

ARMAS

	ARMA	CO	FG	MD	MF	AB	MA	A	REGLAS ESPECIALES
DAGAS	Cuchillo	100	+2	-	-	-	-	-	
	Daga (L)	100	+1	+1	-	-	-	5	
	Misericordia	100	+1	-	-	-	-	-	
	Ksída *	500	+2	-	-	-	-	-	Un tanto múltiple no multiplica la fuerza: anula la armadura
	Anhyii Phar Xyarjar	200	+2	+1	-	-	-	-	
	Mano Izquierda	100	+1	-	-	+1	-	-	Si el oponente tiene una pifia, su arma se rompe
ESPADAS	Garras de Combate *	500	+3	+1	-	-	-	-	La dificultad es 1 menos
	Estoque	300	+1	+2	-	+1	1/2	-	
	Espada Corta	300	+3	+1	-	+1	-	-	
	Espada	400	+4	-	-	+1	-	-	
	Espada Bastarda	600	+5	-1	-	+1	-	-	
	Mandoble *	800	+6	-1	-	+1	-	-	Cada 6 natural añade 1 al FG de ese golpe
	Cimitarra	400	+3	-	-	+2	-	-	
	Sable	300	+2	+1	-	+2	-	-	
	Machete	400	+5	-	-	-	-	-	
	Koth-Lhyii Xyarjar *	600	+3	+1	-	+1	1/2	-	
HACHAS	Espadón Mitthana *	800	+6	-2	+1	-	-	-	Cada 6 natural añade 2 al FG de ese golpe
	Espada Tathya	500	+3	-	-	+1	-	-	Los bloqueos se tiran de nuevo para golpear
	Chakkiaya (L)	500	+4	-	-	-	1/2	10	
	Hacha	600	+5	-	-	-	1/2	-	
	Hacha de Batalla *	800	+6	-1	-	-	1/2	-	Cada 6 natural añade 1 al FG de ese golpe
	Pico	400	+3	+1	-	-	1/2	-	
	Hacha Doble *	500	+6	-1	+1	-1	1/2	-	Cada 6 natural añade 1 al FG de ese golpe
	Hacha de Phaukahára	500	+4	-	-	+1	1/2	-	
	Martillo de Guerra	400	+3	+1	+1	-1	-	-	
	Maza	400	+4	-	+1	-1	-	-	
MAZAS	Mayal	500	+5	-1	+1	-1	-	-	
	Almádena *	800	+6	-1	+2	-1	-	-	Cada 6 natural añade 1 al FG de ese golpe
	Mangual	600	+3	-	+1	-1	1/2	-	
	Palo-Mayal *	600	+4	-	-	+2	-	-	Los bloqueos se tiran de nuevo para golpear
	Martillo Arrojadizo (L)	500	+3	-	+1	-1	-	10	
	Quebrantamiembros* (L)	800	+6	-1	+1	-2	-	10	
	Garrote	100	+2	-	+1	-1	-	-	
	Palo *	100	+2	+1	-	+2	-	-	Los bloqueos se tiran de nuevo para golpear
	Datha *	600	+3	+1	-	+2	-	-	
	Lanza *	500	+4	-	-	+2	1/2	-	
LANZAS	Alabarda *	600	+5	-1	-	+2	1/2	-	
	Pica *	500	+3	-1	-	+2	1/2	-	Cada tanto tiene un modificador adicional de +2
	Doble Espada *	800	+4	-	-	+2	-	-	Los bloqueos se tiran de nuevo para golpear
	Doble Lanza *	800	+3	-	-	+2	1/2	-	Los bloqueos se tiran de nuevo para golpear
	Lanza de Phaukahára *	800	+2	+1	-	+2	1/2	-	

*.- Arma a Dos Manos.

(L).- Arma Arrojadiza.

CO.- Coste en Medidas.

FG.- Fuerza de Golpe que se suma a la del Usuario.

MD.- Modificador a la Destreza del Usuario.

MF.- Modificador a la Fuerza del Usuario.

AB.- Alcance de los Bloqueos, un modificador positivo per-

mite a un arma parar golpes que hayan conseguido tantos superiores a los del arma que bloquea en ese número.

MA.- Modificador a la Armadura, cuando se emplea este arma, la armadura del adversario queda reducida por este modificador, redondeado hacia arriba.

A.- La Fuerza del Lanzador se multiplica por este número para hallar el Alcance en Metros efectivo.

Las armas con las que se pueden bloquear fácilmente los ataques del oponente, por su longitud o su agilidad, tienen modificadores positivos en su Alcance de Bloqueo, mientras que las más aparatosas y lentas los tienen negativos.

Si se utiliza un tanto propio para bloquear, el resultado se modifica en esta cantidad, en adición a cualquier otro posible modificador.

Las armas destinadas a traspasar armaduras hacen que, ante sus golpes, la armadura del oponente se vea reducida a la mitad.



	ARMA	CO	FG	MD	MF	AB	MA	A	REGLAS ESPECIALES
A D I S T A N C I A	Jabalina	100	+5	-	-	-	-	25	Alcance Máximo = 50 metros.
	Honda	200	4@	-	-	-	-	50	Alcance Máximo = 100 metros.
	Arco corto *	300	4@	-	-	-	-	50	Alcance Máximo = 150 metros.
	Arco *	400	5@	-	-	-	-	100	Alcance Máximo = 300 metros.
	Arco largo *	600	6@	-	-	-	-	200	Alcance Máximo = 800 metros.
A R M A S	Ballesta *	1000	8@	-	-	-	-	800#	1 disparo cada 4 turnos
	Fyrdach *	600	+6	-	-	-	-	50	1 disparo cada 2 turnos. Alcance = 50 metros.
	Boleadoras *	100	2@	-	-	-	-	10#	Con + tantos que AGI del objetivo éste es atrapado con FUE= n° de tantos
	Cerbatana	100	1@	-	-	-	RE	10#	Proyectiles venenosos; con un tanto múltiple se ignora la armadura
	Bumerán	100	4@	-	-	-	-	20#	Con cualquier número de tantos el arma regresa al lanzador
O T R A S	Cerbatana larga *	100	1@	-	-	-	RE	25#	Proyectiles venenosos; con un tanto múltiple se ignora la armadura
	Puños de Combate *	100	+1	-	-	-1	-	-	La dificultad es 1 menos
	Espada-Maza	400	+4	-1	+1	-	-	-	-
	Mandoble-Maza*	800	+6	-1	+1	-	-	-	Cada 6 natural añade 1 al FG de ese golpe
	Látigo	100	-	-	-1	RE	-	-	No puede bloquear; con más tantos que DES del oponente se le desarma
	Broj-Shu Xyarjar	200	+3	-	-	-	-	RE	Alcance=2 m.
	Hoz	100	+2	-	-	-	-	-	-
	Hoces Danzantes *	300	+2	-	-	-	RE	-	Ignora la armadura
	Puñetazo	-	-1	-	-	-	-	-	Disminuye su Dificultad en 1; la Pifia puede provocar Lesión
	Patada	-	-	-	-	-	-	-	Disminuye su Dificultad en 1; la Pifia puede provocar Lesión

*.- Arma a Dos Manos.

#.- Alcance no modificable por la Fuerza del Usuario.

@.- Fuerza no modificable por la Fuerza del Usuario.

(L).- Arma Arrojadiza.

CO.- Coste en Medidas.

FG.- Fuerza de Golpe que se suma a la del Usuario.

MD.- Modificador a la Destreza del Usuario.

MF.- Modificador a la Fuerza del Usuario.

AB.- Alcance de los Bloqueos, un modificador positivo permite a un arma parar golpes que hayan conseguido tantos superiores a los del arma que bloquea en ese número.

MA.- Modificador a la Armadura, cuando se emplea este arma, la armadura del adversario queda reducida por este modificador, redondeado hacia arriba.

A.- La Fuerza del Lanzador se multiplica por este número para hallar el Alcance en Metros efectivo.

MODIFICACIONES A LAS ARMAS

LA MODIFICACIÓN...

IMPLICA...

Arma Dentada

Añade 1 a su FG; Cuesta doble.

Mangual con 1 Bola Adicional

Añade 1 a su FG; Disminuye en 1 su MD.

Sustituir la Madera por Metal

Añade 1 a su MF; Disminuye en 1 su MD; Cuesta doble.

Sustituir Metal por Madera, Hueso...

Una Pifia rompe el arma; Cuesta la Mitad.

MODIFICACIONES AL USO DE LAS ARMAS

LA MODIFICACIÓN...

IMPLICA...

Armas a Una Mano usadas a Dos Manos

Aumentan su FG en 1; no se puede usar escudo.

Armas de Filo con la Hoja Rota

Disminuyen su FG en 2 y pierden cualquier modificador positivo en MD y AB.



Las armas que llevan el signo (L) pueden ser lanzadas a una distancia máxima igual a la fuerza del lanzador multiplicada por el número que aparece en la columna Alcance. Esta nunca puede superar el Alcance Máximo indicado en sus Reglas Especiales a no ser que el Director del Juego indique otra cosa o que una arma excepcional permita de algún modo sobrepasar dicho límite.

Algunas de ellas sólo se pueden usar a distancia, como los arcos o las ballestas. Otras, en cambio, pueden emplearse también en el combate cuerpo a cuerpo, como las dagas o los martillos. Tened en cuenta que en estos casos los modificadores **FG**, **MD** y **MF** se aplican en ambos casos. Hay armas que tienen reglas especiales, que aparecen en su columna correspondiente.

Recordad que las armas que tienen un asterisco se emplean a dos manos, por lo que no podréis servirlos de, por ejemplo, un escudo, a la vez que las utilizáis.