

130 INVENTARIO

ALABARDA  
EQUIPAGGIAMENTO STANDARD



Permette di attaccare in diagonale, non consente l'uso dello Scudo.

ST 3-4 5 6 7 8 9 10 11 12  
DD 2 3 4 5 6 7 8 9 9

60 INVENTARIO

ARPIONE  
EQUIPAGGIAMENTO STANDARD



Raggio: 4 metri, massimo 3DD di danni quando lanciato. Permette di muoversi e tirare. Attacca in diagonale.

ST 3-4 5 6 7 8 9 10 11 12  
DD 2 3 4 4 5 5 6 6

80 INVENTARIO

ASCIA  
EQUIPAGGIAMENTO STANDARD



Raggio 3 quadrati se lanciata con danni 2DD. Permette di lanciare e muoversi.

ST 3-4 5 6 7 8 9 10 11 12  
DD 2 3 3 4 4 5 5 6 7

120 INVENTARIO

ASCIA GRANDE  
EQUIPAGGIAMENTO STANDARD



Non permette di usare lo Scudo.

ST 6 7 8 9 10 11 12  
DD 5 6 6 7 7 8 9

80 INVENTARIO

CLAVA GIGANTE  
EQUIPAGGIAMENTO STANDARD



Può essere utilizzata solo da mostri Grandi e da Ogrì. Può attaccare in diagonale. Non permette l'uso dello Scudo.

ST 7 8 9 10 11 12  
DD 7 8 8 9 9 9

80 INVENTARIO

MARTELLLO DA GUERRA  
EQUIPAGGIAMENTO STANDARD



Raggio: 3 metri, massimo 2DD di danni quando lanciato. Permette di muoversi e tirare.

ST 3-4 5 6 7 8 9 10 11 12  
DD 2 3 4 4 5 5 5 6 6

10 INVENTARIO

PUGNALE  
EQUIPAGGIAMENTO STANDARD



Raggio: 3 metri, massimo 2DD di danni quando lanciato. Permette di muoversi e tirare.

ST 1-4 5 6 7 8 9 10 11 12  
DD 1 1 1 2 2 2 2 3 3

50 INVENTARIO

SPADA  
EQUIPAGGIAMENTO STANDARD



RS: -1 / TH: +1 / SP: -2 sui Check per Correre

ST 3-4 5 6 7 8 9 10 11 12  
DD 2 3 4 4 4 5 6 6 7

100 INVENTARIO

SPADONE A DUE MANI  
EQUIPAGGIAMENTO STANDARD



Non permette di usare lo Scudo. Può attaccare in diagonale.

ST 6 7 8 9 10 11 12  
DD 5 6 6 6 7 7 8