

Veneno	Transmisión	Salvación de For	Tiempo en hacer efecto	Daño (salvación exitosa)	Daño (salvación fallida)	Recuperación	Disponibilidad	Coste aprox. / dosis
Acónito (planta)	Contacto	CD 11	1d3 turnos	-	Convulsiones 1d6 horas	Normal	C	100 + (1d3-1)x100 po
	Herida	CD 13	1 turno	1d3 pg + Convulsiones (tantas horas como pg perdidos)	2d4 pg + Convulsiones (tantas horas como pg perdidos)			
	Ingestión	CD 16	1d6 turnos	1d3 pg + Convulsiones (tantos días como pg perdidos)	Muerte			
Aguijón de Mantícora	Herida	CD 16	1 turno	1 Vigor (temporal)	1d6 Vigor	El daño temporal se cura de manera natural.	R	600 + 1d3x100 po
Áspid (serpiente)	Herida	CD 20	1d10 turnos	1d3 Agilidad (temporal)	1d6 Agilidad (temporal)	Normal	C	100 + (1d3-1)x100 po
Avispa Gigante	Herida	CD 15	1 turno	1d6 pg	3d6 pg	Normal	I	200 + 1d3x100 po
Belladona (planta)	Herida	CD 11	1 turno	Confusión 1d4 asaltos	1d6 pg + Confusión 1d4 turnos	Normal	C	100 + (1d3-1)x100 po
	Ingestión	CD 15	1d3 turnos	1d4 pg + Confusión 1d10 turnos	2d8 pg + Confusión 1d4 días			100 + (1d2-1)x100 po
Cicuta (planta)	Contacto	CD 13	1d3 turnos	-	Convulsiones 1d6 horas	Normal	C	100 + (1d3-1)x100 po
	Herida	CD 15	1 turno	Convulsiones 1d6 asaltos	2d4 pg + Convulsiones (tantas horas como pg perdidos)			
	Ingestión	CD 18	2d4 turnos	1d3 pg + Convulsiones (tantos días como pg perdidos)	Muerte			
Ciempíés Gigante	Herida	CD 13	1 turno	-	Pérdida de memoria (amnesia total)	No tiene cura.	R	700 + 1d5x100 po
Cobra (serp.)	Herida	CD 18	1 turno	-	Ceguera; si ya sufre ceguera, deberá superar una segunda salvación o morirá en el acto.	Sólo curación mágica.	C	100 + 1d3x100 po

Curare (planta)	Herida	CD 21	Instantáneo	Parálisis (1d8 horas)	Muerte	Normal	R	800 + 1d6x100 po
Eléboro (planta)	Herida	CD 12	1 turno	1 Vigor (temporal)	2d3 Vigor (temporal)	Normal	C	100 + (1d3-1)x100 po
	Ingestión	CD 15	1d3 turnos	1d3 Vigor (temporal)	2d6 Vigor (temporal)			100 + (1d2-1)x100 po
Escorpión	Herida	CD 16	1 turno	-	1d4 Vigor (temporal)	Normal	C	100 + (1d2-1)x100 po
Escorpión Gigante	Herida	CD 18	1 turno	1d10 pg	2d10 pg	Normal	R	600 + (1d3)x100 po
Limo Tóxico	Contacto	CD 10	Instantáneo	Parálisis (1d4 días)	Parálisis (conduce a muerte por inanición).	No tiene cura.	R	700 + 1d5x100 po
	Ingestión	CD 18	1 turno					
Loto Negro (planta)	Contacto	CD 24	1 asalto	1d3 Inteligencia (temporal hasta que sea	1d6 Inteligencia	Sólo curación mágica.	I	300 + 1d5x100 po
Medusa de Mar	Contacto	CD 16	1 asalto	1d4 pg	1d4 Agilidad (temporal)	Normal	C	100 + (1d2-1)x100 po
Pez Escorpión	Herida	CD 18	1 asalto	1d6 pg	4d6 pg	Normal	I	300 + 1d5x100 po
Pez Globo	Contacto	CD 12	1 turno	Parálisis (1d3 días)	Muerte	No tiene cura.	I	300 + 1d4x100 po
	Ingestión	CD 22	1d3 turnos					
Podredumbre de Momia	Contacto	CD 12	Instantáneo	-	1 Vigor cada día, indefinidamente.	Sólo curación mágica.	R	600 + 1d5x100 po
Serpiente de Mar	Herida	CD 22	1d10 turnos	1d3 Vigor (temporal)	2d4 Vigor	El daño temporal se cura de manera natural.	I	300 + 1d3x100 po
Tarántula (araña)	Herida	CD 12	1d6 turnos	1d4 pg	3d4 pg + 1 Fuerza	Normal	I	200 + 1d2x100 po
Veneno de Medusa	Contacto	CD 16	Instantáneo	1d4 pg	Parálisis (conduce a muerte por inanición).	Sólo curación mágica.	R	700 + 1d4x100 po
Víbora (serp.)	Herida	CD 16	1d10 turnos	1d3 Vigor (temporal)	Muerte	Normal	C	100 + (1d2-1)x100 po
Viuda Negra (araña)	Herida	CD 14	1d6 turnos	1 Fuerza (temporal)	1d4 Fuerza	El daño temporal se cura de manera natural.	I	200 + 1d2x100 po
Wyverna	Herida	CD 15	1 asalto	3d6 pg	6d6 pg	Normal	R	700 + 1d5x100 po
Animal gigantesco	-	+ 2	-	-	+1	-	R	+ 100 po
Ser Demoníaco	-	+ 4	-	-	+2	Sólo curación mágica.	R	+ 300 po