

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

DIFICULTAD DE ENCONTRAR

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
E: .. 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 HIERBAS, ENFERMEDADES Y VENENOS

HIERBAS

Nombre	Códigos	Forma/prep.	Precio	Efecto
Alivio de Aturdimiento —				
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 asaltos),
Witan	h-J-6	hoja/ingestión	12 mo	Quita los efectos de 2 asaltos de aturdimiento.
Alivio de Conmociones —				
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	s-O-2	hoja/ingestión	5 mp	Recupera entre 1-10 Puntos de Vida.
Garrig	a-Z-3	cactus/ingestión	55 mo	Recupera 30 Puntos de Vida.
Gefnul	e-V-5	liquen/ingestión	90 mo	Recupera 100 Puntos de Vida.
Mirennia	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-1	especia/infusión	1 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 Quemaduras y Congelaciones —				
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 por causa del frío.
Kelventari	t-T-3	baya/aplicación	19 mo	Cura quemaduras de primero y segundo grado, se recuperan 1-10 PV, perdidos por quemadura o calor.
Alteración y Enaltecimiento Físico —				
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 repentinas. Dura 9 horas.
Breldiar	m-V-4	flor/ingestión	25 mo	Resta 30 a la maniobra y el cuerpo a cuerpo. Suma 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 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	s-S-3	capullo/infusión	27 mo	Da la misma visión que tienen los elfos (6 horas).
Megillos	c-M-3	hoja/ingestión	12 mp	Aumenta la percepción visual (alcance y potencia) 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 mismo nombre).
Zur	c-U-4	hongo/infusión	12 mo	Agudiza el olfato y el oído (durante 1 hora)
Hierbas de Efectos Generales —				
Arkasu	m-T-4	savia/aplicación	12 mo	Recupera entre 2-12 pv. Dobla la velocidad de curación de las heridas graves.
Arlan	c-M-2	raíz/ingestión	5 mb	Descongestivo. Suma + 20 a la resistencia contra los resfriados. Acelera la recuperación de enfermedades respiratorias en x5.
Athelas	t-C-5	hoja/infusión	200 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 de un rey "ungido".
Attanar	t-F-4	musgo/aplicación	8 mo	Cura la fiebre.
Delrean	c-C-2	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 alcance 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 enfermedad durante 1-10 días.
Ur	f-H-3	nuez/ingestión	3 mo	Alimento para un día.
Modificadores de las Características —				
Lestagii	a-Z-9	capullo/ingestión	520 mo	Restaura pérdidas en las características que no hayan 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 efectos se producen tras usarla 10 días y la adición tras dos semanas. Su interrupción significa -10 de CON, 5 de INT, y 5 de PRE y de APA.

ST-5 TABLA DE HIERBAS, ENFERMEDADES Y VENENOS

257



VII Parte
Apéndices

Nombre	Códigos	Forma/prep.	Precio	Efecto
Preservación de la Vida (véase Apartado 17.0, pág. 74-75) —				
Degiik	h-O-5	hoja/ingestión	100 mo	Vida suspendida (1 día)
Oiolosse	f-F-8	especia/ingestión	600 mo	Resucita a los elfos, si es administrada en los siete días siguientes a la muerte.
Olvar	f-O-6	flor/ingestión	200 mo	Vida suspendida (2-20 días)
Pargen	h-J-8	baya/ingestión	800 mo	Resucita si es administrada a los 4 días de la muerte.
Reparación de Hemorragias —				
Anserke	h-O-6	raíz/aplicación	75 mo	Acaba con la hemorragia mediante coagulación y cierre de las heridas. Tarda 3 asaltos en surtir efecto. El paciente deberá permanecer inmóvil 5 minutos si no quiere que se vuelvan a abrir las heridas.
Belan	h-O-5	nuez/ingestión	40 mo	Acaba con cualquier hemorragia. Tarda 1-10 asaltos en surtir efecto. Debe permanecer inmóvil 1 hora si no quiere que se vuelvan a abrir las heridas.
Harfy	s-S-6	resina/aplicación	150 mo	Detiene inmediatamente cualquier tipo de hemorragia.
Reparación de Huesos —				
Arfandas	c-F-5	tallo/aplicación	6 mb	Dobra la velocidad de curación de las fracturas.
Burstheas	t-S-7	troncho/infusión	110 mo	Repara los huesos y articulaciones destrozadas.
Edram	c-F-6	musgo/ingestión	31 mo	Arregla huesos
Reparación de Tendones, Cartílagos y Músculos —				
Arnuminas	m-S-2	hoja/aplicación	6 mb	Dobra la velocidad de curación para las lesiones de ligamentos, cartílagos y músculos.
Arpsusar	t-F-5	troncho/infusión	30 mo	Repara las lesiones musculares.
Dagmather	s-S-5	espinas/infusión	28 mo	Repara las lesiones de cartílagos.
Ebur	m-O-4	flor/ingestión	22 mo	Repara torceduras.
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	Dobra la velocidad de curación de lesiones nerviosas.
Preservación y Reparación de Órganos —				
Aldaka	c-M-5	raíz/infusión	102 mo	Restaura la vista.
Berterin	m-D-3	musgo/infusión	19 mo	Preservación de materia orgánica de hasta el tamaño de un cuerpo durante 1 día.
Febfendu	e-F-4	raíz/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	Preservación de materia orgánica de hasta el tamaño de un cuerpo durante 1 semana.
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.
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-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 pierde la visión y además 1-10 puntos de vida

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 1 hora.

Polvo: No puede aplicarse a las armas, debe colocarse en la comida o bebida.

PRECIO

El precio corriente si la hierba o veneno está disponible.

EFFECTO

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).