



ШУТЗЕМЕЛЬЕ БЬЮЩЕГОСЯ РЫЦАРЯ

2-й УРОВЕНЬ

5Е

«Шут»земелье Бьющегося рыцаря

Приключение «Шутземелье Бьющегося рыцаря» рассчитано на четырёх персонажей второго уровня. После его окончания герои получают достаточно опыта, чтобы получить третий. Персонажи должны спуститься в магическое подземелье и починить его до того, как оно взорвется и уничтожит город.

Действие этого приключения происходит в Ардене, но его можно вписать и в ваш собственный мир. Не столь важно, из кого состоит группа героев, если они будут действовать с умом.

Предыстория

Бьющийся рыцарь — магическая таверна, расположенная в сердце купеческого квартала Денмарша. В ней подаётся отличная еда, холодные напитки, а также предлагается развлечение: «Шут»земелье. Созданное как магическая полоса препятствий, Шутземелье позволяет обывателям почувствовать себя героями на час без страха смерти или получения серьёзного урона. Любой, кто оказывается на пороге смерти, магическим образом телепортируется обратно в таверну без повреждений своему имуществу и с вылеченными ранами.

Однако сегодня магические силы Шутземелья дали сбой. Устройство, которое подпитывает полосу препятствий, вышло из строя. Оказавшись не в состоянии добраться до механизма глубоко под таверной и перезапустить его, владелец ищет помощи местных героев. Им предстоит победить сломанных музыкальных автоматов, спуститься в Шутземелье, преодолеть ловушки, решить головоломки и, наконец, сразиться с бесчинствующим существом в его сердце.

СЮЖЕТНЫЕ ЗАЦЕПКИ

Таверна Бьющийся рыцарь может быть расположена в любом городе достаточного размера. Отправить туда группу достаточно просто, и начало приключения может быть весёлым сюрпризом для игроков, которые считают, что они просто остановились на пути к более классическому подземелью.

Выберите одну из причин ниже, почему группа оказывается в Бьющемся рыцаре, или придумайте свою:

- **Запланированный отдых.** Группа завершила предыдущее приключение и решила отдохнуть. Они направляются в Бьющегося рыцаря в поисках еды и развлечений.
- **Празднование.** Группа отмечает что-то: победу, день рождения, праздник и т.п. и выбирает Бьющегося рыцаря местом проведения праздника.
- **Охотники за рекордами.** Персонажи прослышали о Шутземелье и решили показать местным, кто здесь настоящие герои, установив рекорд.

Ночь в городе

Спокойная ночь в городе, что нечасто бывает в последнее время. Без монстров, которых нужно бить, без горожан, которых нужно спасти, или заданий, которые нужно выполнять, можно провести время легко и непринужденно. Вы не помните, кто посоветовал вам Бьющегося рыцаря, но тут же согласились.

Отличное заведение с едой, напитками и развлечениями было визитной карточкой этого города. Построенное почти век назад и перестроенное множество раз с тех пор, оно находится в самом центре — купеческом квартале. Однако большое, но скромное здание выделяется среди соседей благодаря гигантской статуе рыцаря, которая украшает парадные ступени, а многочисленные знамёна и волшебные огни бегут по всему фасаду.

Каждую ночь искатели приключения, семьи и путешественники выстраиваются здесь в очередь, чтобы занять столик или испытать острые ощущения от Шутземелья — волшебной полосы препятствий под заведением. Уникальное по своей конструкции, оно спроектировано так, чтобы дарить острые ощущения и почти-смертельный опыт без какой-либо реальной угрозы. Любой, кто падёт жертвой одной из многочисленных ловушек или головоломок, в последний момент телепортируется в целости обратно ко входу. Один из главных аттракционов за ужином — огромные зеркала, которые показывают прогресс тех, кто в данный момент проходит полосу препятствий. Между забегами живая сцена представляет разные шоу, чтобы развлекать публику.

Когда вы прибываете к заведению, то видите большую толпу снаружи. Вы замечаете стражников и группу лекарей, которые занимаются травмами и ранами в толпе.

Толпа состоит из горожан, персонала и посетителей, которые были либо рядом, либо внутри, когда Шутземелье забарахлило. Стражники стоят у входа и не пускают никого. Жрецы храма неподалёку занимаются ранами тех, кто пострадал. Человек в красных королевских доспехах, ведущий вечера Бьющегося рыцаря, ходит перед зданием.



Если персонажи поинтересуются происходящим, они узнают следующее:

- Во время одного из последних шоу механический актёр сошёл с ума и атаковал зрителей.
- В это же время кто-то вышел из Шутземелья сильно раненным.
- Стражники не горят желанием разбираться в этой ситуации.
- Человек в красном предлагает награду любому, кто войдет внутрь и разберется со всем.

Человек в красном — Реджинальд. Он управляющий этого заведения. Если персонажи обратятся к нему, он расскажет следующее:

- Механические автоматы, атаковавшие гостей, были созданы, чтобы играть в музыкальной группе в таверне. Они не вооружены нормальным оружием, но используют свои инструменты как дубины.
- Шутземелье не работает как следует. Предохранители вышли из строя. Если кто-то умрёт внутри — он умрёт навсегда.
- Всё заведение питается от магической установки в комнате в самом конце Шутземелья. Её отключение приведёт к отключению всего внутри.
- Шутземелье было недавно обновлено, и он сходу не сможет ничего сказать о комнатах.
- Если не разобраться в ситуации, всё здание может быть уничтожено.

Он предлагает персонажам по 100 зм, если они смогут пойти внутрь и отключить Шутземелье.

Вступительный акт

Когда вы входите в теперь уже пустое лобби заведения, вы слышите металлические шаги в соседней комнате. Значок рядом указывает, что это основная трапезная.

Столкновение: соломенные конструкты. В трапезной находятся три музыкальных автомата и танцующий медведь Гизмо. Музыкальные автоматы используют блок характеристик **гоблина**, а Гизмо — **хобгоблина**, но при этом все они имеют тип — конструкт и обладают только следующей атакой:

Импровизированная дубина. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. Попадание: 9 (1к6 + 2) дробящего урона.

Когда вы наносите завершающий удар, конструкты разваливаются на части у ваших ног. С последним снопом искр они затихают. За ними дверь в Шутземелье слегка претворена. В гнетущей тишине вы улавливаете слабый стук, чем-то похожий на сердцебиение.

Если группа обыскивает автоматов, то находит 4 музыкальных инструмента. Бросьте 1к10 четыре раза и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить, чем орудовали конструкты:

к10	Инструмент
1	Волынка
2	Барабан
3	Дульцимер
4	Флейта
5	Лютня
6	Лира
7	Рожок
8	Флейта Пана
9	Шалмей
10	Виола

Если они обыскивают комнату, то находят следующее при успешной проверке Интеллекта (Анализ) с УС 14: 25 зм, 14 см, 10 мм, зелье лечения, свиток заклинания *Очищение пищи и питья*.

Веселье для всей семьи

Когда вы входите в дверь в Шутземелье, то телепортируетесь в комнату с двумя большими статуями рыцарей и опускной решеткой между ними. Через мгновение после вашего появления вы слышите сломанный бестелесный голос.

«Добро пожаловать б-б-б-бравые приключенцы! Сможете л-л-л-ли вы пройти оп-оп-опасное Шутземелье? Давайте проверим! Ваше и-и-испытание начинается с-с-с-сейчас!»

Как только он заканчивает свою речь, решётка поднимается, открывая проход в небольшую комнату с двумя статуями и длинной лестницей, ведущей вниз, на другом её конце.

Толкающие лестницы

В этой маленькой комнате находятся две статуи, указывающие вниз по лестнице.

Ловушка: ожившие статуи. Лестница является первой ловушкой. Статуи попытаются толкнуть любого, кто пройдет мимо них по лестнице. Персонажи должны совершить спасбросок Ловкости с УС 14 иначе их толкнут с лестницы, и они получают 2к6 дробящего урона от падения. После того, как ловушка обнаружит себя, любой, кто совершает спасбросок, делает это с преимуществом.



КОМНАТА МНОГИХ ДВЕРЕЙ

В этой комнате находится десять разных дверей, включая ту, через которую входят персонажи. Каждая имеет цветной коврик перед ней. В остальном двери идентичны. Когда игроки открывают двери, используйте таблицу ниже для определения того, что находится за ней:

- **Пурпурный.** Облако газа вырывается из-за двери, открывший должен совершить спасбросок Телосложения с УС 13 иначе будет отравлен и ослеплён на 1 час.
- **Тёмно-синий.** Разряд ледяной энергии вылетает из-за двери в открывшего. Совершите дальнбойную атаку с модификатором +4. При попадании разряд наносит 1кб урона холодом и скорость цели уменьшается на 10 фт. на 1 час.
- **Зеленый.** Котел с кипящей зеленой жидкостью находится за дверью. При открытии, пусть игрок загадает «чёт» или «нечёт», затем бросьте 1к20 в закрытую. Если выпадет загаданное, пары из котла даруют бонус +1 к случайной характеристике. Бонус действует 1 час. В противном случае пусть персонаж совершит спасбросок Телосложения с УС 13, уменьшая на 1 случайную характеристику на 1 час при провале.
- **Оранжевый.** За этой дверью находится анималистический тотем. Если открывший имеет Силу 16 или выше, он получает +1 к броскам урона на 1 час. Если нет, он должен совершить спасбросок Мудрости с УС 13, получая штраф -1 к броскам урона на один час при провале.
- **Белый.** Магический символ выгравирован в полу за этой дверью. Наступивший на него восстановит количество хитов равное двум своим костям хитов. Хиты выше максимума становятся временными.
- **Светло-синий.** За этой дверью находится разумный электрический разряд, который бьёт того, кто откроет дверь, затем перескакивая на ближайшее существо. Совершите дальнбойную атаку по первой цели +4 к попаданию, которая наносит 2кб урона электричеством. По следующей цели атака совершается с +2, и наносит 1кб урона электричеством. Он рассеивается после совершения обеих атак.
- **Красный.** Каменный рот выплевывает 15 фт. конус огня, как только дверь будет открыта. Все в зоне поражения должны совершить спасбросок Ловкости с УС 13, получая 2к4 урона огнём при провале или половину этого урона при успехе.
- **Желтый. Оживлённый доспех** находится за этой дверью. При осмотре он кажется латным доспехом +1, однако, как только кто-нибудь пытается его взять, он атакует.
- **Черный.** Это — обычная дверь, и она ведёт глубже в Шутземелье.
- **Серый.** Персонажи только что вошли через эту дверь.

ПРУД КАМЕННЫХ ПЛАТФОРМ

Вы входите в большую комнату со статуей четырёхголовой гидры в центре и водой, заполняющей большую часть пространства. Круглые каменные платформы окружают статую. Слева металлическая решетка преграждает путь к выходу.

Ловушка: огненные классики. Как только кто-то прыгает на одну из платформ, пусть все совершат бросок инициативы. Статуя гидры действует по инициативе 10 и стреляет огненным снарядом по случайному персонажу на одной из платформ. Это дальнбойная атака с +2 к попаданию, которая наносит 1к10 урона огнём. Прыжки по платформам требуют совершения проверки Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) с УС 10. Если проверка успешна, персонаж может двигаться со своей обычной скоростью по платформам, совершая несколько прыжков по пути. При провале он падает в воду и телепортируется к последнему стабильному месту, на котором стоял. Проверки нужно повторять в начале каждого своего хода при движении по платформам. Как только один член группы достигает выхода из комнаты, статуя гидры прекращает атаку.

БИБЛИОТЕКА БЕСКОНЕЧНЫХ КНИГ

Эта комната почти такая же большая, как и предыдущая. Пол устлан коврами, а стены заставлены книжными шкафами. Вы не видите другого выхода из комнаты, а в центре комнаты находится стол с двумя скамейками и открытой книгой.

Книга в центре комнаты называется «Сказанье о приключенце. Том 1». В ней персонажи находят детальное описание своего опыта в Шутземелье до этого момента. История заканчивается строкой: «...и затем они взяли книгу. Продолжение следует».

Секрет этой комнаты в нахождении следующей книги: «Сказанье о приключенце. Том 2». Она может быть найдена в северной части комнаты на восточном стеллаже. Книга может быть найдена при успешной проверке Интеллекта (Анализ) с УС 16. Персонажи получают преимущество к проверке, если заявляют, что ищут эту конкретную книгу.

При успехе они находят книгу. Внутри говорится: «...и затем, книжный шкаф был открыт». Когда они прочитают это, книжный шкаф сдвигается, образуя проход.

Столкновение: бумажные порезы. При провале проверки книга, которую они найдут, атакует их, используя блок характеристик **летающего меча**.



ЗАЛ ГОЛОДНЫХ РТОВ

Коридор впереди вас — длинный и пустой за исключением больших демонических голов в стенах слева и справа. На полу находится затейливо вырезанный клетчатый узор. В дальнем конце вы замечаете выход.

Ловушка: клетчатая смерть. Плитки клетчатого пола выглядят одинаково для персонажей. Те, что отмечены красным на карте, активируют демонические головы на одной с ними линии, из которых вылетает по арбалетному болту в того, кто наступил на плиту. Плита активируется при весе в 100 фунтов. Совершите дальнобойную атаку +4 к попаданию. *Попадание:* 1к6 колющего урона. Плита перезаряжается как только кто-то сходит с нее.

ПЫЛАЮЩИЕ РУИНЫ

Вы оказываетесь в большой куполообразной комнате. На полу лежат каменные расколотые колонны. Большой мост пересекает разлом в центре комнаты. Разлом излучает невероятный жар из-за лавы, что в нём течёт. На дальнем конце помещения вы можете различить выход.

Столкновение: огненный народ. Два **магмовых мейфита** и два **гигантских огненных жука** прячутся в этой комнате на дальней стороне моста. Когда персонажи пересекают его наполовину, монстры атакуют.

Если персонаж падает в лаву, он получает 10к10 урона огнём при падении и в начале каждого своего следующего хода, пока не выберется из неё.

КОНЕЦ ПУТИ

Комната, в которой вы сейчас находитесь, очень похожа на ту, с которой вы начали, когда были телепортированы в Шутземелье. Две большие статуи стоят впереди вас. За ними вы можете видеть телепортационный круг. Справа высится массивная двустворчатая дверь. На знаке написано: «Только для ремонтного персонала — остальным вход воспрещён».

Телепортационный круг отправит персонажей обратно в холл Бьющегося рыцаря. Впрочем, сейчас он не работает. За дверьми находится магический аппарат, который питает весь комплекс. Обычно он использует поработённого **огненного элементаля** в качестве источника энергии, но тот вырвался на свободу.

Он ослаблен из-за того, что был заперт в машине, и у него недостаточно сил, чтобы пробиться через двери и сбежать окончательно. Всплески энергии, которые он выдаёт — причина неполадок.

Когда персонажи входят в комнату, он атакует. Он говорит на игнанае, но его ментальное состояние слишком нестабильно, чтобы вступать в разговор, а его ярость слишком сильна, чтобы успокоиться и вести беседу. Когда он будет побежден, прочитайте следующее:

С воющим рыком огненный элементаль превращается в пар и улетучивается на ваших глазах. Всё, что осталось от него — стеклянный осколок с частицей его силы.

Машина повреждена, но работает. Если игроки преуспеют в проверке Интеллекта (Магия) с УС 16, то догадаются, что если установить этот осколок стекла в определённый паз в машине, он выдаст небольшое количество энергии и позволит перенаправить её с Шутземелья в телепортационный круг и сбежать.

Эпилог

Когда персонажи сбегают из Шутземелья, они оказываются в холле «Бьющегося рыцаря». Толпа снаружи по большей части разошлась, и Реджинальд с городской стражей ожидает их. Реджинальд горячо благодарит их и немедленно платит обещанную награду.

Если персонажи объясняют, что причиной всех проблем был сбежавший огненный элементаль, стражники сразу проявляют интерес к этой теме и просят рассказать больше. Когда персонажи рассказывают им всё, что знают, стражники информируют Реджинальда, что «Бьющийся рыцарь» закрыт до особого распоряжения пока ведётся расследование халатного использования элементальной магии в городе. В этом случае Реджинальд грустнеет, но стражники платят каждому персонажу дополнительно по 25 зм за информацию.



Арт: Shutterstock

Текст: Бенджамин Палмер

Перевод: Арслан Атаназаров

Вёрстка: [Long Story Short](https://www.longstoryshort.ru/)

[WWW.ADVENTURESAWAITSTUDIOS.COM](https://www.adventuresawaitstudios.com)

Open Gaming License The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other forms in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphics, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title, and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. **Copyright 2021 Adventures Await Studios**

