

TABLA DE ARMAS

ARMAS DE COMBATE CUERPOA CUERPO

ARMAS	DAÑO/PIFIA	PRECISIÓN	TAMAÑO	CLASE	PRECIO
Cheira	1D4/1-2	+1	P	I	5 G. T.
Daga	1D3/1-2	0	P	I	1 G. T.
Daga Élfica.	1D3/1-3	+2	N	G	10 G. T.
Espada Curva.	1D6/1-2	+1	T	G	15 G. T.
Espada Fxtarda	1D8/1-2	-2	MT	M	25 G. T.
Espada Larga..	1D6+1 /1-3	0	T	G	20 G. T.
Espada Orca	1D6+2 /1-4	-2	MT	M	12 G. T.
Flechas.	1D3/1-5	0	P	I	1 G. T.
Gran Hacha.	1D8/1-4	-2	T	G	20 G. T.
Hacha Orca	1D10/1-4	-4	MT	G	30 G. T.
Hacha de Mano.	1D4/1-3	+1	N	I	8 G. T.
Jabalina.	1D6/1-4	0	T	I	10 G. T.
Katana Ninja	1D12/1-9	+4	N	M	500 G. T.
Lanza.	1D6/1-3	0	T	I	7 G. T.
Látigo.	1D2/1	+2	N	M	10 G. T.
Martillo.	1D6+2/1-2	-2	T	I	15 G. T.
Pala	1D6+3 /1-2	-2	T	M	12 G. T.
Palo.	1D2/1-2	0	N	I	1 G. T.
Pica.	1D8/1-3	+1	T	G	18 G. T.
Pico.	1D8/1-3	+1	MT	G	12 G. T.
Piedra de campo.	1D2+1 /1-2	-2	P	I	1 G. T.

Armas. Nombre del Arma.

Daño. Daño básico que inflinge el arma.

Pifia. El resultado que se debe sacar en un d30 sin modificadores para poder hacer una tirada en la tabla de pifias.

Precisión. El bono o penalizador del arma que se añade o se resta a Dar Hostias con Arma.

Tamaño. P (Pequeña), N (Normal), T (Tocha), MT (Muy Tocha), ST (Super Tocha)

Clase. I (Inútiles), G (Guerreros), M (Mazo de Rara).

Precio: El precio del arma.

Nota: El nivel de defensa de escudo es igual a su nivel de absorción.