



COMPENDIO DE VENENOS



Una ampliación para La Marca del Este por el Contemplador

EL CONTEMPLADOR

Esta ampliación para el juego La Marca del Este presenta un conjunto de treinta y cuatro venenos que vienen a sumarse a algunos ya presentados en anteriores suplementos. Pero en esta ocasión, no solo se incluyen algunos de los más poderosos venenos de La Marca y alrededores, si no las reglas que permiten a los Ladrones buscarlos en su estado natural, como ya ocurriese con las plantas para los Elfos y Exploradores o los minerales en el caso de los Enanos.

De esta forma, un Ladrón puede decidir realizar una búsqueda de venenos en determinadas zonas. Por su parte, el explorador también podrá intentar una búsqueda, pero debido a no ser un habitual usuario de estos, sus posibilidades de éxito serán más reducidas.

El esquema con que se presentan es el siguiente:

Nombre: Donde se indica la denominación más común del objeto en la zona de Robleda y alrededores, aunque en otras localizaciones podría recibir otros nombres diferentes.

Zona: Hace referencia a la localización geográfica más común donde podrá encontrarse en condiciones naturales.

Descripción: Una breve descripción de los efectos que produce.

Posibilidad de encontrarla: Éste apartado es exclusivo para Ladrones y Exploradores. Dichos personajes, pueden realizar una búsqueda de éstos objetos cuando se encuentren en una zona determinada. Para ello solo tienen que decir que van a realizar una búsqueda de venenos y el tiempo que dedicarán a dicha acción, debiendo destinar un mínimo de 1 día a esta tarea. Los exploradores siempre tienen un 20% menos de posibilidades de encontrar un veneno hasta un mínimo de 1%. Después, solo se deben seguir los siguientes pasos:

1-El Master debe lanzar 1d6, con un resultado de 5 o 6 indicará que el jugador ha encontrado algo.

2- El jugador lanza 1d100, se compara el resultado con la lista correspondiente, y todos aquellos objetos cuyo porcentaje de "probabilidad de encontrarlo" sea menor que el resultado obtenido habrá sido encontrado por el jugador.

3- El Master lanza 1d10 para determinar cuantos gramos / mililitros de dicho material ha encontrado. En algunos casos como en frutos o semillas la puntuación de las decenas indica el número de éstas que se consigue.

Coste en tienda / Probabilidad de venta: Refleja cuanto costaría adquirir el producto en una tienda normal, y la probabilidad de encontrar dicho producto en una tienda.

En las descripciones de los venenos no se indica que se deba realizar una prueba de Salvación contra Venenos, pues se entiende que se permite dicha prueba para todos los venenos a menos que se indique lo contrario. De igual modo, los efectos de parálisis que en algunos casos se pueden producir, también permiten realizar una tirada de salvación contra parálisis a menos que se indique lo contrario.

Espero que éste documento sirva a muchos grupos de jugadores. Un saludo:

El Dungeon Master

EL CONTEMPLADOR

A continuación se presenta una tabla donde se recogen las principales localizaciones donde podrán encontrarse los elementos que en este documento se recogen, relacionados con aquellos venenos que en ellas podrán encontrar los aventureros. Dicha tabla se añade como ayuda a la hora de determinar que encuentran los exploradores o ladrones que quieran realizar una búsqueda, como anteriormente he descrito.



Llanura	Desierto	Bosque	Mar	Cacerna	Selva	Costas
Balandre	Cadillo	Actea	Dasiático	Cianato	Daphne	Huevo de Catan
Bardana	Kalmia	Celastrácea	Mielga	Clitocybe	Guanajuato	Morchela
Celastrácea	Saguaro	Cicuta			Helecho	Pitohui
Cicuta	Surucú	Diefembaquia			Ipecacuara	
Dulcamara		Pleuroto			Matamoscas	
Hiedra venenosa					Rana flecha	
Múgete					Tamazul	
Ortiga						
Ricino						
Ruibarbo						
Tangare						
Vedégambre						
Wistaria						

EL CONTEMPLADOR

NOMBRE: Actea

ZONA: Zonas Boscosas

DESCRIPCIÓN: Éste veneno se extrae de las bayas de la Actea, tras convertir dicho fruto en una pasta densa. Al ingerirse produce fuertes dolores gastrointestinales que perdurarán durante seis días. Si no se recibe atención, se morirá por deshidratación.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 35%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 100 mo por 35 gramos (2 usos) / 50%

NOMBRE: Balandre

ZONA: Llanuras

DESCRIPCIÓN: Éste veneno se extrae de las flores de Balandre, que al ser preparadas como infusión, adquieren sus propiedades venenosas. Alguien que ingiera dicha infusión sufrirá dolores cardíacos que le incapacitarán hasta 1d3+1 turnos. Con una dosis alta (unas 10 infusiones) sufrirá fuertes convulsiones hasta caer muerto en un plazo de 10 turnos

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 24%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 215 mo por 135 gramos (3 usos) / 40%

NOMBRE: Bardana

ZONA: Llanuras Templadas

DESCRIPCIÓN: Éste veneno se extrae de unas hormigas que habitan en algunas zonas de La Marca, especialmente en Los Paramos del Pasto. Al aplastar el abdomen de éstos insectos, se produce una pasta negruzca y viscosa muy ácida que ingerida produce fuertes dolores estomacales que llegan hasta las ulceraciones. Las criaturas afectadas pierden 1d12 PG.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 46%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 345 mo por 135 gramos de pasta (1 uso) / 60%

NOMBRE: Cadillo

ZONA: Zonas Desérticas

DESCRIPCIÓN: El veneno se obtiene de las espinas del cactus conocido como Cadillo o "Espina del Diablo". Generalmente se usa la espina directamente para inocular el veneno, usándose como munición en muchas cerbatanas. Los efectos pasan desde alucinaciones graves (con una inyección), hasta un coma pasajero (con tres o más inyecciones)

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 25%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 245 mo por cada 10 espinas / 35%

NOMBRE: Huevo de Catan

ZONA: Arrecifes Cósteros

DESCRIPCIÓN: El Catan es un ser reptilisco con cortas alas que no supera los 40cm de longitud. Suele cazar pequeñas aves pesqueras. Sus huevos son altamente indigestos para la mayoría de seres vivos. En algunos casos se usa para producir platos que produzcan vómitos en los comensales dejándolos indispuestos 1d4 horas.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 24%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 135 mo por cada media docena de huevos / 30%

NOMBRE: Celastrácea

ZONA: Bosques y Llanuras

DESCRIPCIÓN: Éste veneno se extrae del tallo de la celastrácea, una planta de bajo porte que crece en los bosques y llanuras cercanos a El Yermo. El polvo que se genera machacando dicho tallo, se usa para lanzar sobre una víctima que comenzará a sufrir ataques de asma (pérdida de 1d3 turnos), o incluso la muerte si la dosis es alta (5 dosis) en un período de 1d4 horas, tiempo en el cual, estará incapacitado.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 22%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 345 mo por cada 345 gramos (3 dosis) / 35%

NOMBRE: Cianato

ZONA: Cavernas de zonas Templadas

DESCRIPCIÓN: Éste veneno se extrae de unas arañas de color blanquecino que habitan en la profundidad de algunas cavernas. Suele ser usado para acabar con chivatos o traidores sin arrebatárles la vida, sólo para dejar un mensaje claro para futuros traidores. Alguien que ingiera dicho veneno perderá la capacidad de usar la lengua, ya sea para hablar (penalizador de 2 en las pruebas sociales) o para comer (pérdida del gusto)

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 15%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 175 mo por cada 123 gramos de pasta (1 uso) / 20%

EL CONTEMPLADOR

NOMBRE: Cicuta

ZONA: Zonas de Llanura o Boscosas

DESCRIPCIÓN: El fruto del que se extrae éste poderoso veneno está prohibido cultivarlo en todos los territorios de la Marca, pero aun así, son muchas las ocasiones en que un cargamento de éste poderoso veneno llega hasta los mercados de Robleda y alrededores. Alguien que ingiera éste fruto convertido en polvo, morirá entre terribles convulsiones en un periodo de 1 hora.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: -

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 500 mo un fruto (una dosis) / 25%

NOMBRE: Clitocybe

ZONA: Cavernas de Zonas Templadas

DESCRIPCIÓN: Producido al aplastar unas setas del mismo nombre que crecen cerca de acumulaciones acuosas en cuevas profundas, de ser ingerido produce alteraciones en la consciencia arrastrando al sujeto a un estado de alucinaciones que le hará perder el entendimiento.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 24%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 750 mo por cada 2 setas (1 uso) / 35%

NOMBRE: Daphne

ZONA: Selvas

DESCRIPCIÓN: La hoja de Daphne se aplasta hasta obtener un liquido fuertemente aturdidor usado sobre todo por los gremios de asesinos para capturar con vida a algunas personas. Produce aturdimiento (no puede realizar acciones) durante 1d10+2 turnos y la perdida de 1d6 PG.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 56%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 453 mo por 135 ml (2 usos) / 70%

NOMBRE: Dasiático

ZONA: Mar

DESCRIPCIÓN: Éste potente veneno se extrae del aguijón de un tipo de manta raya que habita el Mar del Coral, y cuyo contacto con la piel produce un estado de parálisis transitorio de breve duración, 1d10 turnos.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 12%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 780 mo por 100ml (4 uso) / 30%

NOMBRE: Diefembaquia

ZONA: Bosques

DESCRIPCIÓN: Al aplastar con un mortero las hojas de la Diefembaquia se consigue un veneno que de ser ingerido produce una hinchazón de la zona bucal que lleva a la muerte por asfixia. Si se consigue superar la tirada de salvación contra venenos, tan solo se sufre una hinchazón desmesurada de la lengua que impide hablar con claridad durante 1d8 horas, lo que supone un penalizador de 2 a las pruebas sociales y de comunicación.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 70%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 150 mo por 3 hojas (1 uso) / 90%

NOMBRE: Dulcamara

ZONA: Llanuras

DESCRIPCIÓN: Éste veneno, extraído de una rara nuez que crece en algunas llanuras de Eltauro, es usado con frecuencia en las tierras de Ungoloz para escarmentar a aquellos que osan contradecir o fallar a sus señores. La ingesta de estas nueces produce unas terribles deformaciones en el rostro de carácter permanente, ganando así un penalizador de 3 a las pruebas sociales.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 20%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 800 mo por cada nuez / 40%

NOMBRE: Guanajuato

ZONA: Selvas

DESCRIPCIÓN: Una infusión preparada con las hierbas de Guanajuato causa en quien lo ingiere la perdida de la audición de forma permanente.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 12%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 570 mo por cada 340 gramos (un uso) / 20%

NOMBRE: Helecho

ZONA: Selvas

DESCRIPCIÓN: Éste en apariencia inofensiva planta, puede ser molida para crear un terrible veneno. Una ingesta de grandes cantidades (30 dosis) de ésta sustancia produce la destrucción de la medula ósea muriendo en tan solo 1d8 horas entre terribles espasmos.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 90%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 25 mo por cada 30 gramos (1 dosis) / 95%

EL CONTEMPLADOR

NOMBRE: Hiedra venenosa

ZONA: Llanura

DESCRIPCIÓN: Entrar en contacto con las hojas de Hiedra Venenosa produce una terrible urticaria que obligara al personaje a rascarse de forma frenética. Los efectos perduran durante 1d4 horas, tiempo durante el cual el personaje afectado sufrirá un penalizador de 1 a todas sus acciones.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 45%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 300 mo por cada 30 gramos / 50%

NOMBRE: Ipecacuara

ZONA: Selvas

DESCRIPCIÓN: Éste veneno extraído de las hojas de color rojizo de la Ipecacuara, es altamente peligrosas. Si se ingiere una dosis, el afectado comenzará a sufrir cada vez más calor hasta morir abrasado desde dentro. La muerte se producirá tras 1d20 horas después de la ingesta.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 23%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 1.000 mo por cada 100 gramos (1 uso) / 30%

NOMBRE: Kalmia

ZONA: Zonas Desérticas

DESCRIPCIÓN: Ésta raíz mata al ganado. Los agricultores de toda la Marca suelen arrancar éstas plantas nada más verlas para evitar que su ganado se envenene. Su cultivo está penado severamente.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 20%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: No se vende

NOMBRE: Matamoscas

ZONA: Cavernas de Alta Humedad

DESCRIPCIÓN: La pasta de la seta de Matamoscas es un veneno extremadamente potente. Si se ingiere, primero ataca a los sistemas circulatorio y nerviosos para pasar más tarde a destruir los demás órganos. Deja inconsciente en 1d20 minutos, y produce la muerte en 1d3 horas.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 33%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 600 mo por cada seta / 50%

NOMBRE: Mielga

ZONA: Mar

DESCRIPCIÓN: La mielga es un pez habitual del Mar del Coral, del cual se extrae el hígado para producir un aceite que ingerido produce un descenso de la temperatura corporal que lleva a morir de frío a quien lo ingiere. La muerte alcanza a quien lo ingiere en 1d10 horas.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 35%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 550 mo por cada pez (1 uso) / 45%

NOMBRE: Morchela

ZONA: Costas de Costabrupta y Costortuga

DESCRIPCIÓN: El Morchela, es un cangrejo azulado de pequeño tamaño que habita algunas zonas de playa. Al aplastar su caparazón aun fresco con un mortero, se consigue un polvo que ingerido produce la perdida gradual de todos los sentidos. La perdida total de estos llegará transcurridos 1d10 días.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 56%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 150 mo cada cangrejo (solo en zonas de puerto, 1 uso) / 70%

NOMBRE: Múgete

ZONA: Llanuras

DESCRIPCIÓN: Extraído del tallo de la planta del mismo nombre, se consigue un aceite que aplicado sobre la piel, reacciona con la luz solar provocando graves quemaduras. El efecto es el sufrimiento de 1d8 PG de daño de fuego.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 35%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 350 mo por cada 350 gramos (4 usos) / 40%

NOMBRE: Ortiga

ZONA: Llanuras

DESCRIPCIÓN: De efectos similares a la hiedra, pero más leve, produce terribles picores en la zona donde ha entrado en contacto con la planta, lo que produce un -1 a todas las acciones sociales que se lleven a cabo durante 1d4 horas.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 80%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 10 mo cada 300 gramos (6 usos) / 90%

EL CONTEMPLADOR

NOMBRE: Pitohui

ZONA: Costas de Costortuga

DESCRIPCIÓN: El Pitohui es un ave pesquera de pequeño tamaño que en algunas zonas de Visirtán es usada para envenenar a algunos comensales al confundirse con un ave de corral. Quien ingiere éste animal sufre un estado de parálisis, durante el cual no podrá realizar ninguna acción, que perdura durante un día entero.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 35%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: No se vende en tiendas.

NOMBRE: Pleuroto

ZONA: Bosques

DESCRIPCIÓN: El Pleuroto es un bulbo que crece en algunos bosques de las zonas del norte de la Marca. Su ingesta afecta al estado de ánimo haciendo caer en un estado de depresión que durará 1d4+2 días. (Penalizador de 2 a las pruebas sociales)

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 35%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 350 mo cada bulbo (1 uso) / 46%

NOMBRE: Rana flecha

ZONA: Selvas

DESCRIPCIÓN: El líquido que se extrae de ésta pequeña rana de color amarillo y negro es tan potente que una sola gota mataría a un elefante. La muerte es automática si se falla la tirada de salvación contra Venenos.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 12%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 1.400 mo por cada rana (cada rana permite extraer una gota, un uso)

NOMBRE: Ricino

ZONA: Llanuras

DESCRIPCIÓN: El aceite extraído de las semillas de Ricino produce la pérdida del olfato y el gusto de forma permanente. Esto supondrá un penalizador de 5 (el personaje está sordo) en todas las pruebas de percepción basadas en la audición.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 57%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 345 mo por cada 5 semillas (1 uso) / 70%

NOMBRE: Ruibarbo

ZONA: Llanuras

DESCRIPCIÓN: La raíz de Ruibarbo puede molerse para producir un polvo venenoso muy usado entre la nobleza para acabar con la competencia en las luchas de poder. Éste veneno ataca al riñón envenenándolo poco a poco hasta producir un fallo renal que conlleva a la muerte del sujeto (aproximadamente en unos 3 días después de la ingesta)

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 46%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 250 mo por cada raíz (1 uso) / 60%

NOMBRE: Saguaro

ZONA: Desiertos

DESCRIPCIÓN: El extracto del cactus de Saguaro es un potente veneno que paraliza en el acto a quien lo toma. Quien se vea afectado por dicho veneno permanecerá paralizado de manera permanente lo que provocará la muerte a la larga por no poder ingerir alimentos o bebidas.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 45%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 600 mo por cada 10 ml (1 uso) / 60%

NOMBRE: Surucú

ZONA: Desiertos

DESCRIPCIÓN: Éste veneno se extrae de la serpiente del mismo nombre. Se usa para impregnar armas o dardos. Cuando un arma hiere a una criatura la zona se gangrenará lenta y dolorosamente perdiendo 2 PG por cada día durante 1d10 días periodo tras el cual perderá 4 PG por día.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 24%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 450 mo por cada 10 ml (1 uso) / 40%

NOMBRE: Tamazul

ZONA: Selvas

DESCRIPCIÓN: El tamazul es un sapo de color rojizo y gran tamaño que habita en algunas zonas selváticas. La sangre de éste animal produce a quien la ingiere una bajada de tensión instantánea que desemboca en el desmayo del sujeto.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 67%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 50 mo por cada 10 ml (2 usos) / 80%

EL CONTEMPLADOR

NOMBRE: Tangare

ZONA: Llanuras

DESCRIPCIÓN: El Tangare es una baya que al machacarse produce un extracto que ingerido provoca un paro cardíaco en la víctima. La criatura afectada sufrirá la pérdida de 1 PG por turno, durante 1d4 turnos. Si se recibe una sobredosis (más de 5 dosis) se produce la muerte por falta de riego sanguíneo en el cerebro en 1d20 turnos.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 35%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 200 mo por cada 50 gramos (1 uso) / 50%

NOMBRE: Vedegambre

ZONA: Llanuras

DESCRIPCIÓN: Las hojas de Vedegambre son altamente peligrosas para el ganado, pues su ingesta en animales preñados produce la malformación en las crías. Algunas personas retorcidas y de negro corazón han usado éste veneno para perjudicar a parturientas de algún enemigo.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 10%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: no se vende

NOMBRE: Wistaria

ZONA: Llanuras

DESCRIPCIÓN: Las semillas de Wistaria producen un fuerte dolor abdominal que incapacita a quien lo ingiere durante 1d4 horas. De forma adicional el sujeto pierde 1d4PG

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 20%

COSTE / PROBABILIDAD DE VENTA: 60 mo por cada 10 bayas (5 usos) / 40%

Más Opciones, Aventuras, Reseñas y Artículos en:

<http://el-contemplador.blogspot.com/>

