

# Вступление

Артефактами называют нечто большее, чем зелье лечения или меч +1. Что-то значительное. Пугающее. Крутое и необычное.

Чаще всего генераторы волшебных предметов относятся к артефактам как к продвинутым версиям обычных вещей. Но этот – не из таких. Позвольте представить «Изящный генератор фэнтезийных артефактов». С его помощью вы найдете вдохновение для создания любых вещей, от летающих мечей до поющих песков.

Как и в других «Изящных генераторах», статьи остаются за вами. Вы знаете свою игру лучше меня, так что у вас лучше получится. Тем более что я не хочу сбрасывать на вас мешанину из статов. Я лишь хочу, чтобы у вас появилась клевая идея для изящного предмета, которую вы сможете довести до ума своими силами.

Желаю повеселиться,  
Рафаэль Садовски

*От переводчика*

Рафаэль любезно разрешил публикацию этого перевода. Оригинальная книга доступна на DriveThruRPG по системе PWYW:

<https://www.drivethrurpg.com/product/263831/Elegant-Fantasy-Artifact-Generator>

Не стесняйтесь заглянуть и на сайт автора:

<https://www.ninetonguestales.com/>

# Как использовать

## 1. Не спешите

В отличие от генераторов для импровизации, этот не подходит для создания предметов «на лету». Воспользуйтесь им за пару дней до игры, чтобы у вас было время на подбор характеристик и подгонку.

Можно накидать сразу с десяток артефактов и подбирать их на игре, когда понадобятся.

## 2. Приготовьтесь

Возьмите бумажку и кости. Вам понадобятся d8, d20, d12 и d100.

## 3. Накидывайте, пока не надоест

Накидывайте и записывайте, накидывайте и записывайте. Перепишите ключевые слова, составьте список особенностей. Если какую-то особенность можно объединить с другой – вперед, не стесняйтесь! Сократите список настолько, насколько сможете. Накидайте артефакту столько особенностей, сколько сочтете нужным, и остановитесь, когда он будет, на ваш взгляд, готов.

## 4. Заполните пробелы

Дайте артефакту имя. Придумайте его характеристики. Прикиньте, зачем он может вам понадобиться на игре, и как познакомить с ним игроков.

Станет ли его появление кульминацией игры? Это главное сокровище, сердце подземелья и центр сюжета? Или просто странный, но обычный предмет вашего сеттинга? А может, что-то уникальное? Будет ли им пользоваться злодей? Скрывается ли в нем ловушка или драгоценность?

## 5. Используйте

Покажите артефакт своим игрокам и веселитесь.

# I. Тип предмета

Киньте d100, чтобы определить, чем является предмет, или выберите более конкретную группу предметов и киньте указанную кость:

d100	Группа	Предмет	Примеры и заметки
1	d20 оружия	1 Кинжал	Нож, дага, заточка, крис. Небольшой клинок.
2		2 Короткий меч	Гладиус, вакидзаси, хопеш, мачете, катласс.
3		3 Длинный меч	Палаш, полуторный меч, пата, скьявона.
4		4 Сабля	Скимитар, катана, ятаган.
5		5 Дротик	Кабанье копьё, нагамаки. Копьё короче 1,5 м.
6		6 Копьё	Дору, пилум. Копьё длиннее 1,5 м.
7		7 Пика	Оружие, которое обычно используют верхом.
8		8 Топор	Одноручный топор.
9		9 Боевой молот	Чекан, клевец. Должен пронзять броню.
10		10 Булава	Хорошо разбивает черепа врагов.
11		11 Двуручный меч	Цвайхандер, фламберг, клеймора.
12		12 Палица/Двуручный молот	Булава или молот для двух рук.
13		13 Хлыст/Цепь	Гибкое, похожее на веревку оружие.
14		14 Короткий лук	Небольшие луки, удобные в обращении.
15		15 Обратный лук	Большой тугой лук, гораздо более мощный.
16		16 Алебарда/Глефа	Секира, бердыш.
17		17 Чакрам/Метательный нож	Сюрикены, кунаи. Метательный клинок.
18		18 Посох	Боевой посох. Двуручный, деревянный.
19		19 Метательное копьё	Небольшие копьё, обычно в связках
20		20 Кистень	Булава с навершием, крепящимся цепью.
21	d12 доспехов	1 Нагрудник	С защитой спины или без нее.
22		2 Кольчужная рубаха	Классическая фэнтезийная майка из цепей.
23		3 Кольчуга	Длинная и тяжелая кольчуга с рукавами.
24		4 Ламеллярная броня	Сделана из маленьких пластинок.
25		5 Чешуйчатая броня	Сделана из чешуи какого-то зверя.
26		6 Бригантина	Пластины из металла, крепящиеся под ткань.
27		7 Полные латы	Цельнометаллический доспех.
28		8 Костяная броня	Фэнтезийный доспех из костей.
29		9 Деревянная броня	Фэнтезийный доспех из дерева.
30		10 Щит	Круглый, треугольный или тарч.
31		11 Шлем	Какие еще нужны пояснения?
32		12 Элемент доспеха	Поножи, краг или наплечник.
33	d8 ценностей	1 Картина	Фреска, холст, бумага. Краска, карандаш.
34		2 Статуэтка	Игрушка? Ее можно удерживать одной рукой.
35		3 Скульптура	Больше статуэтки, придется взять в две руки.
36		4 Керамика	Фарфор, глина, фаянс, кинцуги с золотом.
37		5 Кольцо	С камнем, обручальное, двойное, с секретом.
38		6 Ожерелье	Кулон, ошейник, жемчуг.
39		7 Браслет	Для запястья, предплечья, плеча.
40		8 Пирсинг	Серьга, кольцо в нос, губу или ноздрю.

41	1	Монеты	Могут быть любых форм и размеров.
42	2	Факел	Из дерева или металла. Да хоть из кости.
43	3	Фонарь	Ручной или на цепи, круглый или угловатый.
44	4	Игральные кости	Небольшие штучки с числами. Их кидают.
45	5	Карты	Таро, коллекционные, ручной работы.
46	6	Настольная игра	Шашки, шахматы, сёги или что-то древнее.
47	7	Чаша	Чашка, кубок, кружка или стакан.
48	8	Бутылка	Амфора, фляга или калебас.
49	9	Пояс	Ремень, упряжь или корсет.
50	10	Шляпа	Не стесняйтесь. Я предпочитаю броские.
51	11	Пальто	Не путать с накидкой – у него есть рукава.
52	12	Одеяния	Священная мантия, рубаха героя и прочее.
53	13	Перчатки	Без пальцев, с кружевами или выше локтей.
54	14	Обувь	Опять-таки, не стесняйтесь.
55	15	Плащ	Плащ, как у супергероя.
56	16	Зеркало	Ручное, напольное или настенное.
57	17	Ножницы	Что-то острое для отрезания чего-то.
58	18	Коса	Лезвие, которым (обычно) косят траву.
59	19	Часы	Песочные, водяные или солнечные.
60	20	Ключ	Что-то, чем можно открывать замки.
61	1	Пыль	Прах, сухие растения, пыльца фей.
62	2	Жидкость	Зелье, воды Стикса, сироп, масло, яд.
63	3	Осколки	Кремень, обрезки металла, ногти, стекло.
64	4	Камни	Пемза, горсть гальки.
65	5	Кристаллы	Толченный алмаз, соль, сахар, снег.
66	6	Песок	Из пустыни, с берега реки, черный песок.
67	7	Аромат	Запах, сохраненный магически или как духи.
68	8	Куски	Уголь, мел, графит, ладан.
69	1	Маленькие самоцветы	Рубины, сапфиры, изумруды, алмазы...
70	2	Большой самоцвет	Рубин, сапфир, изумруд, алмаз...
71	3	Корона	Или диадема.
72	4	Скипетр	Символ королевской власти.
73	5	Книга	Карманная или огромный гримуар.
74	6	Свиток	В футляре или просто кусок старой бумаги.
75	7	Маска	Гладкая, карнавальная, в виде черепа...
76	8	Посох	Или трость. Не предназначен для боя.
77	9	Сфера	Или держава.
78	10	Филактерия	Небольшой сосуд со священными текстами.
79	11	Реликварий	Небольшой сосуд со святыми мощами.
80	12	Флаг	Знамя или штандарт.

81	1	Линзы/Телескоп	Набор увеличительных стекол и кристаллов.
82	2	Жезл	Такие используют маги и шарлатаны.
83	3	Латная рукавица	Бронированная перчатка.
84	4	Череп	Существа, которое вам больше нравится.
85	5	Кость	Любая – челюсть ослика, бедро человека...
86	6	Чешуя	Горсть чешуек какого-то животного.
87	7	Канат/Цепь	Для любителей сибари. И матросов.
88	8	Бусы	Коралловые, четки.
89	9	Ковер	Теплый и мягкий. Иногда вешают на стены.
90	10	Духовой инструмент	Рог, дудочка, волынка, окарина, флейта пана.
91	11	Струнный инструмент	Ситар, лютня, арфа, скрипка.
92	12	Ударный инструмент	Барабаны, гонг, колокол, треугольник.
93	13	Татуировка	Рисунок или текст, набитый на коже.
94	14	Кадило	В виде чаши или на столбике, или на цепях.
95	15	Чужеродный «ореол»	Круглый чужеродный предмет.
96	16	Чужеродный «пистолет»	Чужеродный предмет, похожий на пистолет.
97	17	Чужеродное «перо»	Чужеродный предмет, похожий на карандаш.
98	18	Чужеродный «штырь»	Тонкий вытянутый чужеродный предмет.
99	19	Чужеродная «коробка»	Чужеродный предмет, похожий на ящик.
100	20	Чужеродная «штука»	Ни на что не похоже. Форма может быть невозможной, межпространственной или меняющейся.

d20 прочих занятых вещей

## II. Тема предмета

Следующие таблицы помогут разобраться, что же артефакт представляет собой.

### Материал

Кидайте, но не переставайте думать. «Меч из бумаги» звучит невозможно и интригующе. Воображение может сделать возможным что угодно – представьте, что это катана, которую сложил мастер оригами. Но, если вам нужен более удачный с точки зрения здравого смысла предмет, включайте материал не во весь предмет, а только его часть. Например, «бумажный меч» — меч, эфес которого завернут в святые писания.

Если же из «невозможного» материала сделана основная часть предмета, то это никогда не ограничивает его основную функцию. Деревянный меч режет не хуже стального, а деревянный фонарь не сгорит, если развести в нем огонь. Кроме того, они будут обладать свойствами древесины – плавать в воде, не проводить электричество и т.д. Стеклопанель броня не расколется при ударе, а стеклянную книгу можно читать, но при этом они будут прозрачными и яркой окраски.

<b>d20</b>	<b>Материал</b>	<b>Примеры и описание</b>
1-5	Обыденный	Предмет сделан из самого обычного для себя материала. Ничего примечательного
6-8	Изысканный	Материал, из которого сделан предмет, считается ценным и необычным. Он как бы на одну ступеньку лучше обычного предмета. Меч из дамасской стали, свечи из воска, который производят только в определенном городе и т.д.
9-10	Вычурный	Только самые богатые могут позволить себе такой предмет. Если он из металла или дерева, то покрыт узорами из золота и серебра. Если из ткани – то только лучший шелк. Корона будет сделана из платины.
11	Деревянный	Тополь, орех, дуб, ива, береза, эбен, бамбук, каштан, сосна, сандал или какое-то дерево вашего мира.
12	Стеклопанель	Обсидиан, прозрачное, коричневое или закаленное.
13	Кристаллический	Цельный кусок кристалла, покрытый кристаллической порошью или украшенный кристаллами.
14	Каменный	Гранит, малахит, кремь, песчаник, оникс.
15	Ценная кость	Слоновая кость, драконья кость, китовый ус, рог единорога.
16	Костяной	Предмет из обычных костей обычных существ. Не чистое и гладкое ощущение, как от слоновой кости, а более гадкое.
17	Волшебный металл	Мифрил, звездный металл, металл-которого-не-может-быть и прочие металлы, которые бывают только в вашем мире.
18	Теневой	Предмет – зачарованные тени, тьма, пустота или небытие.
19	Бумажный	Предмет сделан из бумаги. Свитки, листы бумаги или фигурка оригами.
20	Живой	Предмет – живое существо, растение или животное. Мягкие части – плоть, а твердые – кости или панцирь. Или он только похож на живое существо, как биомеханизм.

## Окраска

Из чего бы он ни был сделан, в нем есть детали определенного цвета. Возможно, это цвет ручки или оттенок металла, или на нем есть руны такого цвета. А может, это цвет его подкладки.

d12	Окраска	d12	Окраска
1	Черная, воронья, темная	7	Коричневая, древесная, грязная
2	Белая, бледная, слоновой кости	8	Серая, пепельная, седая
3	Красная, кровавая, бордовая	9	Оранжевая, янтарная, рыжая
4	Зеленая, лаймовая, травянистая	10	Фиолетовая, розовая, сливовая
5	Синяя, голубая, бирюзовая	11	Ультрафиолет, инфракрасная
6	Желтая, золотистая, сепия	12	Переливающаяся

## Происхождение

Киньте d12 три раза, чтобы выяснить, откуда предмет взялся.

3d12	Кто его сделал?	Как?	Для чего?
1	Древний творец артефактов	Вручную	Как подарок или награда для могучего героя
2	Современный творец артефактов	С помощью волшебства	Чтобы усилить создателя
3	Подземные жители	Силой мысли с помощью псионики	Как произведение искусства, которое не должно использоваться
4	Подводные жители	Из природной основы	Для определенной опасной ситуации
5	Жители других миров	Зачаровав обычный предмет	Как проклятый дар для объекта ненависти
6	Демоны	Похитив	Как часть серии предметов
7	Небожители	Проведя нечестивый ритуал, чтобы наделить предмет мощью	Чтобы оплатить долги
8	Феи	Увидев во сне и воплотив	В качестве символа власти или профессии
9	Бог/Демиург	При помощи духов мертвых	Как единственный способ запереть опасного духа или сущность
10	Великий герой	Внедрив источник силы в обычный предмет	Чтобы использовать часть более древнего, но сломанного артефакта
11	Могучее чудовище	Вырастив	На память возлюбленной
12	Само Мироздание/ Провидение	Используя часть волшебного существа	Чтобы уничтожить мир

### III. Силы и особенности предмета

Кидайте и записывайте. Сокращайте список, объединяя между собой элементы, если комбинация имеет смысл. Продолжайте кидать, пока не почувствуете, что артефакт готов.

Решайте, постоянны ли силы артефакта и действуют ли они пассивно или по команде. Есть ли у его сил ограничения? Сколько его можно использовать – раз в день, дважды в год, тринадцать раз?

<b>d100</b>	<b>Особенность</b>	<b>Описание</b>
1	Источник света	Предмет или его часть излучает яркий свет. Он может быть постоянным или загораться только при включении. Можете выбрать цвет по таблице Окраски.
2	Призываемый	Предмет существует в другом месте или другом измерении, а владелец каждый раз призывает его с помощью особой способности. Когда его не используют, он возвращается обратно.
3	Спутник	Предмет парит возле владельца. Он может вращаться у него над головой или просто следовать за ним. Если его взять, использовать или надеть, он перестанет так делать.
4	Поводырь	Предмет «помогает» своему владельцу. Меч сам ведет руку, доспехи сами подталкивают тело в сторону от опасности, книга сама раскрывается на нужной странице.
5	Эфирный	Предмет частично или полностью нематериальный. Он может проходить сквозь твердые предметы, воздействовать на духов и призраков, или просто существовать в ином измерении, а то, что использует владелец – лишь его отражение.
6	Музыкальный	При использовании предмет издает звуки, которые можно назвать мелодичными. Можно трактовать буквально – музыкальный инструмент, который играет сам по себе, или меч, который в бою создает мелодию.
7	Визжащий	При использовании предмет издает душераздирающий вопль.
8	Ядовитый	В этом предмете есть что-то ядовитое. Страницы книги покрыты ядом, меч закален в крови горгоны или броня медленно травит своего хозяина.
9	Неестественно холодный	Предмет или его действие заставляют окружение покрываться инеем от холода.
10	Цепкий	Когда вы берете этот предмет, он берет вас. Меч сидит в руке как влитой, книга прилипает к ладоням, фонарь приковывается к вам навеки.
11	Отводящий взгляд	По какой-то причине предмет и его владельца сложно рассмотреть. Его скрывает аура теней, он мысленно приказывает отвести глаза, или тут что-то совсем иное?
12	Преломляющий свет	Вокруг предмета преломляется свет. Его окружение выглядит как в разбитом зеркале или калейдоскопе.
13	Самоподдерживающийся	Предмет способен самостоятельно чиниться, заполняться и перезаряжаться.



14	Усиливающий	Сам по себе предмет не делает ничего особенного. Вместо этого, он делает своего владельца сильнее, мудрее, умелее и т.п. Меч, который делает хозяина превосходным танцором, фонарь, свет которого превращает в умелого бойца, или книга-самоучитель по техникам прана-йоги, благодаря которой мышцы лучше контролируются.
15	Искрящийся	Из предмета сыплются искры. Это искры, как от костра, или электрические? Или это крошечные золотистые и розовые сполохи пыльцы фей? Эти искры вообще хоть что-нибудь делают?
16	Шепчущий	Когда вы используете этот предмет, вы что-то слышите. Какой-то шепот. Можно ли разобрать в нем слова? Это бред сумасшедшего или тревожные предупреждения? Или, может, обрывки позабытого бесценного знания?
17	Невидимый	Предмет полностью невидим. Это никак не сказывается на его функциональности.
18	Лечащий	Предмет способен исцелять. Может, он дарует лечебные заклинания, а может, все не так явно. Меч лечит того, кого им бьют, фонарь закрыт небесным стеклом, превращающим его свет в целительное сияние, чтение сборника стихов затягивает раны.
19	Перемещающий	Предмет может унести вас в другое место. Решайте, по каким правилам и как далеко.
20	Телепатический	Предмет наделяет телепатическими силами. Конкретные силы варьируют от различения эмоций других людей до чтения мыслей всех живых существ.
21	Огненный	Классика. Пламенный клинок, фонарь, изрыгающий огненные шары, книга, сгорающая по мере чтения.
22	Телекинетический	Предмет дает способность к телекинезу. Она позволяет вытянуть ключи из-за решетки, а может, швыряться звездными разрушителями.
23	Заражающий	Предмет – «нулевой пациент» ужасной или странной заразы.
24	Магический фокус	Волшебники могут фокусировать свои магические силы на предмете и за счет этого творить заклятия лучше.
25	Говорящий	Хоть у предмета нет рта, он разговаривает вслух. Его могут слышать все окружающие. Почему он говорит? А главное, о чем?
26	Источник ветра	Предмет порождает магический ветер. Это может быть слабый постоянный эффект, а может быть могучий ураган, возникающий по команде.
27	Складной	Хитроумный мастер сделал так, что предмет может складываться, за счет магии или особого устройства. Большой предмет превращается в маленький и удобный для переноски. В сложенном виде предмет неузнаваем и не может выполнять свои функции.
28	Беззвучный	Предмет не издает звуков. Меч не звенит, броня не грохочет, музыкальные инструменты не играют, книгу нельзя прочитать вслух.
29	Дымящийся	От предмета исходит дым, постоянно или при использовании. Черный, клубящийся, удушливый смог,

		серый вьющийся дымок, как от сигареты, или тяжелый белый пар.
30	Светящийся	Предмет или его часть издают мягкое свечение. Это может происходить постоянно, при использовании или при определенных условиях. Сэм, орки поблизости!
31	Раскаленный	Предмет полностью или частично раскален докрасна. Он обжигает своего владельца или его врагов? Может, поджигает то, чего коснется?
32	Древний текст	Предмет покрыт письменами на древнем магическом языке. Что за секреты он скрывает? Историю своего происхождения? Заклинания, вырезанные на поверхности? Какую-то карту?
33	Сковывающий	Предметом можно сковать. Пораженные мечом пускают корни, удерживающие на месте, свет фонаря останавливает тех, кто его видит, или изображение в книге парализует увидевших.
34	Приносящий жизнь	Присутствие предмета заставляет жизнь бить ключом и природу расцветать. Где бы ни оказывался предмет, всюду начинается весна. Растения и животные наполняются омолаживающей жизненной силой, кто-то излечивается от ран, а вас переполняет бодрость.
35	Верный	Предмет служит только одному хозяину. Чтобы завоевать его послушание, нужно убить предыдущего владельца или провести какой-то ритуал. Меч не будет рубить. Фонарь можете зажечь только вы. Книга нечитаема ни для кого, кроме вас.
36	Видения	При использовании предмет наполняет ваш разум странными видениями. Воспоминания предыдущих владельцев? Картины будущего? Кошмарные галлюцинации?
37	Трансформер	У предмета как минимум два состояния, это и другое. Киньте основной тип предмета опять. Он может переключаться между этими формами. Или, чтобы было не так очевидно, можете сделать другую форму принципиально отличной. Ворона превращается в кинжал. Роза – в книгу. Принцесса – в доспех.
38	Призыватель	Предмет призывает какие-то сущности. Представьте стрелу, которая призывает пираний, когда попадает в цель, кадило, призывающее демонов, или корону, которая заставляет всех диких лошадей поблизости бежать на вас.
39	Невозможная конструкция	Некоторые части предмета парят в воздухе без поддержки. Или он слишком тонок, чтобы не обрушиться под собственным весом. Что-то в нем явно странно и противоестественно.
40	Останавливающий время	Предмет может ненадолго останавливать время. Во всем мире или только ближайшем окружении? А что потом? Ускорится ли время, чтобы нагнать само себя, или разорвется навеки?
41	Хранящий сокровище	В предмете скрыто что-то очень ценное. Надо только как-то «открыть» его. Но знают ли об этом игроки? А главное, будет ли предмет после этого работать?

42	Подпитывающий	Так или иначе, предмет поддерживает во владельце жизнь. Может, он магически питает его, может, наполняет его легкие воздухом, а может, создает воду прямо у него в теле.
43	Правдивый	Обладатель предмета или тот, кто попал под его воздействие, не может лгать.
44	Мускусный	Предмет испускает мускусный запах, который привлекает животных.
45	Кровопускатель	От этого предмета у людей идет кровь. Пара шуточных взмахов мечом оставляют глубокие раны на окружающих, от света фонаря у всех идет носом кровь, а от чтения книги плачешь кровавыми слезами.
46	Ароматный	Предмет испускает специфичный, но приятный запах.
47	Находящийся в теле	Предмет находится в теле хозяина. Он погружается в него магическим образом, пока не понадобится. Это не причиняет владельцу значительной боли. Пока предмет находится в теле, он скрыт от посторонних глаз, хотя магия (или рентген) может его найти.
48	Возбуждающий	Предмет каким-то образом вызывает в окружающих сексуальное возбуждение. Эффект может быть слабым, а может быть непреодолимым.
49	Вещие сны	С предметом вы видите сны глазами других существ.
50	Работает от солнца	Для чего бы предмет ни использовался, для работы ему нужен солнечный свет.
51	Благостный	Этот предмет вызывает в вас ощущение легкости и радости. Или в том, кого им стукнули.
52	Обезболивающий	Предмет отключает болевые рецепторы. Это может быть как даром, так и проклятием – можно не заметить смертельной раны, пока не погибнешь.
53	Защищающий	Предмет волшебным образом защищает вас. Он защищает от физического вреда или чего-то более необычного?
54	Провокатор	Из-за чего-то предмет приводит людей и других существ в ярость, и они нападут на его обладателя, едва его завидев.
55	Энтропийный	Все рушится вблизи предмета. Цветы гниют, раны открываются, друзья ссорятся, металл ржавеет.
56	Источающий феромоны	Предмет распространяет неощутимые феромоны, которые влияют на других существ. Что они в них вызывают? Страх? Желание? Отвращение?
57	Ультразвуковой	Предмет издает звук в ультразвуковом спектре, из-за чего собаки, дети и прочие существа с чутким слухом начинают беситься.
58	Покоритель гравитации	Предмет влияет на силу тяжести поблизости. Враги впечатываются в землю под нагрузкой в 5G, или вы скачете, как на Луне.
59	Просветляющий	Использование предмета дарует сверхъестественное прозрение, благодаря чему можно найти ответы на давно мучавшие вопросы. Убей вот этим мечом двенадцать человек и разреши все свои личные проблемы!
60	Легендарный	Предмет настолько знаменит, что его узнает кто угодно.

61	Преодолевающий пространство	Предмет или его действие магически расширено. Меч может разрубить врага на горизонте, фонарь заставляет светиться глаза, а книга хранит текст из всех книг в радиусе 2 км.
62	Смещающий	При использовании предмет заставляет другие предметы или существ исчезнуть и появиться вновь в произвольном месте. Щит с таким свойством крут, особенно когда смещает стрелы в лицо стрелку.
63	Странное зрение	Предмет дает владельцу странный спектр зрения, полезный в одних случаях и не очень – в большинстве других. Ночное зрение, духовное зрение, видение звуков или запахов. Или более экзотические: видение крови (кроме крови и подобных жидкостей не видно ничего), радиозрение, видение ауры, микроскопическое зрение...
64	Рассказчик	Применение предмета порождает небольшой кусок захватывающей истории. Брызги крови, которые разбрасывает меч, сложатся в слова, в клубах дыма из трубки угадываются лица героев древности, а корона вырезает на лбу надевшего текст. Предмет стал частью истории, и ему не терпится ею поделиться.
65	Приносящий удачу	Предмет подчиняет судьбу на благо хозяина.
66	Медиум	Предмет обладает сверхъестественной связью с духами. Он позволяет видеть их, общаться с ними или защищаться от их воздействия.
67	Хаотический	Применение этого предмета может быть как смертельно опасно, так и невероятно эффективно, ведь каждый раз из-за него происходят странные, непредсказуемые и восхитительные вещи. Они в равной степени могут быть полезными, вредоносными или не влияющими на владельца предмета.
68	Заглушающий звуки	Предмет заглушает или искажает звуки вокруг себя.
69	Перерождающийся	Предмет неестественно быстро изнашивается, разрушается и возрождается подобно фениксу.
70	Полиморф	Предмет может изменять свою форму. Изменения не могут быть кардинальными, и масса предмета сохраняется. Меч может превратиться в трость, корона – в чакрам, нагрудник – в щит, а браслет – в кинжал.
71	Ужасающий	Предмет повергает окружающих в великий сверхъестественный ужас.
72	Материнский	Предмет порождает живые сущности при использовании. Щепки из-под топора оживают. Волшебный камень создает огненных элементалей. Страницы книги оживают и разбегаются в процессе чтения. Эти порождения обычно живут недолго и тупые как пробка, если вы не захотите иначе. Также подумайте, можно ли ими управлять.
73	Кровососущий	Предмет медленно вытягивает жизненные силы из своей жертвы.
74	Эмпат	Владелец предмета может испытывать чувства других. Цель сначала нужно как-то выделить предметом – ударить или просто указать на нее.

75	Неразрушимый	Предмет нельзя уничтожить или повредить.
76	Скорбный	Использование предмета вызывает в окружающих глубокую сверхъестественную печаль.
77	Изменяющий	Предмет изменяет владельца физически. Он может превращать в чудовище, животное, растение, или просто менять пол, а то и выращивать крылья.
78	Опьяняющий	Предмет может наполнять кровь живых существ алкоголем или наркотиками.
79	Оукливающий	Предмет заворачивает цель в своеобразный кокон.
80	Отвергающий смерть	Если владелец предмета погибает, он становится разумной нежитью.
81	Украшающий	Тот, кто надевает предмет, сразу становится красивее, чем самый красивый из окружающих. Ну или просто этот предмет ему на редкость идет.
82	Населенный	В предмете обитает дух, бестелесный разум или какое-то энергетическое существо. Обитатель может быть настроен к владельцу предмета доброжелательно или злонамеренно, а может преследовать свои цели.
83	Прелесть	Чем дольше вы смотрите или носите предмет, тем сильнее вы к нему привязываетесь.
84	Клонирующий	Предмет создает копию владельца. Это может быть злой двойник, настоящая независимая копия или подчиненный оригиналу клон. Продолжительность существования копии тоже может быть любой – от секунд до полноценной жизни.
85	Удваивающийся	Предмет может создавать свою копию.
86	Кинетическое хранилище	Предмет может собирать кинетическую энергию, смягчая воздействие на владельца, усиливая его удары или объединяя оба варианта.
87	Облучающий	Предмет сильнее обычного, но медленно ослабляет своего владельца.
88	Клеймящий	Предмет оставляет свою отметину на всех, кто подвергся его действию. Шрамы от меча чернеют, у увидевших желтый свет фонаря глаза меняют цвет, на пальцах прочитавших книгу остаются вытатуированные слова и предложения.
89	Откликающийся на зов	Если предмет потерян или украден, владелец может позвать его особым словом или жестом. Предмет медленно покатится в сторону хозяина, а может, полетит к нему напрямик, прошибая собой все препятствия, пока не воссоединится с ним.
90	Превращающий	Подверженные действию предмета превращаются во что-то безобидное, ужасное или странное.
91	Сосуд	В предмете сохранился разум могущественного создания или героя. При использовании, он может подчинить под свой контроль тело владельца.
92	Вводящий в заблуждение	Создатель предмета хотел скрыть от окружающих реальное его предназначение, сделав его похожим на что-то другое. Киньте тип предмета снова. Предмет похож на первый тип, но работает как второй. Это может быть следствие иллюзии, механизма или магии.
93	Кусучий	Причиняет небольшую боль или кусает своего хозяина.

94	Питающийся памятью	После каждого применения, владелец теряет часть своих воспоминаний.
95	Опьяняющий владельца	Использование опьяняет хозяина предмета. Эффект может быть похож на легкое опьянение, а может – на суровый психоделический трип.
96	Беглец	Предмет изо всех сил пытается куда-то добраться и воспользуется любой возможностью выскользнуть из рук, провалиться в расселину и оказаться украденным.
97	Нудист	Предмет можно использовать только обнаженным.
98	Созданный в мучениях	Предмет создали из плоти и жил, или из зубов младенцев, или закаляли в крови девственниц. Он вызывает стойкое гадкое ощущение.
99	Злой	Предмет создали, чтобы творить зло. Он будет подстраивать обстоятельства, приносить несчастья и влиять на владельца, чтобы его действия несли зло.
100	Смертоносный	Предмет необычайно опасен. Он может мгновенно убить любого при минимальных усилиях.

## В завершении

Надеюсь, вам понравилось. Можете рассказать друзьям об «Изящном генераторе фэнтезийных артефактов» – он не такой уж и дорогой.

Если вам понравилась идея, можете взглянуть на другие «Изящные генераторы».

Спасибо, что скачали эту книгу и до встречи!