Оглавление

[Персонажи 3](#_Toc526200809)

[Раскладка персонажей 3](#_Toc526200810)

[Алот 3](#_Toc526200811)

[Блендер 3](#_Toc526200812)

[Кружка 3](#_Toc526200813)

[ТАблица Опыта 3](#_Toc526200814)

[Основные характеристики 4](#_Toc526200815)

[Сила 5](#_Toc526200816)

[Выносливость 5](#_Toc526200817)

[Ловкость 5](#_Toc526200818)

[Наблюдательность 5](#_Toc526200819)

[Интеллект 5](#_Toc526200820)

[Харизма 5](#_Toc526200821)

[Удача 5](#_Toc526200822)

[Ресурсы 5](#_Toc526200823)

[Припасы 5](#_Toc526200824)

[Набор для оружия 5](#_Toc526200825)

[Навыки 5](#_Toc526200826)

[Навыки Лагеря 5](#_Toc526200827)

[**Готовка** 5](#_Toc526200828)

[**Охота** 6](#_Toc526200829)

[**Подготовка оружия** 6](#_Toc526200830)

[Навыки Мирные 6](#_Toc526200831)

[Разговор 7](#_Toc526200832)

[Обаяние 7](#_Toc526200833)

[фыафыа 7](#_Toc526200834)

[Навыки Боевые 7](#_Toc526200835)

[Двуручные мечи 7](#_Toc526200836)

[Одноручные мечи 7](#_Toc526200837)

[Щиты 7](#_Toc526200838)

[Кинжалы 7](#_Toc526200839)

[Дубинки 7](#_Toc526200840)

[Луки 7](#_Toc526200841)

[Арбалеты 7](#_Toc526200842)

[Посохи 7](#_Toc526200843)

[Глобальная Карта 7](#_Toc526200844)

[Местность 7](#_Toc526200845)

[Поле 7](#_Toc526200846)

[РЕКА 7](#_Toc526200847)

[МОРЕ 7](#_Toc526200848)

[ГОРЫ 8](#_Toc526200849)

[ЛЕС 8](#_Toc526200850)

[ПОСЕЛЕНИЕ 8](#_Toc526200851)

[ГОРОД 8](#_Toc526200852)

[ПЕЩЕРА 8](#_Toc526200853)

[ПОМЕЩЕНИЕ 8](#_Toc526200854)

[Локации 8](#_Toc526200855)

[Дерн 8](#_Toc526200856)

[Сюжет 8](#_Toc526200857)

[АКТ 1 8](#_Toc526200858)

[АКТ 2 9](#_Toc526200859)

[АКТ 3 9](#_Toc526200860)

[Инвентарь 9](#_Toc526200861)

[Лагерь 9](#_Toc526200862)

[Отдых 9](#_Toc526200863)

[Готовка 9](#_Toc526200864)

[Подготовка Оружия 9](#_Toc526200865)

[Охота 9](#_Toc526200866)

# Персонажи

### Раскладка персонажей

Дополняют ГГ. Если ГГ Охотник, Алот им уже не будет.

### Алот

Лучник, [Охотник](#_Охотник), Любит [Мясо](#_Мясо)

### Блендер

Воин, [Оружейник](#_Оружейник), Любит [Выпить](#_Медовуха)

### Кружка

Маг, [Повар](#_Повар), Любит [Выпечку](#_Выпечка)

# Таблица Опыта

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| [**Уровень**](http://ru.fallout.wikia.com/wiki/%D0%A3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B5%D0%BD%D1%8C) | [**Опыт**](http://ru.fallout.wikia.com/wiki/%D0%9E%D0%BF%D1%8B%D1%82) | [**Репутация**](http://ru.fallout.wikia.com/wiki/%D0%A0%D0%B5%D0%BF%D1%83%D1%82%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F) **(**[***Fallout***](http://ru.fallout.wikia.com/wiki/Fallout)**)** |
| 1 | 500 | Житель убежища |
| 2 | 1.000 ОО | Отпрыск убежища |
| 3 | 3.000 ОО | Ветеран убежища |
| 4 | 6.000 ОО | Элита убежища |
| 5 | 10.000 ОО | Странник |
| 6 | 15.000 ОО | Пустынный Странник |
| 7 | 21.000 ОО | Странник из отребья |
| 8 | 28.000 ОО | Элитный странник |
| 9 | 36.000 ОО | Шагающий |
| 10 | 45.000 ОО | Шагающий по пустыне |
| 11 | 55.000 ОО | Шагающий из отребья |
| 12 | 66.000 ОО | Элитный шагающий |
| 13 | 78.000 ОО | Герой убежища |
| 14 | 91.000 ОО | Странствующий герой |
| 15 | 105.000 ОО | Шагающий герой |
| 16 | 120.000 ОО | Герой пустыни |
| 17 | 136.000 ОО | Герой из отребья |
| 18 | 153.000 ОО | Герой светящейся земли |
| 19 | 171.000 ОО | Пример |
| 20 | 190.000 ОО | Живая легенда |
| 21 | 210.000 ОО | Последняя надежда человечества |
| 22 | 231.000 ОО |  |
| 23 | 253.000 ОО |  |
| 24 | 276.000 ОО |  |
| 25 | 300.000 ОО |  |
| 26 | 325.000 ОО |  |
| *n* | (*n*\*(*n*-1)/2) \* 1.000 ОО |  |

# Основные характеристики

## Сила

## Выносливость

## Ловкость

## Наблюдательность

## Интеллект

## Харизма

## Удача

# **Ресурсы**

## Припасы

Добываются [охотой](#_Охота) в лагере. Используются поваром в лагере для [приготовления обычной еды](#_Готовка) и особенных блюд.

## Набор для оружия

Добываются в игре. Используются оружейником для [подготовки оружия](#_Подготовка_Оружия) в лагере оружейником

# Навыки

## Навыки Лагеря

### **Готовка**

#### Обычный ужин

Обычный ужин. Готовится по умолчанию и дает небольшой бонус ко всем характеристикам.

-1 припасы

+1 ко всем характеристикам

#### Мясо

Вкусный стейк

-2 припасы

+2 к [Ловкости](#_Ловкость), [Наблюдательности](#_Наблюдательность)

#### Медовуха

Напиток для настоящих воинов

-2 припасы

+2 к [Силе](#_Сила), [Выносливости](#_Выносливость), [Разговор](#_Разговор)

#### Выпечка

Теплые булочки для мудрости и дипломатии

-2 припасы

+2 к [Интеллекту](#_Интеллект), [Харизма](#_Харизма), [Разговор](#_Разговор)

### **Охота**

Герой отправляется на охоту, чтобы добыть некоторое количество припасов.

Базовое количество: 0\*навык охоты

Зависит от:

[Местность](#_Местность), [Ловкости](#_Ловкость), [Наблюдательности](#_Наблюдательность)

### **Подготовка оружия**

#### Подготовить Мечи

Подготовка мечей

-1 [Набор для оружия](#_Набор_для_оружия)

+1 к [Одноручные мечи](#_Одноручные_мечи), [Двуручные мечи](#_Двуручные_мечи)

#### Подготовить Луки

Подготовка дальнего оружия

-1 [Набор для оружия](#_Набор_для_оружия)

+1 к [луки](#_Луки), [арбалеты](#_Арбалеты)

#### Подготовить ПОСОХИ

Подготовка посохов

-1 [Набор для оружия](#_Набор_для_оружия)

+1 к [посохи](#_Посохи)

## Навыки Мирные

### Разговор

### Обаяние

### фыафыа

## Навыки Боевые

### Двуручные мечи

### Одноручные мечи

### Щиты

### Кинжалы

### Дубинки

### Луки

### Арбалеты

### Посохи

# Глобальная Карта

## Местность

### Поле

Модификаторы:

[Охота](#_Охотник): +0

[Отдых](#_Отдых): +0

### РЕКА

[Охота](#_Охотник): +1

[Отдых](#_Отдых): +1

### МОРЕ

[Охота](#_Охотник): +1

[Отдых](#_Отдых): +0

### ГОРЫ

[Охота](#_Охотник): +0

[Отдых](#_Отдых): +0

### ЛЕС

[Охота](#_Охотник): +1

[Отдых](#_Отдых): +1

### ПОСЕЛЕНИЕ

[Охота](#_Охотник): +0

[Отдых](#_Отдых): +0

### ГОРОД

[Охота](#_Охотник): +0

[Отдых](#_Отдых): +0

### ПЕЩЕРА

[Охота](#_Охотник): +1

[Отдых](#_Отдых): +0

### ПОМЕЩЕНИЕ

[Охота](#_Охотник): +0

[Отдых](#_Отдых): +0

## Локации

### Дерн

Именные НПС

#### Мастер

Наставник ГГ

#### Волк

Транс-маг. Отпугивает ГГ от леса, где его прикончили бы слуги [Ордена](#_Фракции_–_Орден)

# Сюжетные предметы

## Амулет Ордена

# Сюжет

## Фракции – Орден

## Фракции – ТЬМА

## Пролог

В реальном мире, не известном на момент начала игры мать ГГ является видным ученым, ведущим разработки в области поиска спасения от эпидемии\другой угрозы, угрожающей всей земле. Однако ее проект находится на грани закрытия и правительство грозится не просто закрыть его, но и зачистить большой склад, что она занимает. У матери на руках дочь, в мире, который ей не удается спасти и она решает воспользоваться созданным ей устройством, чтобы отправить дочь в мир, где ВОЗМОЖНО нет инфекции и эпидемии.

Устройство состоит из массивного «запускатора», конструкции размером с самолетный ангар и «маяка» - кристалла, который должен иметь пилот, чтобы вернуться назад.

Был первый отряд разведчиков который стал Орденом? Который она отправляет как раз до визита Властей и их визит этим и оправдан?

А орден теперь ищет маяк, чтобы связаться с базой и сказать, что место спасения найдено.?

За прошедшее время Матери Айрин удавалось взглянуть за грань, но лишь связавшись с Мастером, хозяином кузни\рыночной лавки\таверны и то на короткое время. Этой единственной ниточкой она и воспользовалась, отправив дочь в мир, где ее принял Мастер, восприняв, как дар небес. Он воспитал ее, как дочь, кооторой у него никогда не было.

Устройство повредилось от запуска(и)или властями. Так или иначе обратная связь стала для матери не возможной, на два с лишним десятилетия

Мастер всегда говорил, что нашел ГГ на улице, однако бездоказательно уверял, что мать ГГ очень любила.

ГГ Джейн начинает в селении [Дерн](#_Дерн).

ГГ работает подмастерьем у кузнеца\таверне\лавке(бонус к стартовым навыкам, специализация в [лагерных навыках](#_Навыки_Лагеря)).

Главные Квесты:

### Г1. Принести немного **чего угодно** с рынка

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Дает: | [Мастер](#_Мастер) | Развилки: |  |  |
| Принимает: | [Мастер](#_Мастер) |  |  |  |
| Описание: |  | Награда: | 50 Опыта |  |

Подай-принеси. Азы управления. Можно чуть-чуть ЛОРа на рынке. Узнать что все очень ждут, когда Мастер привезет свои товары в лавку, потому что **он обычно очень много и вкусно производит**

### Г2. Таинствевнный вор

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Дает: | [Мастер](#_Мастер) | Развилки: |  |  |
| Принимает: | [Мастер](#_Мастер) |  |  |  |
| Описание: | Изучить следы ночного вора | Награда: | 100 Опыта |  |

Мастер говорит, что прошлой ночью к вам пытались забраться, но он вовремя проснулся и спугнул незнакомца. Тренировочное задание на текстовый квест – поиск улик, оставленных вором у окна. Отслеживание его по следам до ближайшей опушки, где героя отпугивает Волк. ( от леса, где его прикончили бы слуги [Ордена](#_Фракции_–_Орден) ).

Мастер не пускает ГГ в подвал, будто чем-то запечатанный. Оттуда доносится запах того, что так **ожидают на рынке.**

### Г3. Законным путем

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Дает: | [Мастер](#_Мастер) | Развилки: |  |  |
| Принимает: | [Мастер](#_Мастер) |  |  |  |
| Описание: | Обратиться к страже | Награда: | 50 Опыта |  |

Мастер просит ГГ обратиться к страже. Задание для знакомства ГГ с политической ситуацией в поселении с «Угрозой». Стража никак не помогает ГГ, списывая невозможность выставить охрану из-за чего угодно. Стража говорит, что ничего удивительного, что к Мастеру так активно лезут, ведь тот каким-то **странным образом производит много товара.** Дома Мастер уклончиво говорит, что у него **есть волшебные феи-помощницы(врет, конечно).**

### Г4. Сельский праздник

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Дает: | [Мастер](#_Мастер) | Развилки: |  |  |
| Принимает: | [Мастер](#_Мастер) | Время: | Ночь |  |
| Описание: | Нажраться на деревенском пикнике | Награда: | 50 Опыта |  |

Задание на погружение в местную жизнь. Фоном в дом [Мастер](#_Мастер)а влезает вор. Мастер замечает его заранее и убивает. Герой возвращается уже после этого, предлагается обследовать карманы мастера, чтобы найти [Амулет Ордена](#_Амулет_Ордена).

### Г5. Не слышал и не видел

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Дает: | [Мастер](#_Мастер) | Развилки: |  |  |
| Принимает: | [Мастер](#_Мастер) | Время: | День |  |
| Описание: | Узнать про амулет | Награда: | 100 Опыта |  |

Мастер отправляет ГГ узнать про амулет у главы поселения, поспрашивать стражу. Ничего интересного герой не узнает. Но может натолкнуться на какого-нибудь скрытого загадочного намекатора. Возможно, стоит направить ГГ по какому-то следу, иначе сложно как-то протянуть целый день.

Квест должен **протянуть время до следующей ночи**.

### Г6. Горящий ДОМ

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Дает: | [Мастер](#_Мастер) | Развилки: |  |  |
| Принимает: | [Мастер](#_Мастер) |  |  |  |
| Описание: | Обратиться к страже | Награда: | 100 Опыта |  |

ГГ вовзращается к вечеру, обнаруживает, что дом в огне. Мастер у входа сражается с несколькими противниками, часть из которых пропадают

Дает:

Принимает:

Описание:

Развилки:

Награда:

## АКТ 1

## АКТ 2

## АКТ 3

# Инвентарь

# Лагерь

## Отдых

Зависит от [местности](#_Местность).

Базовое значение:0

При значении 0 герои не восстанавливают здоровье, только перезаряжают умения, при 1 просто восстанавливают здоровье, при 2 получают бонусы к [выносливости](#_Выносливость) и [силе](#_Сила).

## Готовка

Повар может готовить еду в лагере с помощью навыка [готовка](#_Готовка). Герой может приготовить ИЛИ обычный ужин дающий бонус ВСЕМ или же специализированный, который понравится лишь одному герою.

## Подготовка Оружия

Оружейник может готовить еду в лагере с помощью навыка [подготовка оружия](#_Оружейник).

## Охота

Охотник может готовить еду в лагере с помощью навыка [охота](#_Охотник).