

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	Нож Стопка 2 Ближняя 1/Дальняя 5Атака 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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм						
12–16	17+												
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила												
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм										
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья)Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	Священный символ Стопка 2 Символ вашего бога. Можно носить в слоте шеи, но он не магический. 15 зм	Книга заклинаний: огненные руки Ранг 0 Стопка 1 Стихии, атакаКости 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						
12–16	17+												
4 + Разум	8 + Разум												
Книга заклинаний: искра Ранг 0 Стопка 1 Стихии, атакаКости износа 1 (Отдых; Активация)Дальняя 5Цель 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: малое исцеление Ранг 0 Стопка 1 Благодеяние, манёврКости износа 1 (Отдых; Активация)Ближняя 1Цель 1 существоДлительность МгновенноЦель 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		
12–16	17+												
1 + Разум	3 + Разум												
≤11	12–16	17+											
1 + Разум	2 + Разум	4 + Разум											

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм								
12–16	17+														
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила														
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм												
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	Священный символ Стопка 2 Символ вашего бога. Можно носить в слоте шеи, но он не магический. 15 зм	Хирургический набор Стопка 1 Кости износа: 1 (Бесполезен; Активация) Скальпели, нити, иглы и бинты, чтобы закрывать раны. Набор можно использовать на занятии «Обработать раны», чтобы цель сняла на 1 рану больше. 100 зм												
Книга заклинаний: малое благословение Ранг 0 Стопка 1 Благоедеяние, действие Кости износа 1 (Отдых; Активация) Дальняя 3 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 Благоедеяние, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) Ближняя 1 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		
≤11	12–16	17+													
0	1	2													
≤11	12–16	17+													
1 + Разум	2 + Разум	4 + Разум													

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм								
12–16	17+														
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила														
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм												
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	Священный символ Стопка 2 Символ вашего бога. Можно носить в слоте шеи, но он не магический. 15 зм	Инструменты кузнеца Стопка 1 Нужны, чтобы делать броски изготовления кузнечных предметов. 15 зм												
Книга заклинаний: призыв предмета Ранг 0 Стопка 1 Призыв, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) На себя 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: малое исцеление Ранг 0 Стопка 1 Благодеяние, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) Ближняя 1 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		
≤11	12–16	17+													
10	50	100													
≤11	12–16	17+													
1 + Разум	2 + Разум	4 + Разум													

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	Нож Стопка 2 Ближняя 1/Дальняя 5Атака 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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм						
12–16	17+												
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила												
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм										
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья)Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	Книга заклинаний: костяной захват Ранг 0 Стопка 1 Некромантия, атакаКости 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, действиеКости износа 1 (Отдых; Активация)Ближняя 1 Цель 1 существоДлительность 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
12–16	17+												
2 + Разум	4 + Разум, сбит с ног												
≤11	12–16	17+											
Нет эффекта	2 + Разум урона	4 + Разум урона и ослаблен											
Книга заклинаний: чутъё на монстров Ранг 0 Стопка 1 Некромантия, манёврКости износа 1 (Отдых; Активация)На себя Длительность 1 кость износаВы 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	Топор Стопка 1 Ближняя 1Атака 2d10 + Сила<table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>3 + Сила</td><td>7 + Сила</td></tr></table>Рубящее, Увечающее Кузнечное дело 1 1 слиток железа 1012 зм	12–16	17+	3 + Сила	7 + Сила		
≤11	12–16	17+											
1	5	10											
12–16	17+												
3 + Сила	7 + Сила												

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм								
12–16	17+														
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила														
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм												
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	Священный символ Стопка 2 Символ вашего бога. Можно носить в слоте шеи, но он не магический. 15 зм	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								
12–16	17+														
3 + Сила	7 + Сила														
Книга заклинаний: малый оберег Ранг 0 Стопка 1 Благодеяние, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) Ближняя 1 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	Книга заклинаний: малое исцеление Ранг 0 Стопка 1 Благодеяние, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) Ближняя 1 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		
≤11	12–16	17+													
Нет эффекта	1 + Разум	3 + Разум													
≤11	12–16	17+													
1 + Разум	2 + Разум	4 + Разум													

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм		
12–16	17+								
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила								
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 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	Инструменты алхимика Стопка 1 Нужны, чтобы делать броски изготовления алхимических предметов. 15 зм	Ведро Стопка 1 Вмещает до 3 галлонов жидкости... а ещё им удобно прикрыть лицо! 2 зм		
12–16	17+								
4 + Ловкость	8 + Ловкость								
Фонарь Стопка 2 Кости износа: 2 (Заправка маслом; Ход подземелья) Манёвр: свет 10/10 25 зм	Флага 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	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 1050 зм	
≤11	12–16	17+							
Сбит с ног	Теряет 2 клетки передвижения на этот ход	Нет эффекта							

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм										
12–16	17+																
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила																
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм														
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 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. 2 зм	Книга заклинаний: скачок Ранг 0 Стопка 1 Призыв, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) На себя 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: 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		
≤11	12–16	17+															
Нет эффекта	5 + Разум	10 + Разум															
≤11	12–16	17+															
0/5	5/5	10/10															
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: 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: принять облик Ранг 0 Стопка 1 Преобразование, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) На себя 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	
12–16	17+																
2 + Разум, толчок 1	4 + Разум, толчок 2																
12–16	17+																
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															

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм
12–16	17+						
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм				
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	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	Колчан стрел Стопка 1 Кости износа 2 (активация; бесполезен) Стопка 1 Боеприпасы для коротких и длинных луков Кузнечное дело 1 1 бревно гикори 55 зм				
Подзорная труба Стопка 2 Приближает предметы в 3 раза. 100 зм	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 510 зм	12–16	17+	2 + Ловкость	4 + Ловкость		
12–16	17+						
2 + Ловкость	4 + Ловкость						

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм						
12–16	17+												
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила												
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм										
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	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	Колчан стрел Стопка 1 Кости износа 2 (активация; бесполезен) Стопка 1 Боеприпасы для коротких и длинных луков Кузнечное дело 1 1 бревно гикори 55 зм						
12–16	17+												
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила												
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	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 510 зм	12–16	17+	2 + Ловкость	4 + Ловкость		
≤11	12–16	17+											
5 пробивающего урона и ослаблен	5 пробивающего урона	Нет эффекта											
12–16	17+												
2 + Ловкость	4 + Ловкость												

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм		
12–16	17+								
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила								
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	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) 25125 зм	≤11	12–16	17+	Схвачен клеем	Скорость вдвое меньше на этот ход	Нет эффекта	Навесной замок Стопка 3 Железный навесной замок. В комплекте ключ. Кузнечное дело 1 1 слиток железа 1025 зм
≤11	12–16	17+							
Схвачен клеем	Скорость вдвое меньше на этот ход	Нет эффекта							
Бечёвка Стопка 1 1000 футов бечёвки. 1 зм	Котелок Стопка 1 Железный котелок для готовки. Отличная яичница и супы! Идёт с тяжёлой крышкой. Кузнечное дело 1 1 слиток железа 55 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							

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм
12–16	17+						
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм				
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	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. 15 зм				
Цепь Стопка 1 Железная цепь длиной 10 футов. Кузнечное дело 1 1 слиток железа 55 зм	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 1015 зм	12–16	17+	4 + Сила	8 + Сила		
12–16	17+						
4 + Сила	8 + Сила						

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм		
12–16	17+								
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила								
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	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	Щит Стопка 1 Доспех Защита доспеха: 5 Кузнечное дело 1 2 слитка железа 1515 зм		
12–16	17+								
3 + Сила	6 + Сила								
Металлические шарики Стопка 2 Мешок на 1000 штук. Манёвр: рассыпаете 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 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	Лёгкий доспех Стопка 1 (занимает 2 слота) Доспех Защита доспеха 5 Кузнечное дело 1 20 частей животных 50 зм10		
≤11	12–16	17+							
Сбит с ног и 4 урона	Сбит с ног	Нет эффекта							

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм		
12–16	17+								
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила								
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	Фонарь Стопка 2 Кости износа: 2 (Заправка маслом; Ход подземелья) Манёвр: свет 10/10 25 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
≤11	12–16	17+							
Сбит с ног	Теряет 2 клетки передвижения на этот ход	Нет эффекта							
Компас Стопка 3 Когда вы делаете проверку, связанную с дорожной ролью проводника, и несёте компас, проверка получает бонус +1. 10 зм	Дневник Стопка 1 Сшитый дневник на 200 пустых страниц. Не волнуйтесь, вы их заполните! 2 зм	Перо и чернильница Стопка 5 Чтобы всё записывать! 5 зм	Книга знаний: знание истории Стопка 1 Эта книга относится к экспертизе «Знание истории». Изучите её занятием на отдыхе и получите 1 применение этой экспертизы, которое держится до вашего следующего отдыха. 50 зм						

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм								
12–16	17+														
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила														
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм												
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	Цепь Стопка 1 Железная цепь длиной 10 футов. Кузнечное дело 1 1 слиток железа 55 зм	Книга заклинаний: телепортация предмета Ранг 0 Стопка 1 Призыв, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) Дальняя 10 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						
≤11	12–16	17+													
Нет эффекта	5 + Разум	10 + Разум													
Книга заклинаний: призыв предмета Ранг 0 Стопка 1 Призыв, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) На себя 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: скачок Ранг 0 Стопка 1 Призыв, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) На себя 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		
≤11	12–16	17+													
10	50	100													
≤11	12–16	17+													
Нет эффекта	5 + Разум	10 + Разум													

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм
12–16	17+						
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм				
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	Котелок Стопка 1 Железный котелок для готовки. Отличная яичница и супы! Идёт с тяжёлой крышкой. Кузнечное дело 1 1 слиток железа 55 зм	Сытный паёк Стопка 6 Когда вы съедаете этот паёк во время отдыха, вы снимаете на 1 рану больше.				
Сытный паёк Стопка 6 Когда вы съедаете этот паёк во время отдыха, вы снимаете на 1 рану больше.	Кухонная утварь Стопка 1 Нужна для некоторых особых занятий на отдыхе из дерева черт «Путешествия». Множество ножичков, вилок и прочего. 15 зм						

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм
12–16	17+						
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм				
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	Книга знаний: знание истории Стопка 1 Эта книга относится к экспертизе «Знание истории». Изучите её занятием на отдыхе и получите 1 применение этой экспертизы, которое держится до вашего следующего отдыха. 50 зм	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+						
3 + Сила	6 + Сила						
Зеркало Стопка 2 Ручное зеркальце: удобно заглядывать за углы и разглядывать собственную рожу. 100 зм	Лёгкий доспех Стопка 1 (занимает 2 слота) Доспех Защита доспеха 5 Кузнечное дело 1 20 частей животных 1050 зм						

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм
12–16	17+						
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм				
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 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 1050 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				
Зеркало Стопка 2 Ручное зеркальце: удобно заглядывать за углы и разглядывать собственную рожу. 100 зм	Шест Стопка 1 (занимает 2 слота) Шест 11 футов Деревянный шест длиной 11 футов. Чтобы тыкать. И подталкивать! Привяжите к нему бечёвку — выйдет удочка! 5 зм						

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм
12–16	17+						
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм				
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	Цепь Стопка 1 Железная цепь длиной 10 футов. Кузнечное дело 1 1 слиток железа 55 зм	Навесной замок Стопка 3 Железный навесной замок. В комплекте ключ. Кузнечное дело 1 1 слиток железа 1025 зм				
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 1015 зм	12–16	17+	4 + Сила	9 + Сила	Лестница Стопка 1 (занимает 2 слота) Складная лестница. Манёвр: лестница раздвигается на 10 футов. 30 зм		
12–16	17+						
4 + Сила	9 + Сила						

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм
12–16	17+						
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм				
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	Котелок Стопка 1 Железный котелок для готовки. Отличная яичница и супы! Идёт с тяжёлой крышкой. Кузнечное дело 1 1 слиток железа 55 зм	Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм				
Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм	Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм	Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм	Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм				

Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм			

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм
12–16	17+						
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм				
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	Зеркало Стопка 2 Ручное зеркальце: удобно заглядывать за углы и разглядывать собственную рожу. 100 зм	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) 50250 зм				
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 1015 зм	12–16	17+	3 + Сила	7 + Сила	Лёгкий доспех Стопка 1 (занимает 2 слота) Доспех Защита доспеха 5 Кузнечное дело 1 20 частей животных 50 зм10		
12–16	17+						
3 + Сила	7 + Сила						

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм
12–16	17+						
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм				
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	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	Колчан стрел Стопка 6 Кости износа 2 (активация; бесполезен) Стопка 1 Боеприпасы для коротких и длинных луков Кузнечное дело 1 1 бревно гикори 55 зм				
Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм	Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм	Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм	Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм				

Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм	Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм		

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм								
12–16	17+														
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила														
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм												
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	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) 25125 зм	≤11	12–16	17+	Схвачен клеем	Скорость вдвое меньше на этот ход	Нет эффекта	Дневник Стопка 1 Сшитый дневник на 200 пустых страниц. Не волнуйтесь, вы их заполните! 2 зм						
≤11	12–16	17+													
Схвачен клеем	Скорость вдвое меньше на этот ход	Нет эффекта													
Перо и чернильница Стопка 5 Чтобы всё записывать! 5 зм	Книга заклинаний: сотворение воды Ранг 0 Стопка 1 Стихии, манёвр Кости износа 1 (Отдых; Активация) Дальняя 10 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	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	
≤11	12–16	17+													
1 галлон	5 галлонов	10 галлонов													
≤11	12–16	17+													
0 урона	2 + Разум урона	4 + Разум урона													

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм														
12–16	17+																				
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила																				
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм																		
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	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	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
≤11	12–16	17+																			
Крошечный	Маленький	Средний																			
≤11	12–16	17+																			
Нет эффекта	5 + Разум	10 + Разум																			
≤11	12–16	17+																			
0/5	5/5	10/10																			
Свисток Стопка 5 Манёвр: издаёте громкий звук, слышный за 20 клеток. 5 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 1050 зм	Колода карт Стопка 5 Обычная колода из 54 игральных карт, включая 2 джокера. 1 зм																			

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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 5 10 зм	12–16	17+	2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм				
12–16	17+										
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила										
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм								
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 5 2 зм	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 10 12 зм	12–16	17+	3 + Сила	6 + Сила	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				
12–16	17+										
3 + Сила	6 + Сила										
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: 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		
12–16	17+										
1 + Разум	3 + Разум										
12–16	17+										
2 + Разум, толчок 1	4 + Разум, толчок 2										

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм		
12–16	17+								
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила								
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Фонарь Стопка 2 Кости износа: 2 (Заправка маслом; Ход подземелья) Манёвр: свет 10/10 25 зм	Фляга масла Стопка 2 Манёвр: заправить фонарь. Манёвр: разливааете 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	Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм
≤11	12–16	17+							
Сбит с ног	Теряет 2 клетки передвижения на этот ход	Нет эффекта							
Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм	Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм	Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм	Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм						

Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм			

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 + 50 зм. 1 зм	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 5 10 зм	12–16	17+	2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм		
12–16	17+								
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила								
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Фонарь Стопка 2 Кости износа: 2 (Заправка маслом; Ход подземелья) Манёвр: свет 10/10 25 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) 5 5 зм	≤11	12–16	17+	Сбит с ног	Теряет 2 клетки передвижения на этот ход	Нет эффекта	Дневник Стопка 1 Сшитый дневник на 200 пустых страниц. Не волнуйтесь, вы их заполните! 2 зм
≤11	12–16	17+							
Сбит с ног	Теряет 2 клетки передвижения на этот ход	Нет эффекта							
Перо и чернильница Стопка 5 Чтобы всё записывать! 5 зм	Купеческие весы Стопка 1 Определяют вес Крошечных предметов и Крошечных существ, которые сидят смирно. 50 зм								

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм		
12–16	17+								
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила								
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Фонарь Стопка 2 Кости износа: 2 (Заправка маслом; Ход подземелья) Манёвр: свет 10/10 25 зм	Фляга масла Стопка 2 Манёвр: заправить фонарь. Манёвр: разливааете 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	Мел Стопка 5 Кости износа: 1 (Бесполезен; Активация) Кусок мела — синий, белый или жёлтый. Помечайте им дорогу или оставляйте послания на камне. 1 зм
≤11	12–16	17+							
Сбит с ног	Теряет 2 клетки передвижения 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	Лопата Стопка 1 Копайте ямы! В крайнем случае сойдёт за лом, но может сломаться. Кузнечное дело 1 1 слиток железа 510 зм	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 1015 зм	12–16	17+	4 + Сила	9 + Сила			
12–16	17+								
4 + Сила	9 + Сила								

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 + 50 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм		
12–16	17+								
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила								
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Фонарь Стопка 2 Кости износа: 2 (Заправка маслом; Ход подземелья) Манёвр: свет 10/10 25 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	Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм
≤11	12–16	17+							
Сбит с ног	Теряет 2 клетки передвижения на этот ход	Нет эффекта							
Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм	Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм	Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм	Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм						

Корм для животных Стопка 6 Еда для питомца на день. Её нужно съесть во время отдыха, чтобы получить благо отдыха. 1 зм	Книга знаний: знание истории Стопка 1 Эта книга относится к экспертизе «Знание истории». Изучите её занятием на отдыхе и получите 1 применение этой экспертизы, которое держится до вашего следующего отдыха. 50 зм		

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм
12–16	17+						
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм				
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 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	Книга знаний: знание монстров Стопка 1 Эта книга относится к экспертизе «Знание монстров». Изучите её занятием на отдыхе и получите 1 применение этой экспертизы, которое держится до вашего следующего отдыха. 50 зм				
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) 50250 зм	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	Лёгкий доспех Стопка 1 (занимает 2 слота) Доспех Защита доспеха 5 Кузнечное дело 1 20 частей животных 50 зм10					

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм				
12–16	17+										
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила										
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм								
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	Увеличительное стекло Стопка 2 Помогает разглядеть мельчайшие детали существ и предметов рядом. 100 зм	Бечёвка Стопка 1 1000 футов бечёвки. 1 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 1050 зм	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 копье 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	
12–16	17+										
4 + Разум	8 + Разум										
12–16	17+										
2 + Разум	4 + Разум										

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм		
12–16	17+								
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила								
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	Книга знаний: знание природы Стопка 1 Эта книга относится к экспертизе «Знание природы». Изучите её занятием на отдыхе и получите 1 применение этой экспертизы, которое держится до вашего следующего отдыха. 50 зм	Книга знаний: знание монстров Стопка 1 Эта книга относится к экспертизе «Знание монстров». Изучите её занятием на отдыхе и получите 1 применение этой экспертизы, которое держится до вашего следующего отдыха. 50 зм						
Дневник Стопка 1 Сшитый дневник на 200 пустых страниц. Не волнуйтесь, вы их заполните! 2 зм	Перо и чернильница Стопка 5 Чтобы всё записывать! 5 зм	Металлические шарики Стопка 2 Мешок на 1000 штук. Манёвр: рассыпаете 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 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	
≤11	12–16	17+							
Сбит с ног и 4 урона	Сбит с ног	Нет эффекта							

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм
12–16	17+						
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм				
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	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	Колчан стрел Стопка 1 Кости износа 2 (активация; бесполезен) Стопка 1 Боеприпасы для коротких и длинных луков Кузнечное дело 1 1 бревно гикори 55 зм
12–16	17+						
3 + Сила	7 + Сила						
Лёгкий доспех Стопка 1 (занимает 2 слота) Доспех Защита доспеха 5 Кузнечное дело 1 20 частей животных 50 зм10	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 510 зм	12–16	17+	2 + Ловкость	4 + Ловкость		
12–16	17+						
2 + Ловкость	4 + Ловкость						

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм
12–16	17+						
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм				
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	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	Лом Стопка 1 Железный прут, которым удобно поддевать и взламывать. 10 зм
12–16	17+						
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила						
Крюк-кошка Стопка 1 Можно привязать к верёвке — получится предмет на 2 слота. С ним легче забрасывать и закреплять верёвку. 10 зм	Набор отмычек Стопка 1 Без него вы получаете помеху на проверки взлома замков. Кузнечное дело 1 1 слиток железа 1025 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 1050 зм					

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм
12–16	17+						
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм				
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	Инструменты алхимика Стопка 1 Нужны, чтобы делать броски изготовления алхимических предметов. 15 зм	Инструменты кузнеца Стопка 1 Нужны, чтобы делать броски изготовления кузнечных предметов. 15 зм				
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, Увечающее Кузнечное дело 1 1 слиток железа 510 зм	12–16	17+	2 + Ловкость или Сила	5 + Ловкость или Сила	Набор отмычек Стопка 1 Без него вы получаете помеху на проверки взлома замков. Кузнечное дело 1 1 слиток железа 1025 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) 51 зм	
12–16	17+						
2 + Ловкость или Сила	5 + Ловкость или Сила						

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	Нож Стопка 2 Ближняя 1/Дальняя 5Атака 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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм														
12–16	17+																				
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила																				
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм																		
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья)Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 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	Книга заклинаний: скачок Ранг 0 Стопка 1 Призыв, манёврКости износа 1 (Отдых; Активация)На себя Длительность МгновенноВы 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												
≤11	12–16	17+																			
Нет эффекта	5 + Разум	10 + Разум																			
Книга заклинаний: облик зверя Ранг 0 Стопка 1 Преобразование, манёврКости износа 1 (Отдых; Активация)На себя Длительность 1 кость износаВы 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 Преобразование, манёврКости износа 1 (Отдых; Активация)Ближняя 1 Цель 1 предметДлительность МгновенноКасаетесь 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	Книга заклинаний: принять облик Ранг 0 Стопка 1 Преобразование, манёврКости износа 1 (Отдых; Активация)На себя Длительность 1 кость износаВы 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	
≤11	12–16	17+																			
0	2	4																			
≤11	12–16	17+																			
1 + Разум	4 + Разум	8 + 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																			

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. Начинаете с 3d6 зм. 1 зм	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	Верёвка Стопка 1 Верёвка длиной 50 футов. Если она закреплена, для подъёма не нужна проверка. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм		
12–16	17+								
2 + Ловкость или Сила	4 + Ловкость или Сила								
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм						
Паёк Стопка 6 Еда на день. Можно съесть, чтобы не голодать и получить блага отдыха. 2 зм	Факел Стопка 2 Кости износа: 1 (Бесполезен; Ход подземелья) Манёвр: свет 5/5 Алхимия 1 1 бревно гикори 52 зм	Фонарь Стопка 2 Кости износа: 2 (Заправка маслом; Ход подземелья) Манёвр: свет 10/10 25 зм	Флага 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
≤11	12–16	17+							
Сбит с ног	Теряет 2 клетки передвижения на этот ход	Нет эффекта							
Цепь Стопка 1 Железная цепь длиной 10 футов. Кузнечное дело 1 1 слиток железа 55 зм	Свисток Стопка 5 Манёвр: издаёте громкий звук, слышный за 20 клеток. 5 зм	Лёгкий доспех Стопка 1 (занимает 2 слота) Доспех Защита доспеха 5 Кузнечное дело 1 20 частей животных 50 зм10	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 1015 зм	12–16	17+	3 + Сила	7 + Сила		
12–16	17+								
3 + Сила	7 + Сила								