

Снаряжение

Зелья	Сф	Эффект
Зелье героизма	A1	При выпивании герой с сражением 3 и меньше имеет +1 на броски по сражению на 10 раундов. Есть зелья супергероизма, которые действуют на героев со сражением 5 и менее.
Зелье дыхания водой	D1	Выпивший может дышать водой как воздухом в течении часа времени.
Зелье бодрости	P1	Если выпито восстанавливает все нанесенные ранения (не путать с травмами). Содержит d3 дозы.
Зелье лечения	P1	При выпивании лечится одна травма - заживает в течении минуты. Не используется в бою.
Зелье невидимости	B2	Выпивший становится невидимым на час.
Зелье правды	P3	Выпивший может говорить только правду в течении 1 часа.
Элексир жизни	P5	Выпивший возвращается к жизни спустя минуту после смерти (один раз, после этого действие элексира кончается). До этого времени он не стареет. Чтобы изготвить зелье надо потратить 40 компонентов природы. Чтобы сработало необходимо выпить до своей смерти, а не после нее.
Оружие	Сф	Эффект (все астральное и огненное оружие поражает существ с иммунитетом к обычному оружию)
Волшебный меч	A1	Испускает свет (радиус 2м) в темном месте. В руках астрального мага дает +1 к сражению в первый раунд боя. Имеет форму сабли или короткого меча.
Клинок смерти	C2	Длинный меч с зазубренами, лезвие которого имеет фиолетовый оттенок. При 2 попаданиях по одному врагу и последующему ранению он получает травму. Встречается двуручный меч (C3).
Копье меткости	A2	2 раза за бой воина преследует удача, что дает +1 к броску сражения. Кроме того наконечник может испускать свет (радиус 2м) в темном месте.
Ледяной меч	D4	Меч дает -2 брони дополнительно огненным врагам, -1 ко всем остальным и не влияет на существ из льда или снега. 1 раз за бой может заморозить врага в которого попал как при заклинании воды 5 уровня. При прикосновении к огню тушит его, и может замораживать предметы. Встречается двуручный меч (D5).
Лук точности	B1	2 раза за бой позволяет сделать прицельный выстрел, который дает +1 к сражению. Этот выстрел поражает существ у которых иммунитет к обычному оружию.
Меч проворности	D3	2 раза за бой владелец может ускоряться на раунд как маг воды 2го уровня.
Меч упыря	C4	Двуручный меч с фиолетовым оттенком. Каждое ранение врага восстанавливает 1 ранение владельца.
Ненасытный	CO4	Широкий двуручный меч, покрытый рунами. При каждом ранении враг получает травму.
Огненный меч	O4	Меч дает -2 брони дополнительно врагам из льда или снега, -1 ко всем остальным и не имеет дополнительного эффекта на огненных существ. 1 раз за бой может поджечь врага размером с человека по которому попал и если враг носит вещи, которые могут гореть. При этом враг должен потратить раунд чтобы потушить огонь или получает 1 рану автоматически. Освещает проход 4м радиусом. Может зажечь простые предметы — бумагу, ткань. Встречается двуручный меч (O5).
Оружие из черной стали	31	Невероятно крепкий меч или топор может пробивать броню врага как масло. При ударе враг имеет -1 к броне дополнительно. Встречается двуручный меч или топор (сфера 32).
Святой мститель	O2	Двуручный меч, который демонам и мертвецам дает дополнительно -2 к броне при попадании.
Танцующий трезубец	B3	Трезубец не имеет никаких свойств, за исключением одного — он может драться сам на расстоянии не более 10 метров от владельца со сражением 1, ловкостью 4, броней 2 и иммунитетом к обычному оружию. Когда владельцы погибает трезубец падает на землю не двигаясь.
Цепь героев	33	Двуручный шарик на цепи, заговоренный магией земли дает дополнительно -1 к броне врага, а при «6» еще -1 к броне.
Ядовитый кинжал	P1	Искавленный кинжал с зеленым лезвием наполненным отравляющим ядом. Спустя минуту после окончания боя, жертву пораженную этим кинжалом начинает тошнить (-1 к сражению и ловкости на день), если не пройдет бросок по здоровью-1. Если враг получает два попадания и ранение за один удар яд становится смертельным.
Броня	Сф	Эффект
Браслеты защиты	31	Броня 1, не носятся с другой броней.
Латы из черной стали	32	Варвары из лесов Ульма знают секрет черной стали — невероятно крепкого металла, который они добывают в горах. Их кузнецы куят латы невероятной крепкости и каждый удар игнорируют первое -1 к броску по броне, который делает владелец.
Легчайшая кольчуга	B3	Эта серебрянная кольчуга пропитана воздушной магией, что делает ее в 4 раза легче, но такой же крепкой. Кольчуга имеет броню 2, но не имеет ограничений на ловкость. Если маг носит эту кольчугу он может создавать заклинания (кольчуга может носиться под мантией).
Легчайший щит	B2	Легчайший щит, сделанный из серебра и стали, весит в 4 раза легче самого легкого обычного щита. Поэтому он может использоваться даже магами. Дает +1 к броне как обычный щит.
Пояс силы гиганта	33	2 раза за бой дает +1 к сражению. Вне битвы носитель является очень сильным. Его грузоподъемность увеличивается в три раза и он может метать небольшие валуны и добавляет -1 на бросок брони врага.
Шлем молнии	B3	2 раза за бой может вызвать гром, как маг воздуха 5 уровня, если идет дождь.
Щит из черной стали	31	Щит из черной стали имеет шанс отразить вражескую магию, которая направлена на героя (+1 к броску защиты от магии).
Щит удачи	A3	Круглый щит из белой стали защищает героя и добавляет удачи. Один раз за бой, герой может на любой бросок установить «6».
Щит храбрости	3B1	Дает +3 к броне (вместо +1) против стрелкового оружия (стрел, дротиков).
Кольца	Сф	Эффект (можно иметь не более 2х колец одновременно)
Кольцо элементов	AO4	Добавляет +1 к земле, +1 к воде, +1 к воздуху, +1 к огню. Маг помечается меткой ужаса.
Кольцо волшебства	A6	Добавляет +1 к астралу, +1 к смерти, +1 к природе. Маг помечается меткой ужаса.
Кольцо невидимости	B5	То команде носитель становится невидимый. Маг помечается меткой ужаса.

Снаряжение

Кольцо воина	O2	1 раз за бой дает +1 к сражению. Вонизы под командованием носящего всегда проходят бросок по морали, если находятся в 20м от него.
Кольцо мастера	A1	(см. кольцо раба) У каждого кольца мастера может быть до 4х колец рабов.
Кольцо питания	П2	Герой может обходиться без еды и воды в четыре раза дольше обычного, устает в два раза меньше, может спать в два раза меньше (ночь спать ночь не спать).
Кольцо раба	A1	Носитель обязан подчиняться любым приказам существа, у которого есть кольцо мастера и по своей воле снять кольцо не хочет.
Кольцо сопротивление огню	O1	Дает +1 к защите, когда герой подвергается огненной атаке, или когда горит. Для героя температура в 40 градусов кажется температурой в 20 градусов (-20 градусов). Не носится существами холода и магами воды.
Кольцо сопротивления яду	П1	Дает +1 к защите от яда. Кроме это герой иммунен к отравлению.
Кольцо регенерации	П4	Восстанавливает 1 ранение в конце каждого раунд боя. 1 травма заживает сама после ночного сна.
Кольцо сопротивление холоду	D1	Дает +1 к защите, когда герой подвергается атаке холодом. Для героя температура -20 градусов кажется температурой 0 градусов (+20 градусов). Не носится существами огня и магами огня.
Магия	Сф	Эффект используется только магами
Кристалльный шар	A4	3 раза в день шар позволяет наблюдать в течении 30 минут за персоной, с которой общался маг или местом где бывал маг.
Посох с черепом	C2	Смерть +1.
Посох штормов	B7	Серебрянный посох с медными вкраплениями является очень легким. Иногда по нему пробегают молнии. Один раз в день может вызвать бурю и дождь в местности. Кроме того 3 раза за бой испускает гром на врагов, как маг воздуха 5 уровня. Дает +1 воздуха, а также +1 к защите от молнии и шока.
Посох элементарного мастерства	ОД6	Изящный красный посох с дорогим камнем на конце дает +1 к огню, +1 к воде, +1 к воздуху, +1 к земле. Герой постоянно находится под эффектом каменной кожи. Маг помечается меткой ужаса.
Ряса защиты от снарядов	B2	Синяя ряса из легкого шелка, украшенная серебрянными нитями, дает +3 брони против стрелкового оружия.
Ряса неуязвимости	34	Коричневая ряса, украшенная красными нитками дает броню 4.
Ряса теней	A3	Раз в день по команде владелец получает призрачное тело излучающее голубое сияние (иммунитет к оружию, ходить через стены) на 10 минут..
Сапоги земли	32	Дает +1 к земле.
Скипетр могущества	O3	Дает +1 к воле когда владелец пытается убеждать других. Позволяет создавать бесплатно огненные стрелы сферы огня 1го уровня, вылетающие из скипетра.
Скипетр проклятого короля	C1	Добавляет +5 к смерти, когда высчитывается количество активных вызовов, а также существенно помогает при поднятии мертвецов.
Предметы	Сф	Эффект
Амулет антимагии	A4	Защищает от заклинаний или ритуалов астрала 1-3 уровня.
Амулет защиты от стрел	B1	Дает +2 к броне против стрел или стрелкового оружия.
Амулет удачи	A2	Первый бросок брони за раунд всегда удачен (кубики не кидаются). Стрела прошла рядом!.
Бесконечный бурдюк вина	П2	1 литровой бурдюк, который сам наполняется вином 1 раз в день. Вино среднего качества, если вылито из бурдюка спустя день превращается в грязную воду.
Карманный корабль	ВД5	Карманная статуэтка корабля превращающаяся по команде за 1 минуту в корабль для 30 человек. Имеет один парус, одну каюту, без трюма. Также по команде превращается назад.
Ковер-самолет	B4	Позволяет летать 4 персонам со скоростью не более 60 км/час не выше чем в 50 метрах над поверхностью земли.
Крылатые сандалии	B3	Позволяют владельцу левитировать по желанию как маг воздуха 3.
Мешочек ветра	B5	В небольшой поясной мешочке содержится большой элементаль воздуха, который по команде освобождается и вырывается наружу в виде смерча высотой до 6 метров. Подчиняется командам владельца и по его желанию возвращается назад в мешочек. Если элементаль убивают необходимо вновь зарядить мешочек взобравшись на вершину высокой горы и просто зачерпнуть воздух против ветра.
Мешочек вместимости	B2	Небольшой мешочек на поясе может содержать до 50кг вещей размером с меч. При этом вес мешочка не будет превышать 5 кг (вес вещей уменьшается в 10 раз внутри)
Накидка сидхе	П1	Автоматически одна «б» на броске по ловкости, когда пытается спрятаться.
Сапоги сидхе	П1	Автоматически одна «б» на броске по ловкости, когда пытается двигаться тихо.