

Tabla de Armas

Categoría	Arma	Dañ	FUE/DES	CAR	BS%	ARM	MR	P
Hachas 1M	Hacha Combate	1D8+2	13/9	1.0	10	8	2	100
	Hacha de Mano	1D6+1	7/9	0.5	10	6	2	25
Hachas 2M	Hacha Combate	1D8+2	9/9	1.0	05	8	2	100
	Gran Hacha	2D6+2	11/9	2.0	05	10	1	120
	Alabarda @ \$	3D6	13/9	3.0	05	10	1	250
	Hacha Danesa	3D6	11/9	2.5	05	10	1	150
Daga	Daga @	1D4+2	-/-	0.5	15	6	3	33
	Cuchillo	1D3+1	-/-	0.2	15	4	3	10
	Main Gauche	1D4+2	-/9	0.5	10	10	3	55
	Sai	1D6	-/11	1.0	05	10	2	60
Puños	Cesto Pesado	1D3+2	11/-	1.5	15	8	3	100
	Cesto Ligero	1D3+1	7/-	1.0	15	4	3	100
	Garra de Lucha	1D4+1	7/9	0.1	15	-	3	100
Mazas Campesinas 1M	Bola y Cadena	1D10+1	11/7	2.0	05	8	2	250
	Triple Cadena	1D6+2	9/13	2.0	05	10	2	240
	De Grano	1D6	9/-	1.0	10	6	2	10
Mazas Campesinas 2M	Militar	2D6+2	9/-	2.5	05	10	1	240
Martillos 1M	Martillo Guerra @	1D6+2	11/9	2.0	10	8	2	150
Martillos 2M	Gran Martillo @	2D6+2	9/9	2.5	05	10	1	250
Mazas 1M	Maza Pesada	1D10	13/7	205	15	10	2	220
	Maza Ligera	1D8	7/7	1.0	15	6	2	100
	Palo de Madera	1D6	-/7	0.5	15	4	2	4
	Vara	1D6	7/9	0.5	15	5	2	10
Garrotes 2M	Maza Pesada	1D10	9/7	2.5	10	10	2	220
	Cayado	1D8	9/9	1.5	10	8	1	20
	Garrote Guerra	1D10+2	11/7	2.5	10	12	1	150
	Garrote de Trabajo	2D6+2	13/7	4.0	10	12	2	150
	Garrote de Troll	2D8	17/7	5.5	10	16	1	50
Rapier	Rapier @ \$\$	1D6+1	7/13	1.0	05	8	2	100
Espadas Cortas	Gladus @	1D6+1	-/-	1.0	10	10	2	100
	Kukri	1D4+3	-/11	0.5	10	8	3	120
Escudos**	Hebilla	1D4	-/9	1.0	05	8	3	120
	Redondo Vikingo	1D6	9/7	4.0	15	10	2	120
	Heraldo/Diana	1D6	9/-	3.0	15	12	3	60
	Cometa	1D6	11/-	5.0	15	16	3	120
	Gran Rectangular	1D6	12/-	7.0	15	18	3	150
Lanzas 1M @@	Jabalina	1D6+1	7/7	1.5	05	8	2	100
	L. Torneo (montado)	1D10+1	7/7	3.5	05*	10	0	150
	Lanza Corta	1D8+1	7/7	2.0	05	10	2	20
	Pilum	1D6+1	9/7	2.0	05	10	2	125
Lanzas 2M @@	Lanza Larga	1D10+1	9/7	2.0	15	10	1	30
	Lanza Corta	1D8+1	-/7	2.0	15	10	2	20
	Pica	2D6+2	11/7	3.5	15	12	0	65
	Naginata	2D6+2	7/11	2.0	05	10	1	150
Espadas 1M	Espada Bastarda	1D10+1	13/9	2.0	10	12	2	230
	Espada Ancha @	1D8+1	9/7	1.5	10	10	2	175
	Cimitarra @	1D6+2	7/11	1.5	10	10	2	200
Espadas 2M	Espada Bastarda	1D10+1	9/9	2.0	05	12	2	230
	Espada Doble Puño	2D8	11/13	3.5	05	12	1	320
Herramientas****	Azadón (2M)	1D6	7/7	2.0	10	8	1	5
	Guadaña***	2D6	11/9	2.5	10	8	1	50
	Hoz (1M) @	1D6	-/-	0.5	05	6	3	40
	Pala (2M)	1D6+2	7/7	1.5	05	8	2	20

* La lanza de torneo no se puede usar para detener si se usa a caballo.

** El porcentaje dado es sólo para detención. El de ataque es siempre 05%.

@ Este arma puede usarse como contarte/contundente o como arma capaz de empalar. El modo de uso debe decirse antes del ataque.

@@ Todos los golpes especiales con estas armas son empalamientos.

\$ El daño de la alabarda al empalar es 4D6 no 6D6.

\$\$ El daño del rapier al empalar es 3D6+3.

*** Generalmente, cuando se usan para la lucha, poseen cuchillas rectas

**** A diferencia de las demás categorías de armas, la habilidad en una herramienta no sirva para las demás herramientas.