



ARMI DA MISCHIA



Arma	% Base	Danno	Mani per uso	Punti danno	Lunghezza	Impala	Disegnata per parare	F/D	Classe d'arma	Costo in corone
Brawl	50	1d3	1m	-	corta	no	no	-	14	-
Wrestle	25	speciale	2m	-	corta	no	no	-	15	-
Acras	25	1d3+3	1m	15	corta	si	si	4/4	4	1
Alabarda	15	3d6	2m	25	lunga	si	si	13/9	9	6
Ascia da batt.	15	1d8+2	1m	15	media	si	si	9/9	9	3
Ascia bipenne	15	2d6+2	2m	15	media	si	si	11/9	9	5
Artiglio/Uncino	25	1d4+1	1m	10	corta	no	si	9/9	1	1
Bastone lungo	25	1d8	2m	20	tutte	no	si	9/9	6	-
Cestus	25	1d3+2	1m	10	corta	no	si	11/7	1	1
Cutlass	15	1d6+2	1m	21	media	si	si	8/8	2	15
Kukri	25	1d4+3	1m	15	corta	si	si	4/11	4	12
Lancia corta	15	1d6+1	1o2m	15	lunga	si	si	7/8	10	8sc
Lancia Lunga	15	1d10+1	2m	15	lunga	si	no	11/9	10	2
Lancia da cavall.	15	1d8+1	1m	15	lunga	si	no	9/8	10	4
Martello Gran.	25	1d10+3	2m	15	lunga	si	si	9/9	5	8
Mazza	25	1d6+2	1m	20	media	no	si	7/7	5	3
Mazza pesante	25	1d8+2	2m	20	media	no	si	14/9	5	6
Martello	25	1d6+2	1m	20	media	si	si	11/9	5	4
Palla e catena*	10	1d10+1	2m	20	lunga	no	no	11/7	8	20
Flagello *	10	1d6+2	1m	12	media	no	no	9/13	8	5
Flagello grande*	10	2d6+2	2m	12	media	no	no	9/13	8	10
Picca	15	1d10+2	2m	15	lunga	si	si	11/7	10	3
Rapier	15	1d6+1	1m	15	media	si	si	7/13	2	25
Pugnale	25	1d4+2	1m	15	corta	si	si	4/4	4	1
Sciabola	15	1d6+2	1m	18	media	si	si	8/8	2	25
Scimitarra	15	1d8+1	1m	19	media	si	si	8/8	2	28
Spada corta	15	1d6+1	1m	20	media	si	si	5/5	2	3
Spada	15	1d8+1	1m	20	media	si	si	9/7	2	6
Spada bastarda	10	1d10+1	1m	18	media	si	si	13/9	2	20
Spada bastarda	10	1d10+1	2m	18	media	si	si	9/9	2	20
Spadone 2 mani	05	2d8	2m	18	tutte	si	si	14/13	3	30

* Le parate fatte con armi o scudi verso questo tipo di armi vengono fatte con una penalità del 25%. La percentuale di fumble è raddoppiata

ARMATURE

Armatura	Protezione con elmo	Protezione senza elmo	Peso	Indossata da altra taglia	Percentuale* che dimezzi un'abilità	Percentuale** che dimezzi un'abilità	Round per indossarla	Costo in corone
Cuoio	1d6-1	1d6-1	leggero	+/- 2	-	-	2	2
Cuoio rinfor.	1d6	1d6-1	leggero	no	10%	-	2	6
Cotta di maglia	1d6+1	1d6	leggero	+/-1	25%	10%	2	90
Breast plate°	1d8	1d8-1	leggero	+/-1	10%	-	2	70
Back and breast	1d8	1d8-1	leggero	+/-1	25%	10%	2	100
Half plate	1d8+1	1d8	moderato	+/-1	25%	25%	2	150
3/4 Plate	1d8+2	1d8+1	moderato	+/-1	25%	25%	4	220
Full plate	1d10+2	1d10	pesante	-1	50%	25%	5	350

° Alle spalle l'armatura protegge come un cuoio 1d6-1

* Con elmo

** Senza elmo

ARMI DA LANCIO

Arma	%Base	Danno	Raggio in metri	Attacchi per round	Punti danno	Classe d'arma	Impala	Disegnata per parare	F/D	Costo in corone
Arco lungo	05	1d10+2	150	1	12	25	si	no	13/12	15
Arco corto	10	1d6+1	80	1	6	25	si	no	9/9	7
Arco composito	10	1d8+2	100	1	10	25	si	no	13/11	12
Arco Elfico	10	2d6+1	200	1	12	25	si	no	11/13	priceless
Arpione	05	2d8+4	10	1	20	12	si	no	13/11	15
Balestra legger°	25	1d8+2	55	1/2	8	26	si	no	11/7	20
Balestra pesante	25	1d10+2	80	1/4	10	26	si	no	13/7	30
Balestra a ripe.*	25	1d6+2	40	1	6	26	si	no	9/7	50
Bolas	05	ent.+d3	10	1	5	8	no	no	8/13	7
Boomerang	10	1d8	30	1	6	27	no	no	13/9	
Cerbottana	10	1d3	30	1	4	28	si	no	-/11	10
Coltello da lan.	10	1d4	10	1	12	22	si	no	7/11	1
Fionda	01	1d8	80	1	-	24	si	no	7/11	2sc
Fionda bastone	01	1d10	100	1	10	24	no	no	9/11	6sc
Giavellotto	15	1d6	25	1	10	23	si	no	9/9	25sc
Rete	05	entangle	5	1	6	13	no	si	9/12	30sc
Sasso	Lanc.	1d2	20	2	20	-	no	no	5/5	-

° Tutti i tipi di balestra hanno una penetrazione fissa di 5 sulle armature

* Il caricatore contiene 10 colpi , per ricaricarlo occorrono 8 round

ARMI IMPROPRIE

Arma	% Base	Danno	Mani per uso	Punti danno	Lunghezza	Impala	Disegnata per parare	F/D	Classe d'arma	Costo in corone
Accetta	15	1d6+1	1m	12	corta	si	no	7/9	9	7
Ascia	15	1d8+2	2m	20	media	si	no	8/7	9	10
Bastone grande	25	1d8	2m	22	media	no	no	9/7	5	-
Bastone pastor.	25	1d6+1	2m	15	lunga	no	no	8/6	6	-
Catena°	10	1d4/ent.1o	2m	20	lunga	no	no	8/9	8	26
Coltellaccio	25	1d6	1m	12	corta	si	si	5/5	4	4 sc
Coltello	25	1d4	1m	9	corta	si	no	4/3	4	2 sc
Falcetto	10	1c6+1	1m	12	corta	si	no	7/9	17	1
Falce	05	2d6+1	2m	20	lunga	si	no	12/10	18	2
Forcone	15	2d3	2m	15	lunga	si	no	8/6	10	2
Frusta	05	1d3-1*	1m	4	lunga	no	no	9/10	20	1
Grain flail	10	1d6	1m	7	medium	no	no	7/6	8	10 sc
Garrotta	15	strang.	2m	1	corta	no	no	8/12	19	-
Mazza	25	1d8+3	2m	20	media	no	no	13/7	5	2
Randello	25	1d6	1m	15	media	no	no	7/7	5	-
Sbarra di ferro	25	1d8+1	1m	20	media	no	si	10/6	5	1
Torcia	10	1d6**	1m	15	media	no	no	6/9	16	-

* con la frusta si può anche effettuare la manovra di entangle

** danni da fuoco

° come per i flagelli nelle armi da mischia

SCUDI

Scudo	% Base	Danno	Punti danno	Impala	Disegnato per parare	F/D	Costo in corone
Brocchiere	15	1d2+kb	15	no	si	5/7	2
Piccolo	15	1d3+kb	20	no	si	9/9	5
Medio	15	1d4+kb	22	no	si	11/9	18
Largo	15	kb	26	no	si	12/8	21

ARMI DA FUOCO

Arma	%base	Danno	Attacchi per round	Classe d'arma	Impala	Disegnata per parare	Punti danno	MN	Costo in Corone
Archibugio	15	1d10/1d6/1d4	1/6	29	si	no	13	80-100	5
Blunderbuss	15	1d10/1d6/1d4	1/6	29	no	no	12	80-100	3
Musket	20	1d10/1d8/1d6	1/6	29	si	no	10	90-100	20
Matchl. pistol	10	1d8	1/4	30	si	no	8	85-100	10
Wheellock pist.	15	1d6	1/4	30	si	no	7	93-100	18
Cavalry pistol	15	1d8	¼/4	30	si	no	8	87-100	35

Il danno è diviso per gittate , la prima è di 10m la seconda è da 10-40 m, mentre la terza è da 40-80m .

MN: quando c'è un MN l'arma non spara e deve essere scaricata e ricaricata spendendo il doppio di tempo con un tiro da 97-00 l'arma esplose procurando 1d10 di pf al tiratore , e si necessita di un tiro fortuna il fallimento implica la perdita di un occhio oppure di un dito a seconda dell'eventualità. Questi danni possono essere assorbiti dall'armatura

Tutte le armi da fuoco hanno un valore di penetrazione fisso di 8 sulle armature che decresce con la gittata a 5 oltre gli 80 m Il blunderbuss ha una penetrazione di 5 sulle armature , nella gittata media può colpire 1d3 di bersagli vicini tra loro mentre a gittata massima ne può colpire 1d6.

