

ТАИНСТВЕННЫЕ И СТРАННЫЕ ВЕЩИЦЫ

«Да, имеется у меня одна загадочная штукавина... сейчас! — торговка ненадолго пропадает в задней части магазина и затем возвращается со свёртком в руках. — Думаю, вам понравится». Необычные, непонятные, возможно даже бесполезные — такими кажутся эти предметы, впервые попадая к кому-нибудь в руки. Но так ли это на самом деле?

Никогда не знаешь, что найдёшь у очередного торговца или в глубинах подземелья.

20 + 1 диковинка

1. Квадратная каменная пластина 8 на 8 дюймов. На одной из её сторон выбита фраза «не разбивать», написанная на шести редких языках. (*Shakusky*)
2. Хитроумная механическая шкатулка-головоломка. Каждый раз, когда кто-нибудь вот-вот её решит и откроет, происходит событие, которое мешает этому (часто абсурдное или статистически невероятное), и весь процесс приходится начинать сначала. (*Laolet*)
3. Плащ, делающий своего носителя одновременно невидимым и слепым. (*Exellion*)
4. Забавное зеркало, отражающее предметы не зеркально... Хотя кое-что всё таки отражается нормально. (*товарищ Крузеништерн*)
5. Кинжал, позволяющий получить воспоминания жертвы при убийстве. Однако со временем владелец перестаёт отличать свои воспоминания от чужих — они переплетаются воедино, приводя к безумию. (*FromFrozenHell*)
6. Небольшой кожаный пояс с застёжкой — то ли браслет, то ли ошейник. К нему прикреплена прозрачная сфера из неизвестного материала. Внутри сферы неведомо как помещены мириады крошечных искорок, которые к центру завиваются туманной спиралью. Если сферу покрутить, искорки остаются в одном и том же положении относительно земли. (*HogArt*)
7. Красивое кольцо, которое странным образом начинает сильно нагреваться, когда носитель подходит к некоторым домам в городе. (*Ogiervann*)
8. Древняя на вид курительная трубка. Если её разжечь, дым будет указывать путь. (*Lui*)
9. Высушенная куриная лапка. Пока существо держит эту лапку при себе, оно способно понимать куриц и петухов, а также может говорить с ними. (*Ruvion*)
10. Морская раковина, всё ещё пахнущая океаном. Если приложить к ней ухо, можно услышать указания на первичном языке вроде «семь лиг прямо» или «повернитесь направо». Указания меняются в зависимости от того, где находится удерживающее раковину существо. (*Shakusky*)
11. Красный шар, который содержит внутри то, что в данный момент хочет его носитель. Предмет материален и существует на самом деле, но шар невозможно разбить и заколдовать, или как-либо иначе нарушить его целостность. (*Exellion*)
12. Полупрозрачное полотно серого цвета 2 на 2 фута. На нём изображён круг из повторяющейся множество раз фразы на гномьем: «Явленное не скрыть». (*Bearded_dog*)
13. Проклятая роковая монета, которая приносит неудачу и возвращается окольными путями к своему владельцу, пока тот не примет свою судьбу. Целью проклятья становится тот, кто бежит от себя и своего предназначения. (*Denkuro*)
14. Серебряный амулет с голубым самоцветом посередине. Надевший этот амулет может читать обратные мысли существ, на которых он смотрит. Если цель думает, что яблоко вкусное и сладкое, то владелец амулета будет слышать, что оно противное и горькое. (*Ruvion*)
15. Неудачная удочка, вылавливающая из любого водоёма всякий хлам: старый сапог, дырявый котелок, полусгнившую граблю и так далее. На каждом предмете имеется бирка: «Собственность Алтаросфена». В рамках одного дня для выживания каждого следующего предмета требуется ровно в два раза больше времени, чем для предыдущего. (*Shakusky*)
16. Табличка из красной глины с письменами на неизвестном языке. Если верить владельцу, была найдена на далёких островах в руинах древнего храма. Говорят, некоторые волшебники готовы отдать за такие целое состояние. Точно раз в 10 больше, чем цена продажи. Это ОПРЕДЕЛЁННО выгодное предложение. (*Bearded_dog*)
17. Закопанная на окраине поселения шкатулка, приближение к которой заставляет слышать множество голосов. Внутри хранятся десятки уникальных колец, имеющих в дизайне черты какой-либо расы и рода деятельности (например, широкое кольцо тёмного металла в виде тыков сена с изображением граблей и молота, изящное кольцо белого золота в виде ветвей деревьев с изображением лука). Если надеть их, ничего не произойдёт, но при приближении к местному алхимику любое из колец начнёт резко сжиматься. Возможно, если настроиться на кольцо, шёпот станет различим. (*Kitsury*)
18. Матовый обсидиановый мизерикорд. Холодный на ощупь. Находясь в руках у существ, которые не могут использовать магию, издаёт запах миндаля. На одной из граней клинка гравировка на inferнальном: «В дар Кхармансау». (*Bearded_dog*)
19. Украшенная рунами стопка. Существо, выпившее из неё что-нибудь спиртное, услышит голоса. Они пьяны и просят рассказать какую-нибудь историю в обмен на информацию. Кажется, эти пьянчуги являются лишь частью других историй, рассказанных кем-то ранее. Чем больше выпито, тем больше историй будет рассказано и услышано. (*Lui*)
20. Закрытая шкатулка красного дерева с вырезанным на крышке гербом предыдущего королевского дома. (*Bearded_dog*)
21. Колода карт Таро без изображений. Как только определённое существо касается карты, на ней возникает одна из двадцати двух аркан. Что будет, если собрать все карты? (*Denkuro*)

Собрано силами участников Discord-сервера [Long Story Short](#)

Обложка: [Melody Chen](#)