Drogas y sus sustancias de 40k

Autor AGRAMAR
jueves, 25 de octubre de 2007
Modificado el sábado, 12 de septiembre de 2009

Gracias a un post que se ha escrito en Oj y algunas ayudas externas,he podido formar un post con la mayoria de las substacias tales como drogas,antidotos y demas que aparecen en el transfondo de 40k.Tambien incluyo otros vicios como el alcohol y los fumables "legales".

- Varillas de Iho: Es un papel enrollado con Iho, que es una planta, y con un filtro para fumarlo. Suelen fumarlo mucho en la Guardia Imperial, y suele ser lo que más se consume en los bajos fondos por su precio barato y la facilidad para conseguirlo. Equivaldría al tabaco de nuestro mundo y tiene los mismos efectos secundarios.

- Obscura : Substancia prohibida en todo el Imperio, muy parecida al opio en nuestro mundo Los adictos a su consumo son reconocibles por su palidez y ser fácilmente irritables.Se fuma(en cachimba).Muy adictiva y peligrosa.

- Piedras de la felicidad: Son unas piedras de colores, y sus efectos se propogan o bien absorbiedolas por la piel, teniéndolas en la mano o debajo de la lengua, provocando sentimientos de felicidad y tranquilidad, ademas de relajar.

- Hierba de la risa:Se fuma y produce efectos relajadores,parecidos al marihuana.

- Flejos: Unos cristales o piedras pulidas, envueltas en seda roja que con solo mirarlas, te cambia la vida, provocando felicidad y llenandote de confianza, provocan adicción y son perseguidas por la Inqusición ya que, al parecer, son el residuo de una tormenta de disformidad que engulló y contaminó del caos todo un planeta, los flejos, son los restos de ventanas o objetos manchados por el caos, resultados de esa tormenta.

- Amasec: Licor de grano muy popular también entre las clases medias y los bajos fondos, aunque también muy concurrida por Guardias Imperiales o nobles.

- Psicofármacos de combate: Cóctel de sutancias químicas elevadamente tóxicas que aumentan enormemente las capacidad de combate del que las consume (inmunidad al dolor, resitencia fisica superior, mas fuerza, mas agilidad, mayor velocidad de reacción, etc, etc).Son altamente adictivos.Inyectados en vena.

-Estimulantes :Son productos químicos en general inyectables o inhalables.Una dosis administrada y despertará a cualquier individuo inconscientes en particular a causa de anestésicos o a causa de gases neutralizadores.Disiparán también la confusión,mareos,... En cuanto el individuo es despertado, puede ser adormecido de nuevo .

- Furia: sustancia inicialmente pensada para aumentar la ferocidad y resistencia al dolor, principalemnte desarrollada para la GI,se prohibió al constatar que produce irritavilidad/violencia desmedia y aumentan las posibilidades de corrupción caótica.Se inyecta por vena y esta droga se encuentra bastante facil en el mercado negro.

- Luscinda: efectos desconocidos.Solo sabemos su nombre.

- Chalma: Droga que provoca que el consumidor pierda la noción de la seguridad personal. Muy usada por regimientos penales o bárbaros de la GI, como los Perros Químicos de Savlar.(un Savlar es lo que aqui conocemos como Yonki)

- Juvenat :Drogas que prolongan la juventud y la vitalidad, son extremadamente caras, normalmente reservadas a la nobleza imperial.

- Kalma :Narcotico relativamente "tolerado", hace al que lo inhala inmune al miedo a la muerte y al dolor.Utilizado en algunos regimientos de la GI .Es un gas que se inhala.

- Frenzonia: Frenzonia es el término general que agrupa las numerosas drogas y los narcóticos utilizadas por los ejércitos para poner en marcha ciertos efectos psicológicos en el receptor. Habitualmente, son inoculadas por inyectores fijados sobre la muñeca, en el cuello o hasta en el corazon del sujeto.

Así un individuo puede controlar su propio estado mental utilizando estas drogas. El narcótico Frenzonia frecuentemente es utilizado en las Legiones Pénales, unidades de la Guardia Imperial constadas por criminales, por asesinos y otras personas con antecedentes penales. En este caso, el inyector es fijado de modo permanente sobre el sujeto y controlado a distancia por los Tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus asignados.

Una sola dosis de uno de los diferentes tipos de esta drogas puede ser utilizada para poner en marcha el efecto psicológico-inmunologico deseado, sea el frenesí, la confusión, el miedo o el odio.

-Inmunidad :La inmunidad comprende un espectro ancho de inmunización que ofrece una protección cierta contra los ataques de virus tanto como contra otras enfermedades.Se trata de hecho de un tratamiento de inmunización que protege el cuerpo contra los ataques químicos, toda una gama de toxinas y nivel peligroso de radiación.

-Poliformina :La Poliformina es una droga química que altera las formas y destruye la estructura muscular natural para algunos minutos, permitiendo remoldearlos en formas nuevas. Esto puede ser utilizado solamente por individuos especialmente preparados por la cirugía para perder su estructura muscular y poder modificarla. Sólo los Asesinos imperiales Callidus pueden utilizarlo.

- Piel Sintetica :La piel sintética es una segunda piel aplicable en pulverizador. Es hermética al aire y al agua y protege contra todos los gases. Es utilizada para aislar la piel natural, para cubrir los ojos,las orejas, etc. y da una protección contra el vacío y las armas de gas o radiacion. La piel sintética abastece el cuerpo de oxígeno para 12 horas despues las cuales el usuario se asfixia y muere si no recibe oxigeno. Si el portador debe sobrevivir más de 12 horas, debe ser equipado con un aparato para respirar como un intercambiador oxígeno / dióxido de carbono insertado en la piel sintética. Este sistema permite así guardar oxigeno en la piel sintética otras 12 horas . Los pequeños comunicadores insertados en la base de las orejas y en la garganta que permiten hablar y oír. Es necesario un disolvente especial para retirarla o el usario se sofocara.

La piel sintética continente también estimulantes químicos que decuplican los sentidos del portador y revigorizan estas funciones físicas. La piel sintética también protege contra todos los deslumbramientos. Puede ser coloreada o transparente aunque sea habitualmente negra.

-El Segundo Mejor: El segundo mejor es una bebida fabricada con toda clase de cosas: ratas demasiado enfermas, hongos, etc. es una bebida realmente mala, hasta tal punto que se dice que uno no puede hacer ningun plan para despues de beber un trago del Segundo Mejor.
Es el segundo mejor porque el mejor es el licor de piel de serpiente, hecho con serpientes (No?En serio??De verdad??Me lo juras???) e incluye una dentro de la botella para mostrar su autenticidad.(Ah! vale,vale)

-Sacra: bebida alcoholica originaria del extinto planeta de Taniht, originariamente era elaborada con restos de combustibles y bayas y ojas de Nal, con la desaparicion del planeta tuvo que ser adaptada a lo que los pocos originarios Taniht que supiesen hacerla encontraran, el mas famoso destilador de sacra fue el soldado del 1º y unico de Tanith Bragg.

-Spoke(?) : una droga ilegal que permite ver el futuro.

-Flects:Las Flects son drogas muy poderosas y altamente adictivas que vienen en forma de pequeños pedazos de cristal envueltos en papel de seda rojo. A diferencia las drogas convencionales químicas,los flects son en realidad cristales corrompidos por el Caos. Al mirar un flect conceden al espectador una muy breve vislumbracion del Caos. Provienen del mundo de Spica Máximus en los Mundos Mergent, que fueron envueltos por una tormenta de Disforme. Spica Máximo surgio otra vez en el espacio real en los ulimos dias del 300 del M41 o primeros del 400 del M41,segun se mire en los registros. Los Flects fueron descubiertos por los contrabandistas Imperiales que pronto comenzaron a entregarlos en los subsectores de Helican, Ángelus y Ophidian.
La naturaleza de losflects pronto atrajo el interés de la Inquisición y el Inquisidor Ravenor intenta investigar la fuente principal del comercio de flects, remontando la raíz del comercio de flect a Eustis Majoris

Gracias a la Gente de OJ,El Cubil,Adeptus Internauta e Inquis Exterminatus.Resto extraido del manual la segunda edicion.