

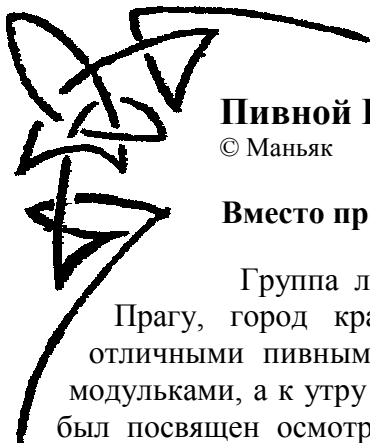


Тивной Квем

© 2001 Maniac rpgcreate@narod.ru
Рисунки Helgy helgyl@mail.ru

Оглавление

Пивной Квест Обложка	1
Оглавление	2
Пивной Квест!!!	3
Вместо предыстории	3
Завязка	3
Итак, начинается игра	4
Ночная Прага	4
Тайное собрание клуба пивоваров	5
Могила Гамбринуса	6
Епископ	7
Белый Орел	7
Уничтожение вампиров и общение с королем.	7
Пивной король.	7
Библиотека. Архивариус	8
Могила Гамбринуса 2	8
Последняя битва	8
Конец	9
Приложения	10
Вампиры	10
Ариадна	10



Пивной Квест!!!

© Маньяк

Вместо предистории

Группа людей увлекающихся РПГ, собралась как-то посетить Прагу, город красивый, с множеством средневековых построек и отличными пивными. Вечером сели на поезд, день ехали, развлекаясь модульками, а к утру следующего дня прибыли в Прагу. Весь первый день был посвящен осмотру достопримечательностей, которых оказалось очень много, ну а к вечеру собрались посетить пивную и соответственно попить пивка. Заведение нашли быстро, справа по улице показалось большая деревянная вывеска, с искусно вырезанной пивной кружкой. Компания вошла в пивную, села за понравившийся столик, и, конечно, заказала пива. Пока несли пиво ребята успели оглядеться, и заметить, что в пивной народу не особенно много, за соседним столиком сидел пожилой человек в черном плаще, еще несколько столиков занято туристами, а остальные пусты.

Пузатый хозяин заведения принес пива, компания выпила по первой, по второй и полился неспешный разговор. Через некоторое время, сосед в черном плаще подошел к их столику и ехидно так спросил: а вы я гляжу ролевики? Ну да, чего ж скрывать, ролевики, а что? Незнакомец странно улыбнулся, потер руки и сказал: «А хотите, я устрою вам игру, да такую в какую вы в жизнь не играли?» «Да не вопрос, веди нас ДМ» – это было произнесено с иронией, странный был какой-то этот мужик. «Отлично, тогда специально для вас Пивной Квест!!!» Потом произошло нечто совсем уж странное(для обычного человека). Незнакомец произнес что-то на латыни, сделал несколько пассов руками и...

Завязка

Прага, год примерно 1500. Пивная «У бравого крестоносца Цвейга». Неизвестно откуда за одним из столов появляется(материализуется из воздуха) пестрая компания. Это игроки. Причем совсем не такие, какие были в реальной жизни. Теперь это натурально группа героев в доспехах, с оружием и т.п. Лишь лица остались те же. Некоторое время группа обсуждает случившееся, узнают какой сейчас год и где они находятся, понимают что попали в ж... интересную ситуацию, из которой надо искать выход. А что собственно делать? Играть свою новую роль и заказать пива, а за пивом обдумать сложившуюся ситуацию.

Толстый трактирщик, очень похожий на того, который приносил пиво в прошлый раз, приносит кружки. Игроки начинают пить и чувствуют что-то не то. Пиво кислое и противное на вкус. Самый



страшный и здоровый из игроков встает и «вежливо» спрашивает трактирщика в чем дело, объясняет ему кем является его мать и что он с ней делал, а за тем требует принести нормального пива. В ответ испуганный трактирщик сообщает следующее.

Другого пива в Праге сейчас не найти, нет его. Где-то около года назад, в ночь на Хэлловин все пиво во всех пивных и пивоварнях резко прокисло, и с тех пор никому не удавалось приготовить нормального пива, вместо того чтоб бродить, оно скисало. Поговаривают, что во всем виноваты ведьмы, наславшие порчу. Разозленный епископ, большой любитель напитка, устроил настоящую охоту, но результата не добился. Официальные власти вообще никак не отреагировали, просто посоветовали пить вино. Богатые так и сделали, а бедняки пили кислятину.

Во время этого монолога непонятно откуда появляется незнакомец(тот самый) в черном плаще. Говорит, что задача как раз в том, чтобы вернуть качество пива. Потом эффектно исчезает.

Итак, начинается игра.

Во первых игрокам надо как следует расспросить трактирщика. Если он поймет, что партия состоит из истинных ценителей пива и заинтересована в расследовании причин порчи, то расскажет следующее.

Сам-то я ничего не знаю, но общество пивоваров расследует это дело. Пока правда безрезультатно, но какая-то информация у них точно есть. Если хотите, завтра вечером я отведу вас на тайное собрание общества, а пока располагайтесь на ночлег в комнате 13 на 2-м этаже. Да и я вам не советую ходить ночью по городу, хотя...(он оглядел доспехи и оружие приключенцев) дело ваше.

Партия допивает кислое пиво. Затем дружно идет спать. Или гулять по городу.

Ночная Прага

1500 года прекрасна, но опасна. Хотя, как сказать. Ни одного вора или бандита приключенцы не заметят, вообще людей почти нет. Только городская стража, причем ходит группами не менее чем по 5 человек и к приключенцам



относится очень настороженно, могут и в кутузку упечь чего доброго. Зато группа точно встретит на улицах вампиров. Нападают, только если кто-нибудь оторвется от остальных, в количестве 2-3 особей. Однако эти вампиры не особенно сильны, вся группа в полном составе легко справится с ними. Скажем так – вампиры того же уровня, что и приключенцы.

Весь следующий день приключенцы предоставлены сами себе. Можно ходить по городу, удивляться как изменилась Прага за 500 лет, общаться с местными жителями. Вот какую информацию можно получить в результате.

В Праге есть вампиры, причем по

слухам их представители есть и в городской управе, и среди знати и среди церковников. Если задавать вопросы о вампирах городским стражникам, то при удачном чеке на харизму один из них расскажет, что существует так же организация «Белый Орел», которая занимается охотой на вампиров.

Народные массы страшно недовольны пивным кризисом и склонны обвинять во всем ведьм и разную нечисть, а еще почему-то городского голову Яна Пупщика.

Пражский епископ, священник *б уровня с развитой магией света*, очень достойный человек, давно хотел покончить со злом во всех проявлениях, но светское начальство ему мешает. Ян Пупщик постоянно втыкает палки в колеса и даже собирается запретить Святую Инквизицию! Резиденция епископа находится рядом с костелом Святого Гавла, где епископ иногда читает проповеди. Правда пока приключенцев к епископу не пустят.



К магам в городе отношение отрицательное, однако гильдию магов не трогают ни власти светские, ни церковные. Но кроме гильдии магов есть еще куча всяких сект сатанистов, ведьм, черных магов и т.д. Против них-то и направлен праведный гнев церкви. Гильдия магов находится в центре, на площади, которая сейчас называется Вацлавской. При желании можно ее посетить и прикупить чего-нибудь, но в квест маги никак не вмешиваются.

В общем день пройдет интересно и познавательно. Вечером партия должна вернуться в пивную и в обществе хозяина пойти на тайное собрание.

Тайное собрание клуба пивоваров

Собрание состоится в пивной Гамбринус. Придет множество достойных и уважаемых пивоваров. Все по очереди будут выступать излагая свое мнение о причинах пивного кризиса. Впрочем ничего существенного никто не скажет. В конце собрания председатель подойдет к приключенцам и пригласит их пройти в отдельную комнату. Там он расскажет примерно следующее.

Не знаю кто вы, но почтенный пан Станислав отрекомендовал вас как возможных спасителей нашего пива. Я ему верю, так что слушайте. Многие члены нашего общества пытались отыскать причину, никому не удалось. Есть правда подозрения, что кто-то навел порчу, но даже епископ не смог найти виновного. Все это печально, но полгода назад мне приснился сон: передо мной предстал легендарный пивной король Гамбринус и сказал: «Я знаю кто испортил пиво, приходите, я вам расскажу». Куда приходить? На могилу Гамбринуса конечно, это пара часов езды в сторону Карловых вар. Я посылал туда своих людей, но никто не смог туда войти, Пупщик поставил там стражу, не понимаю зачем. Но вы можете попытаться туда проникнуть.

Собственно, приключенцам остается последовать совету пивовара и отправиться к могиле Гамбринуса. Надо только учесть, что ночью их никто из города не выпустит.

Могила Гамбринуса.

Невдалеке от дороги стоит серый склеп, выполненный в виде пивного бочонка, лежащего на боку. У входа – двое охранников в форме городской стражи.

Это классические воины 2-го уровня, вооруженные алебардами

Внутри они категорически отказываются пропускать. Но пройти-то надо. Вариантов тут несколько.



Можно сказать заклинание *Внушение* и заставить их открыть ворота склепа. Можно их усыпить заклинанием *Волшебный сон* и забрать ключ. Можно украсть ключ и прокрасться незамеченным. *Умение Скрытность*, заклинание *Отвести глаза*. Нельзя драться с ними. В случае драки приключенцы становятся вне закона и закончить квест станет очень проблематично.

Внутри склепа ждет новая неожиданность – у гроба короля мирно тусуется пара вампиров. Если им сказать, что пришли с инспекцией от городского головы, то они не скажут, что все в порядке, никого подозрительного не было. Иначе вампиры нападают. Вампиры достаточно круты (*скажем 5-го уровня, а если не достаточно, то 5+уровень игроков*), чтобы без проблем уничтожить партию, так что драться с ними не стоит, лучше бежать. Днем, они из склепа не выйдут. Ну а самое правильное – входить в незнакомый лабиринт под инвизом (*заклинание Невидимость, умение Скрытность*).

Теперь приключенцы должны подумать. В склепе вампиры, но войти туда надо, что делать? Возможны два решения: обратиться к Епископу или к Белым Орлам.



Епископ.

К нему сначала не пускают. Но услышав, что ребята знают точное местоположение вампиров, сразу ведут к епископу. Тот выделяет десяток лучших паладинов в помощь партии.

Паладины Епископа – воины с магией света и жизни, уровень 5-й, вооружены серебряными двуручниками, так же полный набор доспехов.

Белый Орел.

Выйти на них можно, найдя того стражника, который про них рассказал. Ключевое слово, конечно, вампиры. Охотники собираются мгновенно, хватают колья и идут с партией.

Охотники на вампиров – разные классы, разные уровни, все очень хорошо подготовлены к встрече с вампирами – серебрянное оружие, осиновые колья, святая вода и кресты.

Уничтожение вампиров и общение с королем.

Если партия и помощники не успеют вернуться в склеп до вечера, квест окончен, игроки проиграли.

Итак партия с помощниками подходит к склепу. Стражники не хотят пускать. После того как им пригрозят оружием один из них подчинится(он простой вояка и ничего не знает), другой нападет на группу(его можно убить, а можно схватить и заставить говорить, но он все равно ничего не скажет). Теперь входим в склеп. Любая из групп(паладины или вампиркиллеры) легко может уничтожить вампиров, а партийцы могут им помочь. Потом все собираются уходить, но партийцы слышат шепот: «останьтесь». Они благодарят за помощь и прощаются с помощниками, а сами остаются в склепе.



Пивной король.

В склепе одни приключенцы. Склеп внутри пустой, только в середине стоит гроб, а рядом пивной бочонок. Гроб вдруг открывается и раздается голос: отпей из бочонка, приятель. Рядом с бочонком появляется кружка, полная пенного пива (литровая). Самый смелый и здоровый должен взять ее и отпить, и так десять раз(*Каждый раз кидается чек на $3+10-N/10$, N – номер кружки, что он не свалится пьяным*). После десятой кружки он увидит призрака. Выглядит призрак, как типичный средневековый король, только пузо очень большое и улыбка веселая.

«Братья, я знаю в чем ваша беда. Это позор! Целый год люди Праги не пьют нормального пива! Я от возмущения даже из гроба встал! И я вам помогу!

Для начала совет: в городской библиотеке есть старик архивариус, он расскажет кто испортил пиво и что можно сделать, чтобы все исправить». Затем призрак пропадает.

Библиотека. Архивариус.

Архивариус находится в самом дальнем углу библиотеки. Игрокам придется попотеть, чтобы его найти, тем более, что библиотекари не будут пускать их в архив. *Здесь опять поможет умение скрытность.* Но если его все же найдут – очень хорошо. Услышав вопрос про пивной кризис он сразу же расскажет следующее.



Да, да, я знаю в чем дело. Во всем виноваты мы, вампиры. Издавна мы пили кровь людей и не было для нас напитка слаще. Но однажды ночью, это было очень давно, меня, тогда еще юного позвал к себе король Гамбринус. Он предложил мне попробовать некий напиток. Пиво, сваренное в королевской пивоварне. После этого у меня открылись глаза, я перестал пить кровь и стал пить только пиво. И многие вампиры последовали моему примеру. Тогда Ариадна, королева вампиров Праги решила запретить вампирам пить пиво, но это не подействовало. Тогда и пришел ей в голову сей коварный план – сделать все пиво непригодным к употреблению.

А решить проблему «просто» - найдите кружку пива сваренного самим Гамбринусом и заставьте Ариадну выпить. Она сразу все поймет и снимет порчу.

Могила Гамбринуса 2

Итак, нужно угостить Ариадну пивом из бочонка из склепа Гамбринуса. Если у партии интеллект выше 3, то они догадаются снова пойти на могилу пивного короля. В склепе их ждет «приятный сюрприз». Там сидит десяток вампиров с явным желанием выпить всю кровь партийцев. *Опять же 5 уровень, не меньше.* Партийцы естественно пугаются. Единственная ошибка, которую сейчас можно совершить – ввязаться в бой с вампирами. Тогда партии конец. Правильно будет – стоять и ничего не делать. Как только вампиры попытаются броситься на приключенцев, из гроба встанет призрак Гамбринуса. Он заведет с вампирами непринужденный разговор, и в результате уговорит их выпить по кружке отличного чешского пива. После этого вампиры – лучшие друзья партии и помогут в выполнении квеста.

Итак, нужно набрать из бочки Гамбринуса кружку пиво, и неся ее на вытянутых руках, идти в гости к Ариадне.

Последняя битва

Собственно битвы можно избежать. Новые друзья-вампиры подскажут где искать вампирессу и помогут пройти лично к ней. Далее останется всего лишь уговорить ее выпить пива. Этот момент оставляю на усмотрение ДМа, надо учесть только то, что Ариадна – прекрасная на вид девушка, с очень

сильным даром убеждения, и она попытается убедить игроков, что кровь гораздо лучше пива и обратить их в вампиров. Как только девушка выпьет пиво – на нее снизойдет озарение. Она сразу снимет порчу и вообще перестанет пить кровь. Это победа.

Есть правда альтернативный вариант для die hard боевочников. Собираем команду вампиркиллеров и паладинов епископа и уничтожаем все вампирское гнездо вместе с Ариадной.

Конец

За помощь в деле спасения пива партия получит от общества пивоваров огромный бочонок пива, от епископа жареную кабанью ногу и от Белых Орлов пакетик чесночных чипсов. Когда приключенцы закончат пьянку, то окажутся вновь в своем времени, в той же пивной, рядом будет сидеть тот самый человек в черном плаще.

«Кто ты?»- спросят приключенцы. «Кто я...» – человек задумается минут на 5, а затем громким страшным голосом «Я пивной ДМ!!!»

Приложения

Вампиры

Хиты = хитам человека того же уровня, однако атаки по критическим обычным оружием невозможны.

Спец. Оружие против вампиров:

- Любое серебряное, позволяет наносить повреждения по критическим
- Осиновый кол, повреждения не наносит но при успешной атаке обездвиживает вампира на 4 раундов

Атака:

- вампир может атаковать как человек, т.е. используя руки, ноги или оружие. При атаке руками повреждение +2(острые когти)
- атака зубами – ПД=5, бонус атаки рассчитывается как у атаки рукой. Критическое событие - при попадании снимаемые хиты добавляются к хитам вампира.

Магия:

- Вампиры используют любую магию, кроме магии жизни и света.
- Иммунны к магии смерти и тьмы, от магии света получают двойной вред.

Спец. особенности

- У вампиров ночное зрение
- Свет для них губителен
- Вампир может превратиться в летучую мышь
- На 4-м уровне он может выбрать приз – туманная форма, при переходе в эту форму вампир приобретает иммунитет к любым физическим атакам и сам может атаковать только посредством магии. Смена состояний занимает 4ПД.

Уровни

Вампиры как и люди могут расти в плане уровней. Призы – каждый 4-й уровень. Средний вампир по боевым качествам примерно равен человеку, с уровнем на 1 больше.

Ариадна

И=10, X=10, Секси, уровень 10+, куча всякой магии, оружием не пользуется, но при критическом попадании(укусе) укушенный становится вампиром.