

# CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO

**Manual complementario de venenos**  
**(versión 2.0)**

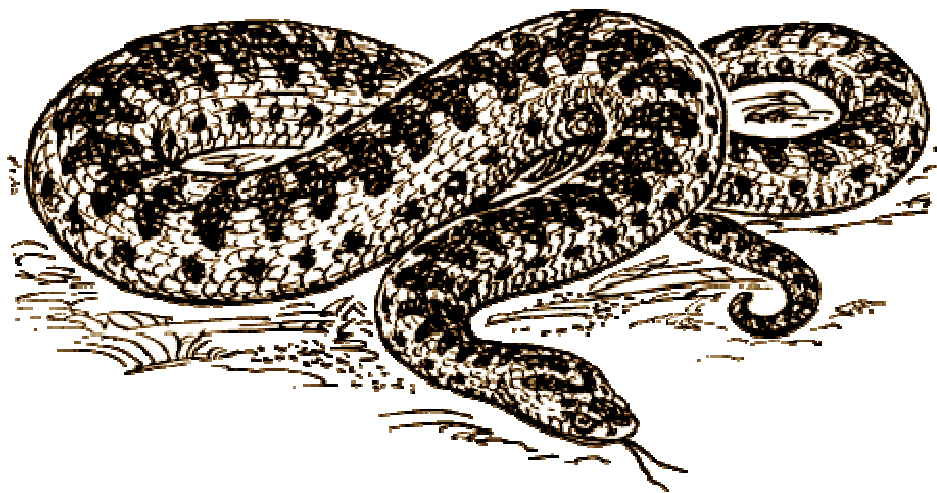
**Por amok211 (amok.dos.once@gmail.com)**

## **Introducción:**

Esta pequeña guía surge debido a que, aunque el manual básico refleja bien los venenos que se usan en Poniente, no recoge los efectos del envenenamiento a causa de picadura de un animal venenoso, ni tampoco los venenos obtenidos a partir de estos, como las mixturas de venenos que usan algunos dornienses para emponzoñar sus armas. Espero sinceramente que esta guía os sirva de ayuda en vuestras partidas.

1.

## Emponzoñamiento por picadura de animal.



# Serpiente Coral



Tipo de envenenamiento:

Emponzoñamiento micrúrico (por picadura de serpiente coral)

Efecto (neurotóxico):

El veneno ataca cada 1d6 horas después de la mordedura. Si un ataque tiene éxito, **se pierde -1D a todas las tiradas**. Como siempre en caso de envenenamiento, si se adquieren tantos dados de penalización como valor de constitución, el resultado es la muerte

Este veneno no presenta dolor ni inflamación en la zona mordida. Cuando el veneno empieza a hacer efecto, empiezan a parecer los síntomas leves: adormecimiento de la lengua y visión borrosa. A medida que pasa el tiempo, los síntomas se agravan, causando dificultad progresiva para tragar, salivación excesiva y finalmente asfixia por parálisis de los músculos intercostales y el diafragma.

Características:

Toxicidad 5, Virulencia 5+2B, Frecuencia: 1d6 horas.

Restablecimiento:

Si se dispone del antídoto, +3D a las tiradas de curación/constitución, y el veneno queda neutralizado a los 1d6 minutos de ingerirlo. Una vez que el veneno desaparece del organismo, cada día se tira constitución (dif. 9) para recuperar 1D.

# Serpiente Terciopelo



Tipo de envenenamiento:

Emponzoñamiento bothrópico (por picadura de serpiente terciopelo)

Efectos (tiene dos efectos):

1. Hemotóxico: El veneno empieza a hacer efecto una hora después de la mordedura. A partir de ese momento, el efecto hemotóxico del veneno atacará cada 2d6 días, causando una penalización de -1D a **todas las tiradas** cada vez que el ataque tenga éxito. Este veneno provoca trastornos en la coagulación de la sangre. Si se acumula un número de dados de penalización igual al valor de constitución, la víctima muere de insuficiencia renal aguda. Si se sufre además de alguna herida leve, esta se encona automáticamente.
2. Necrótico: La zona mordida presenta un aspecto horrible, con edema, ampollas y finalmente necrosis. Cada 1d6 días, se sufre un ataque necrótico, y se recibe -1 a **las tiradas que impliquen ejercicio físico** cuando el ataque tiene éxito. **Si se acumulan tantos negativos como puntos de constitución, el miembro se necrosa y hay que amputarlo.**

Características:

Toxicidad 8, Virulencia 4, Frecuencia: 2d6 días (h.) / 1d6 días (necro.)

Restablecimiento:

Si se dispone del antídoto, +4D a las tiradas de curación/constitución, pero el veneno persiste en el organismo. Una vez que el veneno desaparece del cuerpo, se quitan las penalizaciones (adquiriendo el defecto tullido si corresponde) y cada semana se tira curación/constitución (dif 9) para recuperar 1D.

# Víbora común y áspid



Tipo de envenenamiento:

Emponzoñamiento vipérico.

Efectos (hemotóxico):

El efecto comienza 30 minutos después, el área de la picadura se inflama, y la víctima sufre un ataque cada 2d6 horas, **que le ocasiona -1D a todas las tiradas** si tiene éxito. Los efectos incluyen hemorragias oculares y nasales. Si la víctima acumula tantos dados de penalización como valor de constitución, muere de insuficiencia renal aguda. Además de eso, **inmediatamente después de la picadura recibe -1 a todas las tiradas, a causa del dolor**. El dolor desaparece a las 24 horas.

Características:

Toxicidad 6, Virulencia 4, Frecuencia: 2d6 horas

Restablecimiento:

Si se dispone del antídoto, +4D a las tiradas de curación/constitución y el veneno queda neutralizado a los 1d6 minutos de ingerirlo. Una vez que el veneno desaparece del cuerpo, cada semana se tira curación/constitución (dif 9) para recuperar 1D.

# Crótalo (Serpiente cascabel)



Tipo de envenenamiento:

Emponzoñamiento crotálico

Efectos (tiene dos efectos):

1. Efecto hemotóxico: El efecto comienza 30 minutos después de la picadura, y la víctima sufrirá un ataque cada 4d6 minutos, **que le ocasiona -1D a todas las tiradas** si tiene éxito. Los efectos incluyen hemorragias y cardiopatías. Si la víctima acumula tantos dados de penalización como valor de constitución, muere fallo cardíaco agudo.
2. Efecto necrótico: El veneno del crótalo incluye enzimas que destruyen los tejidos. La desafortunada víctima sufrirá un ataque necrótico cada 2d6 horas, empezando en el mismo momento de la picadura. Este veneno **causa un terrible dolor (-2 a todas las tiradas)** en la zona de la picadura, que presentara edema, ulceración y finalmente necrosis. Si se acumulan tantos negativos como valor de constitución, el miembro queda dañado irremisiblemente, pudiendo requerir amputación.

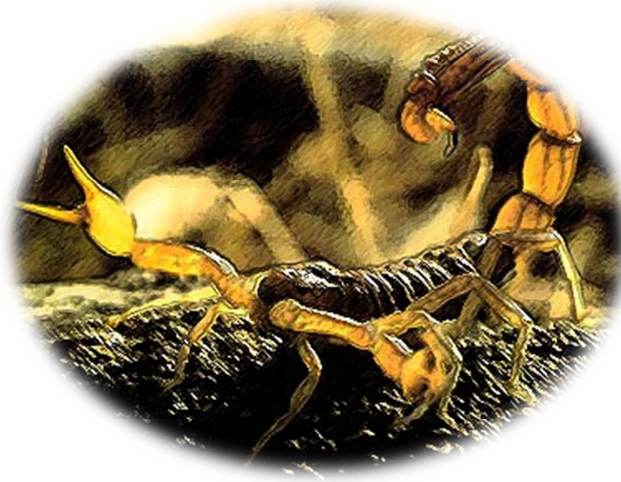
Toxicidad 6, Virulencia 5+2B, Frecuencia: 4d6 m (hemo.) / 2d6 h (necro.)

Restablecimiento:

Si se dispone del antídoto, +4D a las tiradas de curación/constitución y el veneno queda neutralizado a los 1d6 minutos de ingerirlo. Una vez que el veneno desaparece del cuerpo, cada semana se tira curación/constitución (dif 9) para recuperar 1D.



# Escorpión



Tipo de envenenamiento:

Emponzoñamiento buthídico (por picadura de varios tipos de escorpión)

Efecto (neurotóxico):

Los efectos comienzan casi inmediatamente después de la mordedura. Mientras dure el veneno en el organismo, la víctima **sufre -1 a todas las tiradas a causa del dolor**. Adicionalmente, la víctima puede sufrir taquicardia, angustia, sudoración, náuseas y fluctuación de la temperatura corporal. **La víctima recibe -1D a todas las tiradas** por cada ataque de las neurotoxinas que tenga éxito. Se producen ataques cada 1d6 o 2d6 asaltos dependiendo de la especie (es un veneno muy rápido). Si se acumulan tantos dados de penalización como valor de constitución, la víctima muere.

Características:

Escorpión común: Toxicidad 4, Virulencia 4, Frecuencia: 2d6 asaltos

Escorpión rojo: Toxicidad 3, Virulencia 5, Frecuencia: 1d6 asaltos

Escorpión dorado: Toxicidad 5, Virulencia 5+2B, Frecuencia: 3d6 asaltos

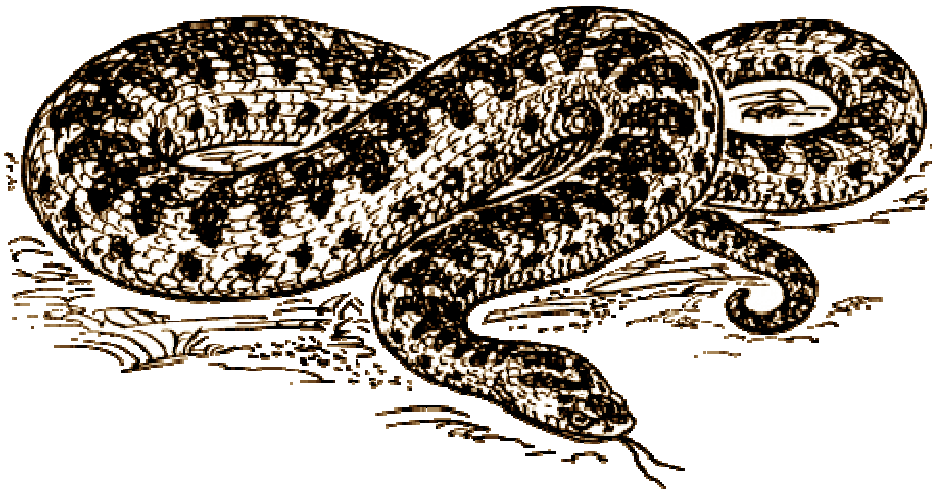
Restablecimiento:

Sí se dispone de antídoto, se obtiene un +2D a las tiradas de curación/constitución. Por lo demás, cuando desaparece el veneno del organismo, se retiran las penalizaciones, y se puede tirar constitución (dif 9) para recuperar 1D cada hora. Es posible que quede una cicatriz en la zona de la picadura.



**2**

## **Emponzoñamiento por méxturas y preparados de venenos**



# Míxtura de veneno de escorpión



Es un preparado de veneno de escorpión. Debe llegar al torrente sanguíneo para hacer efecto. Los efectos son como el emponzoñamiento Buthídico (-1D), pero más doloroso (-2 a todas las tiradas por el dolor) y además es más tóxico y más rápido. La forma más habitual para usarlo es emponzoñar un arma de filo con él.

## Características:

Toxicidad 4, Virulencia 5+2B, Frecuencia: 1d6 asaltos

## Restablecimiento:

Si se dispone del antídoto, +4D a todas las tiradas de curación, y los efectos cesan en 1d6 asaltos tras la ingesta. Cuando el veneno desaparece del cuerpo, se retiran las penalizaciones, y se puede tirar constitución (dif 9) para recuperar 1D cada hora.

# La Muerte Roja de Dorne



Este preparado mezcla venenos de diferentes serpientes y escorpiones, así como hierbas medicinales. La receta para su elaboración no es conocida, solo algunas de las familias más importantes de Dorne conocen su secreto. Este es el veneno que Oberyn Martell, la Víbora Roja de Dorne, usó para matar a Gregor Clegane. La forma más habitual para usarlo es emponzoñar un arma de filo con él.

Efectos (tiene tres efectos):

1. Efecto neurotóxico: Los efectos comienzan 10 minutos después de que el veneno entre en el torrente sanguíneo. Inicialmente, la víctima sufre visión borrosa, sudoración, picores, y una angustia horribles, llegando a sufrir alucinaciones a partir del tercer día. **Recibe un -2 a todas las tiradas por cada 1d6 horas.**
2. Efecto necrótico: Comienza 5 horas después de que el veneno entre en el torrente sanguíneo. La podredumbre va creciendo desde el lugar de la herida. **Por cada 1d6 días, la necrosis afecta a un miembro completo, que debe ser amputado.**
3. Efecto hepatóxico: **A partir del sexto día, -1D a todas las tiradas, cada día.** Dolores abdominales y hemorragias masivas. Si se acumulan tantos dados de penalización como constitución, el personaje muere en terrible agonía.

Características:

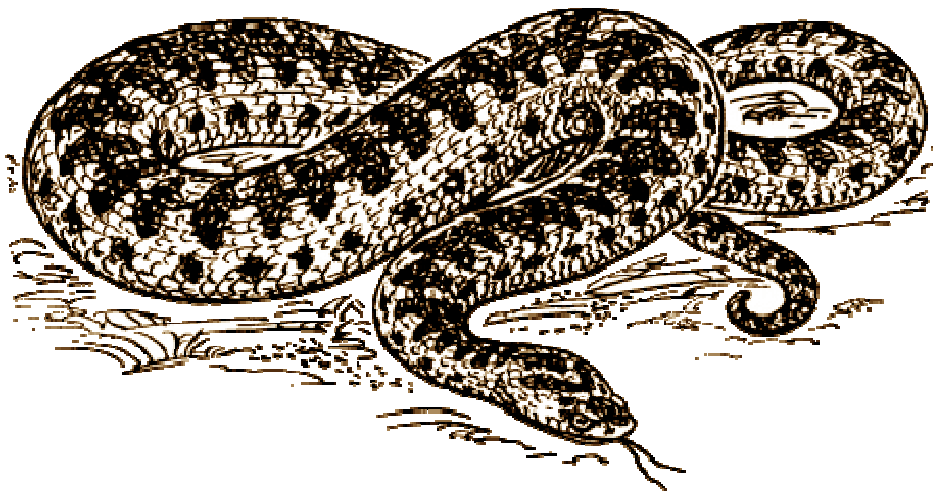
Toxicidad 20, Virulencia 8, Frecuencia: 1d6 horas / 1d6 días / cada día

Restablecimiento:

No hay antídoto posible.

3

## **Emponzoñamiento por ingestión de hongos venenosos**



# Envenenamiento por Amatoxina



Causante:

Ingesta de setas venenosas (*Galerina marginata*)

Efectos (hepatóxico severo):

Comienza 3d6 horas después de la ingesta. A partir de ese momento, **la víctima sufre -1D cada 12 horas**. Esta toxina destruye el hígado y el riñón, causando dolores agudos, hemorragias, vómitos y diarreas. Finalmente, causa la muerte por paro cardíaco

Características:

Toxicidad 10, Virulencia 8, Frecuencia: 12horas, empieza tras 3d6 horas

Restablecimiento:

No existe antídoto. La muerte es casi segura tras su ingesta.

# Envenenamiento por Enteógeno



## Causante:

Ingesta de setas alucinógenas (psilocybe)

## Efectos (alucinógenos):

El que ingiere estos hongos, experimenta estados alterados de conciencia, ataques de risa o de pánico, sensibilidad a la luz, etc. Los efectos se empiezan a manifestar media hora después de la ingesta, y mientras se estén bajo ellos, **causa -5/+5 a cualquier tirada** (la penalización o bonificación se puede resolver mediante una tirada a par o impar). En cualquier caso, el DJ debe dejar claro que un personaje en estas circunstancias no puede elaborar planes, o ni siquiera seguir instrucciones concisas, o comportarse con un mínimo de normalidad.

## Características:

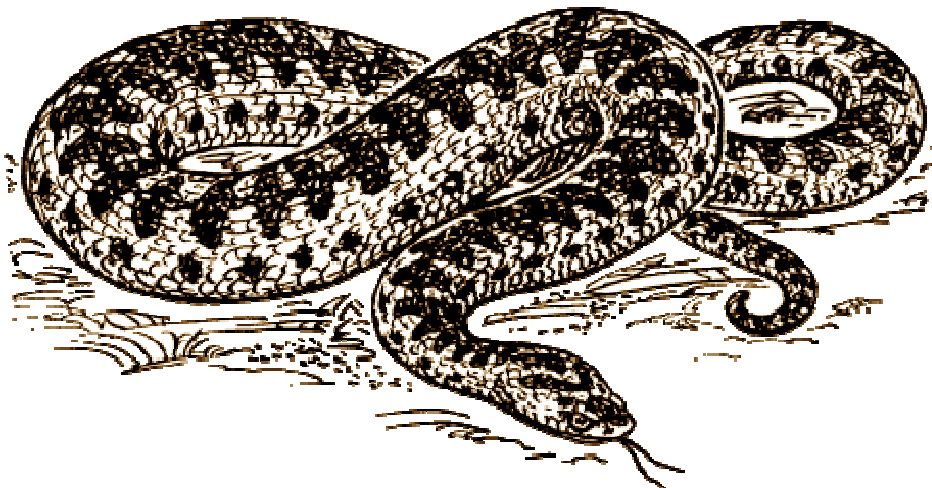
Toxicidad 5, Virulencia 6, Frecuencia: 1 hora

## Restablecimiento:

No queda más remedio que esperar pacientemente a que cese el efecto. Cuando esto ocurre, se vuelve a la normalidad gradualmente.

# 4

## Reglas y apreciaciones





## **⚔ Comportamiento de los animales venenosos:**

Los animales venenosos raramente agredirán a un PJ arbitrariamente. Lo normal es que solo inoculen veneno si se sienten amenazados. Todos los animales venenosos disponen de un ataque que les permite inocular veneno. Normalmente, consideraremos que el animal sorprende a la víctima (+1D a la tirada de CC) ya que los animales venenosos suelen ser pequeños y estar ocultos. El animal realizará una tirada de combate CC contra una dificultad determinada (si el PJ va con la mano o el pie desnudo, dif 6, si va con protección de cuero o ropa acolchada, dif 9, y así sucesivamente). Si la víctima lleva la mano o el pie embutido en cota o con protecciones de acero, la dificultad debería ser 20 o más.

## **Ψ Succionar la herida (solo picadura):**

Si un PJ es picado por un animal venenoso, puede intentar succionar el veneno inmediatamente después de la picadura, mediante una tirada de voluntad para no perder la calma, a dificultad 12 (se aplica el bonificador de coraje, si lo tiene). Por cada grado de éxito, reduce en 1 la toxicidad del veneno. Si un PJ sufre varias picaduras de un mismo animal, puede intentar succionar un máximo de 2 heridas, aplicando la regla anterior.

## **¶. Distribución geográfica de los animales y hongos venenosos:**

### Serpiente Coral:

No se encuentra en Poniente (salvo que alguien la haya importado para tenerla en un terrario). En Essos, se encuentra en marjales y zonas húmedas en general, lo cual incluye la mayor parte de la costa sur, desde Volantis hasta la Bahía de los Esclavos, y a lo largo del río Rhoyme. También se encuentra en el mar Dothraki.

### Serpiente Terciopelo:

Principalmente se haya en Sothoryos, pero también se haya presente en menor medida en la costa sur de Essos, desde la bahía de los esclavos, hasta Qarth.

### Víbora y áspid:

Estas especies posee gran capacidad de adaptación, y es posible encontrarlas en muchas zonas diferentes, aunque no se dan en áreas tropicales. En Poniente se encuentran en cualquier lugar al sur del Cuello, siendo especialmente abundantes en zonas desérticas o montañosas, como Dorne y El Valle de Arryn, aunque no es difícil encontrarlas en cualquier otra región, excepto en el Norte. En Essos también son habituales.

### Crótalos y serpiente cascabel:

Se adaptan a muchos tipos de hábitats, prefiriendo las zonas desérticas o de monte bajo. En Poniente solo se encuentran en Dorne, donde son muy abundantes. En Essos se pueden encontrar la zona suroeste, desde las Llanuras, hasta las Tierras de la Discordia.

### Escorpiones:

Habituales en cualquier zona rocosa o semidesértica de Poniente o Essos, o cerca de aguas estancadas. En Poniente abunda el escorpión común o alacrán. En Dorne además, se encuentran en gran abundancia escorpiones rojos. En Essos, se haya el peligroso escorpión amarillo, aunque es difícil de encontrar.

### Hongos con amatóxinas:

En zonas boscosas o de media montaña, tanto en Essos como en Poniente. Prefieren el frío y la humedad, pero se dan en casi cualquier latitud, siendo más comunes al norte.

### Hongos Enteógenos:

En zonas de media montaña, preferentemente húmedas, tanto en Essos como en Poniente.

### ϕ Emponzoñar armas:

El proceso de fijar veneno en el acero es delicado, y hay que realizar una tirada de conocimiento (especialidad Venenos), a dificultad variable (12 para la mixtura de escorpión u otra mixtura similar, 17 para la Muerte Roja de Dorne). Si se falla la tirada, el veneno se corrompe por su mal uso y se pierde la dosis totalmente. Si se pifa la tirada –mitad de la dificultad o menos-, el PJ se corta con el arma envenenada, recibiendo automáticamente una herida leve con posibilidad de envenenamiento. Si los PJs conocen a alguien que sabe emponzoñar el arma, les cobrará de 5 a 50 dragones de oro dependiendo del veneno.

Todo el que recibe una herida con un arma envenenada (debe ser una herida, los puntos de salud no cuentan), puede realizar una tirada de salvación (es una tirada de constitución, para ver si el veneno ha alcanzado el torrente sanguíneo). De nuevo, la dificultad es variable dependiendo del tipo de veneno (15 para la mixtura de veneno de escorpión, 21 para la Muerte Roja de Dorne). Si salva la tirada, el veneno no llega al torrente sanguíneo.

### ⚔ Consecuencias para el envenenador:

Cuando alguien envenena un arma, es mejor que se asegure de que sabe lo que hace. Es muy posible que la víctima le acuse antes de morir, y en ciertos casos resultará obvio que ha sido envenenado (la mixtura de venenos de escorpión actúa tan rápido que es casi imposible negar el crimen). Si el envenenador tiene un estatus bajo, es posible que sea juzgado (en Poniente) o linchado (en zonas incivilizadas). En cualquier caso, alguien acusado formalmente de envenenador, adquirirá inmediatamente el defecto “Innoble” o “Amenazador” en función del carácter del PJ. Si se considera probado el envenenamiento, adquirirá además el defecto “Despreciable”. Además, si mata al adversario, sus familiares o amigos muy posiblemente juraran vengarse, con lo cual queda a criterio del DJ si adquiere también el defecto “Enemigo Jurado”.

### ⚗ Elaboración de preparados y mixturas:

Solo unos pocos tienen el conocimiento y los medios técnicos para realizar estos preparados. Se requerirá una tirada de Conocimiento a dificultad variable, como queda claro en la siguiente tabla. Además, se requiere que el PJ disponga de un laboratorio cuyo coste asciende a 50 Dragones de Oro.

Preparado	Requisitos	Dificultad	Coste
Mixtura escorp.	Con. 4 Veneno 2B	15	15 d.o.
Muerte Roja	Con. 5 Veneno 4B	22	150 d.o.

### ‡ Múltiples picaduras o heridas:

El PJ puede succionar hasta 2 picaduras. La cantidad de veneno recibida, no afecta a la virulencia, pero sí a la toxicidad, por lo tanto, la herida o picadura en la que más veneno haya entrado, es la que marca la toxicidad, añadiéndose +1 por cada picadura adicional. Aunque el PJ sobreviva, es probable que arrastrará graves secuelas, o incluso se cronificarán los efectos del veneno -ver más abajo- (como le ocurrió a Baelor el Santo, que cayó a un pozo de víboras y quedó debilitado mentalmente).

### † Inmunidad:

Cada vez que un PJ elimina un veneno concreto de su cuerpo, tira 1d6 para obtener puntos de inmunidad para ese veneno. Si se alcanzan de 15 a 30 puntos (cuanto más potente el veneno, más puntos son necesarios para la inmunidad), el PJ queda inmunizado para ese veneno en concreto (esto no significa que el veneno no le afecte, pero la virulencia quedará reducida a la mitad -1, redondeando hacia abajo, con mínimo de 1). Estas puntuaciones de inmunidad hay que anotarlas y guardarlas. Si es picado varias veces a la vez, se tiran 2d6.

### § Cronificación:

Cuando la toxicidad es superior a 8 (usualmente por múltiples picaduras), si se pifa una tirada de constitución o de curación, los efectos son crónicos (aunque la virulencia y la frecuencia de los ataques puede atenuarse un poco a criterio del DJ)

### ⦿ Diagnostico:

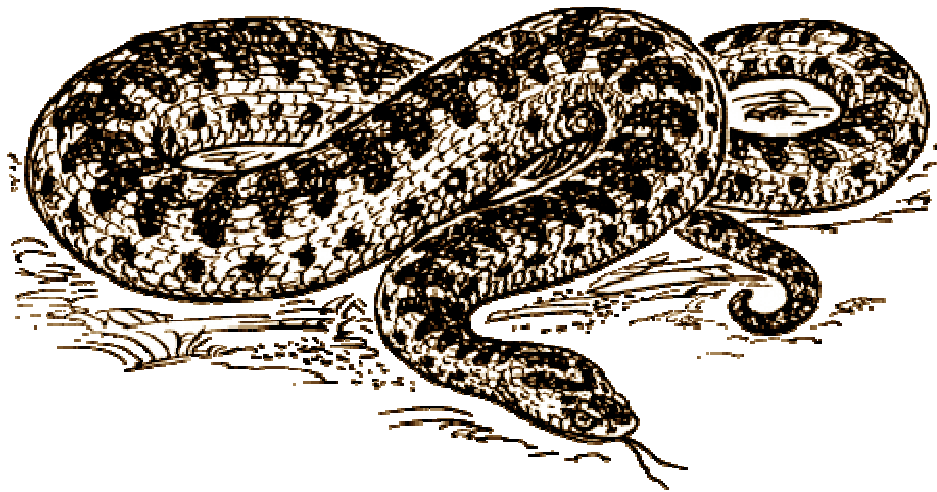
Cuando alguien resulta envenenado, caben dos posibilidades: que reconozca perfectamente el animal que le ha mordido (diagnostico automático), o que no lo haga (por ejemplo, porque no puede ver al animal). En este último caso, el diagnostico se realiza mediante una tirada de curación, a dificultad variable en función de si el animal que le ha picado es muy común o no en esas tierras. Si te pica un escorpión en Dorne, la dificultad será 3; si te pica una coral, será 15. Las mixturas y preparados son difíciles de diagnosticar (dificultad de 15 a 20). Aún en caso de que el diagnostico tenga éxito, nada garantiza que el sanador tenga a mano el antídoto. Generalmente, el antídoto para las especies habituales de una zona concreta es relativamente fácil de encontrar (por ejemplo, todos los maestros de Dorne tienen antídotos contra la picadura de cascabel, e incluso algunos barberos o curanderos de pueblo también, así como viajeros que atraviesan el desierto).

### ⦿ Post Mortem:

Cuando alguien muere envenenado por uno de los venenos descritos en este manual, se puede identificar la causa con una tirada de diagnóstico, a la dificultad variable indicada anteriormente, con una penalización de -1D (por estar muerta la víctima). Por cada día que pase, se suma otro -1D.

5

## Ejemplos



# Ejemplo Escorpión

Ser Elys Haul es un caballero del Valle que está viajando a Dorne para participar en un torneo. Ser Elys (constitución 4), que ha oído historias sobre la belleza y el ardor de las mujeres dornienses, decide asearse en un pequeño arroyo cerca de Vaith. Ser Elys se quita el yelmo y los guantes, y cuando se agacha, levanta accidentalmente una piedra bajo la que hay un escorpión común (Combate CC 2 aguijón +1B).

1. El escorpión inicia el ataque. la mano desnuda de ser Elys está tocando al escorpión, así que consideramos que le sorprende (+1D). El escorpión tira combate CC (3D+1B) contra una dificultad de rutina (6) -en esas circunstancias, es muy fácil para el escorpión aguijonear- y obtiene 13 vs 6. Por tanto, el escorpión consigue inocularle su veneno, tras lo cual huye.
2. Ser Elys siente la picadura, y recibe automáticamente -1 a todas las tiradas a causa del dolor. Decide succionar la herida. Realiza una tirada de voluntad a dificultad 9, obteniendo un 12. Como ha obtenido un grado de éxito, consigue reducir la toxicidad del veneno en -1, quedando 3-1= 2.
3. Ser Elys tira 1d6, para obtener un valor de 6, por lo que Ser Elys sufrirá nuevos ataques cada 6 asaltos (aprox. medio minuto) después del ataque inicial que es instantáneo.
4. Tiramos los dados de virulencia para el primer ataque, en este caso 5D, obteniendo 17 vs 16 (pasivo de constitución), por lo tanto el veneno ataca con efecto. Ser Elys recibe -1D a todas las tiradas. Siente que el pulso se le acelera y un calor febril le invade. Ser Elys decide refrescarse un poco con el agua del riachuelo.
5. Pasan 30 segundos y tiramos virulencia por segunda y última vez, obteniendo 15 vs 16. Ser Elys resiste este ataque del veneno, por lo que sus síntomas no empeoran, y se mantiene con -1D y -1. Ser Elys comienza a sentirse mejor. Con un poco de suerte podrá participar mañana en el torneo.
6. Por último, Ser Elys tira 1d6, obteniendo 6 puntos. Ya está más cerca de ser inmune al veneno de escorpión (necesita 15 puntos). Al final del día, Ser Elys dispondrá de una tirada de curación para recuperar 1D.



# Ejemplo Coral

Jenazeel Ellarys (constitución 3, voluntad 4) es un mercenario tyroshí que esta enrolado en la compañía de los Segundos Hijos. En una campaña en las Tierras Disputadas, Jenazeel oye un ruido fuera de su tienda, se pone las botas y se adentra unos pasos en un marjal. De repente, siente algo deslizarse bajo su pie. Jenaazel ha pisado una serpiente coral (Combate CC 3 mordedura 2B).

1. Consideramos que la serpiente sorprende a Jenazeel y se dispone a atacarle (+1D por la sorpresa). La serpiente tirará combate CC (4D+2B) contra una dificultad complicada de 12 (Jenazeel lleva las botas de cuero puestas). La tirada resulta 20 vs 12, y la serpiente consigue inocular con éxito el veneno.
2. En principio, Jenazeel no siente dolor, y la zona mordida no presenta mal aspecto, pero el mercenario sabe que puede ser grave. Intenta succionar el veneno con una tirada de voluntad contra una dificultad moderada de 9. Obtiene 15 vs 12, consiguiendo un grado de éxito, con lo cual la toxicidad queda reducida a 4.
3. Jenazeel tira 1d6, obteniendo 3. Cada 3 horas a partir del momento de la mordedura, sufrirá un ataque. Uno de los compañeros de Jenazeel ha salido al galope hacia la ciudad más cercana que cuenta con herborista (está a 6 horas de ida, y otro tanto de vuelta).
4. Pasan tres horas. Tiramos el primer ataque (5+2B) contra el pasivo de constitución de la víctima. Obtenemos 22 vs 12. Jenazeel nota que pierde vigor, le cuesta respirar, e incluso beber agua es complicado. Sufre -1D a todas las tiradas.
5. Tres horas más, y tiramos virulencia de nuevo. Obtenemos 16 vs 12. Las cosas se ponen feas para Jenazeel, que siente como sus pulmones pierden fuelle y casi no puede respirar. Sufre -1D, sumado a la penalización anterior, resulta en -2D a todas las tiradas.
6. Han pasado 9 horas desde la picadura, y el jinete aún no ha regresado con el antídoto. Un ataque con éxito supondría acumular tantos dados de penalización como la constitución, lo que supone la muerte. Tiramos virulencia de nuevo, y obtenemos 18 vs 12. Jenazeel no puede respirar y sufre los estertores de la muerte ante los ojos de sus compañeros. Jenazeel era un buen soldado, pero lamentablemente no ha podido superar la picadura de la serpiente coral.

# Ejemplo Mixtura Escorpión

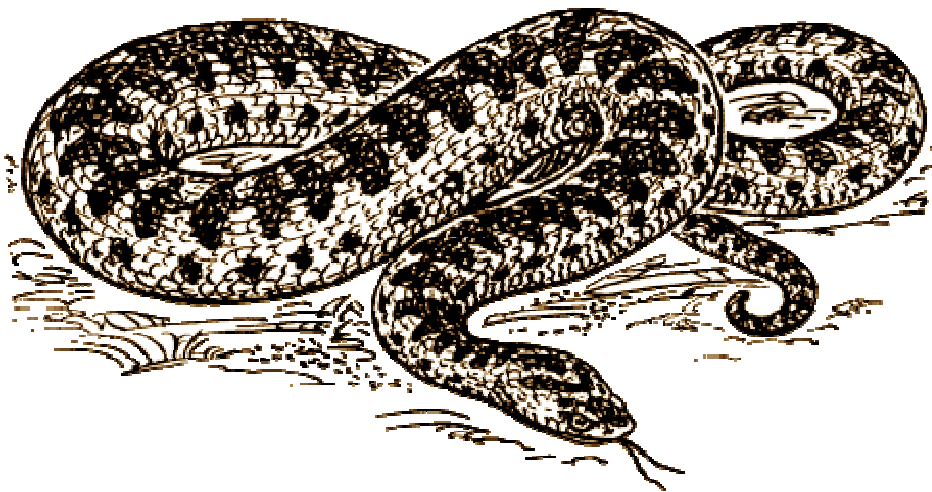
Josmyn Arena es un joven dorniense, hijo natural de un señor menor de las montañas rojas. Josmyn está enamorado de la hija menor de Dagos Manwoody, pero uno de los hermanos de esta, Rodrik, no le deja acercarse a ella. Rodrik (agilidad 3, constitución 4) se sabe superior en el manejo de las armas, y lo aprovecha para ridiculizar a Josmyn siempre que puede. Josmyn que es un muchacho más peligroso de lo que parece, ha decidido retarle a duelo, pero va a envenenar su espada para terminar con el problema de manera definitiva.

1. Josmyn obtiene la mixtura de escorpión tras pagar 1 dragón de oro. Tiene conocimiento en el manejo de venenos (conocimiento venenos 2B), así que va a intentar emponzoñar el arma por sí mismo. Realiza una tirada de conocimiento (3D +2B) a dificultad 12: obtiene 14. Josmyn ha conseguido envenenar la hoja.
2. Comienza el combate y Josmyn se lleva la peor parte. Finalmente, Josmyn lanza un ataque temerario, y consigue herir a Rodrik. Rodrik debe hacer una tirada de constitución a dificultad 15 para ver si el veneno penetra en su sistema circulatorio. Obtiene 12 vs 15, así que no salva la tirada. El veneno llega al torrente sanguíneo de Rodrik, y la herida le empieza a doler terriblemente (-2 a todas las tiradas).
3. Rodrik debe tirar 1d6 para obtener la frecuencia de los ataques. Obtiene un 6, así que cada 6 asaltos (medio minuto), sufrirá un ataque.
4. Josmyn rehúye el combate usando la acción de esquivar. Rodrik consigue impactarle, pero la armadura absorbe el daño. Al cabo de 6 asaltos, se hace la primera tirada de virulencia (5+2B) contra el pasivo de constitución de Rodrik. Obtenemos 19 vs 16, el ataque tiene éxito. Inmediatamente Rodrik se siente mal, con un ataque súbito de calor, y una fuerte arritmia. Sufre una penalización de -1D.
5. Josmyn consigue dar un par de golpes que hacen mella en Rodrik. Al cabo de otros 6 asaltos, se hace una nueva tirada de virulencia, obteniendo 25 vs 16. De nuevo, el ataque hace efecto, y Ser Rodrik comienza a sentir picores y una horrible angustia. Sufre una penalización de -2D.
6. Josmyn aplica una serie de tajos laterales que le permiten derrotar a Rodrik. Como ha pasado otro medio minuto, Rodrik, ya gimiendo en el suelo, sufre un nuevo ataque, obteniendo 24 vs 16, adquiriendo un dado de penalización adicional, con lo que acumula -3D.

7. Rodrik pide ayuda desesperado, mientras murmura algo de un veneno, pero sufre un nuevo ataque: 18 vs 16. Rodrik acumula -4D, igualando su valor de Constitución. El corazón de Rodrik se detiene y muere.
8. Josmyn emprende la huida, ya que resulta obvio que Rodrik ha sido envenenado. Josmyn se gana una mala reputación en Poniente, adquiriendo el defecto *Innoble*. También adquiere la desventaja *Enemigo Jurado* (Casa Manwoody).

6

## Tablas



Coral	Comienza	Frecuencia	Virulencia	Toxicidad	Daño	Letalidad
Hemotóx.	1d6 horas	1d6 horas	5+2B	5	-1D	Alta

Terciopelo	Comienza	Frecuencia	Virulencia	Toxicidad	Daño	Letalidad
Hemotóx.	1 hora	2d6 horas	4	8	-1D	Media
Necrotico	1d6 días	1d6 días	4	8	-1	amputa

Víbora	Comienza	Frecuencia	Virulencia	Toxicidad	Daño	Letalidad
Neurotox	30 min.	2d6 horas	4	6	-1D	Media

Cascabel	Comienza	Frecuencia	Virulencia	Toxicidad	Daño	Letalidad
Hemotóx.	1 hora	4d6 min	5+2B	6	-1D	Alta
Necrotico	inmediato	2d6 horas	5+2B	6	-2	amputa

Escorpión	Comienza	Frecuencia	Virulencia	Toxicidad	Daño	Letalidad
Nt. (común)	inmediato	2d6 asalto	4	4	-1D(-1)	Baja
Nt. (rojo)	inmediato	1d6 asalto	5	3	-1D(-1)	Media
Nt. (dorado)	inmediato	3d6 asalto	5+2B	5	-1D(-2)	Alta

Amatoxina (hongo)	Comienza	Frecuencia	Virulencia	Toxicidad	Daño	Letalidad
Hepatóxico	3d6 hora	12 horas	8	10	-1D	Máxima

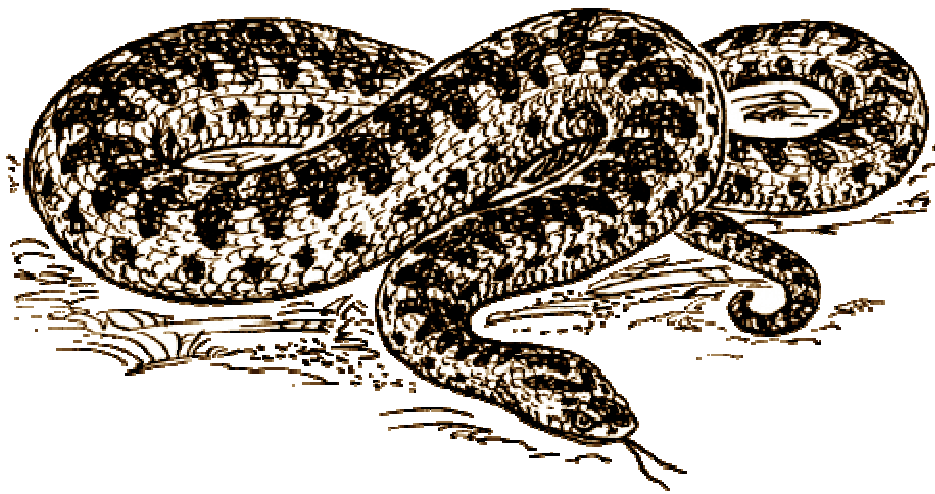
Enteógeno (hongo)	Comienza	Frecuencia	Virulencia	Toxicidad	Daño	Letalidad
Alucinóge.	30 min	1 hora	5	6	+5 / -5	no

Mixtura Escorpión	Comienza	Frecuencia	Virulencia	Toxicidad	Daño	Letalidad
Neurotox	inmediato	1d6 asalto	5+2B	6	-1D (-2)	Alta

Muerte Roja	Comienza	Frecuencia	Virulencia	Toxicidad	Daño	Letalidad
Hemotóx.	10 min	1d6 horas	8	20	-2	no
Necrotico	5 horas	1d6 días	8	20	amputa 1 miembro	amputa
Hepatóxico	6 días	1 día	8	20	-1D	Máxima

7.

## Especialidad Venenos (Conocimiento)



Esta especialidad de Conocimiento la adquieren solo los más versados en venenos. Los maestros suelen estudiar los venenos vegetales más habituales, pero no es normal que conozcan en profundidad los venenos exóticos o de origen animal. Salvo excepciones, esta especialidad queda restringida a maestros y a dornienses. Los beneficios de esta especialidad son:

- El Conocimiento sustituye a Curación para las tiradas de diagnóstico (ojo, si pasa la tirada pero el enfermo no ha sido envenenado, no obtendrá ninguna información aunque pase la tirada). También sustituye a Curación para tiradas de curación en caso de que el diagnóstico haya tenido éxito. La dificultad del diagnóstico está explicada en la parte de Reglas y apreciaciones (diagnóstico). En ambos casos se deben tirar los dados de bonificación de la especialidad.

- Posibilita la elaboración de venenos y antidotos. Explicado en la parte de Reglas y apreciaciones (elaboración de mixturas y preparados). Los antidotos, en caso de haberlos, cuestan el doble de lo que vale hacer el veneno, y la dificultad para obtenerlos se eleva en +5. Para elaborar antidotos para picadura de animal, la dificultad y el coste será variable a criterio del DJ, en función de la rareza del animal. Por ejemplo, elaborar antidoto para escorpión o cascabel en Dorne, tendrá una dificultad de 12 y un coste de 1 d.o. Para elaborar antidoto para serpiente coral, la dificultad sube a 15, y el coste a 15 d.o.

- El Conocimiento sustituye a Voluntad en la tirada requerida para succionar una picadura venenosa. Se deben tirar los dados de bonificación de la especialidad.