |   |  |
| Поговорить с капитаном о работе  | Капитан ищет расхитителя рыбных схронов, которые хранятся вдоль побережья. Он не знает, кто этим занимается, подозревает зверей из пустоши.   |  |
| Найти расхитителя рыбных схронов в Черной Лагуне                       | Им оказывается потрошитель, бежавший из Инферно. Его можно убить, но можно и прогнать при наличии гулификации или низкой Харизме.   | + Когти с тела гуля  |
| Доложить капитану об увиденном   | Капитан заподозрит, что что-то заставило гуля покинуть родные руины – намёк на события в Инферно.   | + Опыт, репутация<br>+ Слава за убийство<br>+ Открытие Инферно на карте мира |
| <b>«Поиск сокровищ»</b>  |   |  |
| Поговорить с Руисом  | Жадный карлик – отсылка на фильм <a href="#">«Simbad el mareado»</a> 1950. В фильме его также звали Хосе Рене Руис.   |  |
| Собрать все части карты  | Частей четыре:<br>1я у Руиса (можно своровать)<br>2я в куче навоза (раскапывается лопатой)<br>3я у бармена (можно своровать или купить)<br>4я в шкафу капитана (можно своровать в скрытности)   |  |
| Отправиться к предполагаемому месту с сокровищами, не забыв про лопату | Раскапываем лопатой яму – проходим последовательный диалог с Руисом.  | + Сокровища на выбор при компромиссе, иначе все сокровища                    |

## Идеи для событий и замечания

- Документы на платформе, поясняющие лор. Раскрыть в них темы:

- Как велась борьба за нефть перед ядерной войной.
- Как Посейдон Ойл отжал нефтяной бизнес у Мексики, сделав «Петро-Чико» своим подразделением.
- Как нефтедобыча загубила местную природу.
- Как рабочие теряли рабочие места из-за замены роботами.
- Охрана платформы от террористов, шпионов, нефтяных пиратов.
- Можно еще упомянуть склад Петро-Чико у магистральщиков.
- Lighthouse Ruins – ещё варианты боёвки, кроме потрошителя:
  - Бандиты/грабители (могут появиться во фриплее после уничтожения Пуэрто)
  - Скорпионы/сколопендры/летуны
  - Довоенный робот из Инферно
  - Кто-то сбежал из поселения и оказался зажат на маяке монстрами, нужно его вызволить оттуда.
  - Плохая концовка Инферно приведет к миграции потрошителей в этот район во фриплее.
- [банально и ни к чему не ведет] Починить заржавевший от сырости барометр, который используют для прогноза погоды.
- Починить (или достать) фильтр для опреснителя морской воды. Правда, только в 70е работал единственный в мире ядерный опреснитель, действовавший от АЭС.
- «Таинственное убийство», GVAR\_OIL\_PLATFORM\_QST\_KILL. На берегу найден труп. Расследование показывает, что это было убийство. "В наших краях убийство – такая исключительная редкость, что даже поверить в это трудно." Выясняется, что чувак, который пошел на преступление, был беглым преступником, который скрывался от БС под фальшивым именем, а убитый раскусил его или был к этому близок. "Что теперь будешь делать?" – можно убить его, сдать властям или помочь замести следы. Добавить этой истории побольше нуара. Жителям проверить реакцию на таинственное убийство.
- Боёвка с рыбаками на лодке возле Платформы (можно перенести в Пуэрто-Либертад). Или хотя бы добавить просто слухи о монстре, что обитает в Калифорнийском заливе.
  - См [Сипактли](#) - в ацтекской мифологии морское чудовище, имевшее облик одновременно рыбы и крокодила.
  - Монстр выпрыгивает с определенной периодичностью на несколько ходов, затем скрывается в воде (см земляных драконов в Уран-Сити). Может выпрыгнуть с разных сторон лодки. От щупалец можно скрываться внутри лодки.
  - По бортам гарпуны, ими можно стрелять по монстру, но после каждого выстрела их нужно перезаряжать.

- После пожара на платформе появляется караванщик, который отвезет в Пуэрто. Пропадает, если погиб лидер поселка или если Пуэрто уничтожен.
  - Или посланец БС, который появится возле капитана. Он похвалит ГГ и предложит вступить в орден. "Так это твоих рук дело? / Ты про пожар в море? Да, вся нефть на платформе сгорела. / Наверное, это решит проблемы местных жителей. Но у нашего ордена тоже были планы на эту нефть. Кто теперь возместит нам эту потерю? / Надо было позаботиться о местных жителях до того, как это стало катастрофой. / Гр-рм, и почему вечно какие-то выскочки из пустоши нас опережают? Но все же твоя прыть и смекалка поразили меня. Мы и сами долгое время не решались на штурм платформы. Как тебе это удалось – загадка. Думаю, ордену нужны люди вроде тебя. Если окажешься в Пуэрто-Пеньяско, то заглядывай к нам на огонек. / А я могу отправиться туда с вами? / Ты справился с целой платформой, но боишься идти один вдоль берега? Ха-ха, ладно. Присоединяйся."

## Инферно

- Город выступает в качестве обобщенной иллюстрации довоенного ретрофутуристического города в мире Fallout и поднимает соответствующие темы (стиль зданий, роботизация, проблемы предвоенного общества, фобии ядерной войны, аннексия Мексики и пр).
- Концепт локации обыгрывает тему ада: персонажи называют это место адом, потрошителей ассоциируют с демонами, лидера в Особняке считают Дьяволом, Особняк базируется в здании бывшей церкви и т.п.
- Основные истории локации:
  - Эксплоринг по окружающим руинам с разными целям (задания гулей, поиск путей, поиск пропавшего отряда, сбор лута и пр).
  - Поиск потерянного отряда БС.
  - Для БС эта локация имеет стратегическое значение, так как через нее проходит единственная прямая связь с генштабом в Калифорнии. Но гули мешают конвоем.
  - Научные исследования в особняке гулей.

| Стадии квеста                                   | Подробнее   | Награда   |
|---|---|---|
| <b>«Таинственный Особняк»</b>                   |   |   |
| Встретиться с выжившим паладином Братства Стали | Тот ранен в ногу (или глаз?) и скрывается в канализации, выдумывая план по спасению остального отряда. Он объясняет обстановку и просит помощи.<br>Сначала его нужно вылечить. При Красноречии 100 его можно взять в напарники.   |   |
| Проникнуть в Особняк Дьявола                    | Через канализацию путь будет безопасным, а через парадные ворота придется пробираться боем.   |   |
| Спасти Последователя Апокалипсиса               | Помочь сбежать или убедить отпустить. Чтобы засчитать задачу, необходимо непосредственно сопроводить персонажа до стартовой карты Инферно.<br>Это Последователь Апокалипсиса, который следовал в Каса-Нуэва, а отряд БС его сопровождал. Последователь схвачен гулями и удерживается в заложниках в Особняке. | + спасение Последователя повышает репутацию в КасаНуэва |
| Принести паладину жетоны погибших членов отряда | Те, кто был убит гулями и съеден, а их останки лежат возле гульских тотемов. Паладин не уйдет без значков, хотя его можно отговорить высоким Красноречием.  |   |
| Выкрасть силовую броню из особняка              | Броня охраняется в особняке и к тому же хранится частями по разным углам здания.<br>Броню так просто не отдадут, акт ее взятия без разрешения сразу делает ГГ врагом гулей. Варианты:<br>+ выкрасть и сбежать, став врагом особняка<br>+ забрать боем<br>+ взять в награду за квесты в особняке               | + силовая броня   |
| <b>«Сделка с Дьяволом»</b>                      |   |   |
|   | «- Если я помогу вам, вы отпустите членов Братства Стали (вы отдадите мне имущество Братства Стали)? - Хочешь заключить сделку с дьяволом? Хорошо.»   |   |
| Договориться о сотрудничестве с Левием          | Ему нужна помощь в проекте комплементации гулей.  |   |
| Левию требует создание вакцины для своей паствы | Отсылает к Диане. Диана просит достать химнабор, который был утерян во время штурма потрошителей (карта крушения конвоя). ГГ применяет химнабор на лабораторный стол и получает мутаген.  |   |
| Проверить мутаген                               | Вариант 1 – получить мутаген в виде распылителей и применить их на  | + гулификация по выбору                                 |

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | <p>всех тотемах Инферно.</p> <p>Вариант 2 – применить мутаген на себя, тем самым пройдя посвящение в церкви.</p> <p>Вариант 3 – отказать, став врагом церкви</p>  |   |
| Отчитаться о результатах                |   | <p>+ много опыта (только по завершению квеста!)</p> <p>+ титул приближенного</p> <p>+ деталь от силовой брони</p> <p>+ награда в виде СВЧ</p> <p>+ свобода себе и Диане</p> |
| <b>«Сопроводить Диану в Каса-Нуэва»</b> |   |   |
| Найти способ вывести Диану из города    | <p>Гули храма держат Диану силой, чтобы она вела для них исследования.</p> <p>Варианты освобождения:</p> <p>+ уговорить бежать (гули храма станут враждебны, можно бежать через канализацию или боем, в помощь также силовая броня)</p> <p>+ завершить квесты Левия и получить от него разрешение</p> | <p>+ временный, но полноценный напарник</p>   |
| Сопроводить Диану до Каса-Нуэва         | <p>На локации Диана вызывает принудительный диалог, отдает вещи и уходит из команды. Она также реагирует на то, что здесь происходит в настоящий момент.</p>  | <p>+ опыт</p> <p>+ слава</p> <p>+ репутация в КНуэва</p>  |
| <b>Событие «Допрос на месте»</b>        |   |   |
| Пробраться в полицейский участок        |   |   |
| Починить и взломать компьютер           | <p>Навыком ремонта или использованием электронных деталей.</p>  | <p>+ опыт за починку</p>  |
| Прочитать записи в компьютере           | <p>Несколько записей, раскрывающих проблемы предвоенного общества (антиамериканские митинги, страхи перед ядерной войной, ветеран Анкориджа и пр).</p>  | <p>+ опыт за каждую прочитанную запись</p>  |

### **Идеи для событий**

- [отказ] Игрок собирает здесь много лута, а ближайшие торговые точки далеко. Можно в здание супермаркета разместить робота-погрузчика или транспортера. ГГ мог бы его починить и заставить отправиться в любую локацию по выбору (Вилла, БС, Феникс). Робота можно свалить для транспортировки до 500 ф вещей. Однако такое можно сделать лишь раз, потому что добравшись до пункта назначения робот ремонту более не подлежит.
- [отказ] Если въехать на площадь перед храмом на байке, то ГГ этим байком зашибет несколько диких гулей. Так можно поступить несколько раз, пока ГГ не сшибет всех типовых гулей на площади.
- [отказ, избыточно] Дневники Выжившего в одном из частных домов. Выживший постепенно сходит с ума и гулифицирует, что отражается в его записях. Учесть записи в полицейском участке, чтобы не было дуближа информации. Во дворе Свежевскопанная земля, где выживший схоронил какие-то вещи про запас (патроны, стимулятор, антирадин).
- Можно создать жуткий момент: в туалете неожиданно возникает гуль-одиночка, когда ГГ подходит к двери. Момент можно сопровождать отдельным звуком.
- Контрситуация со спасением отряда заключается в том, что группа также несла важные материалы или технику, которые позволили бы БС еще сильнее укрепиться в регионе. Это могут быть: ядерная мини-бомба, ящик ядерных гранат, документация с планом действий, силовая броня, программа для роботов, ГЕКК, прибор для взлома электронных систем чтобы проникнуть в особое место. Члены группы просят вернуть такие вещи, а ГГ их может уничтожить или передать рейнджерам.
- Один из ученых просит собрать по прилегающим руинам какие-то вещи (уцелевшие книги? предметы технологий? электронные детали?). В обмен даёт доступ к библиотеке и антирад-препараты. Наверняка в таком месте не хватает электронных деталей, так как от ядерного взрыва

перегорела электроника. Это могут быть обычные детали или специальные, починка чего-то перегоревшего и важного, батарея для генератора.

- [устарело] Книжное собрание в храме, стандартный скрипт для повышения навыков. «Собрание облученных довоенных книг» Изучение этого конкретного собрания (в отличие от других собраний) требует вдвое больше времени, а также сильно облучает ГГ. Это личная библиотека лидера храма. Чтобы ее изучить, нужно получить разрешение у лидера. Варианты:
  - Гулифицировать
  - Убить лидера
  - Помочь гулям в их проблемах (полная линейка квестов)
  - Перк «Знания Старого мира»
- Среди подопытных кентавр. Он сохраняет частичный рассудок, может произносить урывочные фразы. См встречу Танкер в Неваде. Его поэтому держат взаперти. В инвентаре кентавра пустые шприцы и баффаут.
  - Можно увязать его с созданием антивируса по основному сюжету. То есть надо будет применить на него препарат. Впрочем, для эх же целей можно использовать потрошителей.
  - Ученые не знают, что с ним делать, ГГ может вызваться убить его (в бою или инъекцией) или приложить научные знания для вживления чипа подавления в мозг (или операции по удалению части мозга). Выбор должен иметь последствия, но какие?
- [спорная и избыточная задумка; такой персонаж больше претендует быть лидером всей группы вместо Левия, чем побочным нпс] Один из супермутантов мог быть бывшим членом БС – отступник, осознанно принявший веру Единства. Рассказывает о своём поступке и о том, как он преобразился. При Красноречии 100 можно переубедить его в правильном выборе пути, тогда он приобщится к team ГГ и станет защищать его во время боя, например, нападёт на своего же лидера. А у него в руках миниган, так что это будет хорошая помощь в бою. Также он более охотно поделится разной информацией.

# Сан-Фелипе

[временно отказ]

- Локация предназначена главным образом для боёвки, которая в данный этап игры особенно актуальна.
- Стоит по максимуму задействовать перк на испанский язык. Без него нормально общается лишь лидер поселения, и то не полностью.
- Местные жители с удовольствием берут алкоголь и еду за репутацию (но только один раз для каждого нпс, иначе это будет почти читьство).

| Стадии квеста  | Подробнее   | Награда                 |
|--|---|-------------------------|
| <b>«Нападение гигантских пиявок»</b>                         |   |                         |
|  | Квест – отсылка на фильм « <a href="#">Attack of the Giant Leeches</a> » 1959.  |                         |
| Местный житель просит прогнать монстров из его хижины        | Житель рассказывает про монстров, но ему никто не верит (а поверив, не захотят рисковать любовью атакой). Тогда ГГ предлагает свою помощь.<br>Нужно продумать не боевые способы. Варианты:<br>- включить отпугивающую сирену<br>- собрать наживкой монстров внутри корабля и взорвать топливный бак<br>- использовать химикат внутри<br>- др? |                         |
| Сообщить жителю об успехе                                    | Житель предложит поговорить с лидером и затем вернется в свою хижину.   | + репутация и слава     |
| Поговорить с лидером поселенцев                              | Тот рассказывает, что выяснил расположение логова монстров, и предложит уничтожить их логово.   |                         |
| Уничтожить логово монстров                                   | Нужно уничтожить всех летунов в пещере вручную или взорвать проход динамитом как в квесте Шейди-Сендс.  |                         |
| (дополнительно) Спасти пленницу монстров                     | По ходу дела в пещере обнаруживаются тела похищенных жителей, включая едва дышащую девушку. Ее можно оставить умирать или попробовать спасти навыком/медикаментом.  |                         |
| Рассказать лидеру об успехе операции                         | Квест – одно из условий для согласия на союз с Братством.   | + ещё репутация и слава |
| (дополнительно) Помочь первому жителю вернуться в его хижину | Персонаж, с которого начинается квест, возвращается в свою хижину.<br>Ему можно помочь в восстановлении его жилища:<br>+ починить сломанные стены, забор или др<br>+ починить лодку (но это планировалось для Платформы),<br>+ починить рыболовные сети верёвкой.   |                         |
| <b>«Местная достопримечательность»</b>                       |   |                         |
| Починить фонарь маяка для местных рыбаков                    | Фонарь чинится по стандартной схеме – Ремонт 100 или металлоломом.<br>Квест – одно из условий для согласия на союз с Братством.   | + Репутация             |

## Санта Ана

- Местный сюжет. В течение несколько лет кочевой народец страдал от преследований когтя смерти по кличке Эль Диабло. Сбежать от него или убить его жители не могли. Тогда жители стали приносить монстру жертвы (сначала животных, позже – людей), чтобы избежать случайных жертв. Так эта практика переросла в традицию и затем в культ – теперь это часть местной культуры, а также источник власти для старосты. ГГ оказывается на празднике перед жертвоприношением, но не представляет, к чему этот праздник ведёт.

| Стадии квеста                              | Подробнее   | Награда  |
|--|---|--|
| <b>«Праздник жизни»</b>                    |   |  |
|  | Квест – отсылка на реальный традиционный праздник <a href="#">Санта-Ана</a> , который проводится с 1962 года.   |  |
| 1-1) Наблюдать начало фестиваля            | Прийти в город и полюбоваться кат-сценой. В процессе своей речи староста замечает ГГ, вокруг которого расступается толпа. Он позволяет ГГ остаться и делает добрый вид, чтобы тот ничего не заподозрил.   |  |
| 1-2) Расспросить жителей о празднике       | Поговорить о празднике минимум с тремя жителями (жертва, родители жертвы, соперник старосты). В лог выводится цифра: "(1/3) Вы поговорили с жителями о празднике" Нужно учесть, что часть жителей испаноговорящие - отец жертвы точно может говорить на английском, жертву можно разговорить жестами.   |  |
| 1-3) Поговорить со старостой               | Поговорить со старостой, тот говорит, что кто-то стащил церемониальную корону/венок, нужно найти и вернуть. (корону можно сделать из проводов и лампочек, чтобы добавить урбанизма, а заодно сделать ассоциацию с терновым венком Иисуса)   |  |
| 1-4) Найти утерянную корону для коронации  | Ее стащил влюбленный в жертву пацан, который хотел таким образом остановить церемонию. Корона закопана у монумента.   |  |
| 1-5) Вернуться к старосте и отдать предмет |   | + Опыт<br>+ Репутация  |
| 2-1) Завершить церемонию                   | Наблюдать как жертва уходит в церковь. Вслед за ней уходит стражник, что даёт ГГ свободный доступ внутрь. Учесть, что ГГ может попасть внутрь и убить монстра до завершения церемонии.  |  |
| 2-2) Проникнуть в церковь                  | Стражник атакует ГГ, если увидит его внутри, пока Эль Диабло жив. В подвале церкви находим жертву и узнаем про монстра.   |  |
| 2-3) Убить Эль Диабло                      | Самый сильный из когтей смерти. Убиваем монстра в бою или с помощью ловушек. Чтобы он охотнее попался в ловушку, можно приманивать его к ней вяленным мясом. Желательно ловушки подобрать под тему ада, например, увязать с огнем (газовые баллоны, кипящее масло) или токсичными отходами (перевернуть бочки с отходами и водить по лужам).  | + Опыт<br>+ Череп монстра<br>+ Репутация   |
| 2-4) Покинуть церковь                      | По выходу из подвала (интерьер церкви) нас принудительно встречает староста. Он спрашивает, что ГГ видел и что сделал. Сообщаем старосте, тот кричит и говорит о проклятии которое принес ГГ, ведь Эль Диабло отгонял чужаков и зверей, также ломается привычный уклад. Он требует, чтобы ГГ покинул город. Можно сразу напасть на старосту.  |  |
| 3-1) Поговорить с отцом жертвы             | Тот встречает ГГ у выхода из церкви принудительным диалогом. «Ты ведь уже знаешь, что происходит на самом деле?» Он предлагает свергнуть теперь бесполезного старосту, но можно его отговорить. Старосту также можно уговорить уйти мирно.<br><br>По выходу из церкви нас встречает отец жертвы. Он (или пацан?) говорит, что жертва сбежала куда-то из церкви и просит ее найти. Спасаем жертву на кладбище, если она до того выжила. По возвращению с кладбища видим сцену драки между старостой и его соперником | + Репутация<br>+ Пистолет 0.22 за свержение старосты<br>+ Полный рассказ о предыстории поселения |
| 3-2) Вернуть в поселение жертву            | Пацан, укравший церемониальный веночек, просит найти и вернуть жертву, если она осталась жива. Та сбегает на древнее кладбище в приступе личностного кризиса, так как всю жизнь её готовили к жертвоприношению, она теряет ориентиры и смысл жизни. Нужно найти   | + Репутация<br>+ Награда от пацана (журнал комиксов?)  |

|                               |  |   |
|-------------------------------|--|---|
|                               | её, уговорить вернуться и провести в режиме напарника обратно в селение.   |   |
| 3-3) Наладить караванный путь | Если свергнуть старосту, то новый правитель попросит отнести караванное приглашение в ближайший город – мэру Каса-Нуэва. Учсть, что мэр КН может погибнуть или город может быть разорён. | + Репутация<br>+ Появление торговца после завершения квеста |

## Эрмосильо

- Бонусная локация. Эта локация должна быть лёгкой по наполнению событиями. Ведь это уже конец игры, где игроку захочется снять напряжение и растратить запас патронов и стимуляторов. Поэтому диалогов минимум, квесты простые, боёвка массовая.
- Здесь разместился лишь форт армии Нового Мексиканского Государства, а генштаб этой армии находится в другом месте (Эль-Пасо, Монтеррей?). В книге «Warday» упоминается, что вдоль мексиканской границы после ядерной войны образовано латиноамериканское государство Ацтлан.
- Внутри гарнизона не пускают. А если увидят, то открывают огонь. Для скрытного прохождения следует продумать тактическое размещение нпс и перемещение патрульных.
- Локация демонстрирует, что без БС и их партнеров Аризона окажется без защиты перед внешним врагом.

| Стадии квеста  | Подробнее  | Награда                                 |
|--|--|---|
| <b>«Новое Мексиканское Государство»</b>                  |  |   |
|  | Первоначальное название квеста – «Государство Ацтлан», что являлось отсылкой к книге « <a href="#">Warday</a> ».   |   |
| Распросить скотовода на ранчо о мексиканских военных     |  |   |
| Найти способ проникнуть в генштаб на горе                | Варианты:<br>+ Открытым боем<br>+ Скрытно через брешь в заборе и далее через дренажные камеры  |   |
| (дополнительно) Спасти военнопленных из тюрьмы           | Они приобщаются к ГГ на время прохождения локации в качестве полноценных напарников. Их можно вооружить. Диалог с пленными дает больше информации о форте и Новой Мексике.                   |   |
| (дополнительно) Взломать компьютер генштаба              | В компьютере раскрываются цели и задачи этого форта.   |   |
| (альтернатива) Поговорить с генералом мексиканской армии | Его можно уговорить на войну с Пуэрто, если ГГ посетил там корабль. Генерал выделяет отряд, с которым можно взять корабль на бордаж.   |   |
| <b>«Старый радиоприёмник»</b>                            |  |   |
| Фермеры просят найти и вернуть отобранный радиоприёмник  | Чтобы слушать новости остальной страны. Приёмник забрали военные, он находится на базе. Можно своровать приемник в скрытности. Можно выпросить или выторговать приемник у часового на посту. | + отношение фермеров (расширяет диалог) |