



Venenos de Tierra Media ***Versión 1.0***

Suplemento para el juego de rol de El Señor de los
Anillos, by Spirit of Wine





*"Frodo ha sido alcanzado por las armas del enemigo,
y hay algún veneno o mal que está actuando en él,
y que mi arte no alcanza a eliminar"
(El Señor de los Anillos, pg. 214)*

Prólogo:

Esta guía de venenos en la Tierra Media recoge su material de una amplia serie de fuentes. Esperamos que vuestras partidas puedan ser más amenas y entretenidas con la adición de todos estos venenos. Si aprendes a usarlos bien, puedes dar lugar a muchas situaciones divertidas y complejas en tus partidas. Los másters habilidosos incluso podrían basar una aventura en la información hallada en este complemento.

En general, el formato utilizado para todos los venenos será el siguiente:

Nombre: Nombre con el que es conocido el veneno en los mercados de Tierra Media.

Región: Lugar original del veneno.

Clima: Clima propicio para buscar el veneno.

Estación: Estación en la que es más común de encontrar el veneno.

Dificultad: Dificultad a la tirada de Forrajear.

Forma: Apariencia externa del veneno.

Preparación: Cómo se elabora el veneno.

Tiempo de preparación: Tiempo que lleva a un personaje elaborar el veneno.

Duración efectiva: Tiempo que, una vez aplicado, conserva sus efectos el veneno.

Aplicación: Forma de aplicar el veneno: sobre armas, en la comida, en la bebida,...

Nivel: Nivel del veneno (esencial para las TRs)

Efectos: Síntomas y reacciones del envenenamiento.

Rareza: Accesibilidad, en un mercado, del veneno.

Precio: Precio básico del veneno. Puede variar según región, estación, rareza,...

Antídoto: Posibles remedios contra el envenenamiento.

Historia: Breve comentario acerca del origen y leyendas del veneno.



Índice

Prólogo	2
Índice	3
Acaana	4
Dynallea	4
Galenaana	5
Jegga	5
Jitsu	6
Juth	6
Karfar	7
Kly	7
Klytun	8
Silmaana	8
Slota	8
Taynaga	9
Uraana	9
Veneno de áspid	10
Zaganzar	10
Aghrun	11
Ghon	11
Dungeldor	12
Fewendyt	12
Contacto	14



Venenos

Nombre: Acaana

Región: Montañas Nubladas

Clima: Laderas heladas y nevadas. Extremadamente difícil de encontrar.

Estación: Principios de la primavera.

Dificultad: Extremadamente Difícil.

Forma: Flor plateada.

Preparación: Las flores han de machacarse con agua y polvo elaborado con la piel de una serpiente de agua, hasta formar una pasta compacta.

Tiempo de preparación: 1-10 minutos.

Duración Efectiva: Cuatro días desde su preparación.

Aplicación: Se puede aplicar en armas, o bien en la comida.

Nivel: 10

Efectos: Muerte instantánea.

Rareza: Muy raro, los dunlendinos son los que más suelen emplearlo.

Precio: Depende del lugar, pero entre 550 y 700 monedas de oro la dosis.

Antídoto: No. Aunque lo hubiera, no hay tiempo para administrarlo.

Historia: Los caudillos dunlendinos suelen acudir a batallas y duelos con una daga preparada con este veneno; en situaciones desesperadas, es su último recurso, y no pocos jefes dunlendinos han escapado de una muerte segura gracias a esta sorpresa. Por ello, es un veneno que casi nunca se vende, y se mantiene en riguroso secreto tanto su origen como su elaboración, que sólo es conocida por los jefes y hechiceros dunlendinos.

Nombre: Dynallea

Región: Costas de Gondor y Harad

Clima: Climas lluviosos y calientes del Sur.

Estación: Primavera.

Dificultad: Escasa.

Forma: Es un arbusto bajo de hojas de seis puntas, semejantes a las hojas de parra.

Preparación: Las hojas verdes han de machacarse en un mortero, junto con aceites vegetales.

Tiempo de preparación: 1-10 minutos.

Duración efectiva: Dos días tras su aplicación.

Aplicación: La pasta se puede aplicar directamente sobre las armas. En la comida, debido a su amargo sabor, su fuerte olor a azmílcle y su color verde azulado, no es efectivo.

Nivel: 3

Efectos: Causa sordera permanente, además de la pérdida de 1-10 puntos de vida, entre atroces dolores de cabeza durante 1-10 días.

Rareza: Común en el Sur, desconocido en el norte.

Precio: En Harad es muy asequible, apenas 6 monedas de oro. En Gondor, puede llegar a valer 15 monedas de oro.

Antídoto: No.

Historia: Los Haradrim emplean estos venenos para torturar a sus enemigos capturados en la batalla, ya que los dolores que provoca fuerzan a muchos de ellos a suicidarse. En Gondor no se suele emplear, pero algunos asesinos y delincuentes lo utilizan como advertencia para sus enemigos. Ruitbuk el Sordo, uno de los Jefes Haradrim más temido por Gondor, fue envenenado con esta sustancia cuando trató de huir mientras trabajaba como esclavo en Umbar; a raíz de ello, se convirtió en un peligroso caudillo haradan hasta su muerte en 2458 de la Tercera Edad.



Nombre: Galenaana
Región: Montañas Blancas
Clima: Crece en las laderas de las montañas.
Estación: Verano-otoño.
Dificultad: Difícil.
Forma: Es una hiedra parasitaria en los árboles de hoja perenne. Sus hojas amarillas tienen forma de punta de flecha.
Preparación: Las hojas han de dejarse secar, hecho lo cual se reducen a un polvo dorado.
Tiempo de preparación: Ninguno (se venden ya pulverizadas)
Duración efectiva: Ilimitada.
Aplicación: Ideal para aplicar en la comida, ya que su sabor ligeramente salado se disimula con facilidad, pero la gran cantidad necesaria (unos tres gramos) lo hace ineficaz para la bebida.
Nivel: 9
Efectos: Los elfos mueren entre grandes dolores al cabo de unas doce horas. Las demás razas sufren una larga enfermedad que causa el coma, tras una semana de altas fiebres y náuseas, durante un período indeterminado (entre uno y tres meses).
Rareza: Bastante raro. En el norte es casi imposible de conseguir.
Precio: Varía según la estación, pero la media ronda las 175 monedas de oro. En el norte puede valer hasta 500 monedas de oro.
Antídoto: Hierba Athelas, en manos de un rey, claro.
Historia: Muchos príncipes y caudillos de Númenor y Gondor murieron víctima de este veneno, que aún se considera el arma ideal para los asesinos más sofisticados de Tierra Media. Los elfos son especialmente vulnerables a esta sustancia, pero todas las razas sufren reacciones casi mortales, por lo que los enemigos de los Pueblos Libres como orientales, variags y orcos se arriesgan para conseguir este cotizado veneno en las Montañas Blancas.

Nombre: Jegga
Región: Rhovanion
Clima: Cavernas de las estribaciones montañosas.
Estación: Todo el año.
Dificultad: Difícil.
Forma: Se trata de un veneno segregado por ciertos murciélagos.
Preparación: Ninguna, se vende en pequeñas redomas ya preparado. Extraerlo del murciélago no es labor de aventureros sino de herboristas.
Tiempo de preparación: Ninguno.
Duración efectiva: Una vez abierta la redoma, el veneno mantiene sus capacidades durante una semana.
Aplicación: Es un líquido muy volátil, por lo que en las armas carece de efectividad a no ser que se emplee inmediatamente, pero dado su carácter incoloro y prácticamente insípido, es ideal para verter en comida o bebida.
Nivel: 7
Efectos: Al poco tiempo de ingerirlo, causa un malestar general, vómitos y fiebres. Durante dos días, se pierden 1-100 puntos de vida.
Rareza: Muy raro, debido a la dificultad de obtenerlo, salvo en Rhovanion. En Gondor es difícil de conseguirlo, pero no imposible en las grandes ciudades.
Precio: Variable, entre 70 y 100 monedas de oro.
Antídoto: Purgas durante las primeras 4 horas, más adelante no hay antídoto.
Historia: Muy pocos conocen que el murciélago jeg (pardo, en rhovánico) es venenoso, ya que habita en las cavernas más oscuras. Sin embargo, los enanos suelen empapar los pivotes de sus ballestas con este veneno. Se dice también que Dúrin sobrevivió durante dos días al ataque de estos murciélagos cuando llegó a Khazad-dum, y que los convirtió en sus servidores. La verdad es que los enanos tienen colonias de estos animales para explotar tanto su veneno como su piel, muy apreciada.



Nombre: Jitsu
Región: Bahía de Belfalas
Clima: Templado, cálido.
Estación: Final del otoño y principio del invierno.
Dificultad: Media
Forma: Es un líquido que se obtiene macerando unos moluscos.
Preparación: Se vende en redomas ya preparado. Imposible de preparar para aventureros si no se tiene la receta.
Tiempo de preparación: Ninguno
Duración efectiva: Sus efectos, una vez aplicados, permanecen durante aproximadamente dos horas.
Aplicación: Es un líquido ligeramente gelatinoso, que permanece bien en las armas, pero que no es útil para comida o bebida debido a su color rojo intenso.
Nivel: 5
Efectos: Una especie de quemadura que causa la pérdida de 5-50 puntos de vida.
Rareza: Bastante común en Gondor.
Precio: Entre 30 y 40 monedas de oro.
Antídoto: Sólo pueden curarse su efectos.
Historia: Muchas historias de Gondor cuentan que más de un pescador ha muerto envenenado por cocinar estas almejas, muy semejantes al mejillón, sin fijarse demasiado. Aunque seguramente sean habladurías, ya que, sin prepararlas adecuadamente, hay que ingerir varios kilos para que sean letales, no deja de ser cierto que los pescadores de Gondor conocen de antiguo las propiedades de este veneno, empleado muchas veces por asesinos y matones de Pelargir y Umbar.

Nombre: Juth
Región: Cercano y Lejano Harad
Clima: Árido y desértico.
Estación: Calurosa (entre la primavera y el invierno).
Dificultad: Difícil debido a su forma.
Forma: Es el veneno de unos escorpiones que habitan en Harad.
Preparación: Los Haradrim lo venden en pequeñas redomas, pero es posible (aunque poco recomendable) que un aventurero intente hacerse con él. Los escorpiones Juth miden entre veinte y treinta centímetros, y son extremadamente peligrosos.
Tiempo de preparación: Apenas unos minutos, una vez capturado el escorpión se trata de extraerle el veneno del aguijón.
Duración efectiva: El veneno, una vez aplicado, conserva sus efectos durante media hora.
Aplicación: Puede aplicarse sobre armas, comida o bebida.
Nivel: 2
Efectos: Causa una locura gradual (-1 punto de INT al día). Los primeros síntomas son delirios, visiones y febriles alucinaciones.
Rareza: Muy raro, salvo en Harad, donde es relativamente común.
Precio: 40 monedas de oro en Harad, y más del triple en Gondor.
Antídoto: Una infusión de varias especies y hierbas.
Historia: Los videntes de Harad llevan siglos empleando a estos grandes escorpiones para obtener las premoniciones que ansían los jefes haradrim. La verdad es que, sin ser letal, es un veneno peligroso si no se conocen bien las dosis, los efectos y los antídotos. En muchos aspectos, se trata de una droga, ya que, tras unas cuantas aplicaciones, produce una cierta adicción, y tras una larga exposición, el blanco se inmuniza.



Nombre: Karfar

Región: Bosque de Fangorn

Clima: Caliente, húmedo.

Estación: Primavera y verano.

Dificultad: Media

Forma: Es la hoja fusiforme, color púrpura, de un arbusto.

Preparación: Las hojas han de machacarse con agua hasta formar una pasta de penetrante olor a almendras amargas. También puede prepararse una infusión, que es más efectiva pero necesita de al menos una copa para provocar los efectos

Tiempo de preparación: Unos minutos.

Duración efectiva: Una vez aplicado, el veneno permanece efectivo 1-10 días.

Aplicación: Puede aplicarse en armas y en la comida, ya que apenas es necesaria una pizca de esta pasta para provocar los efectos.

Nivel: 7

Efectos: El blanco muere casi instantáneamente (2-12 asaltos), con una sensación de adormecimiento.

Rareza: Rarísimo, debido a que casi nadie quiere aventurarse en Fangorn para conseguirlo.

Precio: En Rhovanion, unas 150 monedas de oro. En otros lugares, varía.

Antídoto: Purga rápida dentro del poco tiempo que queda hasta la muerte.

Historia: Hace siglos, cuando este arbusto crecía en muchos bosques de Tierra Media, y en muchos jardines debido a su valor ornamental, era el medio más sencillo de suicidio entre la aristocracia gondoriana. También sirvió para ejecutar condenas de muerte a miembros de la realeza, ya que la muerte se produce de forma indolora. Se dice que Denethor I, décimo Senescal de Gondor, se suicidó de esta manera tras la destrucción de Osgiliath en 2477 de la Tercera Edad.

Nombre: Kly

Región: Sur de Eriador

Clima: Brezales y monte bajo, semiáridos, entre el Isen y el Fontegrís.

Estación: Verano.

Dificultad: Difícil

Forma: Es la baya, color dorado y azulado, de un arbusto leñoso.

Preparación: Lo que contiene el veneno es la pastosa pulpa de los frutos.

Tiempo de preparación: Unos asaltos.

Duración efectiva: La pasta es efectiva durante diez días.

Aplicación: Se puede aplicar en las armas, pero no en la comida, ya que su sabor es muy desagradable, y es una pasta muy homogénea.

Nivel: 3

Efectos: Vómitos de sangre que causan la pérdida de 3-300 puntos de vida.

Rareza: Raro, pero entre los beffraen es muy fácil de encontrar.

Precio: Unas 150 monedas de oro, salvo entre los beffraen, que es mucho más barato.

Antídoto: Leche de vaca y grasa animal, en grandes cantidades.

Historia: Los beffraen emplean con profusión este veneno, de efectos horribles, cuando además de matar, necesitan desmoralizar al enemigo. Randeval, cronista de Arnor en sus últimos días, describe así sus efectos: "Entonces, el herido se levantó, lívido como un cadáver, con la frente perlada de sudor, y comenzó a vomitar una sangre espesa y negruzca mezclada con bilis.(...) Al cabo de unos minutos, las arcadas remitieron, pero el herido deliraba acerca de tremendas pesadillas (...). Así se pasó durante más de medio día. (...) Los sanadores emplearon todo su arte, pero al siguiente amanecer, el valiente estaba ardiendo en una pira".



Nombre: Klytun
Región: Eriador
Clima: Semiárido, cañadas y caminos del norte de Eriador.
Estación: Todo el año.
Dificultad: Media
Forma: Es la raíz aceitosa de un pequeño árbol.
Preparación: La raíz ha de triturarse hasta conseguir una pasta no demasiado uniforme.
Tiempo de preparación: Una hora.
Duración efectiva: El veneno permanece efectivo cuatro días.
Aplicación: Se puede aplicar sólo sobre armas, ya que su forma poco homogénea no puede disimularse en comidas ni bebidas.
Nivel: 3
Efectos: Causa un estado de coma que dura una semana.
Rareza: Común entre los montaraces del norte, desconocido para otras razas o culturas.
Precio: Muy difícil de encontrar, su precio oscila entre las 40 y 50 monedas de oro.
Antídoto: Una infusión de hierbas que hace despertar del letargo.
Historia: Los montaraces del norte emplean este veneno cuando quieren capturar vivos a sus enemigos; una vez en el sistema, el veneno provoca un desvanecimiento a los pocos segundos, un prolongado estado de letargo. Los montaraces emplean una dosis mínima de este veneno para inducir al sueño en convalecientes y heridos graves, y como anestésico.

Nombre: Silmaana
Región: Rohan
Clima: Praderas de hierba alta y clima templado
Estación: Verano.
Dificultad: Muy fácil de encontrar.
Forma: Tallo de una flor amarilla.
Preparación: Los tallos han de secarse durante unos días, y luego reducir a un polvo verdoso.
Tiempo de preparación: Una semana.
Duración efectiva: El polvo de silmaana tiene una duración ilimitada.
Aplicación: Una pizca de este polvo basta para provocar sus efectos, disimulada en la comida o disuelta en la bebida.
Nivel: 9
Efectos: Causa una infección en la piel, que provoca la pérdida de 2-20 pntos de vida y la reducción de la Apariencia a la mitad. Aplicado sobre las heridas diluido en agua, reduce las hemorragias en 1d3 pv/asalto.
Rareza: Común en Rohan, Gondor y Rhovanion.
Precio: Unas 3 monedas de oro en cualquier herborista.
Antídoto: Sólo son curables sus efectos.
Historia: Los rohirrim descubrieron las propiedades venenosas de estas plantas muy poco tiempo después de llegar a la Marca de los Jinetes, cuando buscaban la solución del enigma de la enfermedad de sus caballos. Observando sus hábitos, descubrieron que la ingestión de ciertas flores provocaba una fuerte infección descamatoria en la piel. También descubrieron que, en pequeñas dosis, es un magnífico coagulante natural.

Nombre: Slota
Región: Bosque Oscuro
Clima: Bosques de hayas y robles, de clima fresco.
Estación: Todo el año salvo en invierno.



Dificultad: Extremadamente difícil.

Forma: Es el veneno de una araña que habita en la parte más occidental del Bosque.

Preparación: Las arañas, de apenas unos centímetros, han de machacarse hasta reducirlas a una pasta de olor, sabor y aspecto repulsivo.

Tiempo de preparación: Una hora.

Duración efectiva: Conserva sus efectos durante dos semanas.

Aplicación: Ha de aplicarse sobre las armas. Cualquier otro empleo es ineficaz debido a las características del veneno.

Nivel: 5

Efectos: El blanco sufre una parálisis progresiva de todo su cuerpo, para morir en los 2-20 días posteriores a la ingesta del veneno.

Rareza: Rarísimo, sólo los uruk-hai emplean este veneno.

Precio: Unas 150 monedas de oro, pero tan sólo tres ó cuatro herboristas de toda Tierra Media tienen este veneno.

Antídoto: Cierta hongo del Bosque Negro.

Historia: Los uruk-hai del Dol Guldur emplearon este aterrador veneno en sus luchas contra los elfos y los rohirrim. Los elfos lo llamaron Margenarc, "muerte de piedra", debido a los síntomas que presenta.

Muchos elfos del bosque perecieron, paralizados, sin que los más ancianos animistas de su raza pudieran hacer nada. Tuvo que ser un animista humano conocido entre los Hombres del Bosque como Nurnuwenki, y Radagast entre los hombres del Oeste, quien diera con el remedio adecuado. Gracias a ello, este veneno ha dejado de ser eficaz. Aunque muchos otros desconocen el remedio...

Nombre: Taynaga

Región: Sur de Forodwaith

Clima: Bosques de coníferas en climas fríos.

Estación: Todo el año.

Dificultad: Difícil.

Forma: La corteza de un pino característico de la región.

Preparación: La corteza, una vez seca, se reduce a un polvo muy fino.

Tiempo de preparación: Una semana.

Duración efectiva: Conserva sus efectos de manera indefinida.

Aplicación: Puede aplicarse en la comida y la bebida, aunque deja unos posos bastante reconocibles.

Nivel: 8

Efectos: Esteriliza al blanco, además de hacerle perder entre 5-50 puntos de vida, con unos grandes dolores en la zona inguinal.

Rareza: Común entre los lossoth, difícil de encontrar más al Sur.

Precio: Unas 30 monedas de oro en mercancías.

Antídoto: No.

Historia: Los lossoth llevaban empleando durante incontables generaciones infusiones de la corteza del pino Rey (un enorme pino de corteza color gris, que crece esporádicamente en la estepa) como afrodisíaco, hasta que un hechicero cuyo nombre se ha perdido descubrió que, secándola y reduciéndola a polvo, sus efectos eran mucho mayores. Ávido de excesos, ingirió un puñado del polvo diluido en un cuenco de agua. Aunque al principio sus efectos fueron los deseados, el hechicero pronto se vio retorciéndose de dolor en su lecho entre los gritos aterrados de su compañera. Tras unos días, la fiebre y los dolores remitieron, pero se dice que el hechicero jamás volvió a tener deseos lúbricos. ¿Verdad, o una fábula moral de los lossoth?

Nombre: Uraana

Región: Todas las llanuras de Tierra Media.

Clima: Hierba corta en regiones de clima fresco y templado.



Estación: Verano y otoño.

Dificultad: Escasa

Forma: Es la hoja de una maleza silvestre que crece en los campos de cereal.

Preparación: Las hojas, amarillentas, han de triturarse para formar una pasta.

Tiempo de preparación: Una hora.

Duración efectiva: La pasta mantiene sus efectos mientras se mantenga fresca, es decir, unas horas. Las hojas, en cambio, conservan sus efectos durante meses.

Aplicación: Se ha de aplicar en las armas. Cualquier otro uso es bastante ineficaz, aunque es posible.

Nivel: 6

Efectos: Causa una fuerte enfermedad, en la que se pierden entre 3 y 30 puntos de vida. Los caballos la sufren frecuentemente en invierno, al mezclarse las hojas con el heno, aunque los síntomas que provoca se conocen, curiosamente, como "fiebre del caballero".

Rareza: Muy común.

Precio: Unas 10 monedas de oro.

Antídoto: Sólo pueden curarse sus efectos.

Historia: Aunque quienes sufren la enfermedad suelen ser los caballos, el nombre común del envenenamiento por esta planta es la "fiebre del caballero". El origen de este nombre se debe, al parecer, a que los caballeros dúnedain de Arnor atravesaron grandes problemas debido a la enfermedad de sus caballos. De hecho, en una batalla contra los orcos de las Nubladas, prácticamente todo el ejército de Rhudaur tuvo que luchar a pie, por no haber caballos disponibles. De ahí que la enfermedad del caballo sea, a su vez, la fiebre de su caballero.

Nombre: Veneno de áspid.

Región: Rohan y Rhovanion.

Clima: Praderas de clima templado.

Estación: Primavera y verano

Dificultad: Escasa

Forma: Es el veneno de una víbora, una pasta violácea.

Preparación: Es fácil localizar a la serpiente y extraerle el veneno, si se sabe cómo hacerlo. Si no, es mejor contactar con un herborista.

Tiempo de preparación: Unos minutos una vez capturado el animal.

Duración efectiva: Una hora, una vez aplicado.

Aplicación: Se puede aplicar en armas, pero no en la comida y bebida por su color fuerte y poco disimulable.

Nivel: 5

Efectos: La extremidad atacada por el veneno se gangrena y debe amputarse. Si ocurre en la cabeza o el tronco, es mortal.

Rareza: Bastante común.

Precio: Unas 25 monedas de oro.

Antídoto: Ciertas infusiones.

Historia: El primer personaje que reseñó las cualidades del veneno de las víboras jaspeadas fue Feocland, herborista de Eorl el Joven, a resultas de la muerte, debido a la mordedura de uno de estos ofidios, de su hijo mayor Eoclund, heraldo del rey. A partir de entonces, numerosos guerreros de toda Tierra Media emplean este veneno con profusión cuando se trata de inutilizar enemigos de la forma más rápida posible. En pequeñas dosis y de forma tópica, este veneno se emplea como cicatrizante de eczemas y herpes.

Nombre: Zaganzar

Región: Montañas Nubladas, Blancas, Azules y Colinas del Hierro.

Clima: Laderas de montañas, clima fresco.

Estación: Todo el año.



Dificultad: Muy Difícil.

Forma: Es la raíz de un arbolito similar al ciprés, pero de dos metros de altura.

Preparación: Las raíces han de exprimirse recién extraídas, para que exuden un líquido aceitoso.

Tiempo de preparación: Varias horas.

Duración efectiva: El líquido apenas retiene sus efectos durante diez minutos después de aplicado.

Aplicación: Puede aplicarse sobre armas, comida o bebida.

Nivel: 4

Efectos: Provoca unas fiebres altísimas, que causan ceguera permanente, y la pérdida de 1-100 puntos de vida.

Rareza: Muy raro, puesto que estas capacidades son prácticamente desconocidas entre los no iniciados.

Precio: 140 monedas de oro.

Antídoto: No. Existe una especie de "vacuna", que consiste en ingerir cierto tubérculo, que reduce la eficacia del veneno (sólo uno de cada cuatro envenenados desarrolla los síntomas), pero es un método que sólo funciona a priori.

Historia: No se sabe cómo se descubrieron los efectos de la raíz de este árbol, pero el hecho es que los orcos y trasgos de las montañas las empleaban en numerosas incursiones contra enanos y beórnicas. Pero pronto se descubrió que un pequeño tubérculo parecía inmunizar contra el veneno, por lo que numerosos guerreros beórnicas lo consumían antes de entrar en la batalla. Pero el tubérculo sólo funciona si se ingiere antes de producirse el contacto, y no sirve como antídoto.

Nombre: Aghrun

Región: Bosque Último (Rhûn)

Clima: Templado y lluvioso.

Estación: Lluviosa (entre primavera y principios del verano)

Dificultad: Extremadamente difícil.

Forma: Es el veneno que exuda la piel de una pequeña rana de vivos colores. Se vende ya embotellado.

Preparación: Imposible para quienes no sean expertos en la materia.

Tiempo de preparación: Ninguno.

Duración efectiva: Dura unos minutos, una vez aplicado.

Aplicación: Puede emplearse en comida y bebida, pero no sobre armas.

Nivel: 5

Efectos: Pérdida de 2-200 puntos de vida.

Rareza: Muy raro.

Precio: 100 monedas de oro en los mercados de Dorwinion y entre los Orientales.

Antídoto: Cierta fruta parecido a una baya.

Historia: Los nuriags eran conocidos entre los dorwinrim como Hombres-Caballo, debido a que jamás parecían descabalar, y les consideraban magos, pues conseguían matar a los mejores guerreros dorwinrim prácticamente sin tocarlos. La realidad es bien distinta: El arma preferida de los nuriags en sus incursiones son unos pequeños dardos cuya punta empapan en un odre de piel llenos de veneno. Estos dardos parecían fulminar a sus enemigos, y el pequeño tamaño de los mismos confundían a los aterrorizados guerreros. La leyenda terminó cuando el cuadrillo dorwinadan Kikunoi masacró a los nuriags en la batalla de la Gran Pérdida (en la que hizo caer a los Hombres-Caballo en una trampa), en la que al fin se aclaró el misterio. Hoy en día, el veneno Aghrun es bien conocido en dorwinion, y el antídoto, antes sólo conocido por los orientales, fue revelado.

Nombre: Ghon

Región: Bosque del Drúadan (Gondor)

Clima: Bosques de clima templado.

Estación: Varía.

Dificultad: Locura completa.



Forma: Es la mezcla de varios ingredientes: una nuez negra, unos frutos semejantes a unas bayas secados al sol, la sangre de un lagarto diminuto color amarillo y negro, y otros componentes desconocidos.

Preparación: Imposible para quien no conozcan las proporciones o los ingredientes. Los woses lo envuelven en unas grandes hojas, y lo intercambian ya preparado.

Tiempo de preparación: Ninguno.

Duración efectiva: La pasta permanece efectiva durante más de un mes.

Aplicación: Sólo puede aplicarse en armas.

Nivel: 6

Efectos: En animales pequeños, muerte por asfixia unos segundos después del contacto. Animales mayores o humanos, inconsciencia y pérdida de 1-100 puntos de vida.

Rareza: Muy raro.

Precio: 200 monedas de oro.

Antídoto: No.

Historia: Los woses emplean este veneno para la caza - o la guerra. Cómo lo elaboran, o cuáles son sus ingredientes, es algo que un wose sólo dirá a otro wose, y con reservas. Aunque acceden a comerciar con él (sólo con gentes en las que ellos confíen), es muy raro encontrar este veneno en los mercados de Tierra Media, a pesar de su innegable valor.

Nombre: Dungeldor (Vino Oscuro)

Región: Gondor

Clima: Templado

Estación: Otoño.

Dificultad: Absurdo

Forma: Es una especie de vid silvestre que da unos racimos apretados y pequeños de una uva de color negruzco.

Preparación: Se prepara como el vino: vendimia, pisado, fermentación.

Tiempo de preparación: Unos meses.

Duración efectiva: Su duración, una vez aplicado, es de una hora.

Aplicación: Es un vino oscuro y espeso, que puede forzarse a beber o empapar en él armas.

Nivel: 8

Efectos: Vómitos, espasmos musculares, calambres en el vientre, y tras unos tres días de horribles dolores, la muerte.

Rareza: Común.

Precio: El vino ya elaborado vale entre 800 y 1000 monedas de oro.

Antídoto: Purgas, hierbas que restauren órganos (ya que el veneno destruye el hígado).

Historia: El Vino Oscuro está terminantemente prohibido en Gondor, pero aún así, algunos herboristas cuidan de estas vides especiales. No es realmente eficaz como método discreto de asesinar, ya que sus síntomas son evidentes para casi cualquier animista en Gondor, pero contra enemigos fuera del reino, puede ser un golpe maestro. Los corsarios lo emplean para soltar la lengua de los prisioneros más testarudos.

Nombre: Fewendyt

Región: Este de Tierra Media.

Clima: Praderas templadas.

Dificultad: Extremadamente Difícil.

Forma: Hongos de color blanco o ligeramente verdosos.

Preparación: Los hongos han de ingerirse, bien como pasta, bien enteros.

Tiempo de preparación: Unos minutos.

Duración efectiva: Indefinida.

Aplicación: Los hongos han de ingerirse, no sirven otras aplicaciones.



Nivel: 5

Efectos: Vómitos y deshidratación. Pérdida de 2-200 puntos de vida a lo largo de una semana.

Rareza: Muy raro.

Precio: 200 monedas de oro.

Antídoto: Desconocido salvo por orientales.

Historia: Los orientales son conocidos como gente traicionera y taimada. Una buena muestra de ello es esta forma de envenenar: fingiendo invitar a sus enemigos a un banquete de paz, estos hongos son presentados como un manjar, y los jefes orientales dan ejemplo devorando una gran cantidad de ellos. Los desprevenidos enemigos comen a su vez el hongo, especialmente condimentado, y padecen los síntomas como si de una indigestión se tratara. Muchos incautos han perecido después de un festín, sin que nada se pudiera hacer por ellos. Este veneno es mantenido en secreto celosamente por los orientales.



Contacto

Si quieres contactar con el autor de este complemento, dirígete a Spirit of Wine en:
spiritofwine@yahoo.com

Por otra parte, si quieres acceder al Abismo de Rol, entra desde:

www.abismoderol.com