

Guia de venenos medievais para daemon

* Feito por **Metamorph Sephiroth** também conhecido como o 100 muié “Não leve a vida tão a serio, pois a vida é uma aventura que não sairemos vivos”.

Os tipos de venenos

Existem milhares de tipos diferentes de venenos, cada um com seu efeito particular. Em termos de jogo, os venenos possuem três atributos que o definem: Método, Tempo e força.

Método é a forma como o veneno precisa ser usado para fazer efeito. Neste atributo, os venenos estão classificados como *Injetável* (precisa ser injetado de alguma forma na corrente sangüínea para fazer efeito), *ingestão* (precisa ser ingerido para fazer efeito), *Aspirados* (pode ser usado na forma de gases e vapores) e *contato* (basta apenas contato da pele com a substancia para ativar seus efeitos).

Tempo é o tempo de “espera” até o veneno fazer efeito. Varia desde imediato até algumas horas. *Imediato* indica que o veneno faz efeito tão logo entra em contato com a vítima, caso contrario, leva algum tempo (segundos, minutos, horas) até fazer efeito.

Força é o dano efetivamente realizado. Existem venenos que causam uma perda em pontos de vida, enquanto outros realizam efeitos diferentes, como venenos debilitantes (que diminuem os atributos do personagem), paralisantes (que fazem os músculos ficarem paralisados) e soníferos (capazes de colocar o personagem para dormir).

Agora, fornecerei uma lista com os onze dos venenos mais conhecidos com seus efeitos e dados para daemon.

Exemplos de venenos

Veneno de naja

Um dos venenos mais mortais conhecidos na Antiguidade, extraído das cobras egípcias de mesmo nome. É um veneno extremamente raro e valioso, importado através de comerciantes muito especiais (Leia-se mercado negro). Vem em pequenos frascos de vidro ricamente ornamentados, suficientes para duas aplicações.

Dano: 7d6

Método: injetável ou ingestão

Tempo: Imediato

Curare

Veneno de cor vermelho-escura muito violento, de ação paralisante, é solúvel em água e possui aspecto resinoso em sua forma destilada.

Dano: paralisia (FR 6D) + 3d6

Método: injetável ou ingestão
Tempo: 1d6 rodadas

Sangue de Cockatrice

Tem este nome por ser vermelho e denso como sangue. Este veneno alemão consome a vítima por dentro, causando dores terríveis como se a vítima estivesse queimando. É feito a partir de uma rara combinação de extratos.

Dano: 1d2 PV por hora
Método: Contato ou ingestão
Tempo: 1d10 minutos (duração 10 horas)

Veneno de escorpião negro

Trata-se de um composto alquímico encontrado do século X ao XV. Era um caldo espesso e com cheiro de amônia que o guerreiro poderia esfregar na lamina de sua arma. Era um composto bastante raro, e cada destilação rendia veneno suficiente para 3 a 4 aplicações.

Dano: 4d6
Método: Contato
Tempo: Imediato

Ossos de Ghoul

Este raro veneno é feito pulverizando o pó de ossos de mortos-vivos específicos, e tem a propriedade de paralisar músculos e nervos de qualquer pessoa que aspire ou entre em contato com ele.

Dano: paralisia (FR 6D)
Método: Aspiração ou contato
Tempo: Imediato

Veneno de Korah

Utilizado na Itália e região do Flandres, este veneno poderia ser misturado ao vinho sem alterar seu gosto. Foi trazido da África pelos mouros, mas acabou difundido pelos próprios comerciantes da rota da seda.

Dano: 6d6
Método: Ingestão
Tempo: 10 a 20 minutos.

Fezes Humanas

Este “veneno” somente era utilizado pelos mais desonrados e malignos guerreiros. Consiste em mergulhar as armas em fezes humanas, de cavalos ou outro animal de grande porte. A vítima que entrar em contato com o veneno sofre de náuseas, contrair várias infecções (se sobreviver). Além do dano, a vítima tem de fazer um teste aprimorado a cada hora que permanecer suja. E se falar, receberá danos extras por infecções.

É claro que este “veneno” pode ser sentido à distância pelos inimigos, e não pode ser usado dentro de uma cidade sem atrair MUITA atenção. Qualquer personagem entrando em

uma cidade com o cheiro característico será imediatamente parado pelas autoridades, e será impossibilitado de entrar em qualquer taverna (mesmo as piores).

Dano: 2d6

Método: Injetável ou ingestão

Tempo: 3 a 10 minutos

Hera venenosa

Este extrato de ervas poderia ser derramado na lamina das armas do combate. Possui pouco efeito, mas poderia ser destilado com razoável facilidade pelos druidas. Entre os venenos listados como semelhantes podemos colocar o extrato de Carvalho Venenoso, Visgo Urticante (que não causa dano, mas uma grande irritação na pele) e Extrato de papoula.

Dano: 2d6

Método: injetável ou ingestão

Tempo: 1-2 minutos

Extrato de ervas indianas

Como o próprio nome indica, este pó avermelhado veio da Índia junto com os primeiros mercadores de especiarias. Poderia ser usado esfregando-se na lamina da arma a ele ou jogando-o sobre uma ferida aberta.

Dano: 3d6

Método: contato

Tempo: 1d6 minutos

Clepsidra

O nome deste veneno provém dos relógios de água existentes em algumas vilas (Klepsydras), pois a vítima sua e perde líquidos até morrer de desidratação. O envenenamento é lento, porém muito forte.

Dano: 1 PV por hora

Método: contato

Tempo: 1d6 horas (duração: 24 horas)

Areias de Morpheus

Este pó era utilizado pelos ninjas para fazer os vigias das torres inimigas adormecerem. É extremamente poderoso, e apenas uma inalada basta para deixar a vítima sonolenta. A vítima precisa passar por dois testes de resistência para salvar-se dos efeitos deste veneno. Se falhar no primeiro teste, cairá em sono, se passar apenas no primeiro, sofrerá penalidades em seus atributos, se passar em ambos evitara o efeito.

Dano: Sono/-5/nada

Método: Aspirado

Tempo: Imediato