

# СУНДУК МЕЧЕЙ — ГОТОВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Вы находите прямоугольный сундук, он заперт на тяжёлый железный замок. Ключ прикреплен здесь же и болтается на верёвке рядом с замком. На крышке сундука имеется табличка:

**Внимание!**

**Волшебные мечи!**

**Не открывать!**

Внутри сундука находятся [летающие мечи](#).

Их должно быть достаточно, чтобы опасность сражения получилась хотя бы средней, но желательно сделать бой сложным.

Когда сундук будет открыт, мечи немедленно разлетятся на 25 футов во всех направлениях, а затем начнётся бой, бросайте инициативу (это сделано для того, чтобы одно заклинание по области не закончило сражение на первом же ходу).

Мечи атакуют ближайшее существо и не остановятся, пока не будут уничтожены.

Если персонажи не откроют сундук, его можно оставить в качестве лута, а в будущем он будет содержать 6 летающих мечей, чтобы игроки могли использовать его в качестве жестокого и кровавого отвлекающего манёвра.

Эта сцена хорошо покажет себя и как случайное столкновение, и в качестве строчки в вашей таблице сокровищ (как проклятый предмет), либо как дополнительная опасность/особенность внутри другой сцены:

«Последний культист открывает сундук, и мечи разрубает его на куски»

или

«Когда вы ныряете в укрытие за гору драконьих сокровищ, ваш взгляд цепляется за сундук с большими красными буквами на крышке, надпись гласит...»

Для тех, кому не охота считать самим, вот сложность встречи для четырёх персонажей.

**Уровень 2.** Средняя сложность: 4-5 мечей. Тяжёлая: 6.

**Уровень 3.** Средняя: 6-7 мечей. Тяжёлая: 8-10.

**Уровень 4.** Средняя: 8-10 мечей. Тяжёлая: 11-13.

**Уровень 5.** Средняя: 14 мечей. Тяжёлая: 15-21.

Эти расчёты применимы только к первому столкновению с сундуком, если его открыли сразу. При последующих взаимодействиях лучше сделать меньше мечей — не более 6-10.

## Вариации

- Пусть надпись будет на dwarvian, а вместо мечей вылетают боевые топоры (используйте тот же блок характеристик).
- Сундук может быть поменьше, а внутри лежат ножи.
- Сундук, наполненный арбалетами. Одна дальнебойная атака с уроном тяжёлого или легкого арбалета, после чего они получают характеристики палицы.
- Мечи, одержимые призраками, демонами, феями или другими подобными духами: один из них — умный лидер, отдающий остальным тактические приказы, строящий планы и имеющий мотивы.
- На сундуке написано предложение, задание или даже просьба. Если владелец следует инструкциям, мечи ведут себя как обычное оружие.
- Сундук — это уловка, ловушка или даже предупреждающий сигнал для ближайшей нежити, голема или аналогично зачарованного неживого существа (сущест), которое может позволить себе подождать.
- Мечам отдан магический приказ «лежать и ждать», так что они не активируются и не оживают, пока группа не вступит в бой, не устроится перевести дух (короткий или долгий отдых) или не начнёт напряжённые переговоры с явно враждебным противником/группой.
- Один меч очень яркий / имеет поющие чары / заставляет всех существ поблизости понять, что что-то не так (звуковая/световая «ловушка»).
- Иллюзия, срабатывающая при открытии сундука, изображающая мечи, которыми владеют призраки, тени или другие полупрозрачные враги. Это может заставить героев в течение нескольких раундов атаковать иллюзию (иллюзии), а не сами мечи, пока они не разберутся в ситуации.
- **Оживление вещей** [Animate objects] — это способность, которой наделены **самоцветные пауки** — крошечные големы, прикрепляющиеся к любому оружию и оживляющие его. Если предмет уничтожен, самоцветный паук незаметно переползает на другой неповрежденный клинок или опасный предмет и атакует снова.

**Оригинал:** [Steal this encounter: Box of magic swords](#)

**Перевод и оформление:** [Long Story Short](#)

**Изображение:** [Stable Diffusion](#)

