

Кузнечное дело



Представленное дополнение добавляет игрокам возможность создавать более интересные предметы, предоставляя им дополнительные бонусы за счет тщательного ремесленного мастерства и замечательных Материалов. Кроме того, Черты и Материалы в этом модуле также могут быть добавлены к оружию, доступному у кузнецов.

Кузнечные изделия

Чтобы создать предмет, вам потребуется 0.6 его стоимости в материалах по вашему выбору. Если это оружие/доспех/щит, то вы можете выбрать дополнительное свойство из соответствующей таблицы ниже. Большинство предметов будут использовать ваш модификатор Силы для проверки владения Инструментами Кузнеца, но некоторые Элементы, Свойства и Материалы специально отмечены альтернативным модификатором способности:

(Л) для Ловкости или (Т) для Телосложения.

Модификатор навыка для выбранного Материала имеет приоритет над модификатором Свойства, а модификатор навыка для Свойства имеет преимущество перед оригинальным. Модификатор ваших Инструментов Кузнеца будет следующим:

Мод-р Инстр-в Кузнеца = модификатор способности + бонус мастерства (если владеете инструментами)

Выберите количество часов, которые вы хотели бы поработать над предметом, округляя вверх до ближайшего целого. Затем сделайте проверку Инструментов Кузнеца, добавив указанный выше модификатор. УС для проверки - 13 + УС Материала (если есть) + УС Свойства (если есть). Если вам удастся, все часы, которые вы потратили на разработку, вычитаются из оставшихся часов, необходимых для завершения. В случае неуспеха вы тратите один час на безрезультатную работу, Материалы не расходуются.

Как только оставшееся число часов изготовления составит 0 или меньше, предмет будет завершен.

Вы можете работать с любым количеством предметов за день, но если вы работаете больше, чем (модификатор Телосложения + 1) часов (минимум 1). После этого вы можете продолжить работу, увеличив уровень истощения на 1. Уровень истощения увеличивается на 1 каждые (модификатор Телосложения + 1) часов. Длительный отдых сбрасывает накопление часов, но истощение понижает только на 1.

Неметаллические компоненты

По усмотрению Мастера вам также может потребоваться приобрести 10-20 процентов от стоимости предмета (до применения ценовых модификаторов) в древесине и/или коже для ручек, хафров и других неметаллических деталей. Рекомендуется, чтобы доспехи и двуручные оружие были ближе к 20 процентам.

Известные рецепты

Если вы владеете Инструментами Кузнеца, вы знаете, как создавать оружие, броню или предметы, которыми вы владеете, и знаете, как добавить любые созданные Свойства, которые могут быть применены к этому оружию. По усмотрению Мастера вы можете знать все созданные Свойства. Кроме того, вы знаете, как создавать предметы с Крафт-материалами, перечисленными на диаграмме ниже, как определено вашим модификатором навыка.

Если вы хотите создавать предметы или добавлять Свойства, о которых вы еще не знаете, вы можете либо получить знание предмета (и получить знания обо всех применимых к нему Свойствах), либо создать элемент без добавления Бонуса Мастерства к проверке Инструментов Кузнеца. После того, как предмет успешно создан, вы теперь знаете этот элемент (и его Свойства) и можете добавить Бонус Мастерства в дополнительные проверки Инструментов Кузнеца, чтобы создать его. Материалы по-прежнему не будут использовать ваши знания в проверках Инструментов Кузнеца, пока ваше знание не удовлетворит это требованию Бонуса Мастерства.

Известные Материалы по бонусу мастерства Бонус Мастерства Известные материалы

+2	Сталь, глубинное железо, метеоритное железо
+3	Серебро, эрудит, квиксотий
+4	Финимагус, мифрил
+5	Адамантий, скайрит
+6	Сплавы

Аккуратная ковка

Если вы работаете в течение нескольких часов, равных вашему ежедневному максимуму или оставшемуся количеству часов, необходимых для завершения предмета (если это число ниже), но не менее двух часов, вы можете получить бонус к вашей проверке Инструментов Кузнеца, равный 1/2 вашего модификатора Телосложения (округляется вниз).

Вы не получаете этот бонус, если вы истощены или если у вас есть помеха в проверке Инструментов Кузнеца.

Новые свойства предметов

Новое Свойство может быть добавлено к уже существующему предмету, если у него еще нет Свойств, и вы знаете, как создавать предметы из Материала, из которого он изготовлен. Модификаторы УС Материала и Свойства, ценовой модификатор Материала и необходимые очки для создания предмета остаются теми же, что и в обычных правилах. Вам понадобится только 10 от цены объекта (включая Модификатор Цены) в соответствующем материале, но это не засчитывается к его окончательной стоимости после добавления Свойства. К УС предмета прибавляется +2, если предмет создан не вами, и +5, если предмет волшебный (модификаторы суммируются).

Кроме того, если предмет волшебный, время работы, необходимое для завершения предмета, умножается на 5, а стоимость предмета зависит от редкости элемента (Руководство Мастера, стр. 135)

При добавлении новых Свойств таким образом, если вы провалили проверку Инструментов Кузнеца на 10 и более, предмет разрушается, оставив 50 его значения цены в виде материалов, если предмет был обычным или 0, если он был магическим.

Детали Материалов

Ниже приведены подробные правила для материалов. Все преимущества для персонажей применяются только в том случае, если предмет носимый или несомый.

Адамантий

Адамантий считается самым прочным веществом в королевствах. Из-за невероятного веса и долговечности этот едва заметный металл требует проверку Инструментов Кузнеца на базе Телосложения.

Оружие из адамантинов перестает быть Легким, если было, иначе становится Тяжелым. Кроме того, такое оружие (и охотничьи ловушки, сделанные из адамантия) увеличивает свой урон до ближайшего вверх дайса. Также увеличивается универальный урон, если есть.

Броня из адамантия превращает любой критический удар против носящего в обычный, но набирает силу, равную базовому уровню брони (до бонусов зачарования).

Щиты, сделанные из адамантия, считаются Тяжелыми при использовании в качестве оружия, а Маленькие существа не получают плюс к КД. Щит также дает сопротивление критическому удару, пока персонаж владеет щитами и щит надет.

Серебро

Также известное как «чистая сталь», серебро - сильно отражающий металл с магическими свойствами. Часто используется (обычно паладинами и священнослужителями) для изготовления святых символов. Броня хороша против магии, поскольку металл черпает магические эффекты и превращает свою энергию в магический барьер.

Оружие (и охотничьи ловушки), сделанные из серебра, посеребрены в целях преодоления Сопротивления и Иммунитета. Кроме того, критические удары серебрянного оружия наносят урон Излучением.

Серебряная броня дает сопротивление повреждениям от существ, уязвимых к серебрянному оружию.

Щиты, сделанные из серебра, предоставляют преимущество при спасбросках против эффектов от существ, уязвимых к серебрянному оружию, пока персонаж владеет щитами и щит надет.

Глубинное железо

Часто находимое в глубинах Подземья, глубинное железо встречается в обществах дроу и дуэргаров. Текущее в венах, дарит румяный коричневый цвет при обычной температуре, огненно-красный при нагревании и темный медный при охлаждении.

По большей части он функционирует точно так же, как железо или сталь (при правильной подгонке), но обладает сопротивлением от Фей и Небесных.

Оружие, сделанное из глубинного железа, позволяет владельцу перебросить любые дайсы урона, нанесенные против Фей или Небесных, выбирая результат.

Броня из глубинного железа накладывает помеху на атаки Фей и Небесных против владельца.

Щиты из глубинного железа дают преимущество при спасбросках против эффектов от Фей и Небесных, пока персонаж владеет щитами и щит надет.

Эрудит

Кристалл Эрудита отличается от большинства других тем, что при нагревании до достаточно высокой температуры становится гибким и пластичным, но не таким хрупким, как металл.

Умелый мастер может придать нагретому кристаллу форму, которую он будет держать после остывания.

Не будучи металлом, кристалл популярен среди друидских культур (тех, что могут его найти). Загадочные свойства кристалла также делают его любимым среди волшебников и других заклинателей.

Из-за необходимой утонченности в работе с Эрудитом, все предметы, Инструменты Кузнеца требуют проверки Ловкости.

Все предметы из Эрудита могут быть фокусировкой.

Оружие из Эрудита добавляет +1 к модификатору атаки заклинанием при использовании в качестве фокусировки.

Броня из Эрудита дает преимущество на спасброски Телосложения для поддержания концентрации заклинаний при использовании в качестве фокусировки.

Щиты из Эрудита дают +1 к УС спасброска от заклинаний владельца при использовании в качестве фокусировки, пока персонаж владеет щитами и щит надет.

Финимагус

Также известный как «Камень пустоты» или «Проклятие мага», Финимагус может временно отделять существ от прядей магии. Финимагус используется для создания тюрем для магов. Просто коснуться металла недостаточно для эффекта, поэтому ещдовая броня из Финимагуса не действует на наездника.

Носимые или несомые предметы из Финимагуса лишают возможности использовать магию. Любое заклинание, на котором концентрируется в данный момент персонаж, прерывается немедленно. То же самое относится и к связанным (например цепью) или попавшим в ловушку (например, капкан), изготовленной из Финимагуса.

Оружие из Финимагуса при нанесении урона накладывает помеху на спасбросок Телосложения для поддержания концентрации на заклинании.

Броня из Финимагуса дает преимущество в спасброске на избегание последствий заклинаний.

Щит из Финимагуса снижает урон от заклинания при успешном спасброске до нуля, пока персонаж владеет щитами и щит надет.

Железо

В целом прочный металл, Железо на практике уступает Стали. Железные предметы дешевле, но менее эффективны.

Все железные предметы имеют 1/2 хитов (см. Руководство Мастера стр246).

Железное Оружие и охотничьи ловушки дают -1 к броскам урона (минимум 1).

Броня и щиты из железа дают -1 к КД

Метеоритное железо

Невероятно редкие метеоритные породы создают мощный арсенал, обнаруживая большинство свойств огненной поверхности. Говорят, что оружие из метеоритного железа горит, когда им режут плоть. Метеоритный чугун делает оружие сильным, но найти метеорит - большая удача.

Изделия из метеоритного железа устойчивы к огню (это не означает выгоды для владельца).

Оружие из метеоритного железа при критическом ударе наносит дополнительную кость урона огнем.

Броня из метеоритного железа дает устойчивость к огню.

Щиты из метеорного железа дарят преимущество спасбросков против урона от огня, пока персонаж владеет щитами и щит надет.

Мифрил

Предпочитаемый дварфийскими королевствами для доспехов и предметов, демонстрирующих честь, Мифрил - легкий серебристый металл с низким весом и высокой пластичностью, что затрудняет ковку, если кузнец не аккуратен. Мифрил требует ловкости для проверки Инструментов Кузнеца.

Предметы из Мифрила весят вдвое меньше.

Двуручное Мифриловое оружие не тяжелое, одноручное - легкое.

Броня из Мифрила не имеет требования к силе. Средняя Мифриловая броня позволяет добавлять максимум +3 к КД вместо стандартных +2.

Мифриловые щиты считаются легкими при использовании в качестве оружия. КД щита добавляется к спасброскам Ловкости, пока персонаж владеет щитами и щит надет.

Скайрит

Также известный как «Благословенное золото», Скайрит серебристо-золотистого цвета прочен, как сталь. Скайрит используется паладинами и священнослужителями, которые могут позволить себе драгоценный металл, чаще всего из-за его «анти-злых» свойств.

Любые Исчадия, Аберрации или Нежить, которые пытаются сломать предмет из Скайрита, получают к4 урон излучением. Также эти существа получают урон излучением к4 при попытке избежать ловушки из скайрита.

Оружие из Скайрита вынуждает Исчадия, Аберрации и Нежить совершать спасбросок Телосложения при получении критического урона. При провале существо ошеломлено до начала следующего хода атакующего.

Броня из Скайрита дарит потустороннюю защиту при ношении под прямыми солнечными лучами в течение 10 минут, добавляя временные хиты к8 на 12 часов или до тех пор, пока броня не будет сброшена. Эффект может повториться только после следующего рассвета.

Щиты из Скайрита дают преимущество при спасбросках от запугивания или очарования, пока персонаж владеет щитами и щит надет.

Сплавы

Сплавы - это комбинации материалов, перечисленных в этом разделе. Они могут как содержать преимущества составных частей, так и нет. Некоторые материалы плохо смешиваются, некоторые из них делают более мощный материал, чем любой компонент в отдельности. Правила создания сплавов описаны в следующем разделе.

Сталь

Сталь - это стандартный выбор кузнецов при вооружении солдата или воина. Кузнецы всегда могут доверять сильной и прочной стали.

Характеристики стальных предметов идентичны характеристикам предметов из Книги Игрока.

Квиксотий

Квиксотий - разноцветная руда, из которой добывают яркий призматический металл. Эта руда обычно не используется из-за непредсказуемо изменчивой природы. Этот металл вызывает всплески Дикой Магии, как если бы Чародей Дикой Магии произнес заклинание 1-го уровня или выше (Книга Игрока стр.103).

При провале проверки Инструментов Кузнеца бросьте к20, при результате 1 Волна Дикой Магии вырвалась наружу. При провале на 10 и более Волна Дикой Магии вырывается без броска кости.

Оружие и другие предметы из Квиксотия вызывают бросок Волны Дикой Магии после каждой успешной атаки (или при провале спасброска от ловушки). Если срабатывает эффект Волны Дикой Магии, любой урон, наносимый оружием, рассматривается как урон силовым полем.

Броня и щиты из Квиксотия провоцируют бросок Волны Дикой Магии каждый раз, когда владельцу наносят урон. Если срабатывает эффект Волны Дикой Магии, владелец получает устойчивость ко всем видам урона до конца своего следующего хода.

Металлургия

Одна часть материала представляет собой материал на сумму 1зм до применения модификаторов цены. Сплав собирается из таких частей. Предполагается, что из частей выбранных Материалов вы собрали целое, равное стоимости предмета, который вы хотите создать с помощью полученного сплава. Если у вас частиц одного Материала больше, чем любого другого, это ваш основной Материал, а другие - малые Материалы. Если у вас есть два Материала с самым высоким значением, они оба являются основными Материалами, но если максимум разделяют три и более, все Материалы считаются малыми.

Затем совершите проверку Инструментов Кузнеца (беря Телосложение за основу) с УС 13 + модификатор УС для каждого основного Материала + 1/2 модификатора УС для каждого малого Материала (округление вверх).

Если вам удастся, бросьте к для каждого материала и сверьтесь с таблицей плавления ниже для получения результатов, добавив 10 к для основного материала.

Таблица плавления

к% Результат

1-67 Не приобретает свойств сплава материала.

68-100 Приобретает свойства сплава материала.

Модификация УС сплава теперь равна сумме УС для основных Материалов + 1/2 суммы УС для малых Материалов (округляется вверх). Для проверки Инструментов Кузнеца со сплавом используется та же характеристика, что и для основного Материала. Если есть два основных Материала с различными модификаторами способности, то полученный сплав требует использовать Силу.

Свойства сплавов

Сплав адамантия

Все: Предметы являются магическими, имеют вес x1,5 и хиты x2

Оружие: Кость урона оружия увеличивается на один размер, но все броски урон имеют штраф -1 (минимум 0)

Броня: Немагический крит превращается в обычный удар

Щит: Снижает урон от крита на 2 (но не ниже половины урона), пока владелец умеет и может поднять щит.

Сплав серебра

Оружие и другие предметы: Атаки считаются атаками серебряным оружием.

Броня: Снижает урон от существ с уязвимостью к серебру на 2 (не ниже половины урона)

Щит: Все спасброски от эффектов существ, уязвимых к серебру, без помех.

Сплав глубинного железа

Все: То же, что и эффекты чистого глубинного железа, но только для одного типа - Феи или Небесные (определяется рандомно).

Сплав эрудита

Все: Может использоваться как фокусировка.

Сплав финимагуса

Все: Вы можете использовать заклинания, но неспособны концентрироваться на них.

Оружие: Попадание по врагу с концентрацией дает ему штраф -1 к броску Телосложения.

Броня: Все спасброски от магии без помех.

Щит: Попадание по врагу с концентрацией дает ему штраф -1 к броску Телосложения.

Сплав метеоритного железа

Все: Огненный урон по предметам из метеоритного железа уменьшается на 2.

Оружие: Критические попадания наносят к4 (минимум 1) дополнительного урона огнем.

Броня: Снижает урон от огня на 2 (но не ниже половины урона).

Щит: Попадание по врагу с концентрацией дает ему штраф -1 к броску Телосложения.

Сплав мифрила

Все: Предметы магические и имеют половину веса.

Оружие: Теряет свойство Тяжелое.

Броня: -2 к требованию силы (минимум 10)

Щит: Добавляет половину КД щита к спасброскам Ловкости.

Сплав скайрита

Все: Предметы магические.

Оружие: Критические попадания по Демонам, Нежити и Абберациям снижают их скорость до 0.

Броня: Получите к4 временных хитов на 6 часов, проведя 10 минут под прямыми солнечными лучами. Повторно используется после рассвета.

Щит: Снимает помеху со спасбросков от Запугивания и Очарования.

Сплав стали

Все: Никаких особых свойств.

Сплав квиксотия

Все: Провоцирует бросок к20 на шанс Волны Дикой Магии при совершении или получении атаки.

Особые случаи

Мифрил и адамантий: Весовые эффекты (включая свойства Легкое и Тяжелое) берутся у основного Материала. Если оба основные или оба малые, эффектов нет.

Эрудит и фимагус: Хрупкий и бесполезный.

Эрудит и любой другой: Весовые эффекты (включая свойства Легкое и Тяжелое) берутся у основного Материала. Если оба основные или оба малые, эффектов нет.

Железо: Не может быть частью сплава.

Доспехи

Название	Часы	Классификация
Баклер	2 часа	Щит
Кираса (Т)	29 часов	Средний
Кольчуга (Л)	7 часов	Тяжелый
Кольч. рубаха (Л)	6 часов	Средний
Полулаты (Т)	52 часа	Средний
Чешуйчатый	6 часов	Средний
Щит	3 часа	Щит
Наборный (Т)	16 часов	Тяжелый
Башенный щит (Т)	6 часов	Щит
Латы (Т)	102 часа	Тяжелый

Простое оружие

Название	Часы	Классификация
Кинжал (Л)	2 часа	Меч
Палица	1 час	Молот
Ручной топор	2 часа	Топор
Метательное копьё	1 час	Копье
Кукри (Л)	2 часа	Меч
Легкий молот	2 часа	Молот
Булава	2 часа	Молот
Серп	1 час	Топор
Копье	1 час	Копье

Различные предметы*

Название	Часы	Классификация
Цепь (10') (Л)	2 часа	Другое
Охотничья ловушка	2 часа	Другое
Кандалы	1 час	Другое
20 арбалетных болтов	1 час	Аммуниция
50 игл для трубок (Л)	1 час	Аммуниция
100 зарядов для пращи	1 час	Аммуниция

Неметаллические предметы**

Название	Часы	Классификация
Булава	1 час	Молот
Боевой посох	1 час	Молот
20 стрел	1 час	Аммуниция

* По усмотрению Мастера могут быть добавлены другие предметы. Предметы ценой 1зм или ниже создаются 1 час, 5зм или ниже - 2 часа, все остальное рассчитывается по формуле $3\text{м}/15+3$ (округленное вниз).

** Мастер может разрешить мастерить эти предметы целиком из металла.

Воинское оружие

Название	Часы	Классификация
Боевой топор	3 часа	Топор
Фальшион (Л)	4 часа	Меч
Цеп	3 часа	Молот
Глефа	4 часа	Копье
Секира	4 часа	Топор
Двуручный меч	6 часов	Меч
Алебарда	4 часа	Копье
Длинное копьё	3 часа	Копье
Длинный меч	3 часа	Меч
Молот	3 часа	Молот
Моргенштерн	3 часа	Молот
Пика	2 часа	Копье
Рапира (Л)	4 часа	Меч
Скимитар	4 часа	Меч
Короткий меч (Л)	3 часа	Меч
Трезубец	2 часа	Копье
Боевая кирка	2 часа	Топор
Боевой молот	3 часа	Молот

Новые предметы

Воинское оружие

Название	Цена	Урон	Вес	Свойства
Фальшион	25 зм	1к8 рубящий	4 фунта	Фехтовальное
Кукри	25 зм	1к6 рубящий	2 фунта	Фехтовальное, легкое

Щиты

Название	Цена	КД	Требуемая сила	Вес	Свойства
Баклер	5 зм	+1	-	3 фунта	Особое
Башенный щит	50 зм	+3	13	10 фунтов	Особое

Особые свойства щитов

Баклер. При получении удара в ближнем бою вы можете реакцией вставить поднятый щит между вами и атакующим, чтобы увеличить КД на бонус мастерства. Атакующий с поднятым баклером получает -1 к броску урона (минимум 1). Требуется 1 основное или бонусное действие, чтобы поднять / опустить щит.

Башенный щит. Требуется владение тяжелой броней и щитом. Ношение этого щита дает помеху проверкам скрытности и снижает скорость на 5 футов. Маленькие существа не могут получить бонус к КД от ношения этого щита. Любая атака с поднятым Башенным щитом прибавляет +1 к урону. Требуется 1 основное или бонусное действие, чтобы поднять / опустить щит.

Ремесленные материалы

Название	КД	Эффекты	Модификатор цены
Адамант (Т) (150% веса) (200% хитов) (магическое)	+6	Броня: Превращает криты в обычные удары. Требуется сила, равную КД Щиты: Тяжелые. Не дают +КД маленьким, сопротивление урону, если подняты Оружие: Теряет легкость/приобретает тяжесть, увеличивает стоимость урона на размер Прочее: Увеличивает стоимость урона на размер (даже как импровизированное оружие)	x6
Серебро	+3	Броня: Сопротивление урону от существ с уязвимостью к серебру Щиты: Преимущество в спасбросках от существ с уязвимостью к серебру Оружие и прочее: Считается серебряным. Криты наносят урон излучением.	x3
Глубинное железо	+4	Броня: Фей и Небожители атакуют носителя брони с помехой. Щиты: Преимущество при спасбросках от Фей и Небожителей. Оружие и прочее: Позволяет перебросить урон против Фей и Небожителей.	x4
Эрудит (Л) (не металлическое) (фокусировка)	+5	Броня: Сохранение концентрации с преимуществом, если это - фокусировка. Щиты: +1 к УС спасброска от заклинания, если это - фокусировка. Оружие: +1 к атаке заклинаниями, если это - фокусировка.	x5
Финишагус (невозможно использовать магию)	+4	Броня: Преимущество в спасбросках против заклинаний. Щиты: Успешные спасброски от заклинаний уменьшают урон до 0. Оружие: Попадание вызывает помеху спасброска для сохранения концентрации. Прочее: Связанные или пойманные существа не могут использовать заклинания.	x5
Железо (50% хитов)	-2	Броня и щиты: -1 к КД. Оружие и прочее: -1 к броскам урона (минимум 1).	x0.75
Метеоритное железо (огнеупорное)	+4	Броня: Сопротивление к урону от огня. Щиты: Преимущество к спасброскам от огненного урона. Оружие: +1 стоимость урона от огня.	x6
Мифрил (Л) (50% веса) (магическое)	+5	Броня: Снимает требование силы, максимум Ловк. к средней броне +3 вместо +2. Щиты: Легкие, добавляют КД щита к спасброскам Ловкости. Оружие: Одноручное оружие становится легким, двуручное перестает быть тяжелым.	x5
Скайрит (магическое)	+6	Броня: к8 временных хитов на 12 часов после 10 минут на солнце (раз в день). Щиты: Преимущество в спасбросках от запугивания/очарования. Оружие: Криты ошеломляют Нежити, Абберации и Исчадий (спасбросок Тел.) Прочее: к4 урона Излучением Нежити, Исчадиям и Абберациям при поломке.	x6
Сталь	-	Все: Никаких дополнительных правил (см. стр.143 Книги Игрока).	x1
Квиксотий (ВДМ при провале)	+3	Броня и щиты: Бросок к20 на Волну Дикой Магии при получении урона. При успехе -2 к любому урону до начала следующего хода. Оружие и прочее: Бросок к20 на Волну Дикой Магии при атаке/провале спасброска. При успехе урон наносится силовым полем.	x2

Ремесленные свойства оружия

Название	УС	Часы	Эффекты	Классификация оружия
На цепочке (Л)	+2	+1	Преимущество при попытке удержать оружие	Любое
Цепное древко (Л)	+3	+2	Универсальное, преимущество в двух руках	Любое одноручное
Сбалансированное	+4	+2	Метательное (15/40)	Любое легкое
Утонченное	+4	+1	Преимущество при попытках скрыть оружие	Любое легкое
С углублением	+4	+1	+1 к УС спасброска от яда, нанесенного атакой	Мечи
Утяжеленный	+4	+2	При крите сбивает цель (спасбросок Силы)	Молоты и топоры
Шипованный	+4	+3	При крите уменьшает КД цели на 1 (только плоской)	Молоты
С крюком (Л)	+4	+2	При крите сбивает цель (спасбросок Силы)	Топоры
Гладкое (Л)	+5	+3	При маскрите выберите половину из 2х костей урона	Любое
Уравновешенное	+5	+4	При маскрите добавьте к12 к урону	Любое двуручное
Расширенный	+5	+4	При маскрите ошеломляет цель (спасбросок Силы)	Молоты
Утолщенное	+5	+2	Преимущество при толкании оружием	Любое двуручное
Широкий эфес	+5	+3	Больше не фехтовальное, универсальное (размер +2)	Одноручные мечи
Широкое древко	+5	+2	Дает досягаемость и громоздкость	Двуручные молоты и топоры
Зазубренное (Л)	+5	+4	Если атака выше КД на 10 и более, +1 кость руб. урона	Мечи, копья, топоры
Заостренное (Т)	+6	+3	+1 к диапазону крита	Мечи, копья, топоры
Удобное (Л)	+6	+3	По желанию: -3 к атаке, + модификатор Ловк. к урону	Любое

Ремесленные свойства брони и щитов

Название	УС	Часы	Эффекты	Типы брони
Поножи (Т)	+3	+1	Броня: Преимущество против толкания. -5' скорости (кроме Дварфов)	Тяжелая
Пластинчатая	+3	+2	Броня: Снимает требования силы для ношения	Средняя
Шипованная	+4	+2	Броня: к4 Кол. урона в начале хода, если ты/тебя схватили. Щиты: Считается оружием и щитом. Можно атаковать (к4 колющий)	Вся
Усиленная (Т)	+5	+2	Броня: Преимущество при толкании после 15' разбега по прямой. Щиты: Бонусным действием толкает цель на 5' после рукопашной атаки.	Вся
Доп. покрытие (Т)	+5	+3	Броня и щиты: Уменьшает немагический урон на 1.	Вся

Значение терминов

Диапазон крита. Уменьшает число, необходимое для критического попадания. Эти эффекты складываются. Например, с Улучшенным Критическим Попаданием Воина с архетипом Чемпион.

Маскрит. Атака с преимуществом, при которой даже меньшее из значений пробивает КД цели.

Громоздкое. Атака автоматически провалена, если сила атакующего меньше 20.

Размер кости. Размер кости оружия - это кость, которая используется для базовой атаки. Их порядок: 1 → к4 → к6 → к8 → 2к4 → 1к10 → 1к12 → 2к6 2к8. Размер кости для универсального свойства указан относительно базового.

УС спасброска. Спасброски от выкованных предметов делятся на два типа: вызванные оружием и вызванные броней.

УС оружия = 8 + модификатор атаки.

УС брони = 8 + модификатор Инструментов Кузнеца, использованный для создания предмета.

Уточнение правил

Перебрасывания. Что уже переброшено, то переброшено быть не может.

Боеприпасы. Боеприпасы получают преимущества от оружия и материалов, свойств не имеют.

Шипованный щит считается одновременно и оружием, и щитом.

Доп. покрытие. Можно одновременно использовать доп. покрытие брони и доп. покрытие щита. Сочетается только с сопротивлением, но не с другими эффектами уменьшения урона.

Гладкое. Дополнительные кости не считаются перебрасыванием - вы просто кидаете вдвое больше костей и отбираете из них половину понравившихся.

С крюком. В случае успеха оружие не может быть использовано до окончания эффекта (см. стр. 195 Книги Игрока).