

nome arma	mischia/d istanza lancio		si può usare in mischia	recupero/ sostituz/ ricarica	tipo	slot	leggera	doppia	uso x2	Si può usare con 1h?	Se 2h danni = +1/2 FOR ?
Alabarda	mischia	no	yes	no	war	2h	no	no	NULL	no	yes
Arco corto	distanza	no	no	no	war	2h	no	no	NULL	no	yes
Arco corto composito	distanza	no	no	no	war	2h	no	no	NULL	no	yes
Arco lungo	distanza	no	no	no	war	2h	no	no	NULL	no	yes
Arco lungo composito	distanza	no	no	no	war	2h	no	no	NULL	no	yes
Chiodature	mischia	no	yes	no	war	1h	yes	no	NULL	NULL	no
Ascia	mischia	no	yes	no	war	1h	yes	no	NULL	yes	no
Ascia bipenne	mischia	no	yes	no	war	2h	no	no	NULL	no	yes
Ascia da battaglia	mischia	no	yes	no	war	1h	no	no	NULL	yes	yes
Ascia da guerra nanica	mischia	no	yes	no	exotic OR war (race:dwarf)	2h	no	no	NULL	yes (race:dwarf) OR yes (feat:exotic)	yes
Ascia da lancio	mischia	yes	yes	yes	war	1h	no	no	NULL	yes	yes
Balestra a mano	distanza	no	no	yes	exotic	2h	no	no	L/L	yes (action:attack)	yes
Balestra a ripetizione leggera	distanza	no	no	yes	exotic	2h	no	no	L/L	yes (attacco singolo) (nota: -2 TpC)	yes
Balestra a ripetizione pesante	distanza	no	no	yes	exotic	2h	no		1h/1h	yes (attacco singolo) (-4 TpC)	yes
Balestra leggera	distanza	no	no	yes	simple	2h	no	no	L/L	yes (nota: -2 TpC)	yes
Balestra pesante	distanza	no	no	yes	simple	2h	no	no	1h/1h	yes (-4 TpC)	yes
Bastone ferrato	mischia	no	yes	no	simple	2h	no	yes	1h/L	yes	yes
Bolas	distanza	no	no	no	exotic	1h	no	no	NULL	yes	yes
Catena chiodata	mischia	no	yes	no	exotic	2h	no	no	NULL	no	yes
Colpo senz'armi	mischia	no	yes	no	simple	1h	yes	no	NULL	yes	no
Corsesca	mischia	no	yes	no	war	2h	no	no	NULL	no	yes
Dardo	mischia	yes	yes	yes	simple	1h	yes	no	NULL	yes	no
Doppia ascia orchesca	mischia	no	yes	no	exotic	2h	no	yes	1h/L	yes	yes
Falce	mischia	no	yes	no	war	2h	no	no	NULL	no	yes
Falcetto	mischia	no	yes	no	simple	1h	yes	no	NULL	yes	no
Falchion	mischia	no	yes	no	war	2h	no	no	NULL	no	yes
Falcione	mischia	no	yes	no	war	2h	no	no	NULL	no	yes
Fionda	distanza	no	no	no	simple	2h	no	no	NULL	yes (action:attack)	yes
Frusta	mischia	no	yes	no	exotic	1h	no	no	NULL	yes	yes
Giavellotto	mischia	yes	yes	yes	simple	1h	no	no	NULL	yes	yes
Giusarma	mischia	no	yes	no	war	2h	no	no	NULL	no	yes
Guanto d'arme	mischia	no	yes	no	simple	1h	yes	no	NULL	yes	no
Guanto d'arme chiodato	mischia	no	yes	no	simple	1h	yes	no	NULL	yes	no
Kama	mischia	no	yes	no	exotic	1h	yes	no	NULL	yes	no

Kukri	mischia	no	yes	no	war	1h	yes	no	NULL	yes	no
Lancia	mischia	yes	yes	yes	simple	2h	yes	no	NULL	no	no
Lancia corta	mischia	yes	yes	yes	simple	1h	no	no	NULL	yes	yes
Lancia da cavaliere	mischia	no	yes	no	war	2h	no	no	NULL	no	yes
Lancia lunga	mischia	no	yes	no	simple	2h	no	no	NULL	no	yes
Manganello	mischia	no	yes	no	war	1h	yes	no	NULL	yes	no
Martello da guerra	mischia	no	yes	no	war	1h	no	no	NULL	yes	yes
Martello leggero	mischia	yes	yes	yes	war	1h	no	no	NULL	yes	yes
Martello-picca gnomesco	mischia	no	yes	no	exotic OR war (race:gnome)	2h	no	yes	1h/L	yes	yes
Mazza leggera	mischia	no	yes	no	simple	1h	yes	no	NULL	yes	no
Mazza pesante	mischia	no	yes	no	simple	1h	no	no	NULL	yes	yes
Mazzafrusto doppio	mischia	no	yes	no	exotic	2h	no	yes	1h/L	yes	yes
Mazzafrusto	mischia	no	yes	no	war	1h	no	no	NULL	yes	yes
Mazzafrusto pesante	mischia	no	yes	no	war	2h	no	no	NULL	no	yes
Morning star	mischia	no	yes	no	simple	1h	no	no	NULL	yes	yes
Nunchaku	mischia	no	yes	no	exotic	1h	yes	no	NULL	yes	no
Piccone leggero	mischia	no	yes	no	war	1h	no	no	NULL	yes	yes
Piccone pesante	mischia	no	yes	no	war	1h	yes	no	NULL	yes	no
Pugnale	mischia	yes	yes	yes	simple	1h	yes	no	NULL	yes	no
Pugnale da mischia	mischia	no	yes	no	simple	1h	yes	no	NULL	yes	no
Randello	mischia	no	yes	no	simple	1h	no	no	NULL	yes	yes
Randello pesante	mischia	no	yes	no	war	2h	no	no	NULL	no	yes
Rete	distanza	no	no	yes	exotic	1h	no	no	NULL	yes	yes
Sai	mischia	no	yes	no	exotic	1h	yes	no	NULL	yes	no
Scimitarra	mischia	no	yes	no	war	1h	no	no	NULL	yes	yes
Scudo leggero	mischia	no	yes	no	war	1h	yes	no	NULL	yes	no
Scudo pesante	mischia	no	yes	no	war	1h	no	no	NULL	yes	yes
Scudo chiodato leggero	mischia	no	yes	no	war	1h	yes	no	NULL	yes	no
Scudo chiodato pesante	mischia	no	yes	no	war		no	no	NULL	yes	yes
Shuriken	mischia	yes	no	yes	exotic	1h	yes	no	NULL	yes	no
Siangham	mischia	no	yes	no	exotic	1h	yes	no	NULL	yes	no
Spada a due lame	mischia	no	yes	no	exotic	2h	no	yes	1h/L	yes	yes
Spada bastarda	mischia	no	yes	no	exotic	2h	no	no	NULL	yes (feat:exotic)	yes
Spada corta	mischia	no	yes	no	war	1h	yes	no	NULL	yes	no
Spada lunga	mischia	no	yes	no	war	1h	no	no	NULL	yes	yes
Spadone	mischia	no	yes	no	war	2h	no	no	NULL	no	yes
Stocco	mischia	no	yes	no	war	1h	no	no	NULL	yes	no
Tridente	mischia	yes	yes	no	war	1h	no	no	NULL	yes	yes

Urgrosh nanico

mischia

no

yes

no

exotic OR
war (race:dwarf)

2h

no

yes

1h/L

yes

yes

ricarica	portata	danni letali	arma accurata	arma monaco	Se prep az vs carica, danni x2	Posso sbilanciare in...? Se fallisco, posso essere sbilanciato? Se sì, posso evitare? Come?	Bonus disarmare/fallimento	AdO	minaccia
NULL	NULL	yes	no	no	yes	mischia/yes/yes/drop	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	yes	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
2h,Movimento,AdO	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
2h,Round,AdO	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
2h,Round,AdO	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
2h,Movimento,AdO	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
2h,Round,AdO	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes/yes	no	yes	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	no	no	no	no	distanza/no/NULL/NULL	0/0	no	yes
NULL	3<	yes	yes	no	no	mischia/yes/yes/drop	0/0	no	yes
NULL	NULL	no	yes	no	no	NULL	2/2	no	yes
NULL	3=	yes	no	no	no	NULL	2/2	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes/yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	mischia/yes/yes/drop	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	mischia/yes/yes/drop	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	3=	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	4.5<	no	yes	no	no	mischia/yes/yes/drop	2/2	yes	no
NULL	NULL	yes	no	yes	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	3=	yes	no	no	no	mischia/yes/yes/drop	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	yes	no	mischia/yes/yes/drop	0/0	no	yes

NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	yes	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	3=	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	3=	yes	no	no	yes	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	no	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	mischia/yes/yes/drop	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	mischia/yes/yes/drop	2/2	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	mischia/yes/yes/drop	2/2	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	mischia/yes/yes/drop	2/2	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	yes	no	NULL	2/2	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	yes	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	yes	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
2h,(1+Compet.)*2 Round OR -4 TpC,AdO	NULL	NULL	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	yes	no	NULL	4/4	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	yes	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	yes	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	yes	no	no	NULL	0/0	no	yes
NULL	NULL	yes	no	no	yes	NULL	0/0	no	yes

NULL

NULL

yes

no

no

yes/no

NULL

0/0

no

yes

speciale

non infligge danni se il bersaglio ha $CA \geq 1$ oppure se ha $CA \text{ NATURALE} \geq 3$

impedisce di venire disarmati

danni x2 se pg è a cavallo e in carica

Se si vuole nascondere un pugnale su di sé, +2 Rapidità di Mano

- intralcia creature entro 1 taglia di differenza

