

Arma	Peso	Taglia	Tipo	SpF	Portata	CdF	Gittata	Danno		Costo ⁺
								S-M	L	
Accetta	1,5	S	S	3	1	1/rnd	1/2/3	1d4	1d4	2 gp
Adze	2	S	S/P	4	1	-	-	1d4+1	1d4	3 sp
Ankus	2	M	P/B	6	1	-	-	1d4	1d4	3 gp
Arco										
Composito corto ^h	1	M	(P)	6	-	2/rnd	-	-	-	75 gp
freccie Flight	*	S	P	-	-	-	5/10/18	1d6	1d6	3sp(12)
freccie Pietra ^b	*	S	P	-	-	-	5/10/18	1d4	1d4	§1cp(4)
Composito lungo ^h	1,5	L	(P)	7	-	2/rnd	-	-	-	100 gp
freccie Flight	*	S	P	-	-	-	6/12/21	1d6	1d6	3sp(12)
freccie Pile	*	S	P	-	-	-	4/8/17	1d6	1d6	3sp(6)
freccie Sheaf	*	S	P	-	-	-	4/8/17	1d8	1d8	3sp(6)
freccie Pietra ^b	*	S	P	-	-	-	6/12/21	1d4	1d4	§1cp(4)
Lungo ^h	1,5	L	(P)	7	-	2/rnd	-	-	-	-
freccie Flight	*	S	P	-	-	-	7/14/21	1d6	1d6	3sp(12)
freccie Pile	*	S	P	-	-	-	5/10/17	1d8	1d8	3sp(6)
freccie Sheaf	*	S	P	-	-	-	5/10/17	1d6	1d6	3sp(6)
freccie Pietra	*	S	P	-	-	-	7/14/21	1d4	1d4	§1cp(4)
Corto ^h	1	M	(P)	7	-	2/rnd	-	-	-	-
freccie Flight	*	S	P	-	-	-	5/10/15	1d6	1d6	3sp(12)
freccie Pietra	*	S	P	-	-	-	5/10/15	1d4	1d4	§1cp(4)
Armi combinate										
pistola-ascia	3	M	S	4	1	-	-	1d6	1d4	45 gp
pistola-coltello	1,5	S	P	2	1	Come la pistola da cintura		1d4	1d3	40 gp
pistola-martello	2,5	M	B	4	1	wheellock		1d4+1	1d4	50 gp
pistola-spada	3	M	S	5	1	-	-	2d4	1d6+1	75 gp
Armi da asta										
Picca ^c	6	L	P	13	3	-	-	1d6	1d12	5 gp
Partisan ^c	4	L	P	9	2	-	-	1d6	1d6+1	10 gp
Ranseur ^c	3,5	L	P	8	2	-	-	2d4	2d4	6 gp
Spetum ^c	3,5	L	P	8	2	-	-	1d6+1	2d6	5 gp
Bardiche	6	L	S	9	2	-	-	2d4	2d6	7 gp
Alabarda ^h	7,5	L	P/S	9	2	-	-	1d10	2d6	10 gp
Voulge	6	L	S	10	2	-	-	2d4	2d4	5 gp
Bill ^h	7,5	L	P/S	10	2	-	-	2d4	1d10	7 gp
Bill-Guisarme ^h	7,5	L	P/S	10	2	-	-	2d4	1d10	7 gp
Glaive-Guisarme ^h	5	L	P/S	9	2	-	-	2d4	2d6	10 gp
Guisarme ^h	4	L	S	8	2	-	-	2d4	1d8	5 gp
Glaive	4	L	S	8	2	-	-	1d6	1d10	6 gp
Fauchard	3,5	L	S	8	2	-	-	1d6	1d8	5 gp
Naginata ^m	5	L	S	7	2	-	-	1d8	1d10	8 gp
Nagimaki ^m	3	M	S	6	2	-	-	1d6	1d8	6 gp
Bec de Corbin ^h	5	L	P/B	9	2	-	-	1d8	1d6	8 gp
Lucern Hammer ^{c,h}	7,5	L	P/B	9	2	-	-	2d4	1d6	7 gp
Forcone Militare	3,5	L	P	7	2	-	-	1d8	2d4	5 gp
Lajatang	3	L	S	6	1	-	-	1d10	1d10	7 gp
Tetsubo	4	L	B	7	1	-	-	1d8	1d8	4 gp
Arpione ^h	3	L	P	7	2	1/rnd	1/2/3	2d4	2d6	20 gp
d'ossa ^{b,h}	2,5	L	P	7	2	1/rnd	1/1.5/2	1d6	1d10	1 gp
Ascia										
da Battaglia	3,5	M	S	7	1	-	-	1d8	1d8	5 gp
ad una mano/da lancio	2,5	M	S	4	1	1/rnd	1/2/3	1d6	1d4	1 gp
di pietra	3	M	B/S	6	1	-	-	1d6	1d4	5 sp
a due mani ^h	5	L	S	9	1	-	-	1d10	2d8	15 gp
Asta-a-tre-pezzi ^{h,s}	2,5	L	B	7	1	-	-	1d6	1d4	2 gp
Bagh nakh	½	S	S	2	1	-	-	1d2	1d2	4 sp

Balestra										
da mano	1,5	S	-	5	-	1/rnd	-	-	150 gp	
quadrelli bal da mano	*	S	P	-	-		2/4/6	1d3	1d2	1 gp
Cho-ku-no ^h	6	M	-	6	-	2/rnd	5/10/15	-	-	50 gp
Leggera ^h	3,5	M	-	7	-	1/rnd		-	-	35 gp
quadrelli leggeri	*	S	P	-	-		6/12/18	1d6+1	1d8+1	1 sp
Pesante ^h	7	M	-	10	-	1/2rnd		-	-	50 gp
quadrelli pesanti	*	S	P	-	-		8/16/24	1d8+1	1d10+1	2 sp
Arco a pallettoni ^h	2,5	M	-	7	-	1/rnd		-	-	25 gp
pallettoni	*	S	B	-	-		4/8/12	1d4	1d4	5 cp
Bastone	2	L	B	4	1	-	-	1d6	1d6	NA
Belaying pin	1	S	B	4	1	-	-	1d3	1d3	2 cp
Bo ^s	2	L	B	3	1	-	-	1d6	1d4	5 cp
Bolas	1	M	B	8	-	1/rnd	3/6/9	1d3	1d2	§5 sp
Boomerang ²	1	S	B	4	1	1/rnd	2/4/6	1d4	1d4	5 sp
Bottle ^b	1	S	B	4	1	1/rnd	1/1.5/2	1d3	1d2	NA
Brandistock	2,5	M	P	7	1	-	-	1d6	1d6	15 gp
Caltrop	*	S	P	-	-	-	-	1	1d2	2gp(12)
Catena ^{h,s}	1,5	L	B	5	2	-	-	1d4+1	1d4	5 sp
Cerbottana ^h	1	L	-	5	-	2/rnd	1/2/3	-	-	5 gp
dardi piumati	*	S	P	-	-	2/rnd	1/2/3	1d3	1d2	1 sp
aghi cavi ¹	*	S	P	-	-	2/rnd	1/2/3	1	1	2 cp
Cestus	1	S	B	2	1	-	-	1d4	1d3	1 gp
Chakram	½	S	S	4	-	2/rnd	2/4/6	1d4	1d3	8 sp
Chijikiri ^h	3	M	P/B	7	1(2)	-	-	1d6	1d8	6 gp
Clava	1,5	M	B	4	1	1/rnd	1/2/3	1d6	1d3	NA
grande	7,5	L	B	9	1	-	-	2d4	1d6+1	2 gp
da Guerra	6	M	B/S	7	1	1/ rnd	1/2/3	1d6+1	1d4+1	§2 gp
Coltello	¼	S	S/P	2	1	2/rnd	1/2/3	1d3	1d2	5 sp
di pietra	¼	S	P/S	2	1	2/rnd	1/1.5/2	1d2	1d2	5 cp
d'ossa	¼	S	P/S	2	1	2/rnd	1/1.5/2	1d2	1d2	3 cp
Dardo	¼	S	P	2	-	3/rnd	1/2/4	1d3	1d2	5 sp
Falce	4	L	P/S	8	1	-	-	1d6+1	1d8	3 gp
Falcetto	1,5	S	S	4	1	-	-	1d4+1	1d4	6 sp
Fiasca d'olio	½	S	^d	15	-	1/rnd	1/1.5/2	^d	^d	6 cp
Fionda	½	S	-	6	-	1/rnd	-	-	-	5 cp
proiettili	*	S	B	-	-	-	5/10/20	1d4+1	1d6+1	5 cp
pietre	*	S	B	-	-	-	4/8/12	1d4	1d4	NA
Flagellatore ⁸	1	S	-	5	1	-	-	1d4	1d2	2 gp
Flagello										
da cavaliere	2,5	M	B	6	1	-	-	1d4+1	1d4+1	8 gp
da fante	7,5	L	B	7	1	-	-	1d6+1	2d4	15 gp
da grano	1,5	M	B	6	1	-	-	1d4	1d4	5 sp
Flintlock ³										
Pistola da cintura	1,5	S	P	7	-	1/2rnd	2/4/6	1d8	1d8	30 gp
Pistola blunderbuss ⁴	3	S	P	9	-	1/3rnd	1/2/4	1d6	1d5	35 gp
Blunderbuss ⁴	5	M	P	10	-	1/3rnd	1.5/3/6	1d8	1d8	20 gp
Carabina	4	M	P	8	-	1/2rnd	5/10/27.5	1d10	1d10	65 gp
Pistola da cavallo	2	S	P	8	-	1/2rnd	2.5/5/7.5	1d10	1d10	40 gp
Moschetto	6	M	P	9	-	1/2rnd	7.5/15/40	1d12	1d12	90 gp
Forcone	3	L	P	7	1	-	-	1d6	1d6+1	8 sp
Frusta ¹¹	1	M	-	8	3	-	-	1d2	1	1 sp
Gaff/uncino	1	S	P	2	1	-	-	1d4	1d3	5 cp
Giavellotto	1	M	P	4	1	1/rnd	2/4/6	1d6	1d6	5 sp
di pietra	1	M	P	4	1	1/rnd	1.5/3/4.5	1d4	1d4	§5 cp
Gunsen	½	S	B/P	2	1	-	-	1d3	1d2	4 gp
Hand match ⁵										
Archibugio	5	M	P	15	-	1/3rnd	5/15/21	1d10	1d10	175 gp
Handgunne	10	L	P	18	-	1/4rnd	4/12/17	1d8+2	2d6+2	125 gp
Jitte	1	S	B	2	1	-	-	1d4	1d2	5 sp
Kama	1	S	P/S	4	1	-	-	1d6	1d4	2 gp
Kau sin ke	2	M	B	6	1	-	-	1d8	1d6	3 gp
Kawanaga ^h	½	S	P/B	7	2	-	-	1d3	1d2	1 gp
Kusari-gama	1,5	M	P/S/B	6	2	-	-	1d6	1d4	4 gp

Lancia										
Normale ^c	2,5	M	P	6	1	1/rnd	1/2/3	-	-	8 sp
Una-mano	-	-	-	-	-	-	-	1d6	1d8	
Due-mani	-	-	-	-	-	-	-	1d6+1	2d6	
Lunga ^{c,h}	4	L	P	8	2	-	-	2d6	3d6	5 gp
Di pietra ^b	2,5	M	P	6	1	1/rnd	1/1.5/2	-	-	§2 sp
Una-mano	-	-	-	-	-	-	-	1d4	1d6	
Due-mani ^c	-	-	-	-	-	-	-	1d6	2d4	
Lancia da cavalleria										
Leggera ^m	2,5	L	P	6	2	1/rnd	1/1.5/2	1d6	1d8	6 gp
Media ^m	5	L	P	7	2	-	-	1d6+1	2d6	10 gp
Pesante ^m	7,5	L	P	10	2	-	-	1d8+1	3d6	15 gp
Joustin ^m	10	L	B	10	2	-	-	1d3-1	1d2-1	20 gp
Lanterna	1-1,5	S	B ^b	6	1	1/rnd	1/1.5/2	1d3*	1d2*	vario
Lazo	1,5	L	-	10	-	1/2rnd	1/2/3	-	-	5 sp
Machete	2,5	M	S	6	1	-	-	1d8	1d8	8 gp
Maglio	5	L	B	8	1	-	-	2d4	1d10	4 gp
Mancatcher ^{h,6}	4	L	-	7	1	-	-	-	-	30 gp
Martello	1,5	S	B	4	1	1/rnd	1/2/3	1d4	1d3	5 sp
Martello da Guerra	3	M	B	4	1	1/rnd	1/2/3	1d4+1	1d4	2 gp
Martello "Spacca Pietre"	5	M	B	8	1	-	-	1d6+1	1d4+1	2 gp
Matchlock ⁷										
Archibugio	5	M	P	10	-	1/2rnd	5/10/30	1d10	1d10	50 gp
Caliver	5,5	M	P	9	-	1/2rnd	4/8/24	1d8	1d8	40 gp
Moschetto e supporto	10	L	P	12	-	1/2rnd	6/12/36	1d12	1d12	45 gp
Mazza										
da cavaliere	3	M	B	6	1	1/rnd	1/1.5/2	1d6	1d4	5 gp
da fante	5	M	B	7	1	-	-	1d6+1	1d6	8 gp
Mazza-ascia	4,5	L	B/S	8	1	-	-	2d4	1d6+1	12 gp
Mazzafionda ^{h,10}	1	M	-	11	-	1/rnd	-	-	-	2 sp
Proiettili puzzolenti	1	S	B	-	-	-	3/6/9	1d3	1d3	1 sp
Pietre	1	S	B	-	-	-	3/6/9	1d4+1	1d6+1	NA
Miccia (pietra focaia)	*	-	-	-	-	-	-	-	-	5 sp
Morgenstar	6	M	B/P	7	1	-	-	2d4	1d6+1	10 gp
Nunchaku ^s	1,5	M	B	3	1	-	-	1d6	1d6	5 sp
Parang o Machete	2,5	M	S	6	1	-	-	1d8	1d8	8 gp
Piccone										
utensile contadino	4	L	P	8	1	-	-	1d6	1d6+1	4 gp
da fante	3	M	P	7	1	-	-	1d6+1	2d4	8 gp
da cavaliere	2	M	P	5	1	-	-	1d4	1d4	7 gp
Picca ^{c,h}	6	L	P	13	3	-	-	1d6	1d12	§5 gp
Piede di Porco	2,5	M	B	5	1	-	-	1d6	1d3	2 gp
Pilum	1,5	M	P	5	1	1/rnd	1.5/3/4.5	1d6	1d6	§1 gp
Polvere da Sparo	*	-	-	-	-	-	-	-	--	1 sp
Polvere Pirica	*	-	-	-	-	-	-	-	-	25 gp
Provetta ^b	*	S	d	2	-	1/rnd	1/1.5/2	d	d	8 sp
Pugnale										
di ossa ^b	½	S	P	2	1	2/rnd	1/2/3	1d4	1d3	2 gp
di pietra ^b	½	S	P	2	1	2/rnd	1/1.5/2	1d2	1d2	§1 sp
da parata	½	S	P	2	1	2/rnd	1/1.5/2	1d3	1d2	§2 sp
Jambiya	½	S	P/S	3	1	-	-	1d3	1d3	5 gp
Katar	½	S	P	2	1	-	-	1d4	1d4	4 gp
Katar	½	S	P	2	1	-	-	1d3+1	1d3	3 gp
Main-gauche	1	S	P/S	2	1	-	-	1d4	1d3	3 gp
Stiletto	¼	S	P	2	1	2/rnd	1/2/3	1d3	1d2	8 sp
Rampino	1,5	S	P/B	7	1	1/2rnd	1/2/3	1d4	1d4	5 gp
Randello	¼	S	B	2	1	-	-	1d2	1d2	5 sp
Rete ^h	5	M	-	10	1	1/2rnd	1/1.5/2	-	-	5 gp
Sai ^s	1	S	B	2	1	2/rnd	-	1d4	1d2	1 gp
Sang kauw ^{h,s}	5	L	P/S	7	1	-	-	1d8	1d6	5 gp
Sasso	½	S	B	2	1	-	1/2/3	1d3	1d2	NA
Shuriken	*	S	P	2	-	2/rnd	1.5/3/4.5	1d4	1d4	3 sp
Simbolo sacro, grande	2	S	B	5	1	-	-	1d6	1d3	~25 gp

Snaplock ⁹										
Pistola da cintura	1,5	S	P	7	-	1/2rnd	1.5/3/4.5	1d8	1d8	15 gp
Pistola da cavallo	2	S	P	8	-	1/2rnd	2/4/6	1d10	1d10	20 gp
Moschetto	7	M	P	9	-	1/2rnd	7/13/39	1d12	1d12	60 gp
Spada										
Bastarda	5	M	S	6	1	-	-	-	-	25 gp
una-mano	-	-	-	-	-	-	-	1d8	1d12	
due-mani	-	-	-	-	-	-	-	2d4	2d8	
Spadone	2	M	S	5	1	-	-	2d4	1d6+1	10 gp
Claymore ^h	4	M	S	7	1	-	-	2d4	2d8	25 gp
Cutlass	2	M	S	5	1	-	-	1d6+1	1d8+1	12 gp
Drusus	1,5	M	S	3	1	-	-	1d6+1	1d8+1	§50 gp
Estoc	2,5	M	P	5	1	-	-	1d6	1d8	14 gp
Falchion	4	M	S	5	1	-	-	1d6+1	2d4	17 gp
Gladius	1,5	S	P	3	1	-	-	1d6	1d8	§10 gp
Katana	3	M	S/P	4	1	-	-	-	-	100 gp
una-mano	-	-	-	-	-	-	-	1d10	1d12	
due-mani	-	-	-	-	-	-	-	2d6	2d6	
Khopesh	3,5	M	S	9	1	-	-	2d4	1d6	§15 gp
Lunga	2	M	S	5	1	-	-	1d8	1d12	15 gp
Ninja-to	2,5	M	S/P	3	1	-	-	1d8	1d6	20 gp
No-dachi	5	L	S/P	8	1	-	-	1d10	1d20	45 gp
Fioretto	2	M	P	4	1	-	-	1d6	1d8	15 gp
Sciabola	2,5	M	S	5	1	-	-	1d6+1	1d8+1	17 gp
Sapara	2	S	S	5	1	-	-	1d6+1	1d4	§10 gp
Scimitarra	2	M	S	5	1	-	-	1d8	1d8	15 gp
grande	8	L	S	9	1	-	-	2d6	4d4	60 gp
Corta	1,5	S	P	3	1	-	-	1d6	1d8	10 gp
Spatha	2	M	S	5	1	-	-	1d8	1d12	§25 gp
Spada-ascia	6	L	S	10	1	-	-	1d8+1	1d12+1	§20 gp
Tulwar	4	M	S	5	1	-	-	1d6+1	2d4	17 gp
A due mani ^h	7,5	L	S	10	1	-	-	1d10	3d6	50 gp
Wakizashi	1,5	M	S/P	3	1	-	-	1d8	1d8	50 gp
Spada da lancio	2	M	S/P	8	1	1/rnd	1/2/3	2d4	1d6+1	§5 gp
Torcia	½	M	B ^d	4	1	1/rnd	1/1.5/2	1d4	1d3	1 cp
Tridente	2,5	L	P	7	1	1/rnd	1/1.5/2	-	-	§15 gp
una-mano	-	-	-	-	-	-	-	1d6+1	2d4	
due-mani	-	-	-	-	-	-	-	1d8+1	3d4	
Vanga ^h	2,5	M	S/B	7	1	-	-	1d4	1d4	1 gp
Wheellock ^c										
Archibugio	4	M	P	8	-	1/2rnd	5/10/30	1d10	1d10	80 gp
Pistola da cintura	1,5	S	P	7	-	1/2rnd	1.5/3/4.5	1d8	1d8	25 gp
Pistola da cavallo	2	S	P	8	-	1/2rnd	2/4/6	1d10	1d10	35 gp

* queste armi pesano molto poco individualmente;10 pesano una libra (circa mezzo kilo)

⁺ Il costo è quello tipico del periodo tardo medioevale: dalla guerra di 100 anni al rinascimento circa. Armi non in quel periodo hanno il segno § prima del prezzo.

^b armi di pietra e ossa hanno una possibilità su sei di rompersi ogni volta che esce il massimo danno. Per provette e bottiglie, ogni volta che colpiscono devono effettuare un TS vs "normal blow"; se la bottiglia si rompe, può venire utilizzata come coltello.

^c infligge doppio danno se si sta aspettando una carica.

^d queste armi possono infliggere un danno addizionale da combustibile incendiato, acqua santa o acido.

^h queste armi richiedono due mani per essere portate, a prescindere dalla taglia dell'utente.

^m queste armi infliggono doppi danni quando usate per una carica a cavallo.

^s queste armi possono venire utilizzate per mosse speciali con le arti marziali.

¹ veleno è disponibile per la cerbottana se il Dm lo permette

² il boomerang ritorna indietro solo se viene utilizzato da un personaggio proficiente e manca il bersaglio

³ Flintlock fanno misfire su un risultato naturale di 1

⁴ il Blunderbuss infligge 1d4 attacchi separati a bersagli a corta gittata; vedere le regole per maggior chiarezza.

⁵ tutte le penalità per la gittata delle Hando Match sono raddoppiate (così si ha -4 a media e -10 a lunga). Misfire su 5 o meno (10 o meno in condizioni umide)

⁶ il mancatcher può atterrare un cavaliere, su un tiro riuscito.

⁷ Matchlock fa misfire con 3 o meno (6 o meno in condizioni umide)

⁸ il Flagellatore è inutile contro bersagli in corazza di metallo (a scaglie o più pesante)

⁹ Snaplock fanno un misfire con un naturale 2 o meno.

¹⁰ la mazzafionda non ha gittata corta. Non può colpire entro 30 metri; da 30 a 60 sono a media gittata e da 60 a 90 a lunga

¹¹ la frusta è inefficace contro bersagli in qualunque tipo di armatura.