

CODIGOS

Los códigos nos dan el clima en el que normalmente se encuentra la hierba (o veneno) con una letra minúscula; el tipo de lugar en el que se encuentra viene indicado por una mayúscula, mientras que el número nos dice la dificultad de encontrar una dosis de dicha hierba (véase Apartado 14.3, pág. 68).

CODIGOS CLIMÁTICOS

a: .. árido

c: .. frío

e: .. fríos eternos

f: .. frío intenso (helado)

h: .. caliente y húmedo

m: .. clima templado

s: .. semiárido

t: .. clima fresco

DIFICU	JLTAD	DEF	ENCON	ITRAR

Código	Dificultad	Mod.
1	Rutinaria	(+30)
2	Muy Fácil	(+20)
3	Fácil	(+10)
4	Dificultad media	(+0)
5	Difícil	(-10)
6	Muy difícil	(-20)
7	Extremad. difícil	(-30)
8	Locura completa	(-50)
9	Absurdo	(-70)

CODIGOS DE LOCALIZACION

A: .. alpino

B: .. cañadas/uadis

C: .. bosque de coníferas (hoja perenne)

D: .. bosque mixto de hoja caduca

F: .. costas y riberas de agua dulce

G: .. glaciares y campos nevados

H: .. brezal/maleza

J: .. jungla/bosque pluvial

M: .. montaña

O: .. costas oceánicas, de agua salada

S: .. hierba corta

T: .. hierba alta

U: .. bajo tierra (cavernas, etc.)

V: .. volcánico

W: .. tierras baldías

Z: .. desierto

	ST	-5 Tabla de Hieri	bas, Enfe	ermedades y Venenos
****	or hard with light		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	. The coo
HIERBAS	Cádiasa	Eastern a language	Dungla	Efecto
Nombre	Códigos	Forma/prep.	Precio	Efecto
Alivio de Aturdi Suranie	t-F-3	baya/ingestión	2 mo	Quita el aturdimiento (1 asalto).
Vimik	s-S-4	raíz/infusión	12 mp	Se conserva 10 días. Quita el aturdimiento (1-10
		,	r	asaltos),
Witan	h-J-6	hoja/ingestión	12 mo	Quita los efectos de 2 asaltos de aturdimiento.
Alivio de Conm	ociones —			
Arlan	t-T-2	hoja/aplicación	13 mp	Recupera entre 4-9 Puntos de Vida.
Darsurion	c-M-3	hoja/aplicación	3 mp	Recupera entre 1-6 Puntos de Vida.
Draaf Garrig	s-O-2 a-Z-3	hoja/ingestión cactus/ingestión	5 mp 55 mo	Recupera entre 1-10 Puntos de Vida. Recupera 30 Puntos de Vida.
Gefnul	a-2-5 e-V-5	liquen/ingestión	90 mo	Recupera 100 Puntos de Vida.
Mirenna	c-M-3	baya/ingestión	10 mo	Recupera 10 Puntos de Vida.
Rewk	t-D-3	nódulo/infusión	9 mp	Recupera entre 2-20 Puntos de Vida.
Thurl	t-D-l	especia/infusión	I mp	Recupera entre 1-4 Puntos de Vida.
Winclamit	c-C-7	fruto/ingestión	100 mo	Recupera entre 3-300 Puntos de Vida.
Yavethalion	m-O-5	fruto/ingestión	45 mo	Recupera entre 5-50 Puntos de Vida.
Alivio de Quem			F 1	
Aloe	t-H-4	hoja/aplicación	5 mb	Dobla la velocidad de curación de las quemaduras y cortes leves
Culkas	a-Z-4	hoja/aplicación	35 mo	Cura 1 m ² de quemaduras.
Jojojopo	f-M-4	hoja/aplicación	9 mp	Cura las congelaciones. Recupera 2-20 PV. Perdidos
/ / / 1) - 1	1	por causa del frío.
Kelventari	t-T-3	baya/aplicación	19 mo	Cura quemaduras de primero y segundo grado, se recu-
				peran I-10 PV. perdidos por quemadura o calor.
Alteración y En				
Atigax	f-H-4	raíz/infusión	40 mo	Protege los ojos de la luz intensa o los resplandores.
				Permite la visión a pesar de las luces cegadoras o re- pentinas. Dura 9 horas.
Breldiar	m-V-4	flor/ingestión	25 mo	Resta 30 a la maniobra y el cuerpo a cuerpo. Suma
Dicidiai	111 7 1	noi, mgestion	23 110	50 a los ataques con hechizos y proyectiles.
Gylvir	m-O-5	algas/ingestión	45 mo	Permite respirar bajo el agua (sólo) durante 4 horas.
Kathkusa	f-W-3	hoja/ingestión	50 mo	Dobla la fuerza (1-10 asaltos). +10 a la BO, dobla el
Y 5.11				número de PV que se hace perder a los enemigos.
Kilkamur	h-S-5	raíz/infusión	65 mo	Protege contra las llamas y el calor de 1-10 horas.
Kalgul Megillos	s-S-3 c-M-3	capullo/infusión hoja/ingestión	27 mo 12 mp	Da la misma visión que tienen los elfos (6 horas). Aumenta la percepción visual (alcance y potencia)
ivicginos	C-1V1-3	noja, mgestion	12 mp	durante 10 minutos.
Yaran	t-S-2	polen/ingestión	9 mp	Agudiza el olfato y el gusto (durante una hora).
Zulsendura	a-U-4	seta/infusión	70 mo	Rapidez (durante 3 asaltos, como el hechizo del mis-
_				mo nombre).
Zur	c-U-4	hongo/infusión	12 mo	Agudiza el olfato y el oído (durante 1 hora)
Hierbas de Efec			10	D
Arkasu	m-T-4	savia/aplicación	12 mo	Recupera entre 2-12 pv. Dobla la velocidad de cura-
Arlan	c-M-2	raíz/ingestión	5 mb	ción de las heridas graves. Descongestivo. Suma + 20 a la resistencia contra los
Tutan	C 171 Z	iuizi iiigeotioii	3 1110	resfriados. Acelera la recuperación de enfermedades
				respiratorias en x5.
Athelas ·	t-C-5	hoja/infusión	$200\mathrm{mo}$	Capaz de curar cualquier cosa mientras el paciente
				siga vivo, pero sólo es lo efectiva que lo sea quien la
				aplica. El efecto total sólo se produce en las manos
Attorior	t-F-4	musgo/anlicación	8 mo	de un rey "ungido". Cura la fiebre.
Attanar Delrean	c-C-2	musgo/aplicación corteza/aplicación	3 mp	Ahuyenta a los insectos, pero huele muy mal.
Felmather	m-O-5	hoja/ingestión	105 mo	Permite convocar mentalmente a un "amigo". El al-
		,		cance es 100 metros por el nivel de quien la usa. Cura
				el estado de coma.
Melandar	c-F-3	musgo/infusión	12 mp	Suma + 10 a las tiradas e resistencia contra enfer-
Ur	f-H-3	nuez/ingestión	3 mo	medad durante 1-10 días. Alimento para un día.
Modificadores of			3 1110	2 MINGINO Para Un uld.
Lestagii	a-Z-9	capullo/ingestión	520 mo	Restaura pérdidas en las características que no hayan
20000811	· ~ /		Jaomo	sido causadas por el envejecimiento. Sólo afecta a una.
Merrig	s-S-5	espino/infusión	2 mo	Su uso diario aumenta la PRE y la APA en 5. Los efec-
				tos se producen tras usarla 10 días y la adicción tras
				dos semanas. Su interrupción significa -10 de CON,
				5 de INT, y 5 de PRE y de APA.

Tabla Resumen: ST-5

Nombre Códigos Forma/prep. Precio Efecto Preservacion de la Vida; Vasse Apartado 17.0, psig., 74-75. 100 molosos 56-8 especia/ingestión 600 molosos Pesatural os efos, sie sa dministrada en los siete días siguientes a la muerte. Vida suspendida (1 día) Resucita a los efos, sie sa dministrada en los siete días siguientes a la muerte. Vida suspendida (2 do días) Resucita a los efos, sie sa dministrada en los siete días siguientes a la muerte. Vida suspendida (2 do días) Resucita a los efos, sie sa dministrada en los siete días figuientes a la muerte. Vida suspendida (2 do días) Resucita a los efos, sie sa dministrada en los siete días figuientes a la muerte. Vida suspendida (2 do días) Resucita a los efos, sie sa dministrada en los siete días figuientes a la muerte. Vida suspendida (2 do días) Resucita se dos fios, sie sa dministrada en los siete días figuientes a la muerte. Vida suspendida (2 do días) Resucita dos efos, sie sa dministrada en los siete días finada (2 do días) Resucita dos efos, sies administrada en los siete días finada (2 do días) Acaba con la hemorragia mediante couglación o circular días finada (2 do días) Acaba con la hemorragia mediante couglación o circular días finada (2 do días) Acaba con cualquier fectos. Debe peramacer inmód/15 minutos días finada (2 do días) Acaba con cualquier día se vocha a minutos días finada (2 do días)		ST	-5 Tabla de Hiei	rbas, Enfi	ermedades y Venenos
Presentación de la Vida (Nombre	Códigos	Forma/prep.	Precio	Efecto
Degitik h-O-5 Opigaringestión Orion Orionicose Fi-F8 especiaringestión Orionicose Orionicose Fi-F8 Orionicose	Preservación de				
Oloridor FF-8 especia/ingestión 600 montales partenes a la muertene. Resulta a los effors, si es administrada en los siete días siguientes a la muerte. Olyra partenes H-16-18 borángestión 200 montales resultada (2-20 días) Vala suspendidad (2-20 días) Vala suspendidad (2-20 días) Resultada a los 4 días de la muertene. Reparación de Terror Trai/inplicación 75 montales a la mentales de la muertene. Acaba con la hemorragia mediante coagulación y control de la mentale de la mentales. Acaba con la hemorragia mediante coagulación y control de la mentale de la mentales. Acaba con cualquier hemorragia. Tarda 1-10 salatos on cualquier que se vuelvan a abrir la sheridas. Acaba con cualquier penanacer inmóvid 1 bran so no quiere que se vuelvan a abrir la sheridas. Acaba con cualquier hemorragia. Tarda 1-10 salatos on quiere que se vuelvan a abrir la sheridas. Acaba con cualquier hemorragia. Tarda 1-10 salatos on quiere que se vuelvan a abrir la sheridas. Acaba con cualquier que se vuelvan a abrir la sheridas. Acaba con cualquier que se vuelvan a abrir la sheridas. Acaba con cualquier que se vuelvan a abrir la sheridas. Acaba con cualquier que se vuelvan a abrir la sheridas. Acaba con cualquier que se vuelvan a abrir la sheridas. Acaba con cualquier que se vuelvan a abrir la sheridas. Acaba con cualquier que se vuelvan a abrir la sheridas. Acaba con cualquier que se vuelvan a abrir la sheridas. Acaba con cualquier que se vuelvan a abrir la sheridas. Acaba con c	Degiik				
Pagen 6-9-6 Flor/ingestión 200 mm Florance		f-F-8			Resucita a los elfos, si es administrada en los siete días
Obvar β-O-6 bin-frame bi-y-8 bayaringestión playaringestión playaringestión solution solution playaringestión solution playaringestión solution playaringestión solution playaringestión solution playaringestión solution solution playaringestión solution playaring			. 0		
Reparación de Hermorragis		f-O-6	flor/ingestión	200 mo	
Anserke	Pargen	h-J-8	baya/ingestión	800 mo	Resucita si es administrada a los 4 días de la muerte.
Anserke	Reparación de	Hemorragia	as —		
Belan h-O-5 nuez/ingestión 40 mo Acaba concueladquer hemorragia. Tarda 1-10 asaltos en surtir efecto. El paciente deber permanecer inmóvil 10 minutos si no quiere que se vuelvan a abrir las heridas. Acaba concuelatuente nue de la descripción de las fracturas. Poble a musgo/ingestión 31 mo Acaba concuelatiente nuel acute problem en musgo/ingestión 31 mo Acaba concuelatiente necesal quier que se vuelvan a abrir las heridas. Acaba concuelatiente necesal quier plos è veuelvan a abrir las heridas. Acaba concuelatiente necesal quel problem en musgo/ingestión 31 mo Acaba concuelatiente necesal quel protection de las fracturas. Petra de la musgo/ingestión 31 mo Arregla huesos Arregla huesos Arregla huesos Arregla huesos Particulaciones destrozadas. Arregla huesos Arregla huesos Arregla huesos Arregla huesos Arregla huesos Particulaciones destrozadas. Arregla huesos Arregla huesos Arregla huesos Arregla huesos Arregla huesos Arregla huesos Particulaciones destrozadas. Arregla huesos Arregla huesos Arregla huesos Particulaciones destrozadas. Arregla huesos Arregla huesos Arregla huesos Particulaciones destrozadas. Arregla huesos Particulaciones destrozadas. Arregla huesos Arregla huesos Particulaciones destrozadas. Arregla huesos Particulacione				75 mo	Acaba con la hemorragia mediante coagulación y
Belan h-O-5 nuez/ingestión 40 mo quiere que se wuelvan a abrir las heridas. Acaba con cualquier hemorragia. Tarda 1-10 asaltos en surtir efecto. Debe permanecer inmóvil 1 hora si no quiere que se wuelvan a abrir las heridas. Acaba con cualquier hemorragia. Tarda 1-10 asaltos en surtir efecto. Debe permanecer inmóvil 1 hora si no quiere que se wuelvan a abrir las heridas. Acaba con cualquier hemorragia. Tarda 1-10 asaltos en surtir efecto. Debe permanecer inmóvil 1 hora si no quiere que se wuelvan a abrir las heridas. Deten inmediatamente cualquier tipo de hemorragia. Mercan de las fracturas. Reparación de "E-dones" variegia huesos Para las lesiones de ligamentos, cartilagos y músculos. Repara los huesos y articulaciones destrozadas. Arregla huesos Para las lesiones de ligamentos, cartilagos y músculos. Repara las lesiones de ligamentos, cartilagos y músculos. Repara las lesiones de ligamentos, cartilagos y músculos. Repara las lesiones de cartilagos. Repara las lesiones de ligamentos, cartilagos y músculos. Repara las lesiones de cartilagos. Repara las lesiones de cartilagos. Repara las lesiones de cartilagos. Repara las lesiones de ligamentos, cartilagos y músculos. Repara las lesiones de cartilagos. Repara las lesiones de cartilagos. Repara las lesiones de ligamentos, cartilagos y músculos. Repara las lesiones de ligamentos, cartilagos y músculos. Repara las lesiones de ligamentos, cartilagos y músculos. Repara lesiones de cartilagos. Repara las lesiones de ligamentos, cartilagos y músculos. Repara lesiones de cartilagos. Repara lesiones de la cartilagos. Repara lesiones de cartilagos. Repara lesiones de la cartilagos. R					cierre de las heridas. Tarda 3 asaltos en surtir efecto.
Belan h-O-5 nuez/ingestión 40 mo					
Harfy					no quiere que se vuelvan a abrir las heridas.
Harfy S-S-6 resina/aplicación 150mo Decimen mediatamente cualquiertipo de hemorragia Detimen imediatamente cualquiertipo de hemorragia Detimen imediatamente cualquiertipo de hemorragia Debia Debia a velocidad de curación de las fracturas. Debia Debia Arregla huesos Debia Arregla huesos Arregla hu	Belan	h-O-5	nuez/ingestión	40 mo	Acaba con cualquier hemorragia. Tarda 1-10 asaltos
Reparación de Reparación d					
Reparación de Secretarion	TT C	0.6			no quiere que se vuelvan a abrir las heridas.
Arfandas c.F-5 tallo/aplicación 6 mb Dobla la velocidad de curación de las fracturas. Bursthelas c.S-7 troncho/infusión 31 mo Reparación de Tendones, Carrilagos y Músculos Reparación de Tendones, Carrilagos y Músculos — Hobia planta de la velocidad de curación para las lesiones de ligamentos, carrilagos y músculos. Arrejusar t.F-5 troncho/infusión 28 mo Dagmather s.S-5 espinas/infusión 28 mo Ebur m.O-4 flor/ingestión 28 mo Berbaraba s.C-6 liquervinfusión 60 mo Berbaraba m.D-3 raiz/infusión 2 mo Preservación y Reparación de Sistema nervioso raiz/infusión 102 mo Berterin m.D-3 raiz/infusión 90 mo Berterin m.D-3 raiz/infusión 90 mo Siran s-S-5 hierba/aplicación 70 mo Sirian s-S-5 hierba/aplicación 70 mo Siriena h-J-6 nódulo/infusión 20 mo Griena pulgas — nódulo/in			resina/aplicación	150 mo	Detiene inmediatamente cualquier tipo de hemorragia.
Bursthelas C-F-4 croncho/infusion 110 m musgo/infusction 3 mm Arregla huesos					
Reparación de Tendores Cartilagos y Músculos					
Reparación de Tendones, Cartilagos y Músculos— Arnuminas m.S-2 hoja/aplicación 6 mb Arnuminas m.S-2 hoja/aplicación 6 mb Dagmather s.S-5 troncho/infusión 28 mo Repara las lesiones de ligamentos, cartilagos y músculos. Reparación del Sistema Nervioso— Reparación del Sistema nervioso. Repara las lesiones de cartilagos. Repara	the same of the sa				Repara los huesos y articulaciones destrozadas.
Arnuminas m-S-2 hoja/aplicación 6 mb Dobla la velocidad de curación para las lesiones de ligamentos, cartílagos y máculos. Arpsusar t-F-5 troncho/infusión 28 mo Repara las lesiones musculares. Dagmather s-5-5 los paras/infusión 28 mo Repara las lesiones de cartílagos. Ebur m-O-4 liquer/infusión 60 mo Repara les iones de listema nervioso. Betramba s-C-6 liquer/infusión 60 mo Repara lesiones del sistema nervioso. Preservación v Preparación de Versarión boja/aplicación 102 mo Restaura la vista. Berterin m-D-3 musgo/infusión 102 mo Restaura la vista. Febrendu e-F-4 rafa/infusión 90 mo Restaura el ofido. Sirian s-S-5 hierba/aplicación 70 mo Restaura el ofido. Sirian s-S-5 hierba/aplicación 70 mo Restaura el ofido. Sirian s-S-5 hierba/aplicación 20 mo Restaura el ofido. Argunta — pulgas — (invel 2) Muerte la taveu- </td <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Arregla huesos</td>					Arregla huesos
Repara 1-F-5					
Arpsusar I-F-5 troncho'nfusión 28 mo Repara las lesiones musculares. Dagmather s-S-5 espinas/finusión 22 mo Repara las lesiones musculares. Bebar min-0-4 flor/ingestión 22 mo Repara las lesiones de cartílagos. Reparación del Sistema Nervioso — Belramba s-C-6 liquen/infusión 60 mo Repara lesiones del sistema nervioso. Terbas m-D-3 hoja/aplicación 2 mo Dobla la velocidad de curación de lesiones nerviosas. Preservación y Reparación de Crancos — Aldaka c-M-5 ratz/infusión 102 mo Restaura la vista. Berterin m-D-3 musgo/infusión 19 mo Preservación de materia orgánica de hasta el tama- ño de un cuerpo durante 1 día. Febfendu e-F-4 raíz/infusión 90 mo Restaura la vista. Febrendu e-F-4 raíz/infusión 90 mo Restaura la vi	Arnuminas	m-S-2	hoja/aplicación	6 mb	Dobla la velocidad de curación para las lesiones de
Dagmather Ebur s-S-5 (bur) espinas/infusión (poir/ingestión (poir/i			1 0 0		
Reparación del Sistema Nervioso — Belramba se-Ce liquer/infusión on m-D-3 hoja/aplicación 2 m Dobla la velocidad de curación de lesiones nerviosas.					
Reparación del Sistema Nervioso — Belramba s-C-6 liquen/infusión 60 mo Repara lesiones del sistema nervioso. Preservación y Reparación de Órganos — Aldaka c-M-5 raiz/infusión 102 mo Preservación de materia orgánica de hasta el tama- nó de un cuerpo durante 1 día. Febfendu c-F-4 raiz/infusión 90 mo Siran s-S-6 especia/ingestión 80 mo Ge un cuerpo durante 1 día. Febfendu s-S-5 hierba/aplicación 70 mo respecia/ingestión 40 mo de un cuerpo durante 1 día. Febrenda s-S-5 hierba/aplicación 70 mo Restaura 1 órgano. Efecto secundario: enfermedad de la piel (la PRE reducida al 10% de lo normal). Ferservación de materia orgánica de hasta el tama- nó de un cuerpo durante 1 día. Restaura el oído. Restaura 1 órgano. Efecto secundario: enfermedad de la piel (la PRE reducida al 10% de lo normal). Preservación de materia orgánica de hasta el tama- nó de un cuerpo durante 1 semana. Repara lesiones en un órgano. ENFERMEDADES (el nivel es el nivel del ataque) — Angurth — pulgas — (nivel 2) Muerte lenta y dolorosa. Grelnixar — planta Vrel — (nivel 2) Muerte lenta y dolorosa. Grelnixar — hierba Janar — (nivel 3) Muerte corredora. Siempre que pueda, la víctima echará a correr (sin parar hasta morir) (nivel 3) Locura. Igturfas — ciertas serpientes — (nivel 5) Debilidada mental, la inteligencia –20. Jadaras — hierba Janar — (nivel 2) La agilidad disminuye en 5. Shutinis — chinche Hultif — (nivel 2) La agilidad disminuye en 5. Fenenada — hierba Janar — (nivel 3) Locura. VENENOS (el nivel es el nivel del ataque) — Acaana f.M-7 flor/pasta 600 mo (nivel 10) Mata instantáneamente. Noja/pasta 14 mo (nivel 3) Destruye el oído y se pierden 10 PV. Galenana c.A-6 hoja/polvo 179 mo (nivel 3) Se pierden 1-100 puntos de vida. Juth a.Z-5 escorpión/líquido 41 mo (nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días. Karfar h.J-4 hoja/pasta 154 mo (nivel 3) Se pierden 1-30 puntos de vida. Klytun s-B-4 raía/pasta 53 mo (nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días. Silmaan m-T-2 troncho/polvo 4 mo (nivel 3) Parálisis lenta (1 día) y mu					
Belramba s-C-6 Inquervinfusión 60 mo 2 mo Dobla la velocidad de curación de lesiones nerviosos. Preservación y Reparación de Órganos — Aldaka c-M-5 ratiz/infusión 102 mo musgo/infusión 19 mo Preservación de materia orgánica de hasta el tama-no de un cuerpo durante l día. Preservación de materia orgánica de hasta el tama-no de un cuerpo durante l día. Restaura l ofido. Restaura lofido. Restaura l ofido. Re				22 mo	Repara torceduras.
Preservación y Reparación de Praganos — Aldaka c Aldaka c Aldaka c Aldaka c Aldaka c Aldaka m Al					
Preservación y Reparación de Órganos — Aldaka c-M-5 raiz/infusión 102 mo Berterin m-D-3 musgo/infusión 19 mo Preservación de materia orgánica de hasta el tama- ño de un cuerpo durante 1 día. Febfendu e-F-4 raiz/infusión 90 mo Restaura el oído. Siran s-S-6 especia/ingestión 80 mo Restaura 1 órgano. Efecto secundario: enfermedad de la piel (la PRE reducida al 10% de lo normal). Siriena s-S-5 hierba/aplicación 70 mo Restaura 1 órgano. Efecto secundario: enfermedad de la piel (la PRE reducida al 10% de lo normal). Preservación de materia orgánica de hasta el tama- ño de un cuerpo durante 1 día. Restaura el oído. Restaura el oído. Restaura 1 órgano. Efecto secundario: enfermedad de la piel (la PRE reducida al 10% de lo normal). Preservación de materia orgánica de hasta el tama- ño de un cuerpo durante 1 semana. Repara lesiones en un órgano. ENFERMEDADES (el nivel es el nivel del ataque) — Angurth — pulgas — (nivel 2) Muerte lenta y dolorosa. (nivel 4) Asma grave. (nivel 4) Asma grave. (nivel 3) Muerte corredora. Siempre que pueda, la víctima echará a correr (sin parar hasta morir) (nivel 3) Locura. (nivel 7) Debilidad mental, la inteligencia –20. (nivel 3) Locura. (nivel 7) Pérdida del oído VENENOS (el nivel es el nivel del ataque) — Acaana f.M-7 flor/pasta 600 mo Galenaana c.A-6 hoja/pasta 14 mo Galenaana c.A-6 hoja/pasta 15 m					Repara lesiones del sistema nervioso.
Addaka c-M-5 raiz/infusión 102 mo Restaura la vista.		***************************************		2 mo	Dobla la velocidad de curación de lesiones nerviosas.
Perservación de materia orgánica de hasta el tama fo de un cuerpo durante 1 día.			de Organos —		
Febfendu					
Febrendu	Berterin	m-D-3	musgo/infusión	19 mo	Preservación de materia orgánica de hasta el tama-
Siran s-S-6 especia/ingestión s-S-6 hierba/aplicación s-S-5 hierba/aplicación rana s-S-5 hierba/aplicación rana h-J-6 nódulo/infusión 220 mo rana herar a correr simpara na rana rana rana h-J-6 nódulo/infusión 220 mo rana herar a correr simparar hasta morir) (nivel 4) Asma grave. Grelnixar — planta Vrel — (nivel 4) Asma grave. Grelnixar — planta Vrel — (nivel 8) Muerte corredora. Siempre que pueda, la víctima echará a correr (simparar hasta morir) (nivel 3) Locura. Jadaras — hierba Janar — (nivel 2) La agilidad disminuye en 5. Shutinis — chinche Hultif — (nivel 3) Locura. VENENOS (el nivel es el vivel del ataque) — Acaana f-M-7 flor/pasta 600 mo punallea h-F-3 hoja/pasta 14 mo (nivel 3) Destruye el oído y se pierden 10 PV. Galenaana c-A-6 hoja/polvo 179 mo (nivel 9) Mata a los elfosy a las demás razas en coma. Invier J Se pierden 1-50 puntos de vida. Juth a-Z-5 escorpión/líquido 41 mo (nivel 7) Se pierden 1-50 puntos de vida. Klytun s-B-5 baya/pasta 154 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Klytun s-B-6 toncho/polvo 4 mo (nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días. Klytun s-B-7 araña/pasta 36 mo (nivel 7) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Grelnixar 1-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 9) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Grelnixar 1-D-7 araña/pasta 23 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Grelnixar 1-D-7 araña/pasta 23 mo (nivel 5) Perdida de la extremidad atacada. Grelnixar 1-D-7 araíz/líquido 12 mo (nivel 5) Perdida de la extremidad atacada. Grelnixar 1-D-7 araíz/líquido 12 mo (nivel 5) Perdida de la extremidad atacada. Grelnixar 1-D-7 araíz/líquido 12 mo (nivel 5) Perdida de la extremidad atacada. Grelnixar 1-D-7 araíz/líquido 12 mo (nivel 5) Perdida de la extremidad atacada. Grelnixar 1-D-7 araíz/líquido 12 mo (nivel 5) Perdida de la extremidad atacada. Grelnixar 1-D-7 araíz/líquido 12 mo (nivel 5) Perdida de la e	F-1.61	Π.4		0.0	
Siriena s-S-5 hierba/aplicación 70 mo fode la piel (la PRE reducida al 10% de lo normal). Preservación de materia orgánica de hasta el tama- ño de un cuerpo durante 1 semana. Repara lesiones en un órgano. ENFERMEDADES (el nivel es el nivel del ataque) — Angurth — pulgas (nivel 4) Asma grave. Grelnixar — planta Vrel — (nivel 4) Asma grave. Grelnixar — planta Vrel — (nivel 8) Muerte corredora. Siempre que pueda, la víctima echará a correr (sin parar hasta morir) Igturfas — ciertas serpientes — (nivel 2) La agilidad disminuye en 5. Shutinis — chinche Hultif — (nivel 3) Muerte correr (sin parar hasta morir) Venaak — ciertos abejorros — (nivel 2) La agilidad disminuye en 5. Shutinis — chinche Hultif — (nivel 3) Locura. VENENOS (= nivel es = l nivel del ataque) — Acaana f-M-7 flor/pasta (600 mo (nivel 3) Destruye el oído y se pierden 10 PV. Galenaana c-A-6 hoja/poto 179 mo (nivel 9) Mata a los elfosy y a las demás razas en coma. I egga m-U-5 murciélagos/pasta 92 mo (nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida. Jitsu m-O-4 almejas/líquido 34 mo (nivel 2) Causa la locura gradualmente. Karfar h-J-4 hoja/pasta 154 mo (nivel 2) Causa la locura gradualmente. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 7) Se pierden 3-300 puntos de vida. Klytun s-B-4 raíz/pasta 53 mo (nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida. Klytun s-B-4 raíz/pasta 36 mo (nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida. Klytun s-B-5 hoja/pasta 12 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 1-10 (días. Silmaana m-T-2 troncho/polvo 27 mo (nivel 9) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Cnivel 5) Perdida de la extremidad atacada. Cnivel 5) Perdida de la extremidad atacada. Cnivel 5) Perdida de la de a extremidad atacada. Cnivel 5) Perdida de la de a extremidad atacada. Cnivel 5) Perdida de la extremidad atacada. Cnivel 5) Perdida de la de a extremidad atacada. Cnivel 5) Perdida de la cextremidad atacada. Cnivel 5) Perdi					
Siriena s-S-5 hierba/aplicación 70 mo reservación de materia orgánica de hasta el tamaño de un cuerpo durante 1 semana. Repara lesiones en un órgano. ENFERMEDADES (el nivel es el nivel del ataque) — Angurth — pulgas — ciertos lobos — planta Vrel — planta Vrel — (nivel 8) Muerte corredora. Siempre que pueda, la víctima echará a correr (sin parar hasta morir) (nivel 5) Debilidad mental, la inteligencia – 20. Jadaras — chinche Hultif — (nivel 3) Locura. VENENOS (el nivel es el nivel del ataque) — Acaana f.M-7 flor/pasta 600 mo Jegga m.U-5 murciélagos/pasta 14 mo Jegga m.U-5 murciélagos/pasta 154 mo Juth a a-Z-5 escorpión/líquido 41 mo Karfar h.J-4 hoja/pasta 142 mo Karfar h.J-4 hoja/pasta 154 mo Karfar h.J-4 hoja/pasta 154 mo Karfar h.J-4 hoja/pasta 154 mo R.J-2 troncho/polvo 4 mo Jegua m.T-2 troncho/polvo 4 mo Jegua m.T-2 troncho/polvo 4 mo Jegua m.T-2 araña/pasta 36 mo (nivel 3) Se pierden 1 (10 g) muerte (nivel 3) Se pierden 1 (10 g) muerte (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. (nivel 3) Se pierden 1-50 puntos de vida. (nivel 3) Se pierden 1-50 puntos de vida. (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. (nivel 3) Se pierden 1-50 puntos de vida. (nivel 3) Se pierden 1-50 puntos de vida. (nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida. (nivel 4) Se pierden 3-30 puntos de vida. (nivel 5) Se pi	Siran	S-3-0	especia/ingestion	80 mo	Restaura I órgano. Efecto secundario: enfermedad
Tarnas h-J-6 nódulo/infusión 220 mo Repara lesiones en un órgano. ENFERMEDADES (el nivel es el nivel del ataque) — Angurth — pulgas — (nivel 2) Muerte lenta y dolorosa. Grelnixar — planta Vrel — (nivel 8) Muerte corredora. Siempre que pueda, la víctima echará a correr (sin parar hasta morir) Igrurfas — ciertas serpientes — (nivel 5) Debilidad mental, la inteligencia – 20. Jadaras — hierba Janar — (nivel 3) Jocura. Shutinis — chinche Hultif — (nivel 3) Jocura. Venaak — ciertos abejorros — (nivel 7) Pérdida del oído VENENOS (el nivel es el nivel del ataque) — Acaana f-M-7 flor/pasta 600 mo Dynallea h-F-3 hoja/pasta 14 mo (nivel 3) Destruye el oído y se pierden 10 PV. Galenaana c-A-6 hoja/polvo 179 mo (nivel 9) Mata a los elfos y a las demás razas en coma. Jegga m-U-5 murciélagos/pasta 92 mo (nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida. Jitsu m-O-4 almejas/líquido 34 mo (nivel 5) Se pierden 1-50 puntos de vida. (nivel 5) Se pierden 1-50 puntos de vida. (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 142 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 7) Se pierden 3-300 puntos de vida. (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 pev. Slota 1-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Se pierde de la extremidad atacada. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 2) Se pierdel a visión y además 1-10 puntos de vida.	Siriena	c S 5	hiorho/anlicación	70	de la piel (la PRE reducida al 10% de lo normal).
Repara lesiones en un órgano. Repara lesiones en un órgano.	Silicita	3-3-3	merba/aphicación	70 mo	ño de un guerra durante l'accessor
ENFERMEDADES (el nivel es el nivel del ataque) — Angurth — pulgas — ciertos lobos — planta Vrel — (nivel 2) Muerte lenta y dolorosa. Grelnixar — planta Vrel — (nivel 4) Asma grave. Grelnixar — planta Vrel — (nivel 5) Debilidad mental, la inteligencia — 20. Jadaras — hierba Janar — (nivel 5) Debilidad mental, la inteligencia — 20. Jadaras — hierba Janar — (nivel 5) Debilidad desminuye en 5. Shutinis — chinche Hultif — (nivel 3) Locura. Venaak — ciertos abejorros — (nivel 7) Pérdida del oído VENENOS (el nivel es el nivel del ataque) — Acaana f-M-7 flor/pasta 600 mo Galenaana c-A-6 hoja/polvo 179 mo Jitsu m-O-4 almejas/líquido 34 mo Jitsu m-O-4 almejas/líquido 34 mo Juth a-Z-5 escorpión/líquido 41 mo Karfar h-J-4 hoja/pasta 142 mo Klytun s-B-4 raíz/pasta 53 mo Klytun s-B-4 raíz/pasta 36 mo Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo Ginvel 3) Destruye el oído y se pierden 10 PV. (nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida. (nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida. (nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida. (nivel 3) Parálisis lenta (1 día) y muerte. (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. (nivel 5) Perfdida de la extremidad atacada. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Se pierde la visión y además 1-10 puntos de	Tarnas	h-J-6	nódulo/infusión	220 ma	
Angurth — pulgas — (nivel 2) Muerte lenta y dolorosa. Grelnixar — planta Vrel — (nivel 8) Muerte corredora. Siempre que pueda, la víctima echará a correr (sin parar hasta morir) Igturfas — ciertas serpientes — (nivel 5) Debilidad mental, la inteligencia –20. Jadaras — hierba Janar — (nivel 2) La agilidad disminuye en 5. Shutinis — chinche Hultif — (nivel 3) Locura. Venaak — ciertos abejorros — (nivel 7) Pérdida del oído VENENOS (el nivel es el nivel del ataque) — Acaana f-M-7 flor/pasta 600 m (nivel 10) Mata instantáneamente. Dynallea h-F-3 hoja/pasta 14 m (nivel 3) Destruye el oído y se pierden 10 PV. Galenaana c-A-6 hoja/polvo 179 mo (nivel 9) Mata a los elfos y a las demás razas en coma. Jegga m-U-5 murciélagos/pasta 92 mo (nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida. Jitsu m-O-4 almejas/líquido 34 mo (nivel 7) Se pierden 1-50 puntos de vida. Juth a-Z-5 escorpión/líquido 41 mo (nivel 2) Causa la locura gradualmente. Karfar h-J-4 hoja/pasta 142 mo (nivel 2) Causa la locura gradualmente. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida. Klytun s-B-4 raíz/pasta 53 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV. Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Se pierde la visión y además 1-10 puntos de	ENFERME				reparatesiones en un organo.
Bukandas — ciertos lobos — (nivel 4) Asma grave. Grelnixar — planta Vrel — (nivel 8) Muerte corredora. Siempre que pueda, la víctima echará a correr (sin parar hasta morir) Igturfas — ciertas serpientes — (nivel 5) Debilidad mental, la inteligencia –20. Jadaras — hierba Janar — (nivel 2) La agilidad disminuye en 5. Shutinis — chinche Hultif — (nivel 3) Locura. Venaak — ciertos abejorros — (nivel 7) Pérdida del oído VENENOS (el nivel es el nivel del ataque) — Acaana f.M7 flor/pasta 600 mo Dynallea h-F-3 hoja/pasta 14 mo (nivel 3) Destruye el oído y se pierden 10 PV. Galenaana c.A-6 hoja/polvo 179 mo (nivel 9) Mata instantáneamente. Jegga m.U-5 murciélagos/pasta 92 mo (nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida. Jitsu m-O-4 almejas/líquido 34 mo (nivel 5) Se pierden 1-100 puntos de vida. Juth a-Z-5 escorpión/líquido 41 mo (nivel 2) Causa la locura gradualmente. Karfar h-J-4 hoja/pasta 142 mo (nivel 2) Causa la locura gradualmente. Klytun s-B-4 raíz/pasta 154 mo (nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida. Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 12 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 5) Perdida de la extremidad atacada. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 12 mo (nivel 5) Perdida de la extremidad atacada. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Perdida de la extremidad atacada. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 139 mo (nivel 5) Se pierde la visión y además 1-10 puntos de	Angurth		nulgas	ataque) —	(nivel 2) Muerte lenta y dolorosa
Grelnixar — planta Vrel — (nivel 8) Muerte corredora. Siempre que pueda, la víctima echará a correr (sin parar hasta morir) Igturfas — ciertas serpientes — hierba Janar — (nivel 5) Debilidad mental, la inteligencia – 20. Jadaras — hierba Janar — (nivel 2) La agilidad disminuye en 5. Shutinis — chinche Hultif — (nivel 3) Locura. Venaak — ciertos abejorros — (nivel 7) Pérdida del oído VENENOS (el nivel es el nivel del ataque) — Acaana f-M-7 flor/pasta 600 mo (nivel 10) Mata instantáneamente. Dynallea h-F-3 hoja/pasta 14 mo (nivel 3) Destruye el oído y se pierden 10 PV. Galenaana c-A-6 hoja/polvo 179 mo (nivel 9) Mata a los elfosy a las demás razas en coma. Jegga m-U-5 murciélagos/pasta 92 mo (nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida. Jitsu m-O-4 almejas/líquido 34 mo (nivel 5) Se pierden 1-50 puntos de vida. Juth a-Z-5 escorpión/líquido 41 mo (nivel 2) Causa a locura gradualmente. Karfar h-J-4 hoja/pasta 154 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Klytun s-B-4 raiz/pasta 53 mo (nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días. Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 12 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada.				*	(nivel 4) Asma grave
Víctima echará a correr (sin parar hasta morir) Jadaras — hierba Janar — (nivel 3) Debilidad mental, la inteligencia –20. Shutinis — chinche Hultif — (nivel 3) Locura. Venaak — ciertos abejorros — (nivel 7) Pérdida del oído VENENOS (el nivel es el nivel del ataque) — Acaana f-M-7 flor/pasta 600 mo (nivel 10) Mata instantáneamente. Dynallea h-F-3 hoja/pasta 14 mo (nivel 3) Destruye el oído y se pierden 10 PV. Galenaana c-A-6 hoja/polvo 179 mo (nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida. Jitsu m-O-4 almejas/líquido 34 mo (nivel 7) Se pierden 1-50 puntos de vida. Juth a-Z-5 escorpión/líquido 41 mo (nivel 7) Se pierden 1-50 puntos de vida. Karfar h-J-4 hoja/pasta 142 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 3) Causa la locura gradualmente. Karfar h-J-4 hoja/pasta 142 mo (nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida. Klytum s-B-4 raíz/pasta 53 mo (nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días. Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Zaganzar t-M-6 raíz/líquido 139 mo (nivel 2) Se pierdela visión y además 1-10 puntos de		*********		*******	
Igutras			1		Víctima echará a correr (sin parar hasta morir)
Shutinis	Igturfas		ciertas serpientes	********	(nivel 5) Debilidad mental, la inteligencia –20.
Shutinis — chinche Hultif Venaak — ciertos abejorros — (nivel 3) Locura. VENENOS (el nivel es el nivel del ataque) — Acaana f-M-7 flor/pasta 600 mo Galenaana c-A-6 hoja/pasta 14 mo Galenaana c-A-6 hoja/polvo 179 mo Jitsu m-O-4 almejas/líquido 34 mo Juth a-Z-5 escorpión/líquido 41 mo Karfar h-J-4 hoja/pasta 142 mo Klyv s-H-5 baya/pasta 154 mo Klytun s-B-4 raíz/pasta 53 mo Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo Silmaana t-D-7 araña/pasta 36 mo Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo Venano de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo Cinivel 3) Locura. (nivel 7) Pérdida del oído (nivel 10) Mata instantáneamente. (nivel 3) Destruye el oído y se pierden 10 PV. (nivel 9) Mata a los elfos y a las demás razas en coma. (nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida. (nivel 5) Se pierden 1-50 puntos de vida. (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. (nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida. (nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días. (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2- 20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2- 20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 9) Parálisis lenta (1 día) y muerte. (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV (nivel 8) Se pierden 3-30 puntos de vida. (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada.	Jadaras			-	
VENENOS (el nivel es el nivel del ataque) — Acaana f-M-7 flor/pasta 600 mo (nivel 10) Mata instantáneamente. Dynallea h-F-3 hoja/pasta 14 mo (nivel 3) Destruye el oído y se pierden 10 PV. Galenaana c-A-6 hoja/polvo 179 mo (nivel 9) Mata a los elfos y a las demás razas en coma. Jegga m-U-5 murciélagos/pasta 92 mo (nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida. Jitsu m-O-4 almejas/líquido 34 mo (nivel 5) Se pierden 1-50 puntos de vida. Juth a-Z-5 escorpión/líquido 41 mo (nivel 2) Causa la locura gradualmente. Karfar h-J-4 hoja/pasta 142 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida. Klytun s-B-4 raíz/pasta 53 mo (nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días. Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Zaganzar t-M-6 raíz/líquido 139 mo (nivel 2) Se pierdel a visión y además 1-10 puntos de	Shutinis	*******	chinche Hultif	monages.	
Acaana f-M-7 flor/pasta 600 mo (nivel 10) Mata instantáneamente. Dynallea h-F-3 hoja/pasta 14 mo (nivel 3) Destruye el oído y se pierden 10 PV. Galenaana c-A-6 hoja/polvo 179 mo (nivel 9) Mata a los elfos y a las demás razas en coma. Jegga m-U-5 murciélagos/pasta 92 mo (nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida. Jitsu m-O-4 almejas/líquido 34 mo (nivel 5) Se pierden 1-50 puntos de vida. Juth a-Z-5 escorpión/líquido 41 mo (nivel 2) Causa la locura gradualmente. Karfar h-J-4 hoja/pasta 142 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida. Klytun s-B-4 raíz/pasta 53 mo (nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días. Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 2) Se pierdel a visión y además 1-10 puntos de					(nivel 7) Pérdida del oído
Acaana f-M-7 flor/pasta 600 mo (nivel 10) Mata instantáneamente. Dynallea h-F-3 hoja/pasta 14 mo (nivel 3) Destruye el oído y se pierden 10 PV. Galenaana c-A-6 hoja/polvo 179 mo (nivel 9) Mata a los elfos y a las demás razas en coma. Jegga m-U-5 murciélagos/pasta 92 mo (nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida. Jitsu m-O-4 almejas/líquido 34 mo (nivel 5) Se pierden 1-50 puntos de vida. Juth a-Z-5 escorpión/líquido 41 mo (nivel 2) Causa la locura gradualmente. Karfar h-J-4 hoja/pasta 142 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida. Klytun s-B-4 raíz/pasta 53 mo (nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días. Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 2) Se pierdel a visión y además 1-10 puntos de	VENENOS (el nivel es e	l nivel del ataque) —		
Dynallea h-F-3 hoja/pasta 14 mo (nivel 3) Destruye el oído y se pierden 10 PV. Galenaana c-A-6 hoja/polvo 179 mo (nivel 9) Mata a los elfos y a las demás razas en coma. Jegga m-U-5 murciélagos/pasta 92 mo (nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida. Jitsu m-O-4 almejas/líquido 34 mo (nivel 5) Se pierden 1-50 puntos de vida. Juth a-Z-5 escorpión/líquido 41 mo (nivel 2) Causa la locura gradualmente. Karfar h-J-4 hoja/pasta 142 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida. Klytun s-B-4 raíz/pasta 53 mo (nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días. Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Zaganzar t-M-6 raíz/líquido 139 mo (nivel 2) Se pierdela visión y además 1-10 puntos de	Acaana	f-M-7			(nivel 10) Mata instantáneamente.
Galenaana c-A-6 hoja/polvo 179 mo (nivel 9) Mata a los elfos y a las demás razas en coma. Jegga m-U-5 murciélagos/pasta 92 mo (nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida. Jitsu m-O-4 almejas/líquido 34 mo (nivel 5) Se pierden 1-50 puntos de vida. Juth a-Z-5 escorpión/líquido 41 mo (nivel 2) Causa la locura gradualmente. Karfar h-J-4 hoja/pasta 142 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida. Klytun s-B-4 raíz/pasta 53 mo (nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días. Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Zaganzar t-M-6 raíz/líquido 139 mo (nivel 2) Se pierdela visión y además 1-10 puntos de				14 mo	(nivel 3) Destruye el oído y se pierden 10 PV.
Jitsu m-O-4 almejas/líquido 34 mo (nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida. Juth a-Z-5 escorpión/líquido 41 mo (nivel 2) Causa la locura gradualmente. Karfar h-J-4 hoja/pasta 142 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida. Klytun s-B-4 raíz/pasta 53 mo (nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días. Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Zaganzar t-M-6 raíz/líquido 139 mo (nivel 2) Se pierdela visión y además 1-10 puntos de					(nivel 9) Mata a los elfos y a las demás razas en coma.
Jitsu m-O-4 almejas/líquido 34 mo (nivel 5) Se pierden 1-50 puntos de vida. Juth a-Z-5 escorpión/líquido 41 mo (nivel 2) Causa la locura gradualmente. Karfar h-J-4 hoja/pasta 142 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida. Klytun s-B-4 raíz/pasta 53 mo (nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días. Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Zaganzar t-M-6 raíz/líquido 139 mo (nivel 2) Se pierdel a visión y además 1-10 puntos de	00		0 1		(nivel 7) Se pierden 1-100 puntos de vida.
Juth a-Z-5 escorpión/líquido 41 mo (nivel 2) Causa la locura gradualmente. Karfar h-J-4 hoja/pasta 142 mo (nivel 7) Mata en 2-12 asaltos. Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida. Klytun s-B-4 raíz/pasta 53 mo (nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días. Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Zaganzar t-M-6 raíz/líquido 139 mo (nivel 2) Se pierdel a visión y además 1-10 puntos de					(nivel 5) Se pierden 1-50 puntos de vida.
Kly s-H-5 baya/pasta 154 mo (nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida. Klytun s-B-4 raíz/pasta 53 mo (nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días. Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Zaganzar t-M-6 raíz/líquido 139 mo (nivel 2) Se pierdel a visión y además 1-10 puntos de					(nivel 2) Causa la locura gradualmente.
Klytun s-B-4 raíz/pasta 53 mo (nivel 3) Causa un estado de coma que dura 1-10 días. Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2-20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Zaganzar t-M-6 raíz/líquido 139 mo (nivel 2) Se pierde la visión y además 1-10 puntos de					
Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2- 20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Zaganzar t-M-6 raíz/líquido 139 mo (nivel 2) Se pierde la visión y además 1-10 puntos de			, ,		(nivel 3) Se pierden 3-300 puntos de vida.
Silmaana m-T-2 troncho/polvo 4 mo (nivel 9) Causa cicatrices en la piel, se pierden 2- 20 PV. Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Zaganzar t-M-6 raíz/líquido 139 mo (nivel 2) Se pierdela visión y además 1-10 puntos de	Nytun	s-15-4	raiz/pasta	53 mo	
Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Zaganzar t-M-6 raíz/líquido 139 mo (nivel 2) Se pierde la visión y además 1-10 puntos de	Silmaana	m T o	tron ah a / = - !	A	
Slota t-D-7 araña/pasta 36 mo (nivel 5) Parálisis lenta (1 día) y muerte. Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Zaganzar t-M-6 raíz/líquido 139 mo (nivel 2) Se pierde la visión y además 1-10 puntos de	Junidalla	111-1-2	troncho/poivo	4 mo	
Taynaga c-C-5 corteza/polvo 27 mo (nivel 8) Esteriliza y se pierden 5-50 PV Uraana t-S-3 hoja/pasta 12 mo (nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida. Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Zaganzar t-M-6 raíz/líquido 139 mo (nivel 2) Se pierde la visión y además 1-10 puntos de	Slota	t.D.7	araña/pacta	26	
Uraanat-S-3hoja/pasta12 mo(nivel 6) Se pierden 3-30 puntos de vida.Veneno de áspidm-T-3áspid/pasta23 mo(nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada.Zaganzart-M-6raíz/líquido139 mo(nivel 2) Se pierde la visión y además 1-10 puntos de			^		(nivel 9) Faransis ienta (1 dia) y muerte.
Veneno de áspid m-T-3 áspid/pasta 23 mo (nivel 5) Pérdida de la extremidad atacada. Zaganzar t-M-6 raíz/líquido 139 mo (nivel 2) Se pierde la visión y además 1-10 puntos de					(nivel 6) Esterniza y se pierden 5-50 PV
Zaganzar t-M-6 raíz/líquido 139 mo (nivel 2) Se pierde la visión y además 1-10 puntos de					(nivel 5) Pérdida de la extremidad est est
((nivel 2) Se pierde la visión y además 1-10 puntos de
	5		1		



FORMA/PREP.

(Forma y preparación que se necesita)

Infusión: Tras hervir el agua, tarda 20 asaltos en estar lista, entonces puede beberse.

Ingestión: Puede ser tragada, comida, masticada, bebida o inhalada, lo que resulte más apropiado.

Aplicación: Se tardan 1-10 asaltos en prepararla. Luego se aplica la hierba en la zona de la herida.

Pasta: Se convierte el veneno en una pasta que puede ser aplicada a armas de filo o puntiagudas. Permanecerá efectivo durante semana, o hasta que se golpee a un enemigo. Si se consigue un crítico, el contrincante debe realizar una tirada de resistencia y pasarla o sufrirá los efectos del envenenamiento. Si el resultado del ataque es únicamente puntos de vida, el veneno se habrá perdido. También puede ponerse este tipo de venenos en la comida o bebida.

Líquido: Igual que la pasta, pero sólo conserva su efectividad durante l hora.

Polvo: No puede aplicarse a las armas, debe colocarse en la comida o bebi-

PRECIO

El precio corriente si la hierba o veneno está disponible.

EFECTO

Cada asalto, una dosis como máximo puede hacer efecto sobre un personaje dado. El efecto se basa en una dosis que pese 15 g.

ADICCIÓN

El director de juego puede determinar que ciertas hierbas sean adictivas. En ese caso, el uso de la hierba se hará menos efectivo, pero hará falta consumir la hierba para funcionar a pleno rendimiento (ver Merrig en Modificadores a las Características como ejemplo).

> Tabla Resumen: ST-5