

Categoria	Nome	Proprietà	Valore (MO)	Sottotipo
AR	Armatura pesante	+15 CA -2 al movimento	15	
AR	Armatura leggera	+10 CA	10	
DI	Shuriken 4 punte	danno 1d6, raggio 1 cm	10	Autolanciante
DI	Shuriken 8 punte	danno 1d6+1	10	Autolanciante
1M	Pugnale	danno 1d4 (1d20 se usato in modalità furtiva)	5	
1M	Kriss	danno 2d6 (1d20 se usato in modalità furtiva)	8	
2M	Spada lunga	danno 1d10	10	
DI	Arco lungo	danno 1d10 raggio 5 cm	15	Arco
DI	Arco corto	danno 1d8 raggio 4 cm	12	Arco
2M	Alabarda	danno 1d12 raggio 2 quadretti	20	
MU	Freccia di ferro		10	Freccia
MU	Freccia d'acciaio	+1 al danno	20	Freccia
LM	Libro magico #1	Contiene l'incantesimo Evoca Spada	30	
PO	Pozione di cura I	Cura istantaneamente 5 P.F.	5	
PO	Pozione di cura II	Cura istantaneamente 10 P.F.	10	
PO	Pozione di cura III	Cura istantaneamente 15 P.F.	15	
PO	Pozione di cura per lupi	Cura istantaneamente 2 pf	3	
1M	Rasoio di Occam	danno 1d4 (uccide istantaneamente se usato in modalità furtiva)	40	
AR	Armatura occultante	+7 CA bonus di +5 a tutti i tiri di furtività	40	
2M	Martello da minatore	Danno 1d12	17	
LM	Libro magico #2	Contiene l'incantesimo Nube Venefica	25	
DI	Ascia da lancio	danno 1d6 raggio 1,5 cm	15	Autolanciante
1M	Mazza ferrata	1d8	2	
2M	Ascia bipenne	Danno 1d12+1, dopo aver attaccato con quest'arma si salta un turno	17	
DI	Balestra	danno 1d8+1 raggio 5,5 cm. Dopo l'uso necessita di un turno per ricaricare	20	Balestra
MU	Quadrello		11	Quadrello