

Estudio de Nemesis sobre los venenos de Urthian

Definiciones, notas y abreviaturas:

Formato de la lista de venenos:

Nombre:
Apariencia y almacenaje:
Efecto:
Precio:
Facilidad de obtención:

Abreviaturas:

Apariencia: GI: puede ser usado gastrointestinalmente.

Efectos: Note: el listado es para efecto por dosis.

D: daño.

ini: tiempo que tardan los efectos en comenzar (ins: instantaneo).

dur1: duración de la presencia del veneno en contacto con el aire (r: rounds -asaltos-; t: turnos; h: horas; d: días; y: años; p: permanente) (una duración p significa que no tiene efectos hasta que se usa.)

dur2: duracion de los efectos del veneno (el daño se divide según el tiempo)

ns: sin salvación.

Precio: x: precio aproximado para los miembros del gremio de ladrones y asesinos.

var: variable; depende del vendedor o requiere extraños ingredientes.

Nota: Los precios en el mundo de Urth son muy aproximados para los ladrones miembros del gremio. Los precios aproximados en el mercado negro son: x3 para venenos comunes o poco comunes y x5 para venenos raros. Los venenos muy raros no estan disponible excepto para ladrones autorizados. Nota que estos precios pueden fluctuar mucho. Por ejemplo, en la ciudad de Rocamor, el alquimista que proporcionaba Abor Gel a ese area murió, y el precio, de repente, se triplicó.

Gases o líquidos volátiles:

Los venenos gaseosos se explican por sí mismos. Normalmente se guardan los ingredientes separados en un frasco. Abrir el frasco, o romperlo, mezcla los componentes y un gas, humo o vapor es liberado y rápidamente ocupa el espacio indicado en la descripción. Estos venenos son estupendos para flechas con puntas de cristal hueco. Son la elección perfecta para el asesino que necesita bloquear una ruta de escape, incapacitar un amplio número de víctimas con un solo disparo, o para aquellos que, simplemente, no tienen tiempo para usar un veneno de contacto o arrojar algo de veneno digestivo en la comida de la víctima.

Los líquidos volátiles son similares en el hecho de que también se expanden en forma de humo, pero no con la rapidez e intensidad de los venenos gaseosos. Los líquidos volátiles deben ser vertidos en un paño el cual hay que mantener contra las fosas nasales de la víctima. Esto hace el uso de estos venenos más difícil y peligroso, pero es más discreto que una amplia y coloreada masa de gas y cuerpos muertos en su interior. También, en muchos casos pero no siempre, las fosas

nasales y la fuente de voz son biológicamente la misma en la víctima. Así, cubriendo el orificio respiratorio, se la silencia de paso. Una nube de gas no previene gritos de alarma.

Tabla 1: Gases y líquidos volátiles encontrados en Urth

*** Gas Bango:**

Gas verdoso de olor pantanoso. Líquido.
Muerte, salvación para el 50% de daño.
Llena un cubo de 10 pulgadas.
5.000
Muy raro.

*** Soplo de Cyric:**

Humo espeso, oscuro e inoloro. Líquido volátil.
Muerte, ins.
3.500
Muy raro.

*** Gas Deroth:**

Gas trasparente de olor a rosas. Líquido.
Duerme. Llena un cubo de 50 pulgadas.
Ini: 2 r., dur1: 2 r., dur2: 1d8 r.
1.200
Raro

*** Eflubio de Fendra:**

Gas ligeramente amarillo con olor a sulfuro.
Polvora amarilla.
Cegera. Llena un cubo de 10 pulgadas.
Ini: 3 r., dur1: 4 r., dur 2 1d6 r.
300
Poco común

*** Gas fuego de dragón:**

Llama centelleante. Líquido.
D: 6d6. Llena un cubo de 20 pulgadas. Ins
900
Raro

*** Humo de Jinko:**

Gas transparente e inoloro. Líquido.
Pérdida de memoria de los hechos ocurridos durante el contacto con el gas.
ini: 4 r., dur1: 12 r.
75
Común

*** Humo de lotos:**

Olor como el pan y sin color. Líquido volátil.
Sueño, sin salvación. No le afecta
"Neutralizar veneno".
Ini: un día, dur1: 2., dur2: 100 años.
5.000
Muy raro.

Sueño. +4 a la tirada de salvación.
Llena un cubo de 20 pulgadas.
50
Común

*** Gas de Nargar:**

Gas espeso de color verdoso y olor a pino.
Líquido.
d: 2/round, ins y dur1: 1d4+5 rounds.
Llena un cubo de diez pulgadas.
100
Común

*** Humo de Otyugh:**

Gas ligero de color marrón y olor a eter.
Líquido.
D: 1d8/r., ini: 1 r, dur1: d6+2 r.
Llena un cubo de diez pulgadas.
1.750
Raro.

*** Haz púrpura:**

Gas ligero de color púrpura inoloro. Líquido.
Causa confusión de manera igual al conjuro.
Ns, ini: 3 r, dur1: 6r, dur2: 3 r.
Llena un cubo de diez pulgadas.
700
Raro

*** Nube de goma roja:**

Gas inoloro de olor a ether. Gel rojo gomoso.
Paralisis, ns, ins, dur1: 6 r., dur2: 1d4 r.
Llena un cubo de 25 pulgadas.
500
Poco común

*** Humo plateado:**

Inoloro e inoloro. Polvo plateado.
Paralisis, ini: 2 r., dur1: 4 r., dur2: d4 r.
Llena un cubo de 10 pulgadas.
150
Común.

*** Ulmeranth:**

Gas transparente de olor a pippermint. Polvo negro.

*** Humo amarillo:**

Gas con olor a humo. Polvo amarillo.
Se evapora con un sonoro burbujeo.
D: d4/r, ins, dur1: d6+2 r.

Llena un cubo de 5 pulgadas.
300
Poco común.

Venenos de contacto

Los venenos de contacto suelen ser polvos, líquidos espesos, ungentos o geles que pueden ser aplicados a diversos tipos de superficies como armas, trampas, picaportes, o a cualquier cosa que una persona o criatura pueda tocar. Los venenos ??? son similares, pero no son absorbidos por la piel, sino que requieren un contacto directo con la corriente sanguínea. Muchos de estos venenos no trabajan gastrointestinalmente a menos que se indique, a causa de su composición química. Esto sería favorable al asesino debido a la larga duración de sus efectos específica para untar objetos y para "condimentar" un arma.

Estos venenos, como se verá en la lista, suelen tener color, pero una vez aplicados a un objeto, el color, normalmente se dispersa en el material, de tal manera que solo un ojo entrenado lo notará.

Nota: los venenos que tienen como nombre sangre de algún monstruo, no son tan simples como solo la sangre de esa criatura, sino que, normalmente, esta es uno más de los ingredientes. Así, el asesino no puede simplemente desangrar a un Troll para obtener el veneno "Sangre de Troll", aunque sería divertido. Todos los venenos son de efecto instantáneo a menos que se mencione lo contrario. Los precios aproximados del mercado negro son x2.5 para los comunes, x5 para los poco comunes y x10 para los raros. Los venenos muy raros no suelen estar disponibles en el mercado negro.

Otra nota: Una dosis da, aproximadamente, para 2 espadas largas, 3 espadas cortas, 6 dagas o 12 flechas.

Tabla 2: Venenos de contacto encontrados en Urth

*** Gel de Abo Abor**

Gel denso e inoloro. Usado en armas principalmente.
D: 1d8, ins, dur1: 9 d
50
Común

*** Mucosidad de Aboleth**

Gel blancuzco opaco. Usado en trampas de ladrones.
Combierte a su blanco en baba.
Ini: 1-3 r, dur1: p, dur2: p
2500
Muy raro

*** Billo's Blood Thinner**

Líquido claro y espeso.

D: d6/r solo, ns, dur1: 6 h, dur2: 3 r

400

Raro

*** Jugo de Ckreth**

Líquido amarillo brillante y de olor a mantequilla, GI

Sordera. D: 1d4+2, dur1: p, dur2: 1d4 d

140

Poco común

*** Carfenth**

Polvo verdoso inoloro e insípido, GI

Sueño. Dur1: p, dur2: d10r

35

Común

*** Polvo del toque de la muerte**

Polvo negro inoloro que no puede tocar la madera.

Muerte. Ini: 1-2 r, dur1: p

5000

Muy raro

*** Sangre del diablo**

Líquido de un ligero color rojo fuerte de debil olor a sulfuro.

Parálisis. Ins, dur1: p, dur2: 3d4 r

375

Raro

*** Elvenscourage**

Líquido púrpura de olor a pino. GI, usado en armas

Muerte (para los elfos) o D:6d6 (semielfos).

Ins, dur1: 4 d

750

Raro

*** Fairieblight Poison**

Crema brillante y anacarada inolor. Usada en armas.

Solo Fairies, D:4d4 + sueño.

Ins, dur1: 7 d, dur2: 3d6 r

600

Raro

*** Toque de Ghoul**

Polvo ceniciento e inoloro. Muy común en trampas para cofres.

Entumece las extremidades.

Ns, ini: 2r, dur1: p, dur2: d4 d

125

Poco común

*** Nectar de la flor del infierno**

Líquido con flores negras en él, inoloro.

Confusión.

Ns, ini: 2 r, dur1: p, dur2: d4 r

400

Raro

*** Toxina de Ivory**

Polvo blanco de olor a madera. GI

Lentitud + D: 1d6, ins, dur1: p, dur2: 1d4 †

100

Poco común

*** Líquido de Kithgar's**

Gel transparente y sin olor.

Nausea (-4 en el ataque).

Ns, dur1: 1 d, dur2: d6 r

30

Común

*** Calor líquido:**

Líquido transparente que no puede entrar en contacto con la plata.

Dolor (-4 al ataque) y D: 1d6/r, dur1: p, dur2: 1d6 r

95

Poco común

*** Maldición de mago**

Polvo dorado brillante e inoloro.

Perdida de la voz.

Dur1: p, dur2: 1d

60

Poco común

*** Sangre de Naga**

Fluido oscuro que no puede tocar el metal o se comporta como ácido.

Olor de alcantarilla. GI

D: 1d6 (permanente), ins, ns, dur1: p

3000

Muy raro

*** Veneno sombra-de-noche**

Polvo marrón que no puede entrar en contacto con la luz y olor mohoso.

Muerte. Ini: 2-5 d, dur1: p

4500

Muy raro

*** Oderanga**

Líquido transparente de olor a limón.

Sueño

Ns, ini: 2-5 r, dur1: p, dur2: 2-5 d

450

Raro

*** Toxina de rana de rubí**

Cristales transparentes inoloros. GI

Cegera. Dur1: p, dur2: d10 r

45

Común

*** Veneno de serpiente de roca**

Líquido verdoso sin olor.

Provoca una erupción (-4 a la CA).

Dur1: 6 d, dur2: 1d4 r

20

Común

*** Cocktel del escorpión**

Gel rojizo de olor a vinagre.

D:4d4 (-4 a la salvación), ins, dur1: 12 d

550

Raro

*** Veneno de Serghu**

Gel transparente e inoloro.

Parálisis.

Ins, dur1: p, dur2: d4 h

75

Poco común

*** Tageranth**

Polvo azulado de olor a azmilcle.

Inhibición del Psi (-4 a la salvación).

Ins, dur1: p, dur2: 1d6 h

250

Raro

*** Sangre de Troll**

Brebaje de color verde oscuro y olor pútrido. GI

Convulsiones y D: 1d6.

Ins, dur1: 30d, dur2: 1d4 r

90

Poco común

*** Combinado de Temer**

Polvo amarillo y pegajoso. Usado principalmente en armas.

D: 1d4, ins, dur1: 3 t

40

Común

*** Mezcla de Ulgar**

Gel inoloro de color marrón. Usado principalmente en armas.

D: 1d6, ins, dur1: p (solo afecta a humanoides)

30

Común

*** Líquido de Vorven**

Líquido rojo brillante de olor a canela.

D: 1d6, ins, dur1: 5 t

50

Común

*** Extracto de Witherweed**

Gel inoloro e inoloro.

Fulminante de miembro. (+4 a la salvación) y D: 2d10.

Ins, dur1: p

750

Raro

*** Elixir de Yugur**

Líquido ligeramente verde de olor a pino. Usado en armas.

D: 1d8, ins, dur1: 3 t (afecta solo a enanos y gnomos)

80

Poco común

*** Zombificador**

Polvo gris y pegajoso de olor a sulfuro.

Debilitador de mente.

Ins, dur1: p, dur2: 6 h.

125

Poco común

Venenos digestivos:

Los venenos digestivos son venenos especializados por dos razones: Están hechos para ser tan indetectables como sea posible y su fórmula está especialmente creada para el entorno del aparato digestivo. Así, en general, son más difíciles de coseguir y más caros. Sin embargo, Los venenos digestivos tienen la ventaja de ser más efectivos y duraderos. En casos en que el trabajo no sea demasiado absorbente o de difícil acceso, el buen asesino intentará conseguir venenos con una buena media de precio/prestaciones.

Nota: Los venenos digestivos pueden estar indefinidamente en el aire, siendo creados para que esto suceda. Todas las tiradas de salvación tienen un -2 a menos que se indique otra cosa. Esto es debido a la naturaleza del veneno. Forzar el vómito a la víctima no la ayudará debido a la naturaleza de las fórmulas usada por los alquimistas. Una vez esté en el sistema G.I., es inmediatamente absorbido. Solamente los venenos poco comunes están disponibles en el mercado negro a un precio x3 el precio de los miembros.

Lista 3: Venenos digestivos en Urth

*** Veneno cerveza:**

Líquido del color de la cerveza pero sin sabor.

D: 2d8, ins

75

Poco común

*** Bergoth:**

Hierbas secas de color verde, como tomillo.

Parálisis, ins, dur2: 5 h.

750

Raro

*** Especia de Drubath:**

Polvo marrón, parecido a la canela.

Mareo y visión borrosa (-6 a Constitución y Destreza).

Ns, dur2: 4h.

1225

Muy raro.

*** Extracto de Eldarg:**

Líquido transparente e insípido.

D: 1d6/r, ins, ns, dur2: 1d4 r

825

Raro

*** Infusión de Hungar:**

Hojas marrones, como el té común.

Debilitador de mente.

150

Poco común.

*** Minga:**

Cristales transparentes e insípidos.

Muerte. Ini: 2-5 r.

3000

Muy raro

*** Quickloth:**

Polvo rojizo. Especia de sabor picante.

Temblores y convulsiones.

D: 2d10, dur2: d8 r

1000

Muy raro.

*** Thumperweed:**

Cristales transparentes e insípidos.

D: 2d6, ins

100

Poco común.

*** Wimperwood:**

Corteza pulverizada de color marrón y sabor a humo.

Pérdida de voz.

D: 3d6, dur2: 5 h.

500

Raro

*** Mezcla de vino:**

Líquido burbujeante parecido al vino.

Confusión, ns

400

Raro

Venenos raros y especiales:

Decir que estos venenos son raros es quitar importancia al verdadero alcance de esta lista especial de venenos. En mis viajes solo raramente he conocido el uso de estos venenos, hablados en tonos silenciosos en acontecimientos históricos. Estos venenos requieren una composición terriblemente exacta, por lo que son a menudo peligrosos hasta para el mismo alquimista que lo fabrica, y unos ingredientes difíciles de conseguir, por lo que solo se encuentran en situaciones y lugares extremos. Requieren un montón de dinero, a veces más dinero del que uno nunca desearía pagar; El asesino puede tener, incluso, que facilitar él mismo todos los ingredientes. Pero los beneficios son grandes para tal inversión. Producen extraños y casi mágicos resultados. También prácticamente aseguran buenos resultados en el trabajo.

Nota: La manera exacta de producir estos venenos especiales, se deja a discrección del DM. Por ejemplo, el más devastador de los venenos es "Mezcla del vengador". Este requiere que el asesino profundice hasta la cueva 37 de El Abismo y busque al demonio Nolgæder, maestro de alquimia. Después de unos cuantos favores, el le dará una dosis del veneno. El puede predirte tu alma si to tiene suficientes favores que encomendarte en pago del veneno. Así, podemos ver que este veneno solo encuentra covijo en los planes de un loco fanático o un suicida perfeccionista.

Otro ejemplo, el "Néctar de Medusa", se hace con, entre otras cosas, el corazón de una Gorgona, una pluma de -cockatroce (??)- y 6 serpientes de 6 cabezas de medusas diferentes. "Encantar un objeto" debe ser invocado, aparte de otros conjuros. También, un sacerdote de ladrones debe "bendecir" el veneno. Así, el que quiera fabricarlo debe buscar estos ingredientes y encontrar a un mago y a un sacerdote que quieran involucrarse en sus planes. Es innecesario decir que esto hace muy, muy difícil el proceso total.

Lista 4: Venenos raros y especiales de Urth

*** Mezcla del vengador:**

Cristales delgados y transparentes sin olor. GI.

Caua la muerte instantanea, ns, dur1: p

*** Caracora:**

Humo, vagamente como líquido e inoloro

Te convierte en forma gaseosa.

Ins, dur1: p, dur2: p

(Hasta que se vuelva tangible con procedimientos mágicos.)

*** Destilación del demonio:**

Gel rojizo de olor a sulfuro.

Locura (generalmente de naturaleza hostil)

Ini: 2-5 h, dur1: p, dur2: p, ns

*** Lágrimas enmascaradas:**

Pequeñas esferas que contienen un líquido verde e inoloro. GI.

Desintegra la piel. Muerte inevitable.

Ins, dur1: p

*** Néctar de medusa:**

Cristales alargados que han de disolverse. Inoloro. GI

Convierte en piedra, ns, ini: 2r, dur1: p, dur2: p

*** Polvo de Talon:**

Parecido a la pimienta en polvo.

Marchita dos miembros, ns, ini: 4 h, dur1: p

*** Mezcla de Wyvern:**

Líquido verde con escamas y olor a limón.

Polimorfis (como el conjuro, lazado por un mago de nivel 12).

Ins, ns, dur1: p