

# К100: ПРЕДМЕТЫ ДЛЯ ПРОДАЖИ НА ФЭНТЕЗИЙНОМ ЧЕРНОМ РЫНКЕ

---



Список из 100 мистических предметов, которые  
вы можете (скрытно) купить на чёрном рынке!

# ВСТУПЛЕНИЕ

Бросьте d100 по списку ниже и выберите свой предмет! Этот список был создан сообществом r/d100.

## 100 ПРЕДМЕТОВ ДЛЯ ПРОДАЖИ НА ФЭНТЕЗИЙНОМ ЧЁРНОМ РЫНКЕ

- 1 Книга со странными пометками, которую, по слухам, забрали у мёртвого главы культа. На самом деле это была книга, исписанная малышом.
- 2 Левая рука Маауга — большая перчатка, покрытая лезвиями. Она весит около 25 фунтов, и носить её практически невозможно.
- 3 Колокольчик удачи в любви — считается, что он приносит настоящую любовь лучшим друзьям, когда в него звонят. На самом деле не приносит владельцу никакой романтической выгоды.
- 4 Кольцо с семнадцатью ключами — каждый ключ с вероятностью 5% откроет найденный вами замок. Если ключ открыл замок, он не подойдёт ни к одному другому замку.
- 5 Громкая монета — эта грязная медная монета, брошенная на землю, громко комментирует всё, что находится в пределах 60 футов от неё, на Общем, давая точное (хотя и нелестное) описание комнаты и всех её обитателей.
- 6 Амулет притяжения свиней — этот амулет делает владельца очаровательным для свиней, кабанов и других подобных зверей. Животные не причиняют ему вреда и не проявляют романтического интереса; вместо этого они просто прижимаются к владельцу и любяще смотрят на него.
- 7 Клод Несгораемый - большой, грубо сколоченный стол с вырезанной в одном углу надписью "КЛОД БЫЛ ЗДЕСЬ". Стол полностью огнеупорный; даже на элементарном плане огня он кажется прохладным и твёрдым. Кроме того, он очень тяжёлый.
- 8 Шесть упаковок зелий, связанных вместе. На одном из зелий написано: "Это не яд!". Записка волшебным образом перемещается между бутылками, если её не рассматривать. Зелья пополняются каждый вечер на закате.

- 9 Палочка, которая может исполнить желание того, на кого направлена, но она смешалась с 20 другими палочками, некоторые из которых могут быть смертельно опасными.
- 10 Запрещённые алкогольные напитки с добавлением крови иллитидов. Считается, что при употреблении обладает сильным галлюциногенным эффектом.
- 11 Яды, полученные из глаз **Злобоглаза**. Как утверждается, обладают эффектами глаз, из которых они были сварены.
- 12 Нестабильное оружие, созданное путём слияния нескольких магических предметов. Оружие мощное, но имеет шанс 1к8 разлететься от заклинания, наложенного на владельца (заклинания по области также считаются).
- 13 Песок карманного измерения — небольшой мешочек с песком, который зачарован на открытие двери в карманное измерение. Чтобы использовать его, рассыпьте песок на выбранной вами поверхности и произнесите командное слово (Шашаша!). На 1к6 минут открывается дверь, равная площади, которую покрывает песок (не более 10x10 футов). При использовании песок попадает в карманное измерение и расходует. Песка достаточно, чтобы покрыть пространство 10x10 футов или 4 отдельных пространства 5x5 футов. При многократном использовании каждый дверной проём ведёт в одно и то же карманное измерение.
- 14 Дварфийское сердце во льду. Отлично подходит для зелий лечения!
- 15 Грифоньи яйца для высококлассного обеда. Они оставят вас сытыми на весь день.
- 16 Древняя забытая валюта — ценные коллекционные монеты, считавшиеся утраченными на протяжении тысячелетий. В продаже только сегодня!
- 17 Дрессированный **Квазит** или **Бес** в маленькой клетке.

18 8 камешков в маленьком кожаном мешочке. Красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, голубой, индиго, фиолетовый, чёрный. Каждый накладывает заклинание своего уровня. Камни имеют свойства, которые показывают, сколько раз их можно использовать: “идеальный” — 3 использования, “потрескавшийся” — 2 использования, “расколотый” — 1 использование. После последнего использования камень рассыпается в мелкую пыль. Чтобы использовать камень, бросьте его в цель. (Красный (потрескавшийся) — **Огненный шар**; оранжевый (идеальный) — **Область истины**; жёлтый (идеальный) — **Дневной свет**; зелёный (идеальный) — **Рост растений**; синий (идеальный) — **Сотворение или уничтожение воды**; индиго (потрескавшийся) — **Приказ**; фиолетовый (расколотый) — **Восставший труп**; чёрный (расколотый) — **Слово силы: Смерть**)

19 Пузырёк с кровью медного дракона — кровь, ещё тёплая, взятая и сохранённая в тот момент, когда он был убит. Считается, что те, кто её выпьет, способны распознавать ложь. Человек будет отмечен магическим эффектом, и на его коже появится метка.

20 Алмазный клинок (+1) — клинок, сделанный из алмазов. Обух — серебряный, а поммель — алмазный. Он таинственным образом отражает и преломляет свет и магию. Во время атаки, вы можете бросить 1к8 и определить тип урона (1 — кислота, 2 — холод, 3 — огонь, 4 — электричество, 5 — яд, 6 — звук, 7 — некротическая энергия, 8 — излучение).

21 Сфера великого прорицания - хрустальная сфера из чёрного обсидиана, наполненная тёмной чернильной жидкостью. Внутри сферы находится небольшой белый додекаэдр с чёрным текстом на каждой из граней. От сферы исходит слабая аура прорицания. Действием можно встряхнуть сферу и прочитать текст на додекаэдре, который всплывёт к вершине сферы. Действует как заклинание **Гадание**, но может быть использовано только раз в день и имеет шанс 1к4 при использовании дать случайный результат или тот, который выберет Мастер.

22 Передовая новинка в новой области оружейного мастерства — револьвер Апаче. Представляет из себя револьвер (если вы используете 5е, правила находятся на странице 268 *Руководства мастера подземелий*) со встроенным ножом и латунными кастетами. Вероятно, его не стоит называть револьвером Апаче, если только он не имеет места в вашем сеттинге. И да, это не очень практичное оружие, но, похоже, оно быстро продётся.

23 Неприметная на вид молитвенная свеча. Точная техника формовки воска была использована для того, чтобы спрятать магические знаки внутри тела свечи, так что при горении фитиля создаётся поле, из которого не может выйти ни один звук в радиусе 12 футов. Однако свеча сгорает быстрее, чем обычная, обычно примерно за 10 минут. Это будет выглядеть так, будто вы и тот, с кем вы встречаетесь, молча молитесь, при условии, что вы не жестикулируете друг другу.

24 Флакон со слизью аблоета.

25 Небольшая копия королевской короны из слоновой кости. Её владелец может участвовать во фрактальных шахматах - версии популярной настольной игры с неопределённым количеством игроков и непостижимо большим игровым полем. Игроки могут общаться друг с другом, независимо от физического расстояния или разницы в планах, но делать это можно только при совершении хода, поэтому передача сообщений через фрактальные шахматы происходит медленно. Существует только одна игра, которая началась с момента её изобретения. За тысячи лет в ней не было победителя, но было множество проигравших.

26 Окаменевшая жаба. Если подержать её на ладони в течение минуты, тело жабы согревается и оживает. Тот, кто это сделал, может приказать ей отправиться в определённое место и оставаться там до 12 часов. После этого она попытается вернуться к своему хозяину. Пользователь снова прижимает жабу к себе на минуту, пока она не окаменеет, и получает доступ к недавним воспоминаниям жабы.

27 Портативный глазок, выполненный в виде стального круга, размером примерно с половину человеческого кулака. Гофрированный край прикладывается к поверхности твёрдого предмета, затем поворачивается по часовой стрелке, заставляя его погрузиться в поверхность. В результате образуется чисто визуальное отверстие (это скорее зрительная иллюзия, чем реальное отверстие) в объекте. Чтобы удалить его, нужно взять затупленные зубья на обращённом наружу торце и повернуть против часовой стрелки.

28 Услуги группы орков наёмников.

29 Золото шута — жидкость, которая после выливания из флакона превращается в 100 недавно отчеканенных золотых монет на 24 часа, а затем превращается в газ без запаха. Флаконы продаются как поштучно, так и оптом, причём разных размеров. Понятно, что никто на этом рынке не принимает золотые монеты в качестве платёжного средства.

30 Зеркало или линза, с помощью которых можно видеть невидимые предметы, но при попадании на них большинства источников света они дают ужасные блики.

31 Подделки престижных вин, спиртных напитков, сыров и тому подобного. Ну, конечно же, это подделки — иначе их не было бы так много, и продавались бы они по таким бросовым ценам.

32 Кошка калиновой породы. Полосатая фиолетовая, она чувствует яд и предпочитает есть отравленную пищу, даже если сыта. К счастью, кошка, похоже, невосприимчива к ядам, токсинам и кислотам. Она также может есть слизь. К сожалению, в остальном она ведёт себя как обычная кошка; на этом рынке найдётся очень мало желающих заботиться о кошке и одновременно находить полезными её способности, поэтому продавец, вероятно, предлагает кошку по заниженной цене.

33 Документ на таверну, общежитие или другое безобидное городское здание; в нём есть большой, чистый подвал со скрытыми боковыми комнатами, идеально подходящими для секретной лаборатории, комнаты для совещаний, хранилища, камеры пыток или чего-нибудь ещё.

34 Свиток, содержащий секреты поиска и управления магически спрятанной пещерной базой в горах.

35 Карты тайных ходов в подземельях старых городов или замков, продающиеся рядом с картами записанных проходов между Подземьем и поверхностью. На них есть предупреждающие знаки, но они, вероятно, не учитывают всех опасностей. Карты нечитаемые для тех, кто их не приобрёл.

36 Постановление, предоставляющее одну услугу, в пределах разумного, от преступного синдиката. Ваша оплата помогает им оставаться в деле. Постановление может быть магически отслежено ими.

37 Магический пергамент, который можно обернуть вокруг конечности, чтобы она выглядела как деревянный протез, или вокруг оружия, чтобы оно выглядело как безобидный предмет схожего размера и пропорций.

38 Двусоставные яды. Каждый из них продаётся в виде пары баночек с пипетками. Тот, кто употребит нужную дозу содержимого первой и второй баночки в течение 36 часов после первой, испытает на себе действие полного, оригинального яда или наркотика. Подобным образом продаётся множество различных ядов и наркотиков.

39 Досье шантажа городских чиновников, которые магическим образом дополняются по мере того, как преступному миру становится известно о новых фактах шантажа. Организации, продающие эти волшебные конверты, засекречивают информацию о взятках, которые они дают.

40 Дрессированный мимик.

41 Говорящий гриб — гриб, съев который, вы сможете говорить и понимать все языки в течение часа. Когда эффект заканчивается, вы забываете, как говорить, на 1 день.

42 Компас, указывающий на человека, у которого больше всего денег в комнате. На улице не работает.

43 Кинжал, который всегда промахивается по цели. Отлично подходит для того, чтобы испортить жизнь кому-то особенному.

44 Ожерелье запятнанной любви — серебряное ожерелье с фиолетовым драгоценным камнем на нём. Нанесите на драгоценный камень каплю своей крови. Любой, кто наденет это ожерелье, будет постоянно очарован вами, пока не снимет его. Длительное ношение ожерелья вызывает у владельца сильную зависимость (не только от дарителя, но и от заклинаний очарования в целом). Крайне противозаконно; наказание — пожизненное заключение в тюрьме Невервинтера.

45 Фальшектерия (она же — филактерия дурака). Если при вас этот предмет (размером с кулак), и вы упали с 0 хитов, ваша душа попадает в предмет и остаётся там на один продолжительный отдых. Затем вы возвращаетесь в своё тело с 1 хитом и 2 уровнями истощения. После этого предмет ломается.

46 Приворотное зелье — очень эффективное (**спасбросок Мудрости Сл 15**) и действует неделю. Пьющий влюбляется в того, кто дал ему напиток, с головой. Но есть 10% шанс, что он станет навязчивым, преследующим, даже жестоким по отношению к другим потенциальным партнёрам. Если это произойдёт, то выпивший останется в таком состоянии не на неделю, а на месяц.

47 Зеркало, которое, будучи повешенным в комнате, позволяет видеть в отражении сквозь дверь и стены.

48 Череп кобольда, дарующий вам удачу (1 повторный бросок к20 раз в день). Находясь рядом с кобольдами, они будут массово и с большой яростью атаковать вас.

49 Небольшая сфера, которую нужно держать в кармане. Она тихонько вибрирует, когда кто-то говорит о вас с ненавистью или злым умыслом (при условии, что вы находитесь в пределах 250 футов от него).

50 Пыточное вино — на вкус как восхитительное изысканное вино. После продолжительного отдыха выпивший испытывает сильнейшую боль и не может двигаться или предпринимать какие-либо действия в течение 24 часов. В течение этого времени он должен совершить **спасбросок Мудрости Сл 15**, иначе у него останется эмоциональный шрам от пережитого ужаса (-1 к **Харизме** навсегда).

51 Слизь **Джуиблекса** — ампулы вязкой чёрной жидкости, вызывающей кататоническую эйфорию. Крайне опасно для здоровья.

52 Заводная штуковина, о которой вы не знаете, что она делает — у неё есть что-то вроде латунной части и пружинящей части, а также стеклянная трубка, и торговец очень настаивает на том, чтобы вы держали в секрете, что он её продаёт.

53 Отростки плотоядных живых растений — подумайте только, если посадить их в правильную почву, в вашем саду может появиться собственная лоза-убийца. Это прогонит ворон.

54 Тёмные очки - показывают только то, что лучше не видеть. Этот предмет попал к торговцу после того, как предыдущий владелец заглянул в него и впал в суицидальную депрессию.

55 Сферическая коробка-головоломка — испускает зловещую ауру и, конечно же, не проходит проверку на **Обнаружение добра и зла**. Торговец уверяет вас, что её можно открыть, но просит не пытаться это сделать, пока вы не окажетесь далеко от него.

56 Элементальные сферы — ручные стеклянные сферы, предназначенные для метания и разбивания, чтобы освободить запертого (и весьма расстроенного этим) элемента. Их производство было официально запрещено после ряда несчастных случаев, но всегда найдётся рынок для легко скрываемого разрушительного предмета.

57 Лембасский хлеб — эльфийская выпечка, сделанная эльфами не по заказу. На самом деле его могли испечь гоблины. Достаточно сытный, но вкус мерзкий, как будто в нём прогорклое сало.

58 Совершенно обычное яблоко. Это единственное, что есть в ларьке этой старушки, но вы не совсем доверяете ей.

59 Череп, из глазниц которого постоянно высыпается пепел; производит один фунт пепла в минуту.

60 Чёрная кошка в клетке, от которой исходит аура тёмной энергии; все существа, которые приближаются к кошке, лишаются жизненных сил под воздействием её ауры.

61 Перчатка, позволяющая мгновенно переписать весь документ, если прикоснуться к нему перчаткой.

62 Проклятый комбинезон; комбинезон нельзя снять, и если его владелец попытается совершить какое-либо преступление, то это преступление будет совершено над ним самим. Например, если человек в этом комбинезоне попытается совершить поджог, его волосы загорятся; если он попытается украсть у кого-то, его вещь исчезнет и окажется у кого-то другого, и так далее.

63 Слюна багбира — при нанесении на кожу наносит пользователю 2к4 урона, но делает его невосприимчивым к огню, звуку или кислоте на 1к6 часов.

64 Религиозные артефакты, запрещённые в регионе.

65 Книги, которые были запрещены в регионе.

66 Контракты от местной гильдии убийц.

67 Услуги по подделке - пломбирование (обыск, конфискация, остановка перевозчика или груза на свой страх и риск) / налоговые декларации / предписание о безопасном проходе.

68 Чучело Табакси Следопыта, я называю это Табаксидермией.

69 Старый гном, говорящий хриплым шёпотом. Продаёт свитки с заклинаниями некромантии и предлагает скидки, если покупатель предоставит кровь.

70 Нервный вор пытается продать поддельный глаз из слоновой кости с опаловой радужкой, который он украл у старого моряка. Говорит, что он приносит плохие сны и шепчет ему в темноте.

71 Гном, покрытый, похоже, десятилетней грязью, обещает, что сможет получить доступ к любому зданию в городе, при условии, что деньги и чистота не являются препятствием.

72 Человек с механической рукой утверждает, что может взломать любой сейф, который вы ему принесёте, за правильную цену и долю.

73 Адский рай — картина, изображающая слои Преисподней. Если окропить её кровью, откроется портал на эти слои. Если вам очень не повезёт, некоторые из обитателей плана воспользуются шансом и пройдут через портал.

74 Старая флейта — странная, но красиво вырезанная деревянная флейта. Когда на ней играют, она разжигает кровь союзников и вселяет первобытный страх в сердца врагов. Если играть на ней под луной Охотника, она вызовет Дикую Охоту.

75 Ключ Древних — продаётся довольно измождённой и нервной бывшей воровкой. Она утверждает, что этот ключ может открыть любой замок, даже тот, который защищён магией. Однако она не говорит вам, что чем больше вы им пользуетесь, тем чаще видите в углу глаза ползущую из темноты тварь. Естественно, когда вы присматриваетесь, там ничего нет. Может быть.

76 Двумикий щит — большой металлический щит с изображением двух кричащих лиц, противостоящих друг другу. Когда щит экипирован, при успешном блокировании он использует способность **Острое слово** (особенность Коллегии Знаний 3-го уровня). Когда пользователь получает урон, щит использует способность на пользователе.

77 Маска демона в стиле кабуки. Она даёт пользователю *преимущество* при проверках **Запутывания**, но *помеху* при проверках **Убеждения**, а также при любой проверке **Анализа** или **Восприятия**, которая зависит от зрения, поскольку прорези для глаз слишком малы (это можно решить, потратив время на то, чтобы сделать отверстия для глаз больше). Вы можете либо проклясть её, либо попросить какого-нибудь ловкача намазать внутреннюю часть маски **Превосходным клеем**.

78 Рог единорога. Говорят, что это лекарство от всех болезней, но нужно быть настоящим негодяем, чтобы им воспользоваться.

79 Маленький **Гримлок**. Слепой, хнычущий и беззащитный. Возможно, из него вырастет неплохой слуга.

80 Рука славы — любое не злое существо, кроме владельца, в пределах 30 футов от зажжённой свечи, подвергается заклинанию Удержание личности с Сл 18. Парализованное таким образом существо теряет 3кб максимальных хитов и теряет возможность начинать ход.

81 Измельчённый в порошок клюв птицы **Рух**. Съешьте, чтобы превратиться в **Гигантского орла**.

82 Связка ключей, каждый из которых — дубликат разных комнат в дома священника по соседству.

83 Услуга от **Они**.

84 Упаковка из шести **Зелье большого лечения**. Три из них на самом деле являются замаскированным ядом. Вероятность того, что вы выпьете любое из них, составляет 50/50.

85 Станный коричневый брусок толщиной примерно с кусок мыла. Продавец утверждает, что его привезли из далёкой страны, и для его приготовления требуется провести очень сложный ритуал. У него слегка сладковатый запах; откусив кусочек, вы обнаружите, что у него невероятно сладкий вкус. Все остальные блюда и десерты меркнут по сравнению с ними после того, как вы попробуете *Шоколадную плитку*.

86 Глаз для слезки — мумифицированный глаз. После настройки на глаз, его можно поместить в определённое место, и пользователь сможет видеть то, что видит глаз.

87 Мимикрирующий ключ — если ключ касается другого ключа, он может принять форму этого ключа.

88 Фонарь крадущегося вора — свет от фонаря не виден никому за пределами “х” диапазона, область кажется неосвещённой.

89 Ключ от всех дверей — ключ подходит и может отпереть или запереть практически любой обычный замок.

90 Могущественный повелитель демонов по имени Ис’ти’каула, который был заключён в крошечный, небьющийся стеклянный купол. Он будет умолять освободить его и позволить творить зло.

91 Мешочек с синим порошком, который, если его посыпать на предмет, делает так, что ни одно заклинание или магический предмет не могут ощутить магию предмета. Предмет по-прежнему сохраняет свои магические способности. Для поддержания эффекта порошок необходимо наносить повторно каждые 6 часов.

92 Безделушка, которая выглядит так, будто внутри неё находится миниатюрная вселенная. Слишком долгое разглядывание безделушки может вызвать кратковременное безумие, хотя у тифлингов к этому странный иммунитет.

93 Кусок мыла, который предположительно был сделан из желудка **Василиска**.

94 На первый взгляд, это обычный мраморный шарик. Когда существо прикасается к нему голой кожей, она чувствует сильную жгучую боль, но на самом деле шарик не причиняет ему никакого физического вреда.

95 Левая нога повешенного человека, который был невиновен. Если положить её в котёл с горячей водой, из неё получится превосходный суп — тем, кто съест этот суп, больше не понадобится еда в течение дня, и они не будут страдать от воздействия холода.

96 Порошок **Миконида** — буквально измельчённые микониды, отлично подходят для усиления заклинаний, связанных со сном. Побочный эффект: у объекта этих заклинаний на теле в течение нескольких дней будут расти грибы.

97 Маленький флакончик, в котором хранятся волосы принцессы. Говорят, что они приносят удачу молодым невестам.

98 Череп гоблина, на который надет кожаный намордник. Когда его снимают, он рассказывает историю своей смерти дерзким, пронзительным голосом. Каждый раз, когда он начинает, он меняет некоторые детали, чтобы они лучше подходили его слушателям (если перед ним эльф, то торговцы в его рассказе будут эльфами и т.д.)

99 Молитвенник жестоко убитого священника. Говорят, что он отгоняет призраков, но с каждым днём всё сильнее смрадит.

100 Кожаная перчатка. Говорят, что она принадлежала довольно известному вору и забрала с собой часть его силы — каждый раз, когда пользователь снимает её, есть 10%-ная вероятность того, что один из его пальцев исчезнет, навсегда похищенный духом вора.

## БЛАГОДАРНОСТИ

Этот список был создан сообществом [r/d100].  
Всё собрано вместе Кейси Виллисом. Ищите больше на [dndspeak.com](https://dndspeak.com)

Спасибо всем, кто участвовал в создании этого списка!

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, D&D Adventurers League, все прочие продукты Wizards of the Coast, и их соответствующие логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их отличительные черты являются собственностью Wizards of the Coast. Данный материал защищён законами об авторском праве США. Любое копирование или несанкционированное использование материалов или иллюстраций, содержащихся здесь, запрещено без прямого письменного разрешения Wizards of the Coast.

©2016 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Больше полезных материалов вы всегда найдете в телеге [Sneaky Dice](#) | [Полезности для ДнД](#)

Автор оригинальной статьи: [DNDSPEAK](#)

Перевод: [D&D Homebrew](#) в массы

Вёрстка и оформление: [D&D Homebrew](#) в массы

