D&D® Equipment Cards

By Paul Weber

Traducido por Gabriel Sotillo

DUNGEONS & DRAGONS

D&D EQUIPMENT CARDS
BY PAUL WEBER

INTRODUCTION

Thank you for your interest in my D&D 5th edition equipment cards. After making some weapon cards that people seemed to enjoy, I decided to make cards for all the equipment featured in the Official Dungeons & Dragons Player's Handbook. These cards are a reference tool to be used along with the Player's Handbook and are not intended to overshadow the official merchandise. Dungeons & Dragons and the Dungeons & Dragons logo are official registered trademarks of Wizards of The Coast.

WHAT'S INSIDE

Inside this printable material you'll find *most* of the items, equipment, gear, vehicles and all the weapons from the Official D&D Player's Handbook. Each card either has a description of the item, it's weight, it's cost, and or it's functionality during game play where applicable. I've also included blank cards so that you may write in your own desired information that you wish to see on a card; such as a particular letter a character has found, or a relic that is exclusive to your adventure or campaign. I've also included multiple colored backs for the cards so that you may organize and separate equipment cards from weapon cards if desired. I've also included a few various items such as food that I think may be useful.

INSTRUCTIONS & RECOMMENDATIONS

Printing. For best results on using these cards print them on thick cardstock paper or on glossy photo paper. If you have access to a professional quality printer then it's highly recommended you use it over a standard home computer.

Cutting. After the cards have been printed, use a paper cutter such as a guillotine cutter or other straight edge cutting device to cut out each card. Scissors of course will work too but probably leave more excess around the edges than desired. Cards have been meticulously aligned so you can also print front and back and they'll line up.

Construction. Once the cards have been cut out, you have a few options on how to construct them. You may purchase the necessary amount of decks of cheap standard 2.5 x 3.5 playing cards and use a glue-stick to glue the cards onto them. This provides extra strength and durability. A quicker option is to simply place the card cut-outs inside a plastic card sleeve. You may still want to glue the front and backs of the cards together, but this is entirely up to you.

Uses: These cards are intended to be utilized in a multitude of ways. The following list some suggestions.

Organization. One way they may be used is by handing out the corresponding cards to players when they acquire each item in the adventure or campaign; as to help them visualize and catalogue each item they receive without having to take the time to write it on their character sheet or look up what each item does in the Player's Handbook.

Random Loot. Another way to use them is by having a deck of random or particular equipment the characters may come across in the adventure or campaign and when they stumble upon a crate, storage shed, or dead corpse and search it, they draw a random card from the deck to discover what was in the item they searched. This is a great way to distribute random loot.

Creativity. Use these cards in your own fun or creative way. The possibilities are endless. Just have fun with them!

D&D EQUIPMENT CARDS
BY PAUL WEBER

QUESTIONS YOU MAY HAVE

Can I sell these cards online? No, but you can share this for free. This is a non-profit project and because Wizards of the Coast owns the logo and most of the written content within this material, I'm sure they wouldn't like anyone making any gold coins off of it without them.

Will these cards align if I print front and back? Yes, in fact the longest part of this project was aligning the cards so they would be printable front and back.

Is there a template available for this card layout? Not yet, however I'll probably add a template you may download on my Facebook group page, "Dungeon Master Paul Weber" so be sure and join the group to find the link when it's available.

Where is all the artwork on the cards from? Although the template and basic artwork was made in Photoshop, the actual items illustrated on the card were found using a basic Google search from a variety of sources. I then manipulated the images to my liking using Adobe Photoshop.

What edition of D&D is this for? These cards are for 5th edition Dungeons & Dragons.

Will there be any cards made for other editions or role playing games? Unfortunately no, but I may release the same cards with no font written on them so you may translate it to your preferred gaming system.

Where are the magic & cursed items and weapons cards? Magic and cursed items and weapons have a lot of wording on them that won't fit within this template I've created so I've not included them.

Will there be magic & cursed items and weapons cards? Probably. If these cards are a success then I'll figure out a new way to make them using a different template.

Can I request a personal homebrew item to be made into a card using this format? I may accept commission work so long as there is no copyrighted material involved.

Do you have other material available? Yes, I have several free downloadable material available on my facebook group page.

How long did these take to make? About 18 working hours.

CONTACT, UPDATES, & FACEBOOK USERS

To contact me, get involved with a great community of players and creators, or to stay updated on new and revised material, be sure to join my Facebook group page by searching "**DUNGEON MASTER PAUL WEBER**"



Designed by Paul Weber

BALAS DE HONDA

Munición • 0,4 kg

4 CP



Las balas de honda son vendidas en lotes de 20 unidades, y solo pueden ser disparadas con hondas.

BOLAS DE COJINETES

1 kg

1 GP



Como una acción, puedes regar estas diminutas esferas de metal de tu bolsa para cubrir un área de 3 m². Una criatura moviéndose a través de la superficie cubierta debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caerá tumbada. Una criatura que se mueve a través del área a media velocidad no tiene que hacer tirada de salvación.

AGUJAS DE CERBATANA

Munición • 0,4 kg

1 GP



Las agujas de cerbatana son vendidas en lotes de 50 unidades, y solo pueden ser disparadas con cerbatanas.

FLECHAS

Munición • 0,4 kg

1 GP



Las flechas son vendidas en lotes de 20 unidades, y solo pueden ser disparadas con arcos cortos y arcos largos.

FLECHAS

Munición • 0,4 kg

1 GP



Las flechas son vendidas en lotes de 20 unidades, y solo pueden ser disparadas con arcos cortos y arcos largos.

FLECHAS

Munición • 0,4 kg

1 GP

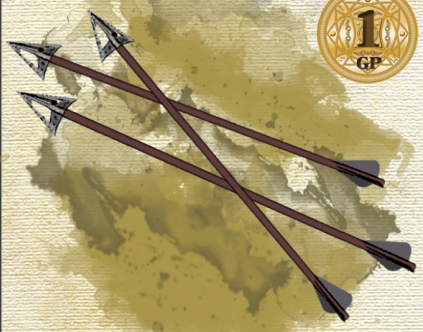


Las flechas son vendidas en lotes de 20 unidades, y solo pueden ser disparadas con arcos cortos y arcos largos.

VIROTES DE BALLESTA

Munición • 0,4 kg

1 GP

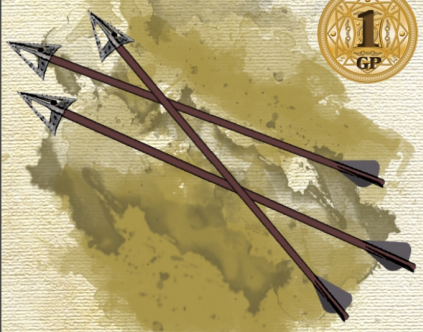


Los virotes de ballesta son vendidos en lotes de 20 unidades, y pueden ser disparados con cualquier tipo de ballesta.

VIROTES DE BALLESTA

Munición • 0,4 kg

1 GP

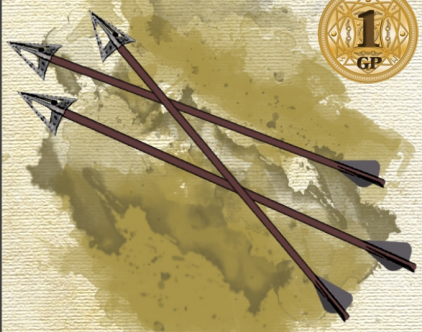


Los virotes de ballesta son vendidos en lotes de 20 unidades, y pueden ser disparados con cualquier tipo de ballesta.

VIROTES DE BALLESTA

Munición • 0,4 kg

1 GP



Los virotes de ballesta son vendidos en lotes de 20 unidades, y pueden ser disparados con cualquier tipo de ballesta.

CUERO TACHONADO

Armadura ligera • 6 kg

45 GP



Clase de armadura: 12 + DES

COTA DE BANDAS

Armadura pesada • 27,2 kg

200 GP



Clase de armadura: 17
Requiere: FUE 15
Desventaja: Sigilo (DES)

COTA DE ESCAMAS

Armadura intermedia • 20,4 kg

50 GP



Clase de armadura: 14 + DES (máx. +2)
Desventaja: Sigilo (DES)

COTA DE ANILLAS

Armadura pesada • 18 kg

30 GP



Clase de armadura: 14
Desventaja: Sigilo (DES)

ACOLCHADA

Armadura ligera • 3,5 kg

5 GP



Clase de armadura: 11 + DES
Desventaja: Sigilo (DES)

PIELES

Armadura intermedia • 5,4 kg

10 GP



Clase de armadura: 12 + DES (máx. +2)

CUERO

Armadura ligera • 4,5 kg

10 GP



Clase de armadura: 11 + DES

CORAZA

Armadura intermedia • 9,4 kg

400 GP



Clase de armadura: 14 + DES (máx. +2)

CAMISOTE DE MALLA

Armadura intermedia • 9 kg

50 GP



Clase de armadura: 13 + DES (máx. +2)

COTA DE MALLA

Armadura pesada • 25 kg

75 GP



Clase de armadura: 16
Requiere FUE: 13
Desventaja: Sigilo (DES)

SEMIPLACAS

Armadura intermedia • 18,5 kg

750 GP



Clase de armadura: 15 + DES (máx. +2)
Desventaja: Sigilo (DES)

PLACAS

Armadura pesada • 29,5 kg

1,500 GP



Clase de armadura: 18
Requiere FUE: 15
Desventaja: Sigilo (DES)

ESCUDO

2,7 kg

10 GP



Clase de armadura: +2

ESCUDO

2,7 kg

10 GP



Clase de armadura: +2

ESCUDO

2,7 kg

10 GP



Clase de armadura: +2

POCIÓN DE CURACIÓN SUPREMA

0,2 kg

? GP



Un personaje que bebe el líquido rojo mágico contenido en este vial recupera 10d4 + 20 puntos de golpe. Beber o administrar una poción toma una acción.

POCIÓN DE CURACIÓN SUPREMA

0,2 kg

? GP



Un personaje que bebe el líquido rojo mágico contenido en este vial recupera 10d4 + 20 puntos de golpe. Beber o administrar una poción toma una acción.

POCIÓN DE CURACIÓN SUPREMA

0,2 kg

? GP



Un personaje que bebe el líquido rojo mágico contenido en este vial recupera 10d4 + 20 puntos de golpe. Beber o administrar una poción toma una acción.

POCIÓN DE CURACIÓN SUPERIOR

0,2 kg

? GP



Un personaje que bebe el líquido rojo mágico contenido en este vial recupera 8d4 + 8 puntos de golpe. Beber o administrar una poción toma una acción.

POCIÓN DE CURACIÓN SUPERIOR

0,2 kg

? GP



Un personaje que bebe el líquido rojo mágico contenido en este vial recupera 8d4 + 8 puntos de golpe. Beber o administrar una poción toma una acción.

POCIÓN DE CURACIÓN SUPERIOR

0,2 kg

? GP



Un personaje que bebe el líquido rojo mágico contenido en este vial recupera 8d4 + 8 puntos de golpe. Beber o administrar una poción toma una acción.

POCIÓN DE CURACIÓN

0,2 kg

50 GP



Un personaje que bebe el líquido rojo mágico contenido en este vial recupera 2d4 + 2 puntos de golpe. Beber o administrar una poción toma una acción.

POCIÓN DE CURACIÓN

0,2 kg

50 GP



Un personaje que bebe el líquido rojo mágico contenido en este vial recupera 2d4 + 2 puntos de golpe. Beber o administrar una poción toma una acción.

POCIÓN DE CURACIÓN

0,2 kg

50 GP



Un personaje que bebe el líquido rojo mágico contenido en este vial recupera 2d4 + 2 puntos de golpe. Beber o administrar una poción toma una acción.

POCIÓN DE GRAN CURACIÓN

0,2 kg

? GP



Un personaje que bebe el líquido rojo mágico contenido en este vial recupera 4d4 + 4 puntos de golpe. Beber o administrar una poción toma una acción.

POCIÓN DE GRAN CURACIÓN

0,2 kg

? GP



Un personaje que bebe el líquido rojo mágico contenido en este vial recupera 4d4 + 4 puntos de golpe. Beber o administrar una poción toma una acción.

POCIÓN DE GRAN CURACIÓN

0,2 kg

? GP



Un personaje que bebe el líquido rojo mágico contenido en este vial recupera 4d4 + 4 puntos de golpe. Beber o administrar una poción toma una acción.

HERRAMIENTAS DE CARPINTERO

Herramientas de artesano • 2,9 kg

8 GP



Incluye un estuche, varios destornilladores, martillo, mazo, lápiz, una regla de 30 centímetros, serrucho, escuadra, 100 clavos y 100 tornillos. La competencia con estas herramientas te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para reparar o construir cualquier estructura de madera.

HERRAMIENTAS DE CARTÓGRAFO

Herramientas de artesano • 2,7 kg

15 GP



Incluye 5 papiros en blanco almacenados en un tubo de cuero, tinta y pluma, y un par de compases de dibujo. La competencia con estas herramientas te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices afín al dibujo o lectura de mapas.

HERRAMIENTAS DE ZAPATERO

Herramientas de artesano • 2,4 kg

5 GP



Incluye una cuchilla, tijeras, punzón, horma, martillo, agujas e hilo, 50 clavos pequeños y un vial de pegamento. La competencia con estas herramientas te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices afín a la reparación de calzados.

HERRAMIENTAS DE SOPLADOR DE VIDRIO

Herramientas de artesano • 2,3 kg

30 GP



Incluye un estuche, mallocha, pinzas, crimpadora, tijeras para vidrio, ferre, paleta y un puntil. La competencia con estas herramientas te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para la fabricación de cristalería.

HERRAMIENTAS DE PELETERO

Herramientas de artesano • 2,2 kg

5 GP



Incluye un estuche, punzón, 2 cuchillas para esquilar, rollo de hilo, tijeras, un par de alicates y un pequeño trozo de cuero. La competencia con estas herramientas te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para construir o reparar objetos hechos de cuero.

HERRAMIENTAS DE NAVEGACIÓN

Herramientas • 1,1 kg

25 GP



Incluye un estuche y mapas de océanos, lagos y mares. La competencia con las herramientas de navegador te permite trazar el rumbo de un barco y seguir tablas de navegación. Además, estas herramientas te permiten añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para evitar perderte en el océano.

HERRAMIENTAS DE ALBAÑIL

Herramientas de artesano • 3,6 kg

10 GP



Incluye un estuche, varios punzones, varias paletas, un martillo y un mazo. La competencia con estas herramientas te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para construir o reparar objetos hechos de piedra.

HERRAMIENTAS DE ALFARERO

Herramientas de artesano • 1,5 kg

10 GP



Incluye un estuche, alambres cortados, cuchilla para esculpir, calibrador, raspador, espátula, utensilios de modelado y pequeñas brochas. La competencia con estas herramientas te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para elaborar objetos de cerámica.

HERRAMIENTAS DE HERRERO

Herramientas de artesano • 3,8 kg

20 GP



Incluye un martillo de fragua, cinceles, set de sufrideras, tenazas, mandril de mano, placas de refuerzo, herradura, granetes, punzones, y un set de martillos y troqueles. La competencia con estas herramientas te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para elaborar objetos de hierro y metal.

HERRAMIENTAS DE LADRÓN

Herramientas • 0,5 kg

25 GP



Incluye una pequeña lima, juego de ganzúas, un pequeño espejo montado en un mango de metal, tijeras de hoja estrecha y pinzas. La competencia con estas herramientas te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para desarmar trampas o abrir cerraduras.

HERRAMIENTAS DE TEJEDOR

Herramientas de artesano • 2 kg

1 GP



Incluye un estuche, un peine de tejedor, 2 ganchillos, un desbaratador, varias bobinas y canillas, un hilo de hilván, rollos de cordel, y 30 metros de hilo delgado. La competencia con estas herramientas te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices afín a la sastrería y el tejido.

HERRAMIENTAS DE EBANISTA

Herramientas de artesano • 2,5 kg

1 GP



Incluye un estuche, un martillo, varios cinceles, y un cuchillo para esculpir. La competencia con estas herramientas te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para esculpir o grabar en madera.

MATERIALES ALQUÍMICOS

Herramientas de artesano • 3,5 kg

50 GP



Incluye viales, productos químicos y otros componentes necesarios para la elaboración de elixires tales como el fuego de alquimista. La competencia con estos materiales te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para la elaboración de productos alquímicos.

MATERIALES DE CERVECERÍA

Herramientas de artesano • 4 kg

20 GP



Incluye viales, frascos, tubos y otros componentes necesarios para la elaboración de cervezas, vinos y otros licores. La competencia con estos materiales te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para la elaboración de bebidas alcohólicas.

MATERIALES DE CALIGRAFÍA

Herramientas de artesano • 2,2 kg

10 GP



Incluye plumas para escribir, viales de tinta, pergamino y papel para la elaboración de documentos o arte ilustrado. La competencia con estos materiales te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para la elaboración de escritos o ilustraciones.

MATERIALES DE PINTOR

Herramientas de artesano • 2,4 kg

10 GP



Incluye viales o tarros de pinturas de colores primarios, brochas, pergamino, y otros componentes necesarios para la pintura o elaboración de ilustraciones a color. La competencia con estos materiales te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para pintar superficies o colorear ilustraciones.

"TRES DRAGONES"

Set de juego

1 GP



La competencia con este set de juego te permite añadir tu bonificador de competencia a las pruebas de característica que realices para jugar a un juego con este set.

AJEDREZ DE DRAGÓN

Set de juego • 0,2 kg

1 GP



La competencia con este set de juego te permite añadir tu bonificador de competencia a las pruebas de característica que realices para jugar a un juego con este set.

SET DE DADOS

Set de juego

1 SP



La competencia con este set de juego te permite añadir tu bonificador de competencia a las pruebas de característica que realices para jugar a un juego con este set.

BARAJA DE CARTAS

Set de juego

5 SP



La competencia con este set de juego te permite añadir tu bonificador de competencia a las pruebas de característica que realices para jugar a un juego con este set.

ATUENDO COMÚN

Ropa • 1,4 kg

5 SP



Ropa liviana pero de mala calidad, normalmente hecha de tela deshilachada. Cubre la parte superior e inferior de un cuerpo humano.

ATUENDO DE DISFRAZ

Ropa • 1,9 kg

5 GP



Prendas a menudo usadas por un artista e intérprete. Estas prendas se distinguen del atuendo común, ya que son de colores más brillantes, pero no tan bien elaboradas o atractivas como el atuendo elegante.

ATUENDO DE VIAJERO

Ropa • 1,8 kg

2 GP



Ropa diseñada para adaptarse bien a cualquier viajero principiante. Ligero y equipado con bolsillos y otros accesorios para guardar o esconder cosas, objetos y equipo.

ATUENDO ELEGANTE

Ropa • 2,5 kg

15 GP



Prendas a menudo usadas por aquellos a quienes les gusta presumir su riqueza o simplemente lucir lo mejor posible mientras están fuera de casa. Los atuendos elegantes son prendas bien hechas compuestas de los mejores materiales disponibles.

TÚNICA

Ropa • 1,7 kg

1 GP



Una túnica puede estar hecha de diversos materiales, y puede o no incluir una capucha.

CUERDA DE SEDA

2,5 kg

10 GP



Un rollo de 15 metros de cuerda de seda. La cuerda tiene 2 puntos de golpe y se puede romper con una prueba de Fuerza CD 17.

CUERDA DE CÁÑAMO

4,5 kg

1 GP



Un rollo de 15 metros de cuerda de cáñamo. La cuerda tiene 2 puntos de golpe y se puede romper con una prueba de Fuerza CD 17.

MOCHILA

Contenedor • 2,3 kg

2 GP



Puede contener hasta 28,3 dm³ o 13,6 kg de equipo. También puedes atar con una correa objetos, como un saco de dormir o un rollo de cuerda, en el exterior de una mochila.

BOLSA DE COMPONENTES

Contenedor • 1 kg

25 GP



Una pequeña bolsa de cuero para la cintura a prueba de agua, que cuenta con compartimentos para contener todos los componentes materiales y otros elementos especiales que necesitas para lanzar tus conjuros, a excepción de los componentes que tienen un coste específico.

BOLSA

Contenedor • 0,5 kg

5 SP

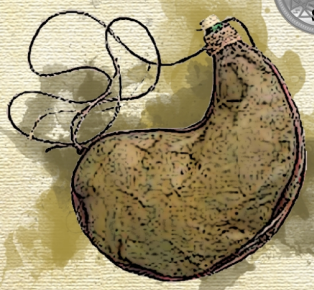


Puede contener hasta 5,7 dm³ o 2,7 kg de equipo.

ODRE

Contenedor • 2,3 kg (lleno)

2 SP



Puede contener hasta 2 L de líquido.

COFRE

Contenedor • 11, 4 kg

5 GP



Puede contener hasta 339,8 dm³ o 136,1 kg de equipo.

SACO

Contenedor • 0,3 kg

1 CP



Puede contener hasta 28,3 dm³ o 13,6 kg de equipo.

FRASCO

Contenedor • 0,5 kg

2 CP



Puede contener hasta 0,5 L de líquido.

CARCAJ

Contenedor • 0,4 kg

1 GP



Un carcaj puede contener hasta 20 flechas.

ESTUCHE DE VIROTES DE BALLESTA

Contenedor • 0,4 kg

1 GP



Este estuche de madera puede contener hasta 20 virotes de ballesta.

VIAL

Contenedor

1 GP



Puede contener hasta 120 mL de líquido.

BOTELLA

Contenedor • 0,4 kg

2 GP



Puede contener hasta 750 mL de líquido.

TAZA

Contenedor • 0,4 kg

2 CP



Puede contener hasta 0,5 L de líquido.

JARRA

Contenedor • 1,8 kg

2 CP



Puede contener hasta 3,8 L de líquido.

JARRÓN

Contenedor • 1,8 kg

2 CP



Puede contener hasta 4 L de líquido.

CUBO

Contenedor • 1 kg

5 CP



Puede contener hasta 11,4 L de líquido
o 85 dm³ de materia sólida.

BARRIL

Contenedor • 50 kg

2 GP



Puede contener hasta 182 L de líquido
o 182 dm³ de materia sólida.

CESTA

Contenedor • 0,9 kg

4 SP



Puede contener hasta 56,6 dm³ o 18,1 kg de equipo.

OLLA DE HIERRO

Contenedor • 4,5 kg

2 GP



Puede contener hasta 7,6 L de líquido.

GANCHO

1,8 kg

2 GP



Un instrumento de hierro con garras curvas y puntiagudas. Con un lazo de hierro adjunto en el extremo, utilizado para atar una cuerda. Los ganchos de agarre se pueden usar para escalar paredes, o para agarrar y arrastrar objetos.

CADENA

4,5 kg

5 GP



Mide 3 metros de largo, y cuenta con 10 puntos de golpe. Se puede romper con una prueba exitosa de Fuerza CD 20.

PALANCA

2,3 kg

2 GP



Usar una palanca garantiza ventaja en las pruebas de Fuerza, donde la energía de la palanca puede ser aplicada.

MARTILLO

1,4 kg

1 GP



Una herramienta ordinaria utilizada para clavar o remover clavos de superficies tales como madera.

PICO DE MINERO

4,5 kg

2 GP



Una herramienta ordinaria comúnmente utilizada en la minería.

PÉRTIGA

3,2 kg

5 CP



Una vara de 3 metros. Puede ser empleada para tocar o presionar algo a la distancia.

ALMÁDENA

4,7 kg

2 GP



Una herramienta ordinaria utilizada para golpear púas de hierro o triturar materiales tales como roca o piedra.

PALA

2,3 kg

2 GP



Una herramienta ordinaria que consiste en una pieza plana de metal, rectangular o trapezoidal, con los cantos más o menos redondeados, y normalmente algo cóncava, que está sujeta a un mango largo. Utilizada para mover carbón, tierra, nieve u otro material.

ESCALERA DE MANO

11,3 kg

1 SP



Un aparato portátil de 3 metros, constituido por dos largueros paralelos unidos a intervalos iguales por travesaños. Utilizado para alcanzar alturas extensas.

EQUIPO DE ESCALADA

5,4 kg

25 GP



Incluye pitones especiales, botas puntiagudas, guantes y un arnés. Puedes utilizar el equipo de escalador como una acción para anclarte; cuando hagas eso, no puedes caer más allá de 7,5 m desde el punto donde te has anclado y no puedes subir más de 7,5 m de distancia de ese punto sin deshacer el anclaje.

EQUIPO DE DISFRAZ

1,4 kg

25 GP



Esta bolsa de cosméticos, tintura de cabello, y pequeños accesorios, permite crear disfraces que cambian tu apariencia física. La competencia con este equipo te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para crear disfraces visuales.

EQUIPO DE FALSIFICACIÓN

2,3 kg

15 GP



Esta pequeña caja contiene varios papeles y pergaminos, plumas para escribir, tintas, sellos, lacre, láminas de oro y plata y otros suministros necesarios para falsificar de forma convincente documentos físicos. La competencia con este equipo te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para crear una falsificación física de un documento.

EQUIPO DE CURANDERO

1,5 kg

5 GP



Este equipo es una bolsa de piel que contiene vendas, pomadas, y férulas. El equipo sólo tiene diez usos. Como una acción, puedes gastar un uso del equipo para estabilizar una criatura que tiene 0 puntos de golpe, sin tener necesidad de hacer una prueba de Sabiduría (Medicina).

EQUIPO DE HERBALISMO

1,4 kg

5 GP



Este equipo contiene varios instrumentos tales como unas podadoras, mortero, pequeños sacos y viales usados por los herbalistas para crear remedios y pociones. La competencia con este equipo te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para identificar o utilizar hierbas. Además, la competencia con este equipo es requisito para crear antídotos y pociones curativas.

UTENSILIOS DE COCINA

Herramientas de artesano • 3,6 kg

1 SP



Este recipiente metálico contiene cubiertos simples y una taza. El recipiente consiste en dos piezas que se unen, un lado se puede usar como sartén y el otro como plato o tazón poco profundo.

EQUIPO DE VENENO

0,9 kg

50 GP



Un equipo de veneno incluye los viales químicos y otro equipo necesario para la creación de venenos. La competencia con este equipo te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para crear o usar venenos.

APAREJOS DE PESCA

1,8 kg

1 GP

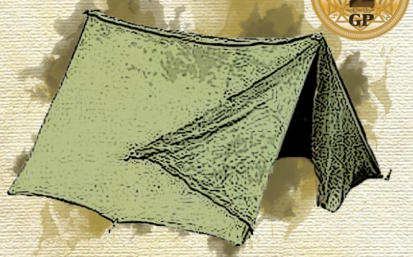


Este equipo incluye una caña de madera, un hilo de seda, cornamusas de corcho, anzuelos de acero, plomadas, señuelos de terciopelo y una red estrecha para pescar. La competencia con este equipo te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para cazar peces o pequeñas criaturas acuáticas.

TIENDA

-9 kg

2 GP



Un refugio simple portátil de lona, tiene capacidad para dos.

GAITA

Instrumento musical • 2,7 kg

30 GP



La competencia con este instrumento musical te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para tocar música con este instrumento en particular. Un bardo puede usar este instrumento musical como foco arcano para sus conjuros.

TAMBOR

Instrumento musical • 1,4 kg

6 GP



La competencia con este instrumento musical te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para tocar música con este instrumento en particular. Un bardo puede usar este instrumento musical como foco arcano para sus conjuros.

DULCIMER

Instrumento musical • 4,5 kg

25 GP



La competencia con este instrumento musical te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para tocar música con este instrumento en particular. Un bardo puede usar este instrumento musical como foco arcano para sus conjuros.

FLAUTA

Instrumento musical • 0,4 kg

2 GP



La competencia con este instrumento musical te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para tocar música con este instrumento en particular. Un bardo puede usar este instrumento musical como foco arcano para sus conjuros.

LAÚD

Instrumento musical • 1 kg

35 GP



La competencia con este instrumento musical te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para tocar música con este instrumento en particular. Un bardo puede usar este instrumento musical como foco arcano para sus conjuros.

LIRA

Instrumento musical • 0,8 kg

30 GP



La competencia con este instrumento musical te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para tocar música con este instrumento en particular. Un bardo puede usar este instrumento musical como foco arcano para sus conjuros.

FLAUTA DE PAN

Instrumento musical • 0,8 kg

12 GP



La competencia con este instrumento musical te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para tocar música con este instrumento en particular. Un bardo puede usar este instrumento musical como foco arcano para sus conjuros.

CUERNO

Instrumento musical • 0,9 kg

2 GP



La competencia con este instrumento musical te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para tocar música con este instrumento en particular. Un bardo puede usar este instrumento musical como foco arcano para sus conjuros.

VIOLA

Instrumento musical • 0,5 kg

30 GP



La competencia con este instrumento musical te permite añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para tocar música con este instrumento en particular. Un bardo puede usar este instrumento musical como foco arcano para sus conjuros.

CRISTAL

Foco arcano • 0,4 kg

20 GP

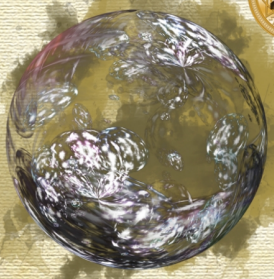


Un hechicero, brujo o mago puede utilizar este objeto como un foco de lanzamiento de conjuros.

ORBE

Foco arcano • 1,4 kg

20 GP



Un hechicero, brujo o mago puede utilizar este objeto como un foco de lanzamiento de conjuros.

CETRO

Foco arcano • 0,9 kg

10 GP



Un hechicero, brujo o mago puede utilizar este objeto como un foco de lanzamiento de conjuros.

VARA

Foco arcano • 1,8 kg

5 GP



Un hechicero, brujo o mago puede utilizar este objeto como un foco de lanzamiento de conjuros.

VARITA

Foco arcano • 0,5 kg

10 GP



Un hechicero, brujo o mago puede utilizar este objeto como un foco de lanzamiento de conjuros.

RAMITA DE MUÉRDAGO

Foco druídico

1 GP



Un druida puede utilizar este objeto como un foco de lanzamiento de conjuros.

VARA DE MADERA

Foco druídico • 1,8 kg

5 GP



Un druida puede utilizar este objeto como un foco de lanzamiento de conjuros.

VARITA DE TEJO

Foco druídico • 0,5 kg

10 GP



Un druida puede utilizar este objeto como un foco de lanzamiento de conjuros.

TÓTEM

Foco druídico

1 GP



Un druida puede utilizar este objeto como un foco de lanzamiento de conjuros.

AMULETO

Símbolo sagrado • 0,4 kg

5 GP



Se trata de una representación de un dios o panteón. Un clérigo o un paladín puede utilizar este objeto como foco de lanzamiento de conjuros mientras lo sostenga en la mano, portándolo de forma visible o llevándolo en un escudo.

EMBLEMA

Símbolo sagrado

5 GP



Se trata de una representación de un dios o panteón. Un clérigo o un paladín puede utilizar este objeto como foco de lanzamiento de conjuros mientras lo sostenga en la mano, portándolo de forma visible o llevándolo en un escudo.

RELICARIO

Símbolo sagrado • 0,9 kg

5 GP



Se trata de una representación de un dios o panteón. Un clérigo o un paladín puede utilizar este objeto como foco de lanzamiento de conjuros mientras lo sostenga en la mano, portándolo de forma visible o llevándolo en un escudo.

LINTERNA OJO DE BUEY

1 kg

10 GP



Proporciona una luz brillante en un cono de 18 m y luz tenue adicional en 18 m. Una vez encendido, arde durante 6 horas con un frasco de aceite (0,5 L).

LÁMPARA

0,5 kg

5 CP



Proporciona una luz brillante en un radio de 4,5 m y luz tenue adicional en 9 m. Una vez encendido, arde durante 6 horas con un frasco de aceite (0,5 L).

LINTERNA SORDA O CON CAPUCHA

1 kg

5 GP



Proporciona una luz brillante en un radio de 9 m y luz tenue adicional en 9 m. Una vez encendido, arde durante 6 horas con un frasco de aceite (0,5 L). Como una acción, puedes bajar la capucha, reduciendo la luz para atenuarla en un radio de 1,5 m.

ANTORCHA

0,5 kg

5 CP



Arde durante 1 hora, proporcionando una luz brillante en un radio de 6 m y luz tenue adicional en 6 m. Si haces un ataque cuerpo a cuerpo con una antorcha encendida e impactas, hace 1 punto de daño por fuego.

VELA

1 CP



Durante 1 hora, una vela proporciona una luz brillante en un radio de 1,5 m y luz tenue adicional en 1,5 m.

YESQUERO

0,4 kg

5 SP



Este pequeño recipiente contiene una pieza de acero, pedernal y la yesca (por lo general tela seca empapada ligeramente en aceite). Es utilizado para encender fuego. Usado para encender una antorcha, o cualquier otra cosa empapada en combustible, Toma una acción. Encender cualquier otro fuego toma 1 minuto.

LIBRO

2,3 kg

25 GP



Un libro puede contener poesía, descripciones históricas, información relativa a un campo en particular de conocimiento, diagramas y notas sobre artilugios gnomos o casi cualquier otra cosa que pueda ser representada mediante el uso de texto o imágenes.

LIBRO DE CONJUROS

1,4 kg

50 GP



Esencial para los magos, un libro de conjuros es un tomo encuadernado de cuero con 100 páginas de pergamino en blanco, adecuadas para inscribir conjuros.

PERGAMINO

1 SP



Material parecido al papel hecho a partir de la piel de cordero o de otros animales, especialmente fabricado para poder escribir sobre él.

PAPEL

2 SP



Una simple hoja de papel.

PLUMA PARA ESCRIBIR

2 CP



Utensilio para la escritura con tinta sobre pergamino u otra superficie similar.

TINTA

10 GP



Un frasco de 30 mL de tinta.

ESTUCHE DE MAPAS O PERGAMINOS

0,4 kg

1 GP



Este estuche cilíndrico de cuero puede contener hasta 10 hojas enrrolladas de papel, o 10 hojas enrrolladas de pergamino.

LUPA

100 GP



Esta lupa permite una mirada más cercana a objetos pequeños. También es útil como un sustituto del pedernal y acero para iniciar un fuego. Encender un fuego con una lupa requiere luz tan brillante como la luz del solpara enfocarla, yesca para encender, y unos 5 minutos para que el fuego se encienda. Una lupa da ventaja sobre cualquier prueba que realices para inspeccionar un objeto muy pequeño o muy detallado.

ESPEJO DE ACERO

0,2 kg

5 GP



Fabricado con acero, este dispositivo de mano está equipado con una superficie de vidrio reflectante.

ÁBACO

0,9 kg

2 GP

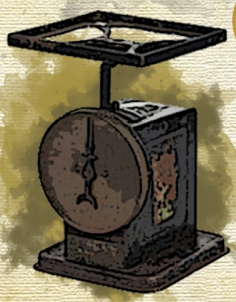


Es una herramienta de cálculo que utilizan los comerciantes y mercaderes para calcular las ganancias y comerciar con sus clientes.

BALANZA DE MERCADER

1,4 kg

5 GP



Con la balanza, puedes medir el peso exacto de los objetos pequeños, como los metales preciosos en bruto, o comerciar bienes, para ayudar a determinar su valor.

CATALEJO

0,4 kg

1,000 GP

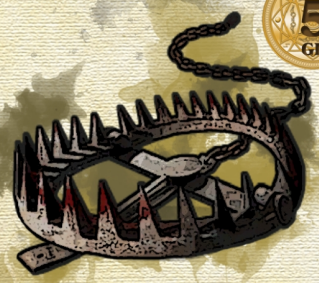


Los objetos vistos a través de él son ampliados al doble de su tamaño.

TRAMPA DE CAZA

11,3 kg

5 GP



La víctima debe tener éxito en una prueba de Destreza CD 13 o recibe 1d4 de daño perforante y deja de moverse. Hasta que no se libere la criatura de la trampa, se verá su movimiento limitado por el largo de la cadena. Usando su acción, la criatura puede liberarse teniendo éxito en una prueba de Fuerza CD 13. Cada intento fallido hace 1 punto de daño perforante a la criatura atrapada.

ARIETE PORTÁTIL

15,8 kg

4 GP



Puedes utilizarlo para derribar puertas. Al hacerlo, ganas una bonificación de +4 en la prueba de Fuerza. Otro personaje puede ayudarte a utilizar el ariete, dándote ventaja en esa prueba.

RELOJ DE ARENA

0,6 kg

25 GP



Este aparato mide exactamente 60 minutos de tiempo una vez que toda la arena de su parte superior ha alcanzado el fondo.

PIQUETA DE HIERRO

2,3 kg

1 GP



Picos de hierro con una variedad de usos, siendo el más común el de atar y fijar las tiendas al terreno. Incluye 10 piquetas.

APAREJO DE POLEAS

2,3 kg

1 GP



Un conjunto de poleas con un cable enroscado a través de ellos y un gancho para sujetar los objetos, permite izar hasta cuatro veces el peso normal que puedes levantar.

PITÓN

0,1 kg

5 CP



Una punta hecha de acero que sirve para escalar en rocas.

VIAL DE ÁCIDO

Arma improvisada • A distancia

25 GP



2d6 ÁCIDO

(1/4)

FRASCO DE FUEGO DE ALQUIMISTA

0,5 kg

50 GP



Este fluido, pegajoso y adhesivo, se inflama cuando se expone al aire. Como una acción, puedes lanzar este frasco hasta 6 m, rompiéndolo en el impacto. Puede ser usado como arma improvisada para un ataque a distancia. Si se tiene éxito, el objetivo sufre 1d4 de daño por fuego al iniciar cada turno suyo. Una criatura puede poner fin a este daño gastando su acción para hacer una prueba Destreza CD 10 para extinguir las llamas.

ANTÍDOTO

50 GP



Una criatura que beba el líquido de este vial gana ventaja en los tíros de salvación contra veneno durante 1 hora. No otorga beneficios a los muertos vivientes o constructos.

VENENO BÁSICO

Veneno • Herida

100 GP



Rocía un arma cortante o perforante o un máximo de tres piezas de munición. Esto toma una acción. Una criatura golpeada por el arma o la munición envenenada debe hacer una tirada de salvación de CD 10 de Constitución o recibir 1d4 de daño por veneno. Una vez aplicado, el veneno conserva la potencia durante 1 minuto antes de secarse.

FRASCO DE AGUA BENDITA

0,4 kg

25 GP



Como una acción, puedes salpicar el contenido de este frasco a una criatura a no más de 5 m de ti o tirarlo hasta una distancia de 6 m, rompiéndolo en el impacto. Puede ser usado como arma improvisada para un ataque a distancia. Si el objetivo es un demonio o muerto viviente, sufre 2d6 de daño radiante. Un clérigo o paladín puede crear agua bendita realizando un ritual especial.

FRASCO DE ACEITE

0,6 kg

1 SP

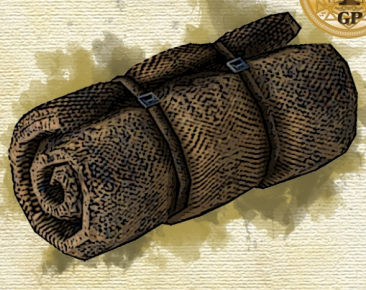


Como una acción, puedes salpicar el aceite de este frasco sobre una criatura a no más de 5 m de ti, o tirarlo hasta una distancia de 6 m, rompiéndolo en el impacto. Puede ser usado como arma improvisada para un ataque a distancia. Si impacta, el objetivo se cubrirá de aceite por 1 minuto, y al sufrir cualquier daño por fuego durante ese tiempo, recibirá 5 puntos de daño extra de fuego por el aceite ardiendo. [...]

SACO DE DORMIR

3,2 kg

1 GP

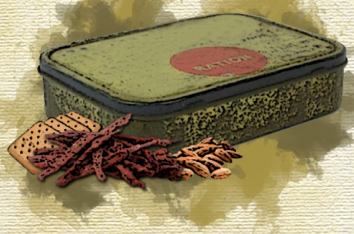


Saco que puede enrollarse para transportarse comodamente durante el viaje. Puede guardarse o atarse con una correa al exterior de una mochila.

RACIONES

Alimento • 1 kg

5 SP

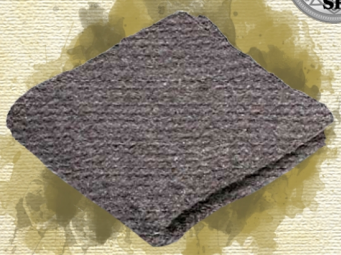


Las raciones consisten en alimentos secos adecuados para un viaje prolongado, incluyendo carne seca, frutos secos, galletas y nueces. Una paca de raciones suministra suficiente comida para alimentarse bien por un día.

MANTA

1,4 kg

5 SP



Una simple manta hecha de lana.

CAMPANILLA

1 GP



Un dispositivo utilizado para crear un timbre audible que se usa a menudo para llamar la atención de otros.

ANILLO DE SIGNATURA

5 GP



Los anillos de signatura son anillos bordados personalmente que se pueden sumergir para crear una firma única y personal en un sello.

LACRE

5 SP



Una mezcla de ingredientes que ha sido pigmentada. Se ablanda por calentamiento y se usa para hacer sellos.

GRILLETES

2,7 kg

2 GP



Pueden retener una criatura pequeña o mediana. Para escapar de los grilletes se requiere una prueba exitosa de Destreza CD 20. Para romperlos se requiere una prueba exitosa de Fuerza CD 20. Cada conjunto de grilletes viene con una llave. Sin la llave, una criatura hábil con herramientas de ladrón puede abrir la cerradura con una prueba exitosa de Destreza CD 15. Los grilletes tienen 15 puntos de golpe.

PERFUME

5 GP



Un frasco de perfume contiene 30 mL de líquido que se puede aplicar directamente sobre la piel, sobre la ropa o se puede rociar abiertamente para enmascarar o eliminar olores.

SILBATO DE SEÑALES

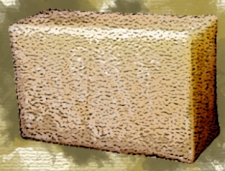
5 CP



Un pequeño dispositivo de madera o metal utilizado como un instrumento para crear un tono audible, a menudo utilizado para llamar la atención de otros.

JABÓN

2 CP



Una barra de jabón. Ayuda a mantener la higiene personal al eliminar los gérmenes, bacterias y la suciedad de la piel.

TROZO DE TIZA

1 CP

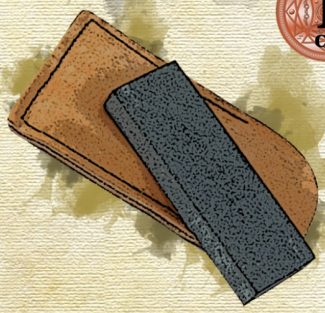


La tiza es usada para marcar sobre superficies sólidas tales como ladrillo, granito o piedra. La tiza puede ser removida con agua.

PIEDRA DE AFILAR

0,4 kg

1 CP



Una piedra de grano fino utilizada en el afilado de herramientas de corte y armas.

ARMAS DE PLATA



Por un costo de 100 gp, puedes enchapar un arma o 10 piezas de munición en plata. Algunos monstruos que tienen inmunidad o resistencia a las armas no mágicas son susceptibles a las armas de plata.

CERRADURA

0,4 kg.

10 GP



Esta cerradura viene junto con su respectiva llave. Sin la llave, una criatura hábil con herramientas de ladrón puede abrir esta cerradura con una prueba exitosa de Destreza CD 15.

LLAVE DE ESTANCIA

Escuálido

7 CP



Esta llave te permite hospedarte una noche en una estancia escuálida.

LLAVE DE ESTANCIA

Pobre

1 SP



Esta llave te permite hospedarte una noche en una estancia pobre.

LLAVE DE ESTANCIA

Módesto

5 SP



Esta llave te permite hospedarte una noche en una estancia modesta.

LLAVE DE ESTANCIA

Confortable

8 SP



Esta llave te permite hospedarte una noche en una estancia confortable. El no devolver esta llave al posadero puede resultar en consecuencias legales o multas.

LLAVE DE ESTANCIA

Rico

2 GP



Esta llave te permite hospedarte una noche en una estancia rica. El no devolver esta llave al posadero puede resultar en consecuencias legales o multas.

LLAVE DE ESTANCIA

Aristocrático

4 GP



Esta llave te permite hospedarte una noche en una estancia aristocrática. El no devolver esta llave al posadero puede resultar en consecuencias legales o multas.

LLAVE

? GP

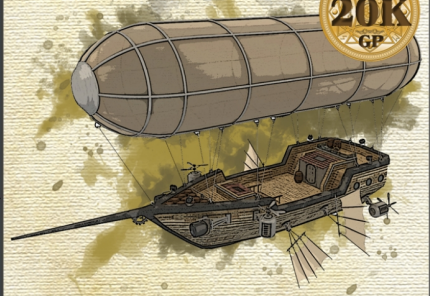


Una llave misteriosa.

DIRIGIBLE

Vehículo aéreo • 12,5 km/h

20K GP



Clase de armadura: 13
Puntos de golpe: ---
Umbral de daño: ---

Tripulación: 10
Pasajeros: 20
Carga: 1 t

BUQUE DE GUERRA

Vehículo acuático • 4 km/h

25K GP



Clase de armadura: 15
Puntos de golpe: 500
Umbral de daño: 20

Tripulación: 60
Pasajeros: 60
Carga: 200 t

VELERO

Vehículo acuático • 3 km/h

10K GP



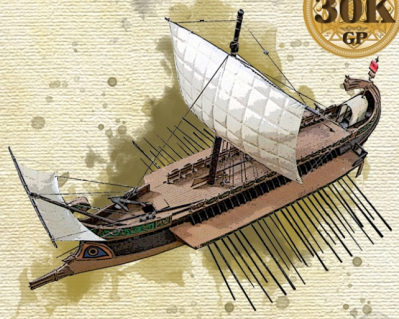
Clase de armadura: 15
Puntos de golpe: 300
Umbral de daño: 15

Tripulación: 20
Pasajeros: 20
Carga: 100 t

GALERA

Vehículo acuático • 6,5 km/h

30K GP



Clase de armadura: 15
Puntos de golpe: 500
Umbral de daño: 20

Tripulación: 80
Pasajeros: ---
Carga: 150 t

DRAKKAR

Vehículo acuático • 5 km/h

10K GP



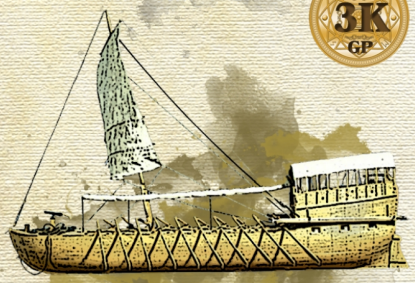
Clase de armadura: 15
Puntos de golpe: 300
Umbral de daño: 15

Tripulación: 40
Pasajeros: 150
Carga: 10 t

BARCAZA

Vehículo acuático • 1,5 km/h

3K GP



Clase de armadura: 15
Puntos de golpe: 100
Umbral de daño: 10

Tripulación: 1
Pasajeros: 6
Carga: 1 t

BOTE DE REMOS

Vehículo acuático • 2,5 km/h

50 GP



Si eres competente con vehículos acuáticos puedes añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para controlar este vehículo en circunstancias difíciles. Este bote no puede remar contracorriente en cursos del río muy fuertes, pero puede ser transportado río arriba por animales de carga por las orillas.

CARRO

Vehículo terrestre • 272 kg

100 GP



Si eres competente con vehículos terrestres puedes añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para controlar este vehículo en circunstancias difíciles.

TRINEO

Vehículo terrestre • 136 kg

20 GP



Si eres competente con vehículos terrestres puedes añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para controlar este vehículo en circunstancias difíciles.

CARRETÓN

Vehículo terrestre • 181 kg

35 GP



Si eres competente con vehículos terrestres puedes añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para controlar este vehículo en circunstancias difíciles.

CARRUAJE

Vehículo terrestre • 45 kg

250 GP



Si eres competente con vehículos terrestres puedes añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para controlar este vehículo en circunstancias difíciles.

CARRETA

Vehículo terrestre • 90 kg

15 GP



Si eres competente con vehículos terrestres puedes añadir tu bonificador de competencia a cualquier prueba que realices para controlar este vehículo en circunstancias difíciles.

BOCADO Y BRIDAS

0,5 kg

2 GP

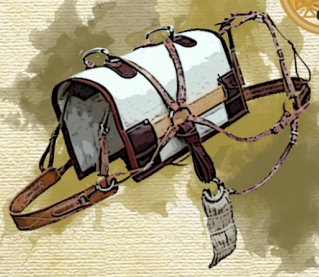


Equipo insertado dentro o alrededor de la boca de un caballo u otra montura. Se usa para dirigir al animal en la dirección deseada.

SILLA DE CARGA

7 kg

5 GP



Un dispositivo diseñado para ser asegurado en la espalda de un caballo, mula u otro animal de trabajo para que pueda transportar cargas pesadas como equipo, cargamento, leña o armas demasiado pesadas para ser transportadas por humanoides.

SILLA DE MONTAR

11,4 kg

10 GP



Elemento que une al jinete a los lomos de su montura. Es usada para la mayor comodidad del jinete y para cuidar el lomo del animal.

SILLA EXÓTICA DE MONTAR

18 kg

60 GP



Elemento que une al jinete a los lomos de su montura. Es usada para la mayor comodidad del jinete y para cuidar el lomo del animal. Una silla de montar exótica es equisito para montar cualquier montura acuática o voladora.

SILLA MILITAR DE MONTAR

13,5 kg

20 GP



Elemento que une al jinete a los lomos de su montura. Es usada para la mayor comodidad del jinete y para cuidar el lomo del animal. Te proporciona ventaja en cualquier prueba que realices para permanecer montado. Una silla de montar militar sostiene al jinete ayudándole a permanecer en su silla en una montura activa en batalla.

ALFORJAS

3,6 kg

4 GP



Atadas y transportadas en un caballo u otra montura, las alforjas brindan espacio de almacenamiento adicional para el equipo pequeño y otros artículos.

ALIMENTO ANIMAL

5 kg

5 CP



Este saco de 5 kg de comida animal puede abastecer de suficiente alimento para un día a un caballo, mula, o animales similares.

MANZANA

Alimento • 1/4 kg

3 CP



Una manzana sacia el hambre por 1d4 - 1 horas.

TROZO DE QUESO

Alimento • 1/4 kg

1 SP



Un trozo de queso sacia el hambre por 1d4 horas.

BARRA DE PAN

Alimento • 1/2 kg

2 SP



Una barra de pan sacia el hambre por 1d4 + 1 horas.

TROZO DE CARNE

Alimento • 1/2 kg

3 SP



Un trozo de carne sacia el hambre por 1d6 + 3 horas, requiere cocción para evitar intoxicación por comida

MUSLO DE PAVO

Alimento • 1/4 kg

2 SP



Un muslo de pavo sacia el hambre por 1d6 horas.

TAZÓN DE CERVEZA

Bebida

4 CP



Un tazón relleno de cerveza.

JARRA DE CERVEZA

Bebida

2 SP



Una jarra de 5 L rellena de cerveza.

JARRA DE VINO

Bebida

2 SP



Una jarra de 5 L rellena de vino común.

VINO EXCELENTE

Bebida • 1,2 kg

10 GP



Una botella de vino excelente.

VINO EXCELENTE

Bebida • 1,2 kg

10 GP



Una botella de vino excelente.

VINO EXCELENTE

Bebida • 1,2 kg

10 GP



Una botella de vino excelente.

DAGA

Arma simple • Cuerpo a cuerpo

2 GP



1d4 PERFORANTE

Sutil | Ligera | Arrojadiza (4/12)
0,4 kg

DAGA

Arma simple • Cuerpo a cuerpo

2 GP



1d4 PERFORANTE

Sutil | Ligera | Arrojadiza (4/12)
0,4 kg

DAGA

Arma simple • Cuerpo a cuerpo

2 GP



1d4 PERFORANTE

Sutil | Ligera | Arrojadiza (4/12)
0,4 kg

DAGA

Arma simple • Cuerpo a cuerpo

2 GP



1d4 PERFORANTE

Sutil | Ligera | Arrojadiza (4/12)
0,4 kg

DAGA

Arma simple • Cuerpo a cuerpo

2 GP



1d4 PERFORANTE

Sutil | Ligera | Arrojadiza (4/12)
0,4 kg

DAGA

Arma simple • Cuerpo a cuerpo

2 GP



1d4 PERFORANTE

Sutil | Ligera | Arrojadiza (4/12)
0,4 kg

HACHA DE BATALLA

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

10 GP



1d8 CORTANTE

Versátil (1d10)
1,8 kg

CERBATANA

Arma marcial • A distancia

10 GP



1 PERFORANTE

Recarga | Munición (5/20)
0,4 kg

CLAVA

Arma simple • Cuerpo a cuerpo

1 SP



1d4 CONTUNDENTE

Ligera
1 kg

DARDO

Arma simple • A distancia

5 GP



1d4 PERFORANTE

Sutil | Arrojadiza (4/12)
0,1 kg

MAYAL

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

10 GP



1d8 CONTUNDENTE

1,1 kg

GRAN CLAVA

Arma simple • Cuerpo a cuerpo

2 SP



1d8 CONTUNDENTE

A 2 manos
4,5 kg

GRAN HACHA

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

30 GP



1d12 CORTANTE

A 2 manos | Pesada
3,2 kg

GUJA

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

20 GP



1d10 CORTANTE

A 2 manos | Pesada|Alcance
2,7 kg

ALABARDA

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

20 GP



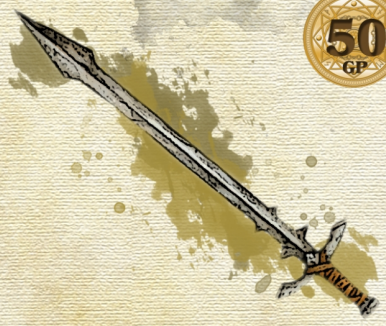
1d10 CORTANTE

A 2 manos | Pesada|Alcance
2,7 kg

ESPADÓN

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

50 GP



2d6 CORTANTE

A 2 manos | Pesada
2,7 kg

JABALINA

Arma simple • Cuerpo a cuerpo

5 SP



1d6 PERFORANTE

Arrojadiza (6/24)
0,9 kg

HACHA DE MANO

Arma simple • Cuerpo a cuerpo

5 GP



1d6 CORTANTE

Ligera | Arrojadiza (4/12)
0,9 kg

ARCO LARGO

Arma marcial • A distancia

50 GP



1d8 PERFORANTE

A 2 manos | Pesada | Munición (30/120)
1 kg

MARTILLO LIGERO

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

2 GP



1d4 CONTUNDENTE

Ligera | Arrojadiza (4/12)
1 kg

LANZA

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

10 GP



1d12 PERFORANTE

Alcance | Especial
2,7 kg

BALLESTA LIGERA

Arma simple • A distancia

25 GP



1d8 PERFORANTE

A 2 manos | Recarga |Munición (16/64)
2,3 kg

BALLESTA DE MANO

Arma marcial • A distancia

75 GP



1d8 PERFORANTE

Ligera | Recarga | Munición (6/24)
1,4 kg

BALLESTA PESADA

Arma marcial • A distancia

50 GP



1d10 PERFORANTE

A 2 manos | Pesada | Recarga
Munición (20/80)
8,2 kg

ESPADA LARGA

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

15 GP



1d8 CORTANTE

Versátil (1d10)
1,5 kg

MAZA

Arma simple • Cuerpo a cuerpo

5 GP



1d6 CONTUNDENTE

1,8 kg

ATARRAGA

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

10 GP



2d6 CONTUNDENTE

A 2 manos | Pesada
4,5 kg

LUCERO DEL ALBA

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

15 GP



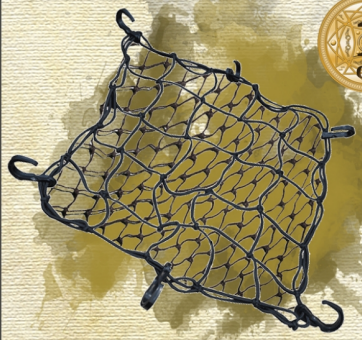
1d8 PERFORANTE

1,8 kg

RED

Arma marcial • A distancia

1 GP



Arrojadiza (1/3) | Especial
1,4 kg

PICA

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

5 GP



1d10 PERFORANTE

A 2 manos | Pesada | Alcance
8,2 kg

BASTÓN

Arma simple • Cuerpo a cuerpo

2 SP



1d6 CONTUNDENTE

Versátil (1d8)
1,8 kg

ESTOQUE

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

25 GP



1d8 PERFORANTE

Sutil
0,9 kg

CIMITARRA

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

25 GP



1d6 CORTANTE

Sutil | Ligera
1,4 kg

ARCO CORTO

Arma simple • A distancia

25 GP



1d6 PERFORANTE

A 2 manos | Munición (16/64)
1 kg

ESPADA CORTA

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

10 GP



1d6 CORTANTE

Sutil | Ligera
1 kg

HOZ

Arma simple • Cuerpo a cuerpo

1 GP



1d4 CORTANTE

Ligera
1 kg

HONDA

Arma simple • A distancia

1 SP



1d4 CONTUNDENTE

Munición (6/24)

LANZA

Arma simple • Cuerpo a cuerpo

1 GP



1d12 PERFORANTE

Versátil (1d8) | Arrojadiza (4/12)
1,4 kg

TRIDENTE

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

5 GP



1d6 PERFORANTE

Versátil (1d8) | Arrojadiza (4/12)
1,8 kg

PICA DE GUERRA

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

5 GP



1d8 PERFORANTE

1 kg

MARTILLO DE GUERRA

Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

15 GP



1d8 CONTUNDENTE

Versátil (1d10)
1 kg

LÁTIGO

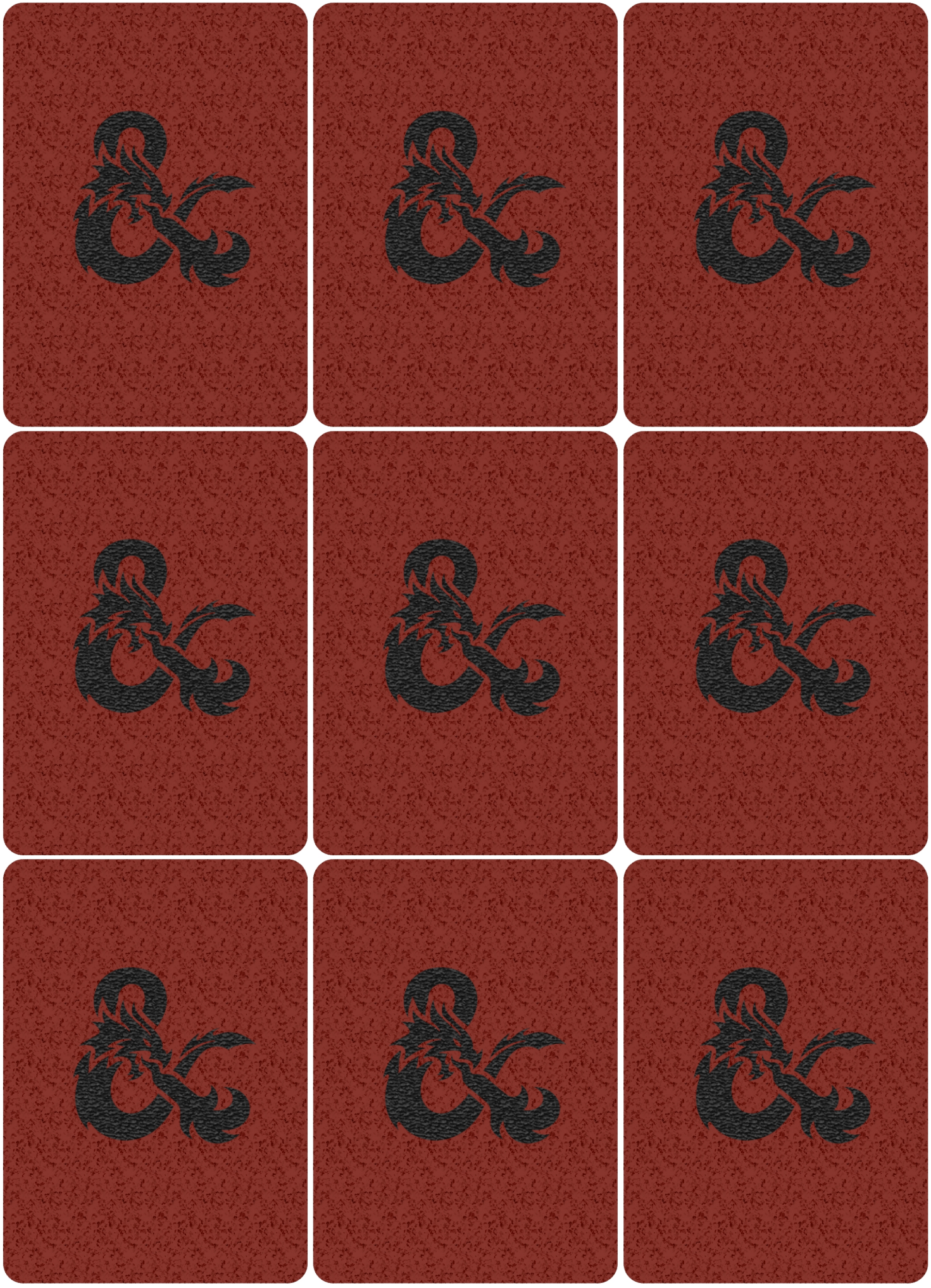
Arma marcial • Cuerpo a cuerpo

2 GP



1d4 CORTANTE

Sutil | Alcance
1,3 kg























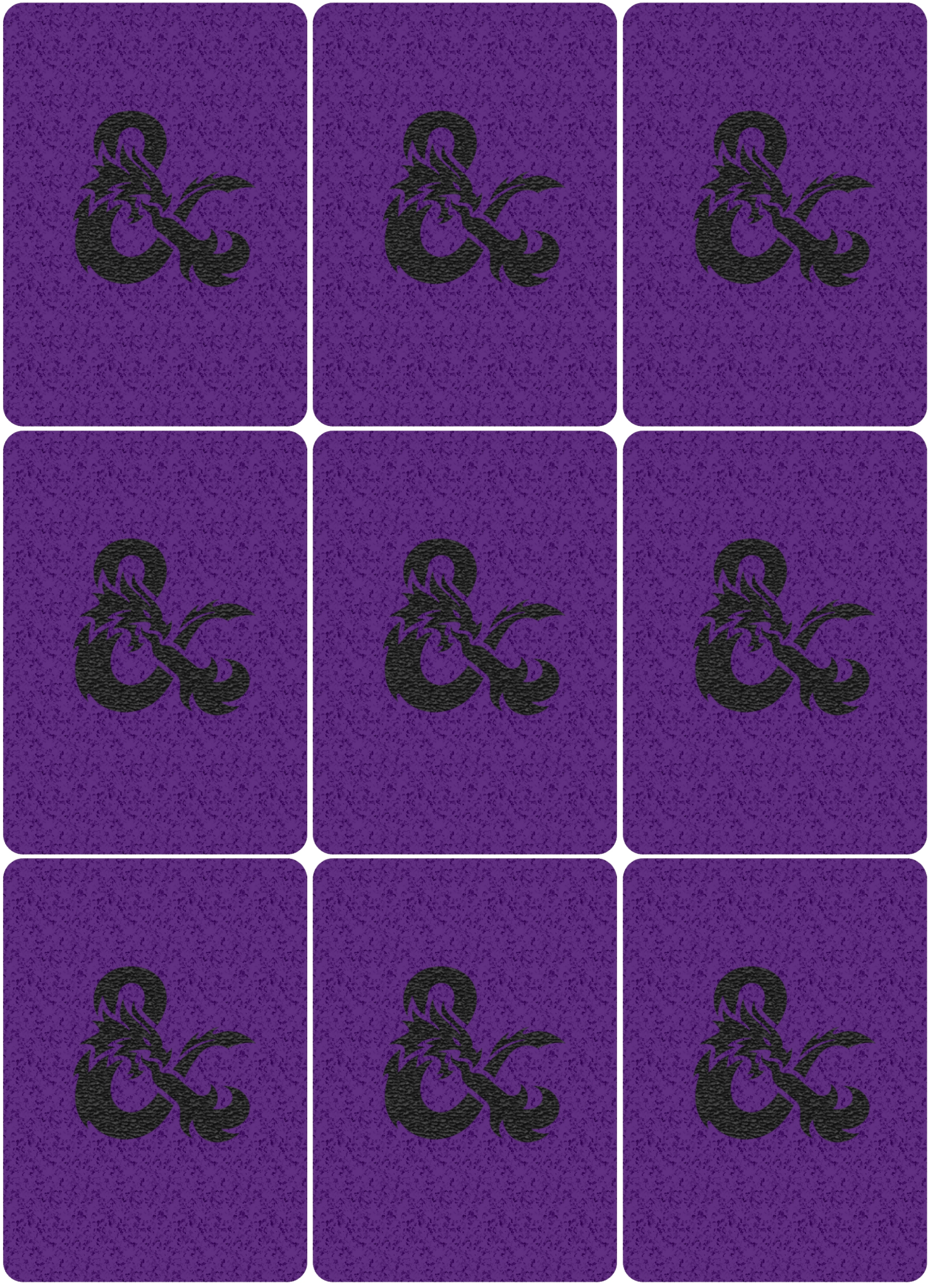













CP
CP
CP
SP
SP
SP
GP
GP
GP