

Молот Стопка 2 Ближняя 1/Дальняя 5 Атака 2d10 + Ловкость или Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>2 + Ловкость или Сила</td><td>4 + Ловкость или Сила</td></tr></table> Дробящее, Лёгкое, Сокрушающее Кузнечное дело 1 1 слиток железа 510 зм	12–16	17+	2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила	Булава Стопка 1 Ближняя 1 Атака 2d10 + Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>3 + Сила</td><td>6 + Сила</td></tr></table> Дробящее, Сокрушающее Кузнечное дело 1 1 слиток железа 1012 зм	12–16	17+	3 + Сила	6 + Сила	Нож Стопка 2 Ближняя 1/Дальняя 5 Атака 2d10 + Ловкость или Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>2 + Ловкость или Сила</td><td>4 + Ловкость или Сила</td></tr></table> Режущее, Лёгкое, Отход, Парирование 2 Кузнечное дело 1 1 слиток железа 510 зм	12–16	17+	2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила	Меч Стопка 1 Ближняя 1 Атака 2d10 + Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>3 + Сила</td><td>6 + Сила</td></tr></table> Режущее, Отход Парирование 4 Кузнечное дело 1 1 слиток железа 1012 зм	12–16	17+	3 + Сила	6 + Сила
12–16	17+																		
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила																		
12–16	17+																		
3 + Сила	6 + Сила																		
12–16	17+																		
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила																		
12–16	17+																		
3 + Сила	6 + Сила																		
Топорик Стопка 2 Ближняя 1/Дальняя 5 Атака 2d10 + Ловкость или Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>2 + Ловкость или Сила</td><td>5 + Ловкость или Сила</td></tr></table> Рубящее, Лёгкое, Увечащее Кузнечное дело 1 1 слиток железа 510 зм	12–16	17+	2 + Ловкость или Сила	5 + Ловкость или Сила	Топор Стопка 1 Ближняя 1 Атака 2d10 + Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>3 + Сила</td><td>7 + Сила</td></tr></table> Рубящее, Увечащее Кузнечное дело 1 1 слиток железа 1012 зм	12–16	17+	3 + Сила	7 + Сила	Стилет Стопка 2 Ближняя 1/Дальняя 5 Атака 2d10 + Ловкость или Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>2 + Ловкость или Сила</td><td>5 + Ловкость или Сила</td></tr></table> Колющее, Лёгкое Зверское Кузнечное дело 1 1 слиток железа 510 зм	12–16	17+	2 + Ловкость или Сила	5 + Ловкость или Сила	Копьё Стопка 1 Ближняя 1 Атака 2d10 + Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>3 + Сила</td><td>7 + Сила</td></tr></table> Колющее, Зверское Кузнечное дело 1 1 слиток железа 1012 зм	12–16	17+	3 + Сила	7 + Сила
12–16	17+																		
2 + Ловкость или Сила	5 + Ловкость или Сила																		
12–16	17+																		
3 + Сила	7 + Сила																		
12–16	17+																		
2 + Ловкость или Сила	5 + Ловкость или Сила																		
12–16	17+																		
3 + Сила	7 + Сила																		
Колчан стрел Кости износа 2 (активация; бесполезен) Стопка 1 Боеприпасы для коротких и длинных луков Кузнечное дело 1 1 бревно гикори 55 зм	Футляр арбалетных болтов Кости износа 2 (активация; бесполезен) Стопка 1 Боеприпасы для арбалетов Кузнечное дело 1 1 бревно гикори 55 зм	Щит Стопка 1 Доспех Защита доспеха: 5 Кузнечное дело 1 2 слитка железа 1515 зм	Склянка кислоты Стопка 5 Манёвр: выливаете склянку на поверхность и уничтожаете до 1 кубического фута обычного вещества. Действие: можете совершить ею дальнюю атаку 5 по Ловкости. <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>4 + Ловкость</td><td>8 + Ловкость</td></tr></table> Алхимия 1 1 часть монстра (любая) 510 зм	12–16	17+	4 + Ловкость	8 + Ловкость												
12–16	17+																		
4 + Ловкость	8 + Ловкость																		
Склянка кислоты, крепкая Стопка 5 Манёвр: выливаете склянку на поверхность и уничтожаете до 5 кубических футов обычного вещества. Действие: можете совершить ею дальнюю атаку 5 по Ловкости. <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>7 + Ловкость</td><td>14 + Ловкость</td></tr></table> Алхимия 2 2 части монстра (любые) 50250 зм	12–16	17+	7 + Ловкость	14 + Ловкость	Инструменты алхимика Стопка 1 Нужны, чтобы делать броски изготовления алхимических предметов. Тонкой работы (500 зм): броски изготовления по Алхимии получают бонус +1. Мастерской работы (1000 зм): броски изготовления по Алхимии получают бонус +2. 15 зм	Камень преобразования Стопка 1 Выберите одно благо, когда делаете камень. Существо, которое его несёт, получает это благо: - Вам не нужно есть и пить, чтобы жить. - Вам не нужно дышать, чтобы жить. - Камень источает свет 5/5. 1 зм	Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм												
12–16	17+																		
7 + Ловкость	14 + Ловкость																		

Металлические шарики Стопка 2 Мешок на 1000 штук. Манёвр: рассыпаете по площадке 2 × 2. Существа, которые в неё входят, должны сделать бросок сопротивления Ловкости. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>Сбит с ног и 4 урона</td><td>Сбит с ног</td><td>Нет эффекта</td></tr></table> 5 зм	≤11	12–16	17+	Сбит с ног и 4 урона	Сбит с ног	Нет эффекта	Медвежий капкан Стопка 1 Манёвр: можете установить капкан на земле. Существо, наступившее на взведённый капкан, получает 1d6 урона, и если оно Большое или меньше, капкан его хватает. У капкана 10 Выносливости. Кузнечное дело 2 2 слитка железа 50250 зм	Инструменты кузнеца Стопка 1 Нужны, чтобы делать броски изготовления кузнечных предметов. Тонкой работы (500 зм): броски изготовления по Кузнечному делу получают бонус +1. Мастерской работы (1000 зм): броски изготовления по Кузнечному делу получают бонус +2. 15 зм	Полиспаст Стопка 1 Набор из 2 блоков с крюками, поднимают до 500 фунтов. Верёвка продаётся отдельно. Тонкой работы (500 зм): поднимает до 1000 фунтов. Мастерской работы (1000 зм): поднимает до 1500 фунтов. Кузнечное дело 1/2/3 2 слитка железа 100 зм 20/100/200												
≤11	12–16	17+																			
Сбит с ног и 4 урона	Сбит с ног	Нет эффекта																			
Кровавое варев Стопка 5 Манёвр: выпиваете зелье и должны сделать бросок сопротивления Силы. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>Нижняя половина тела становится слизнячим хвостом. Ваша скорость уменьшается на 2.</td><td>Вы получаете результаты и 1-й, и 3-й ступени.</td><td>Ваши глаза становятся фасеточными, и вы видите в темноте.</td></tr></table> Уникальный предмет, опыт: 500	≤11	12–16	17+	Нижняя половина тела становится слизнячим хвостом. Ваша скорость уменьшается на 2.	Вы получаете результаты и 1-й, и 3-й ступени.	Ваши глаза становятся фасеточными, и вы видите в темноте.	Жезл взрыва Стопка 2 Кости износа 1 (Бесполезен; Активация) Действие: создаёте куб огня 5 в пределах 15 клеток от себя. Каждое существо в области должно сделать бросок сопротивления Ловкости. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>10 урона</td><td>5 урона</td><td>0 урона</td></tr></table> Зачарование 2 самоцвет ценой 100 зм 500 зм 100	≤11	12–16	17+	10 урона	5 урона	0 урона	Ведро Стопка 1 Вмещает до 3 галлонов жидкости... а ещё им удобно прикрыть лицо! 2 зм	Шипы Стопка 2 Мешок на 1000 штук. Манёвр: рассыпаете по площадке 2 × 2. Существа, которые в неё входят, делают бросок сопротивления Ловкости. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>4 урона и –2 к скорости, пока не вылечат</td><td>2 урона</td><td>Нет эффекта</td></tr></table> 5 зм	≤11	12–16	17+	4 урона и –2 к скорости, пока не вылечат	2 урона	Нет эффекта
≤11	12–16	17+																			
Нижняя половина тела становится слизнячим хвостом. Ваша скорость уменьшается на 2.	Вы получаете результаты и 1-й, и 3-й ступени.	Ваши глаза становятся фасеточными, и вы видите в темноте.																			
≤11	12–16	17+																			
10 урона	5 урона	0 урона																			
≤11	12–16	17+																			
4 урона и –2 к скорости, пока не вылечат	2 урона	Нет эффекта																			
Свеча Стопка 5 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 0/5 1 зм	Колода карт Стопка 5 Обычная колода из 54 игральных карт, включая 2 джокера. 1 зм	Цепь Стопка 1 Железная цепь длиной 10 футов. Кузнечное дело 1 1 слиток железа 55 зм	Мел Стопка 5 Кости износа: 1 (Бесполезен; Активация) Кусок мела — синий, белый или жёлтый. Помечайте им дорогу или оставляйте послания на камне. 1 зм																		
Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Тонкой работы (500 зм): вмещает до 750 зм. Мастерской работы (1000 зм): вмещает до 1000 зм. 1 зм	Тёплая одежда Стопка 1 Помогает выжить в похолодание и метель. Тёплая одежда считается надетой, если вы хотите её носить и она лежит в слоте рюкзака. 10 зм	Компас Стопка 3 Когда вы делаете проверку, связанную с дорожной ролью проводника, и несёте компас, проверка получает бонус +1. Тонкой работы (1000 зм): бонус растёт до +2. Мастерской работы (2000 зм): бонус растёт до +3. 10 зм	Кухонная утварь Стопка 1 Нужна для некоторых особых занятий на отдыхе из дерева черт «Путешествия». Множество ножицков, вилок и прочего. 15 зм																		

Материал для изготовления, слиток Стопка 2 Металлический слиток для изготовления. Какой это материал, решает Рефери. 15 зм	Материал для изготовления, бревно Стопка 1 Деревянное бревно для изготовления. Какой это материал, решает Рефери. 10 зм	Лом Стопка 1 Железный прут, которым удобно поддевать и взламывать. Тонкой работы (750 зм): даёт бонус +1 на проверки, где используется лом. Мастерской работы (1500 зм): даёт бонус +2 на проверки, где используется лом. 10 зм	Кольцо смерти Стопка 10 Кости износа 1 (Отдых; Активация) Слот Палец Действие: выбираете нежить в пределах 10 клеток от себя, и она делает бросок сопротивления Разума. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>Нежить телепортируется к вам вплотную и может сделать контратаку.</td><td>Вы управляете нежитью 1 боевой раунд.</td><td>Вы управляет нежитью до конца ход подземелья</td></tr></table> Зачарование 2 самоцвет ценой 200 зм 1000 зм 200	≤11	12–16	17+	Нежить телепортируется к вам вплотную и может сделать контратаку.	Вы управляете нежитью 1 боевой раунд.	Вы управляет нежитью до конца ход подземелья						
≤11	12–16	17+													
Нежить телепортируется к вам вплотную и может сделать контратаку.	Вы управляете нежитью 1 боевой раунд.	Вы управляет нежитью до конца ход подземелья													
Инструменты зачарователя Стопка 1 Нужны, чтобы делать броски изготовления предметов зачарователя. Тонкой работы (500 зм): броски изготовления по Зачарованию получают бонус +1. Мастерской работы (1000 зм): броски изготовления по Зачарованию получают бонус +2. 15 зм	Огненная бомба Стопка 2 Действие: бросаете бомбу на расстояние до 10 клеток. Она взрывается кубом 3. Каждое существо в кубе должно сделать бросок сопротивления Ловкости. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>10 урона</td><td>5 урона</td><td>0 урона</td></tr></table> Алхимия 1 3 части демона 50 250 зм	≤11	12–16	17+	10 урона	5 урона	0 урона	Горшок клея Стопка 2 Клей, чтобы всё склеивать! Манёвр: разливаете по площадке 2 × 2. Существа, которые в неё входят, делают бросок сопротивления Силы. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>Схвачен клеем</td><td>Скорость вдвое меньше на этот ход</td><td>Нет эффекта</td></tr></table> Алхимия 1 2 части монстра (любые) 25 125 зм	≤11	12–16	17+	Схвачен клеем	Скорость вдвое меньше на этот ход	Нет эффекта	Крюк-кошка Стопка 1 Можно привязать к верёвке — получится предмет на 2 слота. С ним легче забрасывать и закреплять верёвку. 10 зм
≤11	12–16	17+													
10 урона	5 урона	0 урона													
≤11	12–16	17+													
Схвачен клеем	Скорость вдвое меньше на этот ход	Нет эффекта													
Зелье исцеления Стопка 5 Манёвр: выпиваете и восстанавливаете 1d6 Выносливости или снимаете 1 рану, если Выносливость уже на максимуме. Алхимия 1 1 часть монстра (любая) 20 100 зм	Священный символ Стопка 2 Символ вашего бога. Можно носить в слоте шеи, но он не магический. 15 зм	Жезл швыряния Стопка 2 Кости износа 1 (Бесполезен; Активация) Манёвр: нацеливаетесь на существо в пределах 15 клеток от себя. Оно делает бросок сопротивления Силы. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>Вертикальное смещение 10</td><td>Вертикальное смещение 5</td><td>Нет эффекта</td></tr></table> Зачарование 2 самоцвет ценой 100 зм 500 зм 100	≤11	12–16	17+	Вертикальное смещение 10	Вертикальное смещение 5	Нет эффекта	Дневник Стопка 1 Сшитый дневник на 200 пустых страниц. Не волнуйтесь, вы их заполните! 2 зм						
≤11	12–16	17+													
Вертикальное смещение 10	Вертикальное смещение 5	Нет эффекта													
Фонарь Стопка 2 Кости износа: 2 (Заправка маслом; Ход подземелья) Манёвр: свет 10/10 Тонкой работы (1000 зм): 3 кости износа Мастерской работы (2000 зм): 4 кости износа 25 зм	Кольцо жизни Стопка 10 Кости износа 1 (Отдых; Активация) Слот Палец Манёвр: восстанавливаете 1d6 Выносливости, снимаете с себя одно состояние или лечите 1 рану. Зачарование 2 самоцвет ценой 100 зм 500 зм 100	Набор отмычек Стопка 1 Без него вы получаете помеху на проверки взлома замков. Тонкой работы (750 зм): даёт бонус +1 на проверки взлома замков. Мастерской работы (1500 зм): даёт бонус +2 на проверки взлома замков. Кузнечное дело 1/2/3 1 слиток железа 25 зм 10/150/300	Книга знаний Стопка 1 Эта книга относится к одной экспертизе. Изучите её занятием на отдыхе и получите 1 применение этой экспертизы, которое держится до вашего следующего отдыха. Тонкой работы (1000 зм): 2 применения. Мастерской работы (2000 зм): 3 применения. 50 зм												

Увеличительное стекло Стопка 2 Помогает разглядеть мельчайшие детали существ и предметов рядом. 100 зм	Купеческие весы Стопка 1 Определяют вес Крошечных предметов и Крошечных существ, которые сидят смирно. 50 зм	Кирка Стопка 1 Отлично дробит камни, а иногда и черепа. Кузнечное дело 1 1 слиток железа 510 зм	Кольцо малого телекинеза Стопка 10 Кости износа 1 (Отдых; Активация) Слот Палец Действие: выбираете бесхозный предмет размером Маленький или меньше в пределах 10 клеток от себя. Вы вертикально смещаете этот предмет на расстояние до 10 клеток. Зачарование 2 самоцвет ценой 100 зм 500 зм100												
Зеркало Стопка 2 Ручное зеркальце: удобно заглядывать за углы и разглядывать собственную рожу. 100 зм	Музыкальный инструмент Стопка 1 Переносной музыкальный инструмент: лютня, лира, мандолина, барабан или дудка. Чтобы играть, инструмент должен занимать оба слота ваших рук. 100 зм	Ожерелье из зубов Стопка 3 Слот Шея Пока вы носите это кольцо, ваши безоружные удары наносят на 1 урона больше. Зачарование 2 самоцвет ценой 100 зм 500 зм100	Сеть Стопка 1 Рыболовная сеть разворачивается в броске. Можете метнуть её в существо размером Средний или меньше в рамках манёвра «Захват»: это даёт вам преимущество на проверку, а ему — помеху на проверки, чтобы вырваться. У сети 5 Выносливости. 5 зм												
Фляга масла Стопка 2 Манёвр: заправить фонарь. Манёвр: разливаете по площадке 2 × 2. Существо, которое в неё входит, должно сделать бросок сопротивления Ловкости. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>Сбит с ног</td><td>Теряет 2 клетки передвижения на этот ход</td><td>Нет эффекта</td></tr></table> Область горюча. Если её поджечь, она горит 1d6 боевых раундов. Существо в огне в конце своего хода получает 1d6 урона. Алхимия 1 5 частей монстра (любые) 55 зм	≤11	12–16	17+	Сбит с ног	Теряет 2 клетки передвижения на этот ход	Нет эффекта	Навесной замок Стопка 3 Железный навесной замок. В комплекте ключ. Тонкой работы (750 зм): проверки, чтобы вскрыть или сломать замок, получают штраф –1. Мастерской работы (1500 зм): проверки, чтобы вскрыть или сломать замок, получают штраф –2. Кузнечное дело 1/2/3 1 слиток железа 25 зм10/150/300	Скальные крючья Стопка 2 Железные костыли: их забивают в камень и крепят к ним верёвки. Идут по 10 штук. Кузнечное дело 1 1 слиток железа 55 зм	Чумная маска Стопка 1 Слот: Голова Пока вы носите маску, у вас бонус +2 на броски сопротивления Разума против эффектов Миазмы. Зачарование 1 самоцвет ценой 100 зм 500 зм100						
≤11	12–16	17+													
Сбит с ног	Теряет 2 клетки передвижения на этот ход	Нет эффекта													
Склянка яда Стопка 5 Манёвр: нанести на оружие или 1 боеприпас. Когда оно в следующий раз нанесёт существу урон до конца хода подземелья, существо делает бросок сопротивления Силы. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>5 пробивающего урона и ослаблен</td><td>5 пробивающего урона</td><td>Нет эффекта</td></tr></table> Алхимия 1 1 часть монстра (любая) 510 зм	≤11	12–16	17+	5 пробивающего урона и ослаблен	5 пробивающего урона	Нет эффекта	Склянка яда, крепкая Стопка 5 Манёвр: нанести на оружие или 1 боеприпас. Когда оно в следующий раз нанесёт существу урон до конца хода подземелья, существо делает бросок сопротивления Силы. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>10 пробивающего урона и ослаблен</td><td>10 пробивающего урона</td><td>Нет эффекта</td></tr></table> Алхимия 2 2 части монстра (любые) 50250 зм	≤11	12–16	17+	10 пробивающего урона и ослаблен	10 пробивающего урона	Нет эффекта	Котелок Стопка 1 Железный котелок для готовки. Отличная яичница и супы! Идёт с тяжёлой крышкой. Кузнечное дело 1 1 слиток железа 55 зм	Перо и чернильница Стопка 5 Чтобы всё записывать! 5 зм
≤11	12–16	17+													
5 пробивающего урона и ослаблен	5 пробивающего урона	Нет эффекта													
≤11	12–16	17+													
10 пробивающего урона и ослаблен	10 пробивающего урона	Нет эффекта													

Зелье ярости Стопка 5 Манёвр: выпиваете и получаете +5 к Защите доспеха и на 2 урона больше в ближних атаках. Действует, пока вы каждый раунд атакуете существ. Алхимия 2 2 части монстра (любые) 50 250 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Сытный паёк Стопка 6 Когда вы съедаете этот паёк во время отдыха, вы снимаете на 1 рану больше. 2 зм	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. Тонкой работы (500 зм): 100 футов прочной лёгкой верёвки. Тонкой работы (1000 зм): 150 футов прочной лёгкой верёвки. 2 зм
Лопата Стопка 1 Копайте ямы! В крайнем случае сойдёт за лом, но может сломаться. Кузнечное дело 1 1 слиток железа 5 10 зм	Дымовая бомба Стопка 2 Манёвр: бросаете бомбу на расстояние до 10 клеток. Она взрывается и создаёт куб 3 плотной завесы. Через d6 боевых раундов завеса становится лёгкой, ещё через d6 раундов рассеивается. Алхимия 1 1 часть демона 10 50 зм	Мыло Стопка 3 Кости износа: 1 (Бесполезен; Активация) Куском мыла можно отмыть себя или грязь, оставить послание, вырезать фигурки или намылить замок, инструменты или собственные запястья в кандалах. Алхимия 1 1 часть монстра (любая) 5 1 зм	Успокоительные леденцы Стопка 10 Манёвр: съедаете леденец и снимаете с себя 1 состояние. 1 зм
Зелье скорости Стопка 5 Манёвр: выпиваете и увеличиваете свою скорость на 1. Длительность: 1 кость износа Алхимия 1 1 часть монстра (любая) 20 100 зм	Хирургический набор Стопка 1 Кости износа: 1 (Бесполезен; Активация) Скальпели, нити, иглы и бинты, чтобы закрывать раны. Набор можно использовать на занятии «Обработай раны», чтобы цель сняла на 1 рану больше. 100 зм	Подзорная труба Стопка 2 Приближает предметы в 3 раза. Тонкой работы (500 зм): приближает в 6 раз. Мастерской работы (1000 зм): приближает в 10 раз. 100 зм	Бечёвка Стопка 1 1000 футов бечёвки. 1 зм
Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Тонкой работы (100 зм): 2 кости износа Мастерской работы (200 зм): 3 кости износа Алхимия 1/2/3 1 бревно гикори 5/20/40 2 зм	Свисток Стопка 5 Манёвр: издаёте громкий звук, слышный за 20 клеток. 5 зм	Свисток призыва собаки Стопка 5 Кости износа 1 (Отдых; Активация) Действие: дуете в свисток и призываете собаку, которая становится вашим питомцем. Собака исчезает в конце хода подземелья или если её Выносливость падает до 0. Зачарование 2 самоцвет ценой 100 зм 100 500 зм	Магическое кольцо Стопка 10 Примерьте. Ощущения — как в день свадьбы! 1 зм

Магический жезл Стопка 2 И что он делает? Да ладно, активируйте уже. Вам же хочется.	Зелье Стопка 5 Просто выпейте. Что самое худшее может случиться?	Произведение искусства, крошечное Стопка 5 Ценное сокровище. Что это за произведение и сколько оно стоит, решает Рефери.	Произведение искусства, маленькое Стопка 1 Ценное сокровище. Что это за произведение и сколько оно стоит, решает Рефери.																								
Самоцвет Стопка 5 Блестящий камешек. Какой именно и сколько стоит, решает Рефери.	Часть монстра Стопка 5 Кусок монстра.	Книга заклинаний: облик зверя Ранг 0 Стопка 1 <i>Преобразование, манёвр</i> Кости износа 1 (Отдых; Активация) <i>На себя</i> Длительность 1 кость износа Вы получаете характеристики и облик животного. Ваше снаряжение поглощается обликом. Если вы погибнете, облик спадёт. Предельная мощь вашего звериного облика зависит от сотворения. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>0</td><td>2</td><td>4</td></tr></table> 250 зм	≤11	12–16	17+	0	2	4	Книга заклинаний: починка Ранг 0 Стопка 1 <i>Преобразование, манёвр</i> Кости износа 1 (Отдых; Активация) <i>Ближняя 1</i> Цель 1 предмет Длительность Мгновенно Касаетесь повреждённого предмета, и он восстанавливает Выносливость в зависимости от сотворения. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>1 + Разум</td><td>4 + Разум</td><td>8 + Разум</td></tr></table> 250 зм	≤11	12–16	17+	1 + Разум	4 + Разум	8 + Разум												
≤11	12–16	17+																									
0	2	4																									
≤11	12–16	17+																									
1 + Разум	4 + Разум	8 + Разум																									
Книга заклинаний: принять облик Ранг 0 Стопка 1 <i>Преобразование, манёвр</i> Кости износа 1 (Отдых; Активация) <i>На себя</i> Длительность 1 кость износа Вы пытаетесь изменить свой облик так, чтобы стать похожим на существо. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>Нет эффекта</td><td>Вы выглядите как оно, но не получаете никаких его характеристик, кроме размера</td><td>Вы получаете его размер, скорость и Выносливость</td></tr></table> 250 зм	≤11	12–16	17+	Нет эффекта	Вы выглядите как оно, но не получаете никаких его характеристик, кроме размера	Вы получаете его размер, скорость и Выносливость	Книга заклинаний: малое благословение Ранг 0 Стопка 1 <i>Благоедание, действие</i> Кости износа 1 (Отдых; Активация) <i>Дальняя 3</i> Цель Зависит Длительность Мгновенно Каждая цель заклинания благословлена. Цели — существа; сколько их, зависит от сотворения. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>0</td><td>1</td><td>2</td></tr></table> 250 зм	≤11	12–16	17+	0	1	2	Книга заклинаний: малое исцеление Ранг 0 Стопка 1 <i>Благоедание, манёвр</i> Кости износа 1 (Отдых; Активация) <i>Ближняя 1</i> Цель 1 существо Длительность Мгновенно Цель восстанавливает Выносливость в зависимости от сотворения. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>1 + Разум</td><td>2 + Разум</td><td>4 + Разум</td></tr></table> 250 зм	≤11	12–16	17+	1 + Разум	2 + Разум	4 + Разум	Книга заклинаний: малый оберег Ранг 0 Стопка 1 <i>Благоедание, манёвр</i> Кости износа 1 (Отдых; Активация) <i>Ближняя 1</i> Цель 1 существо Длительность Мгновенно Цель получает Защиту доспеха в зависимости от сотворения. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>Нет эффекта</td><td>1 + Разум</td><td>3 + Разум</td></tr></table> 250 зм	≤11	12–16	17+	Нет эффекта	1 + Разум	3 + Разум
≤11	12–16	17+																									
Нет эффекта	Вы выглядите как оно, но не получаете никаких его характеристик, кроме размера	Вы получаете его размер, скорость и Выносливость																									
≤11	12–16	17+																									
0	1	2																									
≤11	12–16	17+																									
1 + Разум	2 + Разум	4 + Разум																									
≤11	12–16	17+																									
Нет эффекта	1 + Разум	3 + Разум																									
Книга заклинаний: скачок Ранг 0 Стопка 1 <i>Призыв, манёвр</i> Кости износа 1 (Отдых; Активация) <i>На себя</i> Длительность Мгновенно Вы телепортируетесь на несколько клеток; на сколько — зависит от сотворения. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>Нет эффекта</td><td>5 + Разум</td><td>10 + Разум</td></tr></table> 250 зм	≤11	12–16	17+	Нет эффекта	5 + Разум	10 + Разум	Книга заклинаний: телепортация предмета Ранг 0 Стопка 1 <i>Призыв, манёвр</i> Кости износа 1 (Отдых; Активация) <i>Дальняя 10</i> Цель 1 Крошечный предмет Длительность Мгновенно Вы телепортируете цель на несколько клеток; на сколько — зависит от сотворения. Можете телепортировать её в свободный слот руки согласного существа, в том числе свой. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>Нет эффекта</td><td>5 + Разум</td><td>10 + Разум</td></tr></table> 250 зм	≤11	12–16	17+	Нет эффекта	5 + Разум	10 + Разум	Книга заклинаний: призыв предмета Ранг 0 Стопка 1 <i>Призыв, манёвр</i> Кости износа 1 (Отдых; Активация) <i>На себя</i> Длительность 1 кость износа Вы создаёте обычный предмет: он появляется в любом свободном слоте вашего инвентаря на ваш выбор и держится указанную длительность. Цена предмета в зм зависит от сотворения. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>10</td><td>50</td><td>100</td></tr></table> 250 зм	≤11	12–16	17+	10	50	100	Книга заклинаний: сотворение воды Ранг 0 Стопка 1 <i>Стихии, манёвр</i> Кости износа 1 (Отдых; Активация) <i>Дальняя 10</i> Длительность Мгновенно Вы создаёте воду: она наполняет сосуд или льётся с воздуха. Сколько её, зависит от сотворения. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>1 галлон</td><td>5 галлонов</td><td>10 галлонов</td></tr></table> 250 зм	≤11	12–16	17+	1 галлон	5 галлонов	10 галлонов
≤11	12–16	17+																									
Нет эффекта	5 + Разум	10 + Разум																									
≤11	12–16	17+																									
Нет эффекта	5 + Разум	10 + Разум																									
≤11	12–16	17+																									
10	50	100																									
≤11	12–16	17+																									
1 галлон	5 галлонов	10 галлонов																									

Книга заклинаний: огненные руки Ранг 0 Стопка 1 Стихии, атака Кости износа 1 (Отдых; Активация) Ближняя 1 <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>4 + Разум</td><td>8 + Разум</td></tr></table> 250 зм	12–16	17+	4 + Разум	8 + Разум	Книга заклинаний: огненное копьё Ранг 0 Стопка 1 Стихии, атака Кости износа 1 (Отдых; Активация) Дальняя 10 <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>2 + Разум</td><td>4 + Разум</td></tr></table> 250 зм	12–16	17+	2 + Разум	4 + Разум	Книга заклинаний: искра Ранг 0 Стопка 1 Стихии, атака Кости износа 1 (Отдых; Активация) Дальняя 5 Цель 2 цели <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>1 + Разум</td><td>3 + Разум</td></tr></table> 250 зм	12–16	17+	1 + Разум	3 + Разум	Книга заклинаний: поток Ранг 0 Стопка 1 Стихии, атака Кости износа 1 (Отдых; Активация) Линия 5 × 1 в пределах 1 Цель Все существа <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>0 урона</td><td>2 + Разум урона</td><td>4 + Разум урона</td></tr></table> 250 зм	≤11	12–16	17+	0 урона	2 + Разум урона	4 + Разум урона				
12–16	17+																								
4 + Разум	8 + Разум																								
12–16	17+																								
2 + Разум	4 + Разум																								
12–16	17+																								
1 + Разум	3 + Разум																								
≤11	12–16	17+																							
0 урона	2 + Разум урона	4 + Разум урона																							
Книга заклинаний: гром Ранг 0 Стопка 1 Стихии, атака Кости износа 1 (Отдых; Активация) Дальняя 5 <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>2 + Разум, толчок 1</td><td>4 + Разум, толчок 2</td></tr></table> 250 зм	12–16	17+	2 + Разум, толчок 1	4 + Разум, толчок 2	Книга заклинаний: какофония Ранг 0 Стопка 1 Иллюзии, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) Дальняя 10 Длительность 1 кость износа Вы создаёте призрачный звук на свой выбор: он держится указанную длительность и исходит из клетки в пределах дальности. На сколько клеток его слышно — зависит от сотворения. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>Нет эффекта</td><td>5 + Разум</td><td>10 + Разум</td></tr></table> 250 зм	≤11	12–16	17+	Нет эффекта	5 + Разум	10 + Разум	Книга заклинаний: свет Ранг 0 Стопка 1 Иллюзии, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) Ближняя 1 Цель 1 предмет Длительность 1 кость износа Предмет источает свет. Яркость света зависит от сотворения. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>0/5</td><td>5/5</td><td>10/10</td></tr></table> 250 зм	≤11	12–16	17+	0/5	5/5	10/10	Книга заклинаний: малый фантом Ранг 0 Стопка 1 Иллюзии, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) Дальняя 10 Длительность 1 кость износа Вы создаёте беззвучный призрачный образ на свой выбор: он держится указанную длительность в пространстве в пределах дальности. Предельный размер образа зависит от сотворения. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>Крошечный</td><td>Маленький</td><td>Средний</td></tr></table> 250 зм	≤11	12–16	17+	Крошечный	Маленький	Средний
12–16	17+																								
2 + Разум, толчок 1	4 + Разум, толчок 2																								
≤11	12–16	17+																							
Нет эффекта	5 + Разум	10 + Разум																							
≤11	12–16	17+																							
0/5	5/5	10/10																							
≤11	12–16	17+																							
Крошечный	Маленький	Средний																							
Книга заклинаний: костяной захват Ранг 0 Стопка 1 Некромантия, атака Кости износа 1 (Отдых; Активация) Дальняя 5 Цель 1 существо <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>2 + Разум</td><td>4 + Разум, сбит с ног</td></tr></table> 250 зм	12–16	17+	2 + Разум	4 + Разум, сбит с ног	Книга заклинаний: малое проклятие Ранг 0 Стопка 1 Некромантия, действие Кости износа 1 (Отдых; Активация) Ближняя 1 Цель 1 существо Длительность Мгновенно <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>Нет эффекта</td><td>2 + Разум урона</td><td>4 + Разум урона и ослаблен</td></tr></table> 250 зм	≤11	12–16	17+	Нет эффекта	2 + Разум урона	4 + Разум урона и ослаблен	Книга заклинаний: чутьё на монстров Ранг 0 Стопка 1 Некромантия, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) На себя Длительность 1 кость износа Вы точно знаете, где находятся существа, которые не люди и не животные, в пределах нескольких клеток от себя; в пределах скольких — зависит от сотворения. Вы чуете их сквозь стены, полы и потолки. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>1</td><td>5</td><td>10</td></tr></table> 250 зм	≤11	12–16	17+	1	5	10	Книга заклинаний: уменьшение Ранг 1 Стопка 1 Преобразование, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) Ближняя 1 Цель 1 существо Длительность 1 кость износа Размер цели и её снаряжения уменьшается на несколько категорий, а урон её атак оружием получает штраф; насколько — зависит от сотворения. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>0/0</td><td>1/–2</td><td>2/–4</td></tr></table> 500 зм	≤11	12–16	17+	0/0	1/–2	2/–4
12–16	17+																								
2 + Разум	4 + Разум, сбит с ног																								
≤11	12–16	17+																							
Нет эффекта	2 + Разум урона	4 + Разум урона и ослаблен																							
≤11	12–16	17+																							
1	5	10																							
≤11	12–16	17+																							
0/0	1/–2	2/–4																							
Книга заклинаний: упрямый предмет Ранг 1 Стопка 1 Преобразование, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) Ближняя 1 Цель 1 предмет Длительность 1 кость износа Цель закрепляется в пространстве: она не может упасть, и её не сдвинет никакой эффект — кроме существа, чья Сила не ниже числа, зависящего от сотворения. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table> 500 зм	≤11	12–16	17+	2	3	4	Книга заклинаний: групповое исцеление Ранг 1 Стопка 1 Благоедание, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) Дальняя 3 Цель 3 существа Длительность Мгновенно Цель восстанавливает Выносливость в зависимости от сотворения. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>1 + Разум</td><td>2 + Разум</td><td>4 + Разум</td></tr></table> 500 зм	≤11	12–16	17+	1 + Разум	2 + Разум	4 + Разум	Книга заклинаний: закрытие ран Ранг 0 Стопка 1 Благоедание, действие Кости износа 1 (Отдых; Активация) Ближняя 1 Цель 1 существо Длительность Мгновенно Цель лечит несколько ран; сколько — зависит от сотворения. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>0</td><td>1</td><td>2</td></tr></table> 500 зм	≤11	12–16	17+	0	1	2	Книга заклинаний: порча Ранг 1 Стопка 1 Некромантия, атака Кости износа 1 (Отдых; Активация) Дальняя 5 Цель 1 существо <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>4 + Разум урона</td><td>8 + Разум урона; уязвим</td></tr></table> 500 зм	12–16	17+	4 + Разум урона	8 + Разум урона; уязвим
≤11	12–16	17+																							
2	3	4																							
≤11	12–16	17+																							
1 + Разум	2 + Разум	4 + Разум																							
≤11	12–16	17+																							
0	1	2																							
12–16	17+																								
4 + Разум урона	8 + Разум урона; уязвим																								

Книга заклинаний: речь мёртвых Ранг 1 Стопка 1 Некромантия, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) Ближняя 1 Цель 1 труп Длительность Конец хода подземелья Цель может говорить и обязана честно ответить на несколько ваших вопросов; на сколько — зависит от сотворения. Разум у цели тот же, что был при жизни. <table><tr><td>≤11</td><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>1</td><td>3</td><td>5</td></tr></table> 500 зм	≤11	12–16	17+	1	3	5	Цеп Стопка 1 (занимает 2 слота) Ближняя 2 Атака 2d10 + Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>3 + Сила</td><td>6 + Сила</td></tr></table> Дробящее, Сокрушающее Кузнечное дело 1 1 слиток железа 10 15 зм	12–16	17+	3 + Сила	6 + Сила	Кувалда Стопка 1 (занимает 2 слота) Ближняя 1 Атака 2d10 + Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>4 + Сила</td><td>8 + Сила</td></tr></table> Дробящее, Сокрушающее Кузнечное дело 1 1 слиток железа 10 15 зм	12–16	17+	4 + Сила	8 + Сила	Глефа Стопка 1 (занимает 2 слота) Ближняя 2 Атака 2d10 + Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>3 + Сила</td><td>6 + Сила</td></tr></table> Режущее, Отход, Парирование 6 Кузнечное дело 1 1 слиток железа 10 15 зм	12–16	17+	3 + Сила	6 + Сила
≤11	12–16	17+																			
1	3	5																			
12–16	17+																				
3 + Сила	6 + Сила																				
12–16	17+																				
4 + Сила	8 + Сила																				
12–16	17+																				
3 + Сила	6 + Сила																				
Двуручный меч Стопка 1 (занимает 2 слота) Ближняя 1 Атака 2d10 + Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>4 + Сила</td><td>8 + Сила</td></tr></table> Режущее, Отход, Парирование 6 Кузнечное дело 1 1 слиток железа 10 15 зм	12–16	17+	4 + Сила	8 + Сила	Алебарда Стопка 1 (занимает 2 слота) Ближняя 2 Атака 2d10 + Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>3 + Сила</td><td>7 + Сила</td></tr></table> Рубящее, Увечащее Кузнечное дело 1 1 слиток железа 10 15 зм	12–16	17+	3 + Сила	7 + Сила	Секира Стопка 1 (занимает 2 слота) Ближняя 1 Атака 2d10 + Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>4 + Сила</td><td>9 + Сила</td></tr></table> Рубящее, Увечащее Кузнечное дело 1 1 слиток железа 10 15 зм	12–16	17+	4 + Сила	9 + Сила	Пика Стопка 1 (занимает 2 слота) Ближняя 2 Атака 2d10 + Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>3 + Сила</td><td>7 + Сила</td></tr></table> Колющее, Зверское Кузнечное дело 1 1 слиток железа 10 15 зм	12–16	17+	3 + Сила	7 + Сила		
12–16	17+																				
4 + Сила	8 + Сила																				
12–16	17+																				
3 + Сила	7 + Сила																				
12–16	17+																				
4 + Сила	9 + Сила																				
12–16	17+																				
3 + Сила	7 + Сила																				
Клевец Стопка 1 (занимает 2 слота) Ближняя 1 Атака 2d10 + Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>4 + Сила</td><td>9 + Сила</td></tr></table> Колющее, Зверское Кузнечное дело 1 1 слиток железа 10 15 зм	12–16	17+	4 + Сила	9 + Сила	Короткий лук Стопка 1 Дальняя 10 Атака 2d10 + Ловкость <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>2 + Ловкость</td><td>4 + Ловкость</td></tr></table> Лук, Громоздкое Кузнечное дело 1 1 бревно гикори 5 10 зм	12–16	17+	2 + Ловкость	4 + Ловкость	Длинный лук Стопка 1 (занимает 2 слота) Дальняя 20 Атака 2d10 + Ловкость <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>3 + Ловкость</td><td>6 + Ловкость</td></tr></table> Лук Кузнечное дело 1 1 бревно гикори 10 12 зм	12–16	17+	3 + Ловкость	6 + Ловкость	Арбалет Стопка 1 (занимает 2 слота) Дальняя 15 Атака 2d10 + Ловкость <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>4 + Ловкость</td><td>8 + Ловкость</td></tr></table> Лук, Перезарядка Кузнечное дело 1 1 бревно гикори 10 15 зм	12–16	17+	4 + Ловкость	8 + Ловкость		
12–16	17+																				
4 + Сила	9 + Сила																				
12–16	17+																				
2 + Ловкость	4 + Ловкость																				
12–16	17+																				
3 + Ловкость	6 + Ловкость																				
12–16	17+																				
4 + Ловкость	8 + Ловкость																				
Лёгкий доспех Стопка 1 (занимает 2 слота) Доспех Защита доспеха 5 Кузнечное дело 1 20 частей животных 10 50 зм	Средний доспех Стопка 1 (занимает 3 слота) Доспех Защита доспеха 10 Кузнечное дело 1 4 слитка железа 30 150 зм	Тяжёлый доспех Стопка 1 (занимает 4 слота) Доспех Защита доспеха 15 Кузнечное дело 1 9 слитков железа 80 400 зм	Лестница Стопка 1 (занимает 2 слота) Складная лестница. Манёвр: лестница раздвигается на 10 футов. Тонкой работы (500 зм): лестница раздвигается на 20 футов. Мастерской работы (1000 зм): лестница раздвигается на 30 футов. 30 зм																		

Шест Стопка 1 (занимает 2 слота) 11 футов Деревянный шест длиной 11 футов. Чтобы тыкать. И подталкивать! Привяжите к нему бечёвку – выйдет удочка! 5 зм	Палатка Стопка 1 (занимает 2 слота) В этой непромокаемой парусиновой палатке с удобством спят до 4 человек. В ней можно переждать непогоду. 100 зм	Произведение искусства, среднее Стопка 1 (занимает 2 слота) Ценное сокровище. Что это за произведение и сколько оно стоит, решает Рефери.	