

Armi Semplici	Categ	Taglia	Costo	Danno	Critico	Incremento di Gittata	Peso	Tipo	Note	Dur	PF
Bastone ferrato ^{s,†}	S	G	-	1d6/1d6	x2		1,8	B		5	8
Bo ^{s,†}	S	G	2 mr	1d6/1d6	x2		1,8	B		5	10
Cestus	S	Mi	5 mo	1d4	x2		0,9	B	Colpo senz'armi	4	1
Clava	S	P	-	1d6	x2	3m	1,35	B		5	3
Coltello	S	Mi	5 ma	1d3	x2		0,225	S/P		10	1
Falcetto	S	P	6 mo	1d6	x2		1,35	S		5	2
Forcone, da contadino	S	G	8 ma	1d6	x2		1,35	P	-1 al tiro per colpire	5	5
Guanto Chiodato	S	Mi	5 mo	1d4	x2		0,9	P	Colpo senz'armi	10	1
Lancia corta ^c	S	G	2 mo	1d8	x2	6m	2,25	P		5	5
Martello da minatore ^h	S	G	5 mo	1d10	x2		9	B	-4 al tiro per colpire	5	5
Mazza, da cavaliere	S	P	5 mo	1d6	x2		2,7	B		5	10
Mazza, da fante	S	M	12 mo	1d8	x2		5,4	B		5	25
Mazzafrusto, battigrano ^A	S	M	5 ma	1d4	x2		1	B	-2 al tiro per colpire	5	3
Mezza-lancia ^c	S	P	1 mo	1d6	x3	6m	1,35	P		5	3
Morgenstar	S	M	8 mo	2d4	x3		3,6	B/P		5	2
Piccone, da contadino	S	G	4 mo	1d6	x3		1,8	P	-1 al tiro per colpire	5	2
Pugnale ^p	S	Mi	2 mo	1d4	19-20/x2	3m	0,45	P			
Pugnale da Mischia	S	Mi	2 mo	1d4	x3		0,9	P	Detto anche "katar"	10	1
Stiletto	S	Mi	8 ma	1d3	x2		0,225	P	+2 al tiro per colpire contro corazze leggere	10	1
Torcia	S	P	1 mr	1d4	x2		1	B	Può incendiare	5	2
Vanga ^h	S	G	1 mo	1d4	x2		2,5	S/B	-1 al tiro per colpire	5	5

Balestra											
Balestra Leggera ^h	S	P	35 mo			24m	2,7		Usabile con una mano con -4 di penalità	10	10
Quadrelli leggeri	S	Mi	1 ma	1d8	19-20/x2		0,045	P		10	1
Balestra pesante ^h	S	M	50 mo			36m	4,05		Usabile con una mano con -4 di penalità	10	10
Quadrelli pesanti	S	P	1 ma	1d10	19-20/x2		0,045	P		10	1
Balestra, spararampini ^h	S	M	70 mo			36m	5,4			10	10
Quadrelli-rampini	S	P	20 mo	1d3	x2		0,36	P	Collegato a 30 m di fune robusta	10	1
Dardo	S	P	5 mo	1d4	x2	6m	0,225	P		5	1
Fionda	S	P	-			15m	0			5	1
Mazzafionda ^h	S	P	1 ma	(1d4)		18m	0,45		Non può colpire bersagli a meno di 9m; può essere usata come una clava	5	2
Proiettili per fionda	S	Mi	1 mr	1d4	x2		0,225	B		10	1
Proiettili puzzolenti	S	Mi	1 ma	1d2	x2		0,225	B	Tiro Tempra (CD 15) o -2 all'attacco per 1d3 round. Solo per mazzafionda	4	1
Sassi	S	Mi	-	1d3	x2		0,225	B	-1 al tiro per colpire	8	1
Giavelotto	S	M	1 mo	1d6	19-20/x2	9m	0,9	P	-4 se usato in mischia	5	2
Sasso	S	Mi	-	1d3	x2	3m	0,225	B	-1 al tiro per colpire	8	1
Sasso pesante	S	P	-	1d4	x2	3m	0,45	B	-3 al tiro per colpire	8	2

^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'utilizzatore.

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

^s queste armi possono venire utilizzate dai monaci ed usufruire del maggior numero di attacchi, come se fosse disarmato (arma da monaco).

^A queste armi possono essere utilizzate per effettuare uno sbilanciare; si possono far cadere a terra per evitare di essere sbilanciati a seguito del fallito tentativo.

^P è sempre possibile prendere il talento "Arma Preferita" con quest'arma, a prescindere se leggera o meno per il personaggio

^x utilizzabile come uno scudo. Se usata in questo modo non infligge penalità per attacco con arma secondaria, ma non può essere utilizzata per infliggere danni. Non fornisce bonus di CA. Il bonus al tentativo di disarmare si applica comunque.

[@] danno per ogni singolo round di presa di lotta

[†] arma con portata; può colpire (e minacciare) bersagli a 3 metri ma non può colpire (né minacciare) bersagli entro 1,5 metri

[‡] arma doppia. Può essere usata come se si combattesse con due armi con una leggera. È possibile scegliere quale delle due estremità sia l'arma primaria e quale la secondaria

[¥] usabile come arma con portata (portata di 3 metri) o come arma doppia. Se usata con portata, può colpire avversari entro 1,5 metri

Armi da Guerra	Cat	Taglia	Costo	Danno	Critico	Incremento di Gittata	Peso	Tipo	Note	Dur	PF
Armi ad Asta											
Alabarda ^{c, A†}	G	G	10 mo	1d10	x3		6,75	P/S	+1 contro corazze pesanti	5	10
Bardiche†	G	G	7 mo	2d4	x3		6,75	S		5	10
Bec de Corbin†	G	G	8 mo	1d8	x4		6,75	P/B	+3 contro corazze di piastre e pesanti	5	10
Fauchard†	G	G	5 mo	1d6	x3		5,85	S		5	10
Falcione†	G	G	8 mo	1d10	x3		6,75	S		5	10
Falcione-Giusarma ^{A†}	G	G	10 mo	2d4	19-20/x3		6,75	P/S	+2 a sbilanciare contro avversari a cavallo	5	10
Giusarma-Becco ^{A†}	G	G	7 mo	2d4	x3		7,2	P/S	+2 a sbilanciare contro avversari a cavallo	5	10
Giusarma ^{A†}	G	G	9 mo	2d4	x3		6,75	S	+2 a sbilanciare contro avversari a cavallo	5	10
Lancia lunga ^{c†}	G	G	5 mo	1d8	x3		4,05	P		5	10
Martello di Lucerna ^{c†}	G	G	7 mo	2d4	19-20/x3		6,75	P/B	+2 contro corazze di piastre	5	10
Picca ^{c, h†}	G	G	5 mo	1d6	x3		5,85	P	Portata di 4,5m	5	10
Partigiana ^{c†}	G	G	10 mo	1d6	x3		2,25	P	+2 a disarmare	5	10
Corsesca†	G	G	10 mo	2d4	x3		6,75	P	+2 nei tentativi di disarmare	5	10
Spetum ^{c, A†}	G	G	5 mo	1d6+1	x3		1,8	P	+2 a disarmare, +1 a sbilanciare contro avversari a cavallo	5	10
Voulge†	G	G	5 mo	2d4	x3		7,2	S		5	10
Asce											
Accetta	G	P	6 mo	1d6	x3		2,25	S		5	2
Ascia da battaglia	G	M	10 mo	1d8	x3		3,15	S		5	5
Ascia da lancio	G	P	8 mo	1d6	x2	3m	1,8	S		5	5
Ascia Grande	G	G	20 mo	1d12	x3		9	S		5	10
Baionetta ^c	G	P	5 mo	1d4	19-20/x2		0,9	P	Applicabile ad uno strumento musicale	10	1
Clava Grande	G	G	5 mo	1d10	x2		4,5	B		5	20
Falce	G	G	18 mo	2d4	x4		5,4	P/S		5	3
Lancia da cavalleria											
Leggera ^m	G	P	6 mo	1d6	x3		2,25	P		7	5
Media ^{m†}	G	M	8 mo	1d6+1	x3		3,15	P		10	10
Pesante ^{m†}	G	M	10 mo	1d8	x3		4,5	P		10	25
Joustin ^{m†}	G	M	20 mo	1d4§	x3		4,5	P	Usata nei tornei cavallereschi	5	5
Maglio	G	G	15 mo	1d10	x3		9	B		5	10
Manganello	G	P	1 mo	1d6§	x2		1,35	B		4	2
Martello da Guerra	G	M	12 mo	1d8	x3		3,6	B		5	10
Martello leggero	G	P	1 mo	1d4	x2	6m	0,9	B		5	5
Mazzafrusto leggero ^A	G	M	8 mo	1d8	x2		2,25	B	+2 nei tentativi di disarmare	5	5
Mazzafrusto pesante ^A	G	G	15 mo	1d10	19-20/x2		9	B	+2 nei tentativi di sbilanciare	5	10
Piccone leggero	G	P	4 mo	1d4	x4		1,8	P		5	4
Piccone pesante	G	M	8 mo	1d6	x4		2,7	P		5	8
Spade											
Claymore	G	M	30 mo	1d10	19-20/x2		4,5	S	Personaggi di taglia media possono usarlo solo a due mani	10	10
Cutlass	G	P	15 mo	1d6	19-20/x2		1,35	S		10	2
Falchion	G	G	75 mo	2d4	18-20/x2		7,2	S		10	8
Sciabola	G	M	20 mo	1d8	19-20/x2		1,8	S		10	5
Scimitarra	G	M	15 mo	1d6	18-20/x2		1,8	S		10	4
Spada corta	G	P	10 mo	1d6	19-20/x2		1,35	P		10	2
Spada larga	G	M	25 mo	2d4	19-20/x2		2,25	S		10	8
Spada lunga	G	M	15 mo	1d8	19-20/x2		1,8	S		10	5
Stocco ^p	G	M	20 mo	1d6	18-20/x2		1,35	P		10	2
Zwei-Hander	G	G	50 mo	2d6	19-20/x2		6,75	S		10	10
Tridente ^c	G	M	15 mo	1d8	x2	6m	2,25	P		5	5
Tridente pesante ^{c, h}	G	G	25 mo	1d10	19-20/x2	6m	4,5	P	-2 al tiro per colpire per ogni incremento di gittata successivo	5	10
Archi											
Arco Corto ^h	G	M	30 mo			18m	0,9			5	2
Arco Corto Composito ^h	G	M	75 mo			21m	0,9			8	7
Arco Lungo ^h	G	G	75 mo			30m	1,35			5	5
Arco Lungo Composito ^h	G	G	100 mo			33m	1,35			8	10
Frecce da Caccia	G	P	5 mr	1d6	x3		0,045	P		5	1
Frecce da Guerra	G	P	5 mr	1d8	x3		0,09	P	Usabili solo con archi lunghi	5	1
Frecce Perforanti	G	P	1 ma	1d6	x4		0,135	P	Usabili solo con archi lunghi. Riducono la CA di 2 punti nel primo incremento di gittata. -2 negli incrementi di gittata successivi	10	1
Frecce Piatte	G	P	5 mr	1d4	x2		0,045	B	Addizionale -2 cumulativo ogni incremento di gittata successivo	5	1
Balestra											
Quadrelli leggeri piatti	G	Mi	1 ma	1d6	x2		0,045	B	Addizionale -2 cumulativo ogni incremento di gittata successivo	10	1
Quadrelli pesanti piatti	G	P	1 ma	1d8	x2		0,045	B	Addizionale -2 cumulativo ogni incremento di gittata successivo	10	1
Quadrelli pesanti perforanti	G	P	2 ma	1d6	18-20/x4		0,09	P	Riducono la CA di 2 punti nel primo incremento di gittata. Addizionale -1 negli incrementi di gittata successivi	10	1

Armi Esotiche	Categ	Taglia	Costo	Danno	Critico	Incremento di Gittata	Peso	Tipo	Note	Dur	PF
Ankus ^{A†}	E	G	15 mo	2d4§	x2		6,75	B		5	10
Armi ad Asta											
Chijiriki ^{A‡}	E	G	8 mo	1d6/1d6	x2		2,7	P/B		10	10
Duom†	E	G	20 mo	1d8	x3		3,6	P	Usabile anche entro 1,5m +2 contro i primi avversari entro 1,5m	5	5
Lajatang ^{s‡}	E	G	90 mo	1d8/1d8	x2		3,15	S		5	10
Lajatang, piccola ^{s‡}	E	M	80 mo	1d6/1d6	x2		1,35	S		5	2
Manti	E	G	15 mo	1d8	x3		4,05	P	Permette di fare un attacco di opportunità addizionale	5	10
Nagamaki ^c	E	M	8 mo	2d4	x3		4,5	S	Arma da Guerra in ambientazioni orientali	5	5
Naginata ^{c†}	E	G	10 mo	1d10	x3		6,75	S	Arma da Guerra in ambientazioni orientali	5	10
Sang kauw ‡	E	G	95 mo	1d8/1d8	x3		4,5	P	+1 alla CA se attacchi solo con un'estremità	10	10
Sasumata †	E	G	8 mo	1d4§	x2		3,6	B	Se colpisce, può iniziare una presa senza attacco di opportunità. Come opzione, può sempre atterrare l'avversario senza effettuare il tiro	5	10
Sodegarami	E	G	4 mo	1d4	x2		2,25	P	Si può iniziare una presa di lotta senza provocare attacchi di opportunità, in seguito ad un tiro per colpire a contatto. Non si può atterrare o ferire l'avversario ma lo si può sempre trascinare o spingere. Se usata per afferrare l'avversario, non infligge danni	5	10
Tetsubo	E	G	4 mo	1d8	19-20/x3		6,75	B		5	15
Asce											
Ascia da guerra nanica	E	M	30 mo	1d10	x3		6,75	S	Usata a due mani conta come arma da Guerra (solo per i nani)	5	10
Ascia doppia orchesca‡	E	G	60 mo	1d8/1d8	x3		11,25	S		5	10
Ugrosh nanico ^{c‡}	E	G	50 mo	1d8/1d6	x3		6,75	S/P	La punta di lancia infligge danni se posta per ricevere una carica	5	10
Asta a tre pezzi ^s	E	G	4 mo	1d8	x3		3,6	B		5	3
Bagh-Nakh	E	Mi	30 mo	1d4	x2		0,9	P	Lascia le mani libere	10	1
Catena chiodata ^{P, A†}	E	G	25 mo	2d4	x2		6,75	P	Può colpire anche avversari adiacenti. +2 nei tentativi di disarmare	10	10
Catena ^{A, P ‡}	E	G	5 mo	1d6/1d6	x2		2,25	B	+2 nei tentativi di disarmare.	10	8
Cestus di guardia	E	-	10 mo	-	-		1,8	B	Attacco senz'arma. +1 alla CA se usato in difesa completa	4	1
Flagello ^A	E	M	20 mo	1d8	x2		0,9	S	+2 nei tentativi di sbilanciare	5	1
Garrotta con lucchetto	E	P	100 mc	1d8 [®]	18-20/x2		0,45	S	Rende possibile lasciare la garrotta senza abbandonare la presa	7	4
Garrotta di corda	E	P	1 ma	1d6 [®]	19-20/x2		0,045	S		0	2
Garrotta di filo	E	P	10 mo	1d8 [®]	18-20/x2		1,35	S		7	3
Guanto d'arme con lame	E	P	30 mo	1d6	17-20/x2		1,8	S		10	2
Kama ^s	E	P	2 mo	1d6	x2		0,9	S		5	2
Kama, piccola ^s	E	Mi	2 mo	1d4	x2		0,45	S		3	1
Kau Sin Ke	E	M	15 mo	1d8	x2		1,8	B		10	10
Kawanaga ^{A, P ‡}	E	M	10 mo	1d3/1d3	x2		0,45	S/B	+2 nei tentativi di disarmare. Usabile per scalare.	7	5
Kusari-gama ^{A, P ‡}	E	G	10 mo	1d6/1d4	x2		1,35	S/B	+2 nei tentativi di disarmare.	10	5
Maniche bilanciate	E	M	5 ma	1d6	x2		1,125	B		5	20
Maniche bilanciate piccole	E	P	5 ma	1d4	x2		1,125	B		5	30
Martello-picca gnomesco‡	E	M	20 mo	1d6/1d4	x3/x4		2,7	B/P		5	5
Mazzafrusto doppio ^{A‡}	E	G	90 mo	1d8/1d8	x2		9	B	+2 nei tentativi di disarmare	5	10
Nekode ^s	E	Mi	5 mo	1d4	x2		0,9	P	+1 a Scalare	3	1
Nunchaku	E	P	2 mo	1d6	x2		0,9	B		5	2
Nunchaku, piccolo ^s	E	Mi	2 mo	1d4	x2		0,45	B		5	1
Piccone da battaglia gnomesc	E	P	10 mo	1d6	x4		2,25	P	Arma da Guerra se usato a due mani da uno di taglia piccola	5	5
Pugnali											
Catena con pugnale ^A	E	M	4 mo	1d4	19-20/x2		1,8	P	+2 nei tentativi di disarmare, +2 nei tentativi di sbilanciare	10	3
Jambiya	E	Mi	8 mo	1d4	19-20/x2		1,35	P		10	1
Jitte ^s	E	P	5 ma	1d4	x2		0,9	B	+2 nei tentativi di disarmare	10	1
Kukri	E	Mi	8 mo	1d4	18-20/x2		1,35	S		10	1
Main Gauche ^X	E	Mi	10 mo	1d4	19-20/x2		0,9	P	+3 nei tentativi di disarmare	10	2
Protesi a coltello	E	Mi	8 mo	1d4	19-20/x2		0,9	P	Raddoppia la portata di critico contro un avversario a cui sono stati già inflitti dei danni nel corso di una mischia prolungata	5	1
Pugnale da parata ^X	E	Mi	10 mo	1d3	x2		0,9	P	+4 nei tentativi di disarmare. In difesa completa, +3 alla CA.	10	2
Pugnale triplo ^X	E	Mi	10 mo	1d4	19-20/x2		0,45	P	+3 nei tentativi di disarmare.	10	3
Sai ^{s, X}	E	P	1 mo	1d4	x2		0,9	B	+4 nei tentativi di disarmare.	10	2
Stivale con lama	E	Mi	15 mo	1d4	19-20/x2		0,45	P		5	1
Tanto	E	Mi	280 mo	1d4	19-20/x2		0,45	P	Arma perfetta. Arma Semplice in ambientazioni orientali	10	1
Siangham	E	P	3 mo	1d6	x2		0,45	P		5	2
Siangham, piccola ^s	E	Mi	2 mo	1d4	x2		0,45	P		4	1
Spade											
Drusus ^P	E	P	50 mo	1d6+1	19-20/x3		1,35	P	Se non affilato ogni 10 scontri, -2 al danno e critico 20/x2	10	2
Estoc ^P	E	M	10 mo	1d6+1	x2		1,35	P		10	5
Gladius ^P	E	P	8 mo	1d6	x2		1,35	P		10	3
Gyrspike ^A	E	G	90 mo	1d8/1d8	19-20/x2		9	S/B	+2 nei tentativi di disarmare	10	10
Katana	E	M	400 mo	1d10	19-20/x2		2,7	S	Arma perfetta. In ambientazioni orientali, da Guerra se usata a due mani	10	8
Khopesh ^A	E	M	20 mo	1d8	19-20/x2		5,4	S		10	5
Ninja-to	E	P	10 mo	1d6	19-20/x2		1,35	S		10	4
No Dachi	E	G	50 mo	1d12	18-20/x2		6,75	S		10	12
Shikomi-zue ^c	E	G	12 mo	1d8	x3		2,25	P	Con la lama nascosta, agisce come un bastone ferrato	10	8
Spada a 2 mani mercuriale	E	G	100 mc	2d6	x4		7,65	S	-3 aggiuntivo di penalità a chi non è competente	10	8
Spada a due lame‡	E	G	100 mc	1d8/1d8	19-20/x2		6,75	S		10	10
Spada a Farfalla ^s	E	P	10 mo	1d6	19-20/x2		0,9	S		10	5
Spada ad una mano e mezza	E	M	35 mo	1d10	19-20/x2		4,5	S	Usata a due mani conta come arma da Guerra	10	8
Spada-ascia	E	G	10 mo	1d8+1	x2		4,95	S	-1 al tiro per colpire	10	5
Spada lunga mercuriale	E	M	100 mc	1d8	x4		2,7	S	-2 aggiuntivo di penalità a chi non è competente	10	4

Spadone dell'Ogre	E	G	100 mo	1d12	19-20/x2		10,35	S	Arma da Guerra se usata a due mani da un personaggio di taglia grande. Personaggi di taglia media necessitano comunque del talento.	10	20
Spatha	E	M	10 mo	1d8	x2		1,8	S	Antenata della spada lunga	10	5
Tulwar	E	M	17 mo	1d6+1	x2		1,8	S		10	5
Wakizashi	E	P	300 mc	1d6	19-20/x2		1,35	S	Arma perfetta. Arma da Guerra in ambientazioni orientali	10	4
Tonfa ^s	E	P	5 ma	1d6	x2		0,9	B		5	2
Uncino/Staffa ^A	E	Mi	5 mr	1d2	x3		0,45	P	-2 se usato per attaccare; +2 nei tentativi di sbilanciare e disarmare	10	2
Ventaglio da guerra (Tessen)	E	P	30 mo	1d3	x2		1,35	B	+1 alla CA se usato come uno scudo	5	8
Ventaglio da guerra (Gunsen)	E	P	30 mo	1d6	x3		1,35	S	Tiro opposto Raggiare-Percepire Inganni per ottenere +4 al prossimo tiro per colpire (solo la prima volta che lo si usa)	5	1
<hr/>											
Arpione	E	G	15 mo	1d10	x2	9m	4,5	P	Tiro Riflessi (CD=10+danni) o resta avvinghiato. Prova contrapposta di forza per trattenere il bersaglio. Estrarsi l'arpione richiede un round completo ed infligge gli stessi danni originali	5	10
Balestra	E										
Balestra a mano	E	Mi	100 mc			9m	1,35			10	5
Balestra a mano coperta	E	P	125 mo			6m	1,8			10	5
Guanto d'arme car. A molla	E	M	200 mo			6m	1,8	P	Usa normali quadrelli da balestra piccoli	10	5
Quadrelli piccoli	E	Mi	1 ma	1d4	19-20/x2		0,045	P		10	1
Balestra a ripetizione ^h	E	M	250 mc			24m	7,2			10	5
Cartuccia (5 quadrelli)	E	Mi	1 mo	1d8	19-20/x2		0,45	P		10	1
Balestra, argano ^h	E	M	75 mo			15m	4,5	P	Intralcia l'avversario	10	10
Quadrelli argano	E	P	5 ma	1d8§	19-20/x2		0,022			10	1
Balestra, grande ^h	E	G	100 mc			45m	6,75			10	15
Quadrello grande	E	M	1 ma	1d12	19-20/x2		0,045	P		10	2
Quadrello grande piatto	E	M	1 ma	1d10	x2		0,045	B	Addizionale -4 negli incrementi di gittata successivi	10	2
Quadrello grande perforante	E	M	3 ma	1d8	17-20/x4		0,09	P	Riduce la CA di 4 punti nel primo incremento di gittata e di 2 punti nel secondo. Addizionale -4 cumulativo per ogni incremento di gittata.	10	2
Bolas a due sfere ^A	E	P	5 mo	1d4	x2	3m	0,9	B	Tiro per colpire a contatto. Se riesce, sbilancia l'avversario automaticamente. Se questi fallisce un tiro lottare contro il tiro per colpire originario, rimane avvinghiato in lotta	4	1
Boomerang	E	P	5 ma	1d4	x2	6m	0,45	B	Un personaggio competente di taglia media può farlo tornare indietro se manca il bersaglio o farlo virare con una penalità di -3 ogni 45° di curva	5	3
Boomerang pesante	E	G	5 mo	1d6	x2	12m	0,45	B	Boomerang usato da creature di taglia enorme	5	4
Caber	E	G	10 mo	-	x2	3m	45	B	Attacco ad area contro CA 15. TS Riflessi (CD pari al tiro per colpire) o spostati indietro di 1,5m. Se non è possibile spostarsi, si subiscono 2d6	5	120
Cerbottana	E						0				
Cerbottana piccola ^h	E	P	1 mo			3m	0,45			5	3
Aghi da cerbottana	E	Mi	5 mr	1	x2		-	P	Di solito sono avvelenati	2	1
Aghi piumati	E	Mi	1 ma	1d2	x2		0,045	P		1	1
Cerbottana grande ^h	E	G	10 mo			3m	1,8			5	4
Dardi da cerbottana	E	P	1 ma	1d4	x2		0,045	P		2	1
Chakram	E	P	15 mo	1d4	x3	9m	0,9	S	Un personaggio competente di taglia media può farlo tornare indietro se manca il bersaglio o farlo virare con una penalità di -3 ogni 45° di curva	10	2
Frusta ^A	E	P	1 mo	1d2§	x2	4,5m	0,9	S	Non danneggia bersagli con più di +1 di armatura o +3 di armatura naturale. Massima gittata 4,5m. +2 nei tentativi di disarmare	5	4
Frusta dentata	E	P	25 mo	1d6	19-20/x2	4,5m	1,35	S	Massima gittata 4,5m. Usabile con la competenza nella frusta	7	5
Fukimi Bari	E	Mi	1 mo	1	x2	3m	0,045	P	Fino a 3 per attacco; non aggiungere il bonus della forza	7	1
Giavellotto rotante	E	M	2 mo	1d8	19-20/x2	15m	0,9	P	Avvolgere lo spago attorno al giavellotto è azione di movimento che provoca attacco di opportunità. Fissare il laccio è di round completo.	5	5
Nagaika ^A	E	M	25 mo	1d6	x3	4,5m	1,8	S	Massima gittata 4,5m. +2 nei tentativi di disarmare	7	5
Pietre danzanti halfing	E	Mi	3 mo	1d3	x2	3m	0,112	B	Dopo aver colpito un bersaglio, rimbalzano addosso ad un altro bersaglio. Effettuare un tiro per colpire con -2. Per usarle con una fionda serve un talento "Competenza con Armi Esotiche" apposito	8	2
Proiettile orchesco	E	G	10 mo	1d6	19-20/x3	3m	6,75	B	Se di taglia piccola o minore, si ha un ulteriore -3 di penalità.	8	4
Rete	E	M	20 mo	-	-	3m	4,5	-	Massima gittata 3m. Tiro per colpire a contatto o intralcia	1	5
Shuriken	E	Mi	1 mo	1	x2	3m	0,045	P	Fino a 3 per attacco; non aggiungere bonus di forza	10	1