

GENERADOR DE POCIONES DE LOTO

INTRODUCCIÓN

Este generador está diseñado para aquellos que, como yo, les gusta poner pociones de Loto en el botín y los bolsillos de adversarios viciosos. Para todos los que aman que estos tesoros efímeros tengan un aspecto y carácter únicos. Pero está especialmente dirigido a todos aquellos que necesitan un poco de inspiración y/o prefieren dejar la elección al azar de la mano que recoge este tesoro.

Como la mayoría de los generadores, este documento no está destinado a dictar qué hacer, sino a agudizar vuestra imaginación. Si una propuesta no os satisface, no dudes en ignorarla o encontrar una que se adapte mejor a tus necesidades.

¡Disfruta!

MODO DE EMPLEO

Hay varias formas de usar este generador que pueden resumirse como:

- **Quiero crear uno desde cero.** Sigue todos los pasos en orden.
- **Tengo un Poder, solo quiero un nombre bonito.** Ve directamente a los capítulos de Color y Denominación.
- **Quiero una poción lista para usar.** Ve al último capítulo y tira unos cuantos dados para obtener una poción sacada de los libros (suplementos y escenarios) de Bestias y Bárbaros o de este Generador.

Cualquiera que sea el método que elijas, necesitarás: un juego de cartas, 2d12 y 1d6. O 2d20.

¡AL AZAR!

¿QUÉ PODER?

La **Tabla de Poderes** (página siguiente) te propone robar una carta para determinar el efecto de la poción y su Modo de administración.

Los poderes son los disponibles para este Trasfondo Arcano y se presentan en orden de rango y luego en orden alfabético. Así, de 2 a 10 encontrarás los hechizos de rango Novato, Experimentado desde la sota al as y Veterano en los comodines (a grosso modo).

Los modos de administración que aparecen en **Bestias y Bárbaros** se recuerdan en la siguiente Tabla.



ADMINISTRACIÓN LOTOMANCIA

Contacto	Requiere un ataque de toque o una aplicación cutánea.
Explosión	Para Poderes que causan daño: +1 al daño o Arma Pesada.
Ingestión	Necesita ser ingerido, se quiera o no: +2 a las tiradas opuestas.
Inyección	Requiere un ataque físico exitoso (objetivo al menos Aturdido): +2 a las tiradas opuestas.
Inhalación	El efecto se produce a menudo en una plantilla pequeña. Está sujeto al viento y otorga +1 a las tiradas opuestas del objetivo.
Veneno	El efecto no es inmediato, pero puede durar un poco en el tiempo (como una quemadura o veneno).

***Ejemplo:** Shangor intenta huir de una patrulla de guardias en Gis y entra en un laboratorio al desviarse en un callejón. ¡Busca cuidadosamente y obtiene dos Aumentos en su tirada de Notar! Roba una carta y saca un 9♦, un veneno no letal de inyección (mediante un ataque físico). Con sus dos Aumentos, el Director de Juego le permite cambiar el modo de administración a Inhalación en una plantilla de área pequeña. El guerrero acaba de poner su mano en un frasco cuya etiqueta tiene una calavera en una nube de humo, ¡justo lo que necesita!*

¿Tiradas opuestas?

Algunos poderes, como reducción de rasgo o veneno, requieren una tirada opuesta entre el atributo objetivo (Espíritu o Vigor normalmente) y la Lotomancia del creador de la poción. En este caso, determina el valor de la Habilidad con 1d6 en la **Tabla de Habilidad** siguiente:

d6	Lotomancia	Dificultad
1	d4	4
2	d6	5
3	d8	6
4	d10	7
5	d12	8
6	d12+2	9

Luego haz la tirada de Habilidad o aplica el valor promedio (2 + Lotomancia/2).

Siéntete libre de aplicar un bono de +1 o +2 si la situación lo justifica.

***Ejemplo:** Shangor reanuda su carrera y lanza el poción a los guardias que están nuevamente pisándole los talones. Aparece una nube de humo venenoso, es hora de comprobar la virulencia del veneno contra el Vigor de los guardias. El bárbaro tira un d6 y obtiene 3, suma +2 porque viene directamente de un Laboratorio de Alquimista: d12. Los guardias deberán resistir una tirada opuesta de 7 (2+12/2 - 1 por Inhalación). Algunos rápidamente dejarán de correr...*

GENERADOR DE POCIONES DE LOTO

Valor	Color	Poder	Administración	Designación posible (1d6)
2	Negro	Protección Medioambiental	♠ Ingestión ♣ Inyección	1. Habitación, 2. Refresco, 3. Tolerancia (calor) 4. Aclimatación, 5. Insensibilidad, 6. Calentamiento (frío)
	Rojo	Ceguera	♥ Contacto (PAM) ♦ Inhalación (PAM)	1. Cataratas, 2. Ceguera, 3. Deslumbramiento, 4. Errancia, 5. Miopía, 6. Oscuridad
3	Negro	Conmoción	♠ Ingestión ♣ Inyección	1. Conmoción, 2. Convulsión, 3. Sacudida, 4. Agitación, 5. Turbación, 6. Perturbación
	Rojo	Confusión	♥ Ingestión ♦ Inyección	1. Anarquía, 2. Cacofonía, 3. Caos, 4. Desorden, 5. Malentendido, 6. Tumulto
4	Negro	Detección Arcana	♠ Ingestión ♣ Inyección	1. Claridad, 2. Descubrimiento, 3. Detección, 4. Discernimiento, 5. Localización, 6. Hallazgo
	Rojo	Captura	♥ Inhalación (PAM) ♦ Contacto (PAM)	1. Bloqueo, 2. Catatonia, 3. Congelación, 4. Ligadura, 5. Parálisis, 6. Letargo
5	Negro	Castigo	♠ Contacto ♣ Veneno (corrosivo)	1. Aflicción, 2. Contusión, 3. Dolor, 4. Equimosis, 5. Espina, 6. Sufrimiento
	Rojo	Curación	♥ Contacto ♦ Ingestión	1. Sosiego, 2. Cicatrización, 3. Consuelo, 4. Regeneración, 5. Remedio, 6. Alivio
6	Negro	Chorro	♠ Explosivo ♣ Contacto	1. Borrasca, 2. Descarga, 3. Rompiente, 4. Tempestad, 5. Tromba, 6. Tsunami
	Rojo	Alivio	♥ Ingestión ♦ Contacto	1. Ayuda, 2. Asistencia, 3. Providencia, 4. Consuelo, 5. Rescate, 6. Apoyo
7	Negro	Oscuridad	♠ Inhalación ♣ Contacto (PAG)	1. Negrura, 2. Noche, 3. Oscuridad, 4. Opacidad, 5. Penumbra, 6. Sombra
	Rojo	Luz	♥ Contacto (PAG) ♦ Inhalación	1. Claridad, 2. Iluminación, 3. Halo, 4. Farol, 5. Brillo, 6. Faro
8	Negro	Reducción de Rasgo (*)	♠ Inyección ♣ Contacto	1. Deterioro, 2. Decline, 3. Ineptitud, 4. Incapacidad, 5. Incompetencia, 6. Inhabilidad
	Rojo	Mejora de Rasgo (*)	♥ Ingestión ♦ Contacto	1. Aptitud, 2. Pericia, 3. Facilidad, 4. Dominio, 5. Experto, 6. Destreza
9	Negro	Veneno (Letal)	♠ Inyección ♣ Contacto	1. Abismo, 2. Gracia, 3. Necrosis, 4. Ahorcado, 5. Deceso, 6. Viudez
	Rojo	Veneno (No letal)	♥ Contacto ♦ Inyección	1. Agonía, 2. Coma, 3. Debilitamiento, 4. Letargo, 5. Asfixia, 6. Languidez
10	Negro	Miedo	♠ Contacto ♣ Inyección	1. Angustia, 2. Pesadilla, 3. Pavor, 4. Espanto, 5. Horror, 6. Fobia
	Rojo	Disipación	♥ Contacto ♦ Ingestión	1. Evaporación, 2. Nitidez, 3. Realidad, 4. Revelación, 5. Sinceridad, 6. Verdad
Sota	Negro	Barrera (material)	♠ Vegetal ♣ Tierra, Piedra	1. De púas, 2. Empalizada, 3. Barrera, 4. Muralla, 5. Muro, 6. Zarza
	Rojo	Barrera (inmaterial)	♥ Fuego, Luz ♦ Viento, Agua	1. Infierno, 2. Fénix, 3. Licuefacción, 4. Tornado, 5. Torbellino, 6. Tifón
Reina	Negro	Ventaja de Combate (*)	♠ Ingestión ♣ Inhalación	1. Bárbaro, 2. Esgrimista, 3. Monje, 4. Pirata, 5. Especialista, 6. Ladrón
	Rojo	Ventaja de Combate (*)	♥ Ingestión ♦ Inhalación	1. Amazona, 2. Espadachín, 3. Caníbal, 4. Gladiador, 5. Guerrero (de la Sabana, de Lhoban, Norteño...), 6. Ratón blanco.
Rey	Negro	Explosión	♠ 3d6 ♣ PAG	1. Cataclismo, 2. Estallido, 3. Deflagración, 4. Desintegración, 5. Estruendo, 6. Huracán
	Rojo	Invisibilidad	♥ Ingestión ♦ Contacto	1. Bruma, 2. Diáfano, 3. Claridad, 4. Misterio, 5. Transparencia, 6. Velo
As	Negro	Freno	♠ Inyección ♣ Contacto	1. Marchitamiento, 2. Inactividad, 3. Lentitud, 4. Rigidez, 5. Ralenti, 6. Retraso.
	Rojo	Sueño	♥ Contacto ♦ Inyección	1. Adormecimiento, 2. Indolencia, 3. Letargo, 4. Reposo, 5. Sueño, 6. Siesta
Joker	Negro	Zombi	Contacto	1. Ancestro, 2. Fantasma, 3. Nigromante, 4. Renacimiento, 5. Despertar, 6. Resucitado
	Rojo	Marioneta	Inyección	1. Control, 2. Guiñol, 3. Títere, 4. Posesión, 5. Muñeca, 6. Ventrílocuo

* Ver siguiente tabla

GENERADOR DE POCIONES DE LOTO

OPCIONES MÚLTIPLES

Mejora/reducción de rasgo, Ventaja de combate y Veneno son poderes cuyo efecto está sujeto a una opción adicional.

Para los dos primeros, puedes robar una nueva carta y consultar la tabla que aparece aquí, o elegir un ventaja de combate en la larga lista diseminada entre *Savage Worlds*, *Bestias & Bárbaros* y sus suplementos.

Para veneno, la carta que tienes en la mano ya te dice si es letal o no, así como una propuesta para su modo de administración. Tira 1d6 en la siguiente **Tabla de Virulencia** para determinar su Intervalo de tiempo.

d6	Intervalo de tiempo
1	Muy rápido (rondas)
2	Rápido (minutos)
3-4	Normal (horas)
5	Lento (días)
6	Muy lento (semanas)

Ejemplo: Shangor sabe por experiencia que los venenos no son inmediatos y que va a tener que correr un poco más antes que los guardias se desmoronen, pero ¿por cuánto tiempo? ¡Tira 1d6 y obtiene un 2! Uf, va a tener que aguantar unos minutos más...

COLOR

Aquí estamos en un punto esencial de la identidad de una poción de Loto: ¡su color!

Para determinarlo, tira 2d12.

¡Sorpréndeme!

El método más simple es lanzar 2d12 y cruzar los números obtenidos en la **Tabla de Colores** (página siguiente) para obtener uno de los 144 tonos propuestos.

Lo que representa una gama bastante amplia.

Ejemplo: Antes de arrojar su jarra a los pies de sus perseguidores, Shangor se toma un momento para examinar su contenido a la luz de la puesta del sol. Tira 2d12 y obtiene un 8 y un 4. La columna ocho indica un tono de verde. Después de hacer su lanzamiento, observa el humo tóxico y encuentra un bonito tono verde oscuro dictado por el cuatro: aguacate.

Al invertir los dados, habría visto un tono de amapola.

Solo un matiz

El otro método es elegir el color principal: blanco, amarillo, naranja, etc. (si eres del tipo que todas sus pociones curativas son de un tono blanco, por ejemplo) y tirar solo un d12 para obtener el matiz.

Ejemplo: Mirando con más cuidado ahora que el humo se levanta y los guardias se desploman, Shangor se da cuenta de que la luz debe haberle jugado una mala pasada porque este humo es de violeta (obtiene 10 en su d12). Si su amiga Zandorra hubiera estado allí, seguramente habría especificado: arándano.

	Valor/Color	Ventaja	Rasgo modificado
	2 Negro	Artista marcial	Pelear
	Rojo	Golpe avezado	Pelear
3	Negro	Matón	Conducir; Montar; Navegar
	Rojo	Barrido	Conocimientos; Cultura general
4	Negro	Bloqueo	Forzar cerraduras; Sigilo
	Rojo	Brazo fuerte	Trepar; Nadar
5	Negro	Con un par	Lanzar
	Rojo	Reflejos de combate	Lanzar
6	Negro	Contraataque	Intimidación; Provocar
	Rojo	Desenfundado rápido	Notar; Investigar
7	Negro	Distracción	Persuasión; Callejear
	Rojo	Esquiva	Rastrear; Supervivencia
8	Negro	Fuga	Sanar
	Rojo	Florentino	Sanar
9	Negro	Ataque repentino	Disparar
	Rojo	Frenesí	Disparar
10	Negro	Héroe en taparrabos	Agilidad (-1 Hab. relacionadas)
	Rojo	Difícil de matar	Agilidad
Sota	Negro	A mano y media	Espíritu (-1 Hab. relacionadas)
	Rojo	Nervios de acero	Espíritu
Reina	Negro	Ardor	Astucia (-1 Hab. relacionadas)
	Rojo	Manos firmes	Astucia
Rey	Negro	Beat back (Jalazar) o Rápido	Fuerza (-1 Hab. relacionadas)
	Rojo	Con uñas y dientes	Fuerza
As	Negro	Temple	Vigor (-1 Hab. relacionadas)
	Rojo	Puntería	Vigor
Joker	Negro	Combina 2 cartas	Tamaño
	Rojo	Combina 2 cartas	Carisma

DENOMINACIÓN

El otro elemento que da identidad propia a una poción de Loto es el sustantivo que indica una pista del efecto que contiene.

Puede que ya lo hayas notado, pero la **Tabla de Poderes** contiene una columna en la que, al usar 1d6, obtienes una propuesta para una denominación adecuada.

Como de costumbre, ¡no dudes en reemplazarlo por uno propio si lo prefieres!

GENERADOR DE POCIONES DE LOTO

TABLA DE COLORES

d12	1	2	3	4	5	6
1	blanco	amarillo	naranja	rojo	rosa	violeta
2	alabastro	piña	albaricoque	berenjena	azalea	amaranto
3	blancuzco	plátano	ámbar	colorado	cereza	amatista
4	calcáreo	rubio	aurora	carmín	carne	grosella
5	algodón	limón	ladrillo	amapola	coral	garanza
6	tiza	colza	caramelo	escarlata	frambuesa	índigo
7	crema	dorado	zanahoria	granate	fucsia	vino
8	marfil	miel	calabaza	adormidera	glicina	lila
9	lechoso	paja	melón	rubí	lavanda	malva
10	lunar	arena	melocotón	sangre	magenta	arándano
11	nacarado	sol	pelirrojo	bermejo	cuarzo	púrpura
12	nieve	azufre	azafrán	bermellón	salmón	ciruela
d12	7	8	9	10	11	12
1	azul	verde	beige	marrón	gris	turquesa
2	aguamarina	ajeno	almendra	caoba	antracita	verdeazulado
3	azur	anís	arcilla	castaño	pizarra	opalino
4	celeste	aguacate	canela	bronce	plata	malva
5	cobalto	esmeralda	castaño	moreno	ceniza	menta
6	cian	jade	roble	café	ébano	ópalo
7	escarchado	caqui	cobre	pardo	hierro	ratón
8	lapislázuli	menta	leonado	chocolate	lino	topo
9	marino	oliva	jengibre	cuero	negro	huevo
10	océano	pistacho	ocre	avellana	noche	perlado
11	bígaro	manzana	herrumbre	tabaco	sombra	vainilla
12	zafiro	abeto	sepia	tierra	plomo	humo

UNIRLO TODO

Echemos un vistazo al ejemplo de Shangor. Durante su fuga, gracias a dos aumentos en una tirada de Notar desesperado, pone la mano encima de una poción de loto en un Laboratorio de Gis.

El poder

El Director de juego decide dejarlo forzar su suerte y confeccionar su descubrimiento en solitario de principio a fin. El norteño, por lo tanto, roba una carta y consulta la Tabla de Poderes: **9♦ Veneno** (no letal) por inyección.

El Director de juego le otorga un favor gracias a sus dos aumentos y modifica el modo de administración por Inhalación en una plantilla de área pequeña.

Este poder que requiere una tirada opuesta entre la habilidad del alquimista y el Vigor de los futuros objetivos, Shangor tira 1d6 en la Tabla de Lotomancia: 3 +2 (por estar en un laboratorio de Gis) = 5, que da una Habilidad Arcana a **d12** y una dificultad para la tirada opuesta de **7** (2+habilidad/2 -1 (Inhalación)).

Queda por ver por cuánto tiempo tendrá efecto este veneno. El bárbaro tira 1d6 y consulta la **Tabla de Virulencia** y obtiene un 2: Rápido (minutos).

No está nada mal.

El color

Shangor tira 2d12 en la Tabla de Colores y obtiene 8 y 4, lo que le da un tono de aguacate o amapola. Poco satisfecho con este resultado, prefiere complacer a Zandorra y repetir 1d12 en la columna tonos de violeta (6) y obtiene 11: **Púrpura**.

Perfecto.

Denominación

Para terminar de darle carácter a esta poción, Shangor tira 1d6, obtiene un 5 y consulta la columna correspondiente de la **Tabla de Poderes**: ¡Asfixia! ¡Esto parece particularmente adecuado para las tiradas anteriores!

GENERADOR DE POCIONES DE LOTO

Montaje final

Como el analfabeto que es Shangor no puede leer lo que está escrito en la etiqueta, pero se encuentra en posesión de un **Loto púrpura de asfixia**.

Contiene un humo venenoso no letal creado en un laboratorio con una Lotomancia de d12 (dificultad 7) que (una vez lanzado a 3/6/12), penetra en los pulmones de los objetivos en una plantilla de área pequeña y los priva de oxígeno hasta la inconsciencia.

El vial estalla a los pies de los guardias que protegen instintivamente la cara. Mientras se dan cuenta de que ninguno de ellos está herido, un fino humo púrpura los envuelve y penetra en sus bronquios.

Shangor ya ha reanudado la huida y la patrulla lo sigue, pero rápidamente, sus respiraciones se vuelven sibilantes, los per-

seguidores colapsan inconscientes y solo el oficial que los dirige logra seguir unos minutos más, superando finalmente el veneno inhalado. gracias a su Vigor (y una repetición de la tirada) y su sentido del deber.

Finalmente, nuestro bárbaro tendrá que sacar su espada, pero contra un guardia aislado, e inusualmente sin aliento.

Debería salir bien parado.

POCIONES LISTAS PARA USAR

Encontrarás en la tabla siguiente una cantidad de pociones creadas gracias a este generador o descritas en los libros de la línea de **Bestias y Bárbaros**.

¡Tira 2d20 y déjate llevar!

2d20	Poción / Poder: Duración, Alcance @ Objetivo	Aspecto / Efecto narrativo
2	Loto albaricoque de la armonía Protección medioamb.: 1 hora, Ingestión @ Ind.	Frasco de compota caliente con regusto de albaricoque. <i>El objetivo soporta las temperaturas de congelación más fácilmente.</i>
3	Loto anisado de caos Confusión: Inst, 3/6/12 @ PAP	Orbe que contiene volutas de anís. <i>Los objetivos son Aturdidos momentáneamente por los vapores.</i>
4	Loto anisado de agonía Veneno (10): Muy lento, Letal, Ingestión @ Ind.	Frasco pequeño de alcohol amargo para diluir. <i>La víctima sucumbe a una úlcera fulgurante y dolorosa.</i>
5	Loto arcilloso de muralla Barrera: 3 rd, 3/6/12 @ 1 casilla (1x1 pasos)	Bola de arcilla que contiene una pasta polvorienta. <i>El área objetivo se llena de un muro de ramas de arcilla (Resistencia 10).</i>
6	Loto aguacate de equimosis Castigo: 3 rd, Toque @ Ind.	Pasta picante para cubrir una cuchilla. <i>El objetivo sufre +2 al daño con esta arma.</i>
7	Loto azur de parálisis Captura: Especial, 3/6/12 @ PAM.	Bola de terracota que contiene un líquido azul y muy pegajoso. <i>Los objetivos tienen los pies pegados y dificultades para moverse.</i>
8	Loto blanco de purificación Alivio: Inst., Ingestión @ Ind.	Pequeña botella que parece leche fermentada. <i>El objetivo hace una mueca al tomarla pero recupera 1 nivel de fatiga.</i>
9	Loto blanco de la verdad Disipación: Inst., Toque @ Ind.	Parece una gran perla de vidrio. <i>El objetivo recubierto pierde cualquier encantamiento activo.</i>
10	Loto azul de los sueños Sueño: 1 min, 3/6/12 @ PAM	Un bonito polvo azul volátil, almacenado en una bola de terracota. <i>Las víctimas roncan pacíficamente.</i>
11	Loto marrón de retribución Veneno (5): Normal (h), No Letal, Inhalación @PAM	Vela perfumada de abeto de las nieves. <i>Las víctimas caen de hipotermia.</i>
12	Loto coral de evasión Vent. de combate (Esquiva): 3 rd, Ingestión @ Ind.	Galletas cilíndricas y naranjas que se rompen con los dientes. <i>La silueta del objetivo es un poco borrosa y desplazada.</i>
13	Loto dorado de la claridad Luz: 30 min, Toque @ PAM	Seta deshidratada para remojar en una botella de líquido meloso. <i>La botella emite un halo luminoso comparable a una antorcha.</i>
14	Loto ébano de la noche Oscuridad: 30 min, 3/6/12 @ PAM	Bolsita de polvo pesado que absorbe la luz. <i>El polvo se esparce en el área objetivo que se queda en Penumbra.</i>
15	Loto escarlata de angustia Miedo: Inst., Inyección @ Ind.	Dardos impregnados con una sustancia de color rojo brillante. <i>El objetivo tiene una visión fugaz de su peor pesadilla.</i>
16	Loto eterno del Fénix Chorro: Inst., Ingestión @ Cono	Botella llena de un aguardiente altamente inflamable. <i>El objetivo traga el líquido y lo escupe en una gran lluvia de fuego.</i>
17	Loto leonado de tolerancia Protección medioambiental: 1 hora, Ingestión @ Ind.	Un palito helado en forma de puma. <i>El objetivo soporta mejor las altas temperaturas.</i>
18	Loto humeante de ceguera Ceguera : 3 rd, 3/6/12 @ Ind.	Orbe de cristal que encierra humo oscuro. <i>El objetivo solo tiene tiempo de ver el humo cubriendo sus ojos.</i>
19	Loto gris de resolución V. de combate (Ataque repentino): 3 rd, Ingestión @ Ind.	Frasco de líquido gris ahumado, para beber de un golpe. <i>Las manos del objetivo adquieren un tono grisáceo.</i>

GENERADOR DE POCIONES DE LOTO

2d20	Poción / Poder: Duración, Alcance @ Objetivo	Aspecto / Efecto narrativo
20	Loto marfileño del sosiego Curación: Inst., Ingestión @ Ind.	Un frasco pequeño que contiene un líquido espeso y lechoso. <i>El objetivo cura una Herida reciente.</i>
21	Loto amarillo de asfixia Conmoción: Especial, 3/6/12 @ PAM.	Frasco que contiene un polvo volátil amarillo brillante. <i>Los blancos en el área tienen problemas para respirar.</i>
22	Loto amarillo del miedo Miedo: Inst, 3/6/12 @ GG	Un cilindro con una mecha encendida que hace un aullido aterrador. <i>Los blancos en el área están aterrorizados por este sonido.</i>
23	Loto caqui de viudez Veneno (7): Normal (h), Letal, Ingestión @ Ind.	Frasco de líquido gasificado verdoso. <i>La víctima sucumbe en una explosión de pústulas purulentas.</i>
24	Loto marrón de parálisis Veneno (8): Rápido, No Letal, Inyección @ Ind.	Una olla pequeña que contiene una pasta viscosa y olorosa para untar. <i>La víctima queda inmovilizada por el dolor de sus músculos rígidos.</i>
25	Loto nacarado de antídoto Curación: Inst., Toque @ Ind.	Crema pastosa en un tarro de ungüento. <i>El objetivo se cura de un veneno (mágico o no), que después escupe.</i>
26	Loto negro de la esclavitud Marioneta (8): 3 rd, Inyección @ Ind.	Dardo teñido con la sangre del lanzador. <i>El objetivo pierde el control de su cuerpo.</i>
27	Loto oliva del ahorcado Veneno (9): Muy rápido, Letal, Inyección @ Ind.	Cápsula oculta en la vaina del asesino, para cubrir una cuchilla. <i>La víctima sucumbe de un paro respiratorio.</i>
28	Loto opalescente de bendición Mejora de rasgo (Ast): 3 rd, Ingestión @ Ind.	Salsa de un líquido turquesa nacarado, tomada mejor con jugo de piña. <i>El objetivo tiene ideas claras y piensa más rápido.</i>
29	Loto opalino del velo Invisibilidad: 3 rd, Toque @ Ind.	Vial que contiene un extraño humo blanquecino. <i>El objetivo se ducha con el humo y desaparece gradualmente.</i>
30	Loto opaco del despertar Zombi: 3 rd, 3/6/12 @ Ind.	Bola de tierra que contiene un hueso de Ancestro. <i>La bola se hunde en el terreno y una mano sale del hueco...</i>
31	Loto naranja de la ferocidad Ventaja de combate (especial): 3 rd, Ingestión @ Ind.	Barra de cereales y chocolate energizante. <i>El objetivo ignora las penalizaciones por Fatiga.</i>
32	Loto pálido de los sueños pasados Reducción de rasgo (Esp.): 3 rd, Inyección @ Ind.	Suero inodoro contenido en un anillo de envenenador. <i>El objetivo está un poco borracho y más fácilmente influenciado.</i>
33	Loto perlado del consuelo Curación: Inst., Ingestión @ Ind.	Pequeña golosina redonda y dulce. <i>El objetivo se cura de una Herida reciente.</i>
34	Loto púrpura del dolor Explosión: Inst., 3/6/12 @ PAM	Bola de arcilla sellada con un tapón de cera púrpura. <i>Lanza cientos de pequeñas espinas en el área de efecto.</i>
35	Loto púrpura de la fiebre Freno: 3 rd, Inyección @ Ind.	Pasta violácea para untar sobre un filo. <i>El blanco tiene dolor de cabeza y muchos problemas para concentrarse.</i>
36	Loto rosado del reposo Sueño: 1d4 min, Toque @ Ind	Tarro de esmalte de uñas reluciente. <i>La víctima se toma una pequeña siesta relajante.</i>
37	Loto rojo del fuego ardiente Barrera: 3 rd, 3/6/12 @ 1 casilla (1x1 pasos)	Cilindro perforado y sellado que contiene un líquido altamente inflamable. <i>La casilla seleccionada se llena con un muro de fuego (2d4).</i>
38	Loto rubí de la gracia Veneno (8): Normal (h), Letal, Ingestión @ Ind.	Bolsita de polvo aromático, para darle sabor a tus pequeños platos. <i>La víctima sucumbe a una tos con mocos.</i>
39	Loto azafrán del bruto Mejora de rasgo (Fue): 3 rd, Ingestión @ Ind.	Polvo picante y aromatizado para esnifar. <i>La piel del objetivo toma un tono anaranjado y sus músculos se hinchan.</i>
40	Loto de sangre de los guerreros de la Sabana Ventaja de combate (Berserk): 3 rd, Ingestión @ Ind.	Dulce en forma de una pequeña manzana de color rojo oscuro. <i>El objetivo tiene espuma en sus labios y ojos inyectados en sangre.</i>



CRÉDITOS

Autor y diseño original: Laurent "Maedh" Fèvre.

Traducción: E. de Andrés

Maquetación versión en castellano: Óscar Estefanía

Diseño de página: Publisher's Choice Quality Stock Art © Rick Hershey / Fat Goblin Games.

Ilustraciones © 2015 Dean Spencer, used with permission.
All rights reserved.