

Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. 1 зм			

Стальной нож Стопка 2 Ближняя 1/Дальняя 5 Атака 2d10 + Ловкость или Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>3 + Ловкость или Сила</td><td>5 + Ловкость или Сила</td></tr></table> Режущее, Лёгкое, Отход, Парирование 2 Кузнечное дело 1 1 слиток железа 5510 зм		12–16	17+	3 + Ловкость или Сила	5 + Ловкость или Сила			
12–16	17+							
3 + Ловкость или Сила	5 + Ловкость или Сила							

Магическое кольцо Стопка 10 Примерьте. Ощущения — как в день свадьбы!	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, крошечное Стопка 5 Ценное сокровище. Что это за произведение и сколько оно стоит, решает Рефери.	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 зм 100	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	Книга знаний: знание магии Стопка 1 Эта книга относится к экспертизе «Знание магии». Изучите её занятием на отдыхе и получите 1 применение этой экспертизы, которое держится до вашего следующего отдыха. 50 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 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	Книга заклинаний: уменьшение Ранг 1 Стопка 1 <i>Преобразование, манёвр</i> 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	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
≤11	12–16	17+							
0/0	1/–2	2/–4							
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) 5 10 зм	≤11	12–16	17+	5 пробивающего урона и ослаблен	5 пробивающего урона	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 10 50 зм	Материал для изготовления, слиток Стопка 2 Металлический слиток для изготовления. Какой это материал, решает Рефери.	Материал для изготовления, слиток Стопка 2 Металлический слиток для изготовления. Какой это материал, решает Рефери.
≤11	12–16	17+							
5 пробивающего урона и ослаблен	5 пробивающего урона	Нет эффекта							

Материал для изготовления, слиток Стопка 2 Металлический слиток для изготовления. Какой это материал, решает Рефери.	Материал для изготовления, слиток Стопка 2 Металлический слиток для изготовления. Какой это материал, решает Рефери.	Материал для изготовления, слиток Стопка 2 Металлический слиток для изготовления. Какой это материал, решает Рефери.	Часть монстра Стопка 5 Кусок монстра.										
Часть монстра Стопка 5 Кусок монстра.	Часть монстра Стопка 5 Кусок монстра.	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 эм	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 эм	≤11	12–16	17+	1	3	5
12–16	17+												
4 + Разум урона	8 + Разум урона; уязвим												
≤11	12–16	17+											
1	3	5											
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 1015 эм	12–16	17+	4 + Сила	8 + Сила	Взрывающий 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, зачарование Взрывающее 2,0 15 эм	12–16	17+	4 + Сила	8 + Сила				
12–16	17+												
4 + Сила	8 + Сила												
12–16	17+												
4 + Сила	8 + Сила												

Магическое кольцо Стопка 10 Примерьте. Ощущения — как в день свадьбы!	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?	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										
≤11	12–16	17+																	
Вертикальное смещение 10	Вертикальное смещение 5	Нет эффекта																	
Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. 1 зм	Произведение искусства, крошечное Стопка 5 Ценное сокровище. Что это за произведение и сколько оно стоит, решает Рефери.	Произведение искусства, крошечное Стопка 5 Ценное сокровище. Что это за произведение и сколько оно стоит, решает Рефери.	Произведение искусства, крошечное Стопка 5 Ценное сокровище. Что это за произведение и сколько оно стоит, решает Рефери.																
Книга заклинаний: групповое исцеление Ранг 1 Стопка 1 <i>Благодеяние, манёвр</i> 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 <i>Благодеяние, действие</i> 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	Стальной топор Стопка 1 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> Рубящее, Увечающее Кузнечное дело 1 1 слиток железа 10512 зм	12–16	17+	4 + Сила	8 + Сила	Футляр арбалетных болтов Стопка 1 Кости износа 2 (активация; бесполезен) Стопка 1 Боеприпасы для арбалетов Кузнечное дело 1 1 бревно гикори 55 зм
≤11	12–16	17+																	
1 + Разум	2 + Разум	4 + Разум																	
≤11	12–16	17+																	
0	1	2																	
12–16	17+																		
4 + Сила	8 + Сила																		
Произведение искусства, маленькое Стопка 1 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.	Произведение искусства, маленькое Стопка 1 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.	Самоцвет Стопка 5 Блестящий камешек. Какой именно и сколько стоит, решает Рефери.	Самоцвет Стопка 5 Блестящий камешек. Какой именно и сколько стоит, решает Рефери.	Кошель тонкой работы Стопка 1 Вмещает до 750 монет. 500 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 плотную и может сделать контратаку.</td><td>Вы управляете нежитью 1 боевой раунд.</td><td>Вы управляете нежитью до конца хода подземелья</td></tr></table> Зачарование 2 самоцвет ценой 200 зм 2001000 зм	≤11	12–16	17+	Нежить телепортируется к вам плотную и может сделать контратаку.	Вы управляете нежитью 1 боевой раунд.	Вы управляете нежитью до конца хода подземелья	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 100500 зм	Кошель Стопка 1 Вмещает до 500 монет. 1 зм	Произведение искусства, крошечное Стопка 5 Ценное сокровище. Что это за произведение и сколько оно стоит, решает Рефери.										
≤11	12–16	17+																	
Нежить телепортируется к вам плотную и может сделать контратаку.	Вы управляете нежитью 1 боевой раунд.	Вы управляете нежитью до конца хода подземелья																	
Произведение искусства, крошечное Стопка 5 Ценное сокровище. Что это за произведение и сколько оно стоит, решает Рефери.	Кровавое варево 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.	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	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
≤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.																	
12–16	17+																		
4 + Ловкость	8 + Ловкость																		
≤11	12–16	17+																	
5 пробивающего урона и ослаблен	5 пробивающего урона	Нет эффекта																	
Инструменты алхимика Стопка 1 Нужны, чтобы делать броски изготовления алхимических предметов. 15 зм	Горшок клея Стопка 2 Клей, чтобы всё склеивать! Манёвр: разливааете 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	Произведение искусства, крошечное Стопка 5 Ценное сокровище. Что это за произведение и сколько оно стоит, решает Рефери.	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 100500 зм										
≤11	12–16	17+																	
Схвачен клеем	Скорость вдвое меньше на этот ход	Нет эффекта																	

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 зм 100	Самоцвет Стопка 5 Блестящий камешек. Какой именно и сколько стоит, решает Рефери.	Произведение искусства, среднее Стопка 1 (занимает 2 слота) Ценное сокровище. Что это за произведение и сколько оно стоит, решает Рефери.	Произведение искусства, среднее Стопка 1 (занимает 2 слота) Ценное сокровище. Что это за произведение и сколько оно стоит, решает Рефери.				
Произведение искусства, среднее Стопка 1 (занимает 2 слота) Ценное сокровище. Что это за произведение и сколько оно стоит, решает Рефери.	Произведение искусства, среднее Стопка 1 (занимает 2 слота) Ценное сокровище. Что это за произведение и сколько оно стоит, решает Рефери.	Произведение искусства, среднее Стопка 1 (занимает 2 слота) Ценное сокровище. Что это за произведение и сколько оно стоит, решает Рефери.	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 + Ловкость	8 + Ловкость						
Средний доспех Стопка 1 (занимает 3 слота) Доспех Защита доспеха 10 Кузнечное дело 1 4 слитка железа 30 150 зм	Свирепый стальной цеп Стопка 1 (занимает 2 слота) Ближняя 2 Атака 2d10 + Сила <table><tr><td>12–16</td><td>17+</td></tr><tr><td>4 + Сила</td><td>7 + Сила</td></tr></table> Дробящее, Сокрушающее, зачарование Свирепое 1,0 15 зм	12–16	17+	4 + Сила	7 + Сила		
12–16	17+						
4 + Сила	7 + Сила						