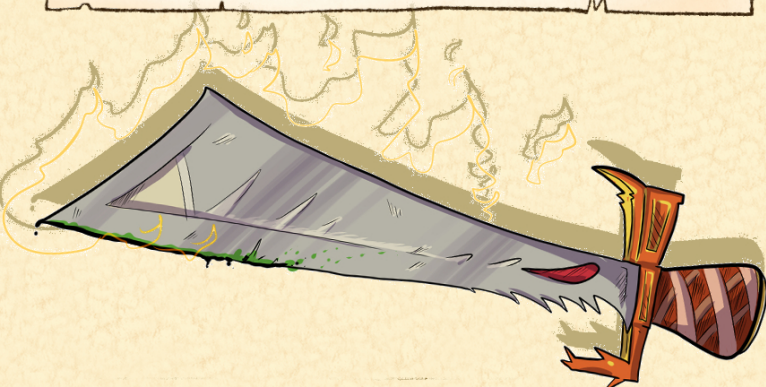


ARMAS (UN POQUITO) LEGENDARIAS

LLAMEANTE FURIOSA ESPADA ENVENENADA DEL INFIERNO



DAÑO: FUE+D8

NOTAS: CADA GOLPE
HACE EFECTO DE MAGIA
ROJA, VERDE Y NEGRA.

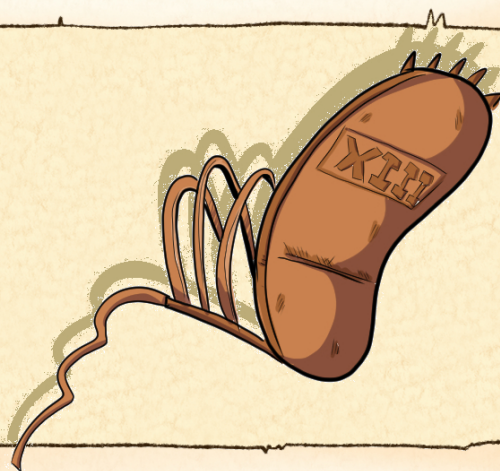
ENVENENA AL HERIR SI NO
SE SUPERA ESPÍRITU.

QUEMA AL GOLPEAR.
1D6 EXTRA DE DAÑO QUE
IGNORA ARMADURA.

TODOS LOS ATAQUES SON
ATAQUES SALVAJE
(+2 ATAQUE Y DAÑO)
Y -2 EN PARADA.

VALE 60.000 EUROS.

SANDALIA DE LONGINUS



DAÑO: FUE+D4
DISTANCIA: 3/6/12
PA: 0/2*
CDF: 1

NOTAS: +2 EXTRA DAÑO
A CRIATURAS BLANCAS,
NEGRAS Y BRUJOS.
VUELVE SOLA.

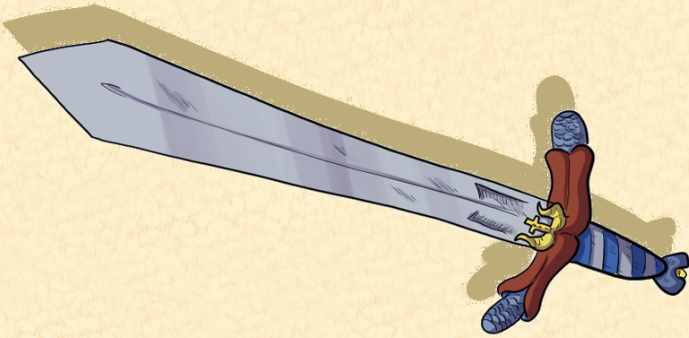
ARCO MALÉFICO



DAÑO: 2D6
DISTANCIA: 60/30/15
PA: 0
CDF: 1

NOTAS: VENTAJA PARA
DISPARAR A OBJETOS
LEJANOS PERO DESVEN-
TAJA PARA LOS CERCANOS

CÁLIBUR

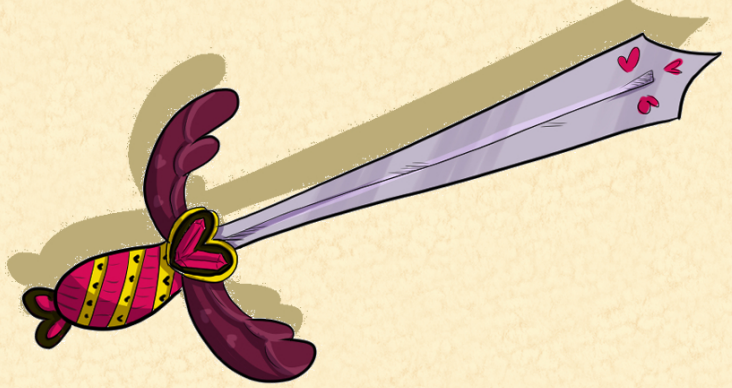


DAÑO: FUE+D10
+2 (A CRIATURAS
NEGRAS)

NOTAS: DAÑO EXTRA A
CRIATURAS NEGRAS.

CURA UNA HERIDA SI SE
GASTA UN BENI.

ROMPECORAZONES



DAÑO: FUE+D10

NOTAS: -2 SI NO ERES
ZURDO.

SI GOLPEA UN EXTRA CON
AUMENTO, LO DECAPITA
AL INSTANTE.

MAZADRAGONES



DAÑO: FUE+D12

NOTAS: REQUIERE
FUERZA D10 PARA SER
USADA.

IGNORA DEFENSAS
MÁGICAS.

PARTECLANES



DAÑO: FUE+D10

NOTAS: EL GOLPE CUENTA
COMO MAGIA **ROJA**.
SI SE DETIENE EL ATAQUE,
TODO EL QUE LO ESCUCHE
ENTRA EN BERSERK SI NO
SUPERA ESPÍRITU