

# HERBOLARIOS Y BOTICARIOS DEL VIEJO MUNDO

*Un Suplemento No Oficial para Warhammer: Juego de Rol*

Diseñado y Escrito por: Daniel White  
Material Adicional: Erik Walraven  
Edición, Diseño y Prueba de Lectura: Andrew Law  
Traducción al Castellano: Ëlemmir, Igest y Enderhammer  
Revisión de Traducción: Ëlemmir

Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, Black Industries, the Black Industries logo, BL Publishing, the BL Publishing logo and all associated races and race insignia, marks, names, characters, illustrations, and images from the Warhammer universe are either ®, TM, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved.

All material found in this supplement is unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Ltd.

First published in 2005 on Black Industries' World Wide Web site: <http://www.blackindustries.com/>

Report any typos to [andy@hapimeses.com](mailto:andy@hapimeses.com).

## ¿QUÉ ES UN HERBOLARIO?

Los herbolarios son aquellas personas que poseen un profundo conocimiento de las generosidades de las plantas que les rodean. Ellos saben qué plantas pueden ser usadas para evitar las dolorosas picaduras de los insectos y cuáles pueden producir una muerte dolorosa. Muchos herbolarios son habitantes de comunidades rurales que tienen escaso acceso a los lujos de la vida de la ciudad, donde la curación puede ser administrada por profesionales entrenados. Habitualmente, ellos obtienen su conocimiento de antiguas tradiciones heredadas de padres a hijos desde tiempos inmemoriales. Los herbolarios más cosmopolitas pueden llevar a cabo sus prácticas en ciudades, administrando remedios económicos a aquellos que no pueden permitirse los servicios de un cirujano o un farmacéutico.

Los herbolarios aprenden desde temprana edad la gran cantidad de diferencias entre hojas, flores y raíces de las muchas plantas del Viejo Mundo. Usan su conocimiento para aprovechar sus propiedades en multitud de formas,

produciendo ungüentos, lociones, tónicos y preparados para mitigar los dolores de los enfermos, o en ocasiones para causarlos. Los herbolarios usan sus habilidades con los mejores fines en un mundo donde la miseria y la muerte repentina son tan habituales como la vida misma.

## GENERALIDADES

Muchas de las reglas que este suplemento presenta, algunas como los tiempos de crecimiento, fechas de cultivos y la colección de semillas, han sido generalizadas para simplificar la labor. Las diferentes plantas obviamente, florecen y crecen en diferentes épocas del año, pero este suplemento asume que las plantas florecen en primavera y verano y que permanecen adormecidas en otoño e invierno, cuando las semillas o tallos pueden ser recogidas, justo a tiempo para el siguiente año.

Los directores de juego, pueden, por supuesto, modificar esta generalización según les parezca, añadiendo todos los detalles que quieran.

## CONTENIDOS

<b>Capítulo 1: El Papel del Herbolario</b>	<b>2</b>		
<i>El herbolario como Personaje Jugador</i>	4		
<i>Talentos</i>	5		
<b>Capítulo 2: Localizando Hierbas</b>	<b>6</b>		
<i>Buscando Plantas</i>	7		
<i>El Jardín del Herbolario</i>	8		
<i>El Jardín de un Personaje Jugador</i>	10		
<b>Capítulo 3: Elaborando un Preparado</b>	<b>11</b>		
<i>Tipos de Preparados</i>	11		
<i>Destilación</i>	12		
<i>Fuerza de los Preparados</i>	12		
<i>Efectos Laterales</i>	12		
<i>Poniendo Precio a los Preparados</i>	14		
		<b>Capítulo 4: Las Herramientas del Herbolario</b>	<b>16</b>
		<i>Herramientas por Actividad</i>	16
		<i>Descripción de las Herramientas</i>	17
		<i>Tablas de Equipo y Herramientas</i>	19
		<b>Capítulo 5: Plantas y sus Bendiciones</b>	<b>20</b>
		<i>El Perfil de las Plantas</i>	20
		<i>Plantas Mundanas</i>	21
		<i>Plantas Imbuidas</i>	29
		<b>Capítulo 6: Enfermedades, Traumas y Locuras</b>	<b>36</b>

# Capítulo 1: El papel del Herbolario

Anders Hockstein vació el achaparrado almacén de detrás del escritorio donde guardaba los frutos de su trabajo, siendo cuidadoso al reemplazar el tapón de la jarra que contenía el preparado de laurel que había estado destilando durante la mayor parte de la tarde. Perdiendo toda esperanza de que podría llegar a realizar sus tareas sin ser molestado, avanzó cojeando hasta la puerta que se encontraba sostenida solo por un gozne. Quitando la cuerda del gancho que mantenía la puerta sujeta, la abrió quedando deslumbrado por la brillante luz del sol. Los pájaros lo saludaron, piando hacia el alero de su choza, las mariposas aleteaban alrededor de las hojas de su jardín de hierbas, llevando el polen de unas plantas a otras. Sus pequeños ayudantes, así le gustaba llamarlas.

Entrecerrando sus ojos debido a la claridad, Anders dio la bienvenida a su invitado. Era el viejo Jacob de la choza que se encontraba sobre la carretera de Nuln. El viejo hombre parecía fatigado y sus mejillas tenían una tonalidad escarlata ya que había tenido que recorrer una gran distancia. Algo debería preocupar al hombre lo suficiente como para arriesgarse a dejarse ver por allí. Los bosques están plagados de bandidos y de cosas aún más oscuras en los tiempos que corrían y Anders sabía que el viejo Jacob tenía más orgullo que dos hombres juntos podrían tener. Si, algo debía estar realmente mal.

'Entra, Jacob,' Anders invitó al viejo hombre. 'Tenga una pata con te en el fuego'

Jacob emitió una queja silenciosa, pero de todas formas ingresó a la choza de Anders. Agitando su cabeza despacio, Anders cerró la puerta y colocó el lazo en torno a su gancho. Ahora que había visto la claridad del atardecer, la oscuridad de su pequeña cabaña le sorprendió. Los paquetes de primula <sup>1</sup> y salvia <sup>2</sup> seca que colgaban del techo surgieron siniestramente ante él, los misteriosos contenedores de cristal que se encontraban en los anaqueles a lo largo de las cuatro paredes de la choza contenían tónicos de variados colores. Anders vio como los ojos de Jacobs lo miraban nerviosamente, inseguros por lo que veían. El herbolario encontró gracioso cuanto tenía que aprender de los atemorizados hombres comunes. ¿Sería eso lo que les mantenía alejados? No, desde luego que no. Cuando el pequeño Jonnie tenía dolor de cabeza o las vacas tenían enfermaban, ellos recurrían a él por sus remedios. Anders no tenía otro camino. A pesar de todo, estaba bastante claro que los hombres comunes se sentían nerviosos a su alrededor.

Para que Jacob pudiera alejar los malos pensamientos de su mente, Anders lo mantuvo ocupado con una plática corriente. ¿Cómo se encontraban las vacas? ¿Le había visitado Brunibilda este mes? ¿La cosecha creció como lo esperaba? Mientras conversaban, espolvoró algo de menta en el te del anciano mientras lo estudió intensamente.

Las pupilas de sus ojos se encontraban dilatadas, el rubor de sus mejillas era serio y Anders advirtió que las manos del anciano temblaban cuando acercaba la pata de té hacia sus labios. Anders ya tenía una idea de cuál podría ser la dolencia del anciano.

Cuando Jacob logró relajarse de cierto modo, Anders apartó la pata de té a un lado y tomó las manos del anciano. Los signos vitales de sus muñecas se agitaron entre los dedos de Anders; cual paloma que lucha para poder escapar.

Así, el corazón de Jacob latía dificultosamente bajo la influencia de su dolencia. Anders pensó que quizás un capricho del aire pudo haber entrado dentro del cuerpo del anciano.

El calor que causaba el enrojecimiento de la piel de Jacob sugería que se encontraba con malestar<sup>delT.1</sup>. Anders no estaba sorprendido, las vacas con las que el anciano compartía su choza podían causar malestares más rápido que las ratas.

'¿Acaso sientes como si tuvieses el pecho hinchado?' Preguntó Anders.

Jacob se lamió nerviosamente sus labios antes de contestar. 'Así es, el aire no entra en mi pecho, y durante la noches no me puedo dormir mucho, que tiene con el calor y todo eso. ¿Yo estoy maldecido?'

Anders le dedicó una sonrisa. De entre todas las personas que le visitaban, el anciano realmente estaba asustado. Los dioses habían abandonado o habían apartado su mirada de estas personas, causándoles malestar para castigarles. Era el trabajo de Anders el tranquilizarles y brindarles remedios que alivien su malestar.

Fue una gran coincidencia que hubiese preparado una loción para los dolores del pecho justo esta mañana. Mezclado con un tónico para calmar el malestar que el anciano tenía en sus pulmones, Jacob debería recuperarse en un par de día.

Se necesitaron algunos minutos para poder calmar al anciano, pero eventualmente accedió a tomar los remedios que Anders le entregó.

Finalmente, Jacob se retiró, deteniéndose en la puerta. 'Gracias por las bendiciones de Rhya que me has entregado, Anders. Volveré con una pata de carnero por los problemas ocasionados cuando esté mejor.'

<sup>1</sup> **Primula:** Planta herbácea perenne, de la familia de las Primuláceas, con hojas anchas, largas, arrugadas, ásperas al tacto y tendidas sobre la tierra. De entre ellas se elevan varios tallos desnudos que llevan flores amarillas en forma de quitasol.

<sup>2</sup> **Salvia:** Mata labiada, de la que hay varias especies. Alcanza hasta seis u ocho decímetros de alto. Tiene hojas estrechas de borde ondulado, cuyo cocimiento se usa como sudorífico y astringente, flores azuladas en espiga, y fruto seco. Es común en los terrenos áridos de España.

*Anders sonrió cálidamente. 'Gracias a ti Jacob y recuerda de que debes mantenerte abrigado, aunque estés con mucho calor.'*

*Jacob se arregló su sombrero. 'Tienes razón Anders.'*

*Una vez que el ancaiano se retiró, Anders retornó a la elaboración que había sido interrumpida.*

Como se ha podido ver en el texto antecedente, los Herbolarios desempeñan muchos papeles en la sociedad del Viejo Mundo. No solo saben qué plantas tienen determinadas propiedades (comúnmente conocidas como las bendiciones de Rhya para las plantas medicinales, o las bendiciones de Ranald para las propiedades de naturaleza más dudosa), sino que además conocen la mejor forma de aprovechar esas bendiciones de la planta y qué método es más apropiado para administrarlo: un tónico para beber, una loción para aplicar o un preparado para ingerirlo.

Una vez que los herbolarios han realizado un diagnóstico de sus pacientes, pueden tomar una decisión apropiada de qué es lo que les está afectando y qué tipo de tratamiento será el mejor para lograr curarlos. Por supuesto, encontrar qué es lo que está afectando a un paciente no siempre es fácil, y muchas veces los tratamientos fallan, y en ocasiones incluso pueden llegar a agravar la situación del paciente, algo que sucede casi cotidianamente. El conocimiento por parte de los herbolarios de que plantas pueden ayudar a mejorar las condiciones de sus pacientes, es muy notable, sin embargo como un diagnóstico incorrecto puede echar por tierra todo su trabajo.

Así pues, los herbolarios saben cómo preparar tratamientos tradicionales para las enfermedades más comunes. Como muchos herbolarios viven en áreas rurales lejos de las rutas comerciales, deben saber como encontrar las hierbas que necesitan en la naturaleza. Ciertas hierbas solo pueden ser recolectadas en ciertas épocas del año, y muchas de ellas solo crecen en determinadas condiciones o en ciertas áreas. Los herbolarios rurales se encargan por sí mismos de encontrar esas plantas de forma que deben conocer todo lo posible sobre ellas.

Debido a sus conocimientos, los herbolarios de las áreas rurales son, a menudo, las únicas personas disponibles a las cuales los granjeros locales o los leñadores pueden consultar cuando están enfermos. Si una dolencia les afecta a ellos o a sus animales, el herbolario local normalmente es el primero a quien consultan.

Los herbolarios también son buscados por sus conocimientos de higiene y para dar consejos sobre como prevenir las enfermedades, ya que los plebeyos raras veces tienen dicho conocimiento.

Estas habilidades a menudo proporcionan a los herbolarios una reputación entre la gente rural, tanto entre hombres/mujeres sabios, como entre los curanderos, pero estas habilidades pueden

también alejar a los plebeyos dubitativos o hacer cuanto menos que sean temerosos de su presencia. El conocimiento es una cosa misteriosa en el Viejo Mundo, incluso cuando se usa para hacer el bien.

Esta actitud, sin embargo, no es lo suficientemente restrictiva como para evitar que la gente continúe visitando a los herbolarios. Como ofrecen una alternativa gratuita o al menos económica frente a la enfermedad o la muerte, la gente común está dispuesta a pasar por alto los extraños conocimientos que poseen.

El área de especialización de los herbolarios a menudo se superpone con una ocupación rural más siniestra: los hechiceros vulgares. Los hechiceros vulgares a menudo usan plantas en sus propios preparados, y un buen conocimiento de las plantas puede resultar en que el hechicero ocupe el mismo papel que el herbolario. Quizás esto explique la reticencia de los campesinos a visitar a alguien con un conocimiento tan profundo de las cosas que crecen a su alrededor a menos que estén lo bastante enfermos como para no tener otra alternativa. Circulan muchas leyendas acerca de hechiceros vulgares que han sido quemados por cazadores de brujas. Considerando que los herbolarios también tienen un conocimiento muy profundo de las bendiciones de Ranald, no es difícil entender porque los campesinos les evitan a menos que sea completamente necesario.

Los herbolarios de ciudad normalmente disponen de mucho más tiempo para evolucionar en sus carreras que sus primos rurales. La ciudad es un lugar donde hay un mayor reconocimiento del valor de aquellos que tienen grandes conocimientos, siempre y cuando dichos conocimientos sean apropiados. Estos herbolarios son a menudo la "mano de obra" de los más prestigiosos farmacéuticos. Los farmacéuticos proporcionan las caras herramientas del laboratorio y el conocimiento sobre como añadir sustancias químicas a las mezclas de hierbas, mientras que los herbolarios encuentran, cultivan y cosechan las hierbas necesarias para los preparados.

Los herbolarios que se labran un futuro en solitario, normalmente ofrecen una alternativa más económica a las tarifas de los farmacéuticos y trabajan en las zonas más pobres de la ciudad donde abundan las gentes poco afortunadas. Bien sean urbanos o rurales, la mayoría de los herbolarios cultivan en sus propios jardines las plantas que necesitan para sus tareas, para evitar de esa manera la peligrosa tarea de encontrar las hierbas en las tierras del Imperio.

## EL HERBOLARIO COMO PERSONAJE JUGADOR

Un jugador con la habilidad de Oficio (Herbolario) será bien recibido en cualquier grupo de aventureros. Sin embargo, vale el tiempo y el esfuerzo para examinar algunas cuestiones que los herbolarios tendrán que afrontar en el tiempo que practiquen su oficio.

La habilidad Oficio (Herbolario) no solo permite al herbolario conocer que planta proporciona determinadas bendiciones, sino también el conocimiento de donde encontrar dicha planta en la naturaleza, como se propagará en su jardín (ver *El Jardín del Herbolario* en la página 8) y como crear remedios con ella.

La primera cuestión a abordar acerca de la habilidad Oficio (Herbolario) es como los herbolarios consiguen aprender dicho arte. Aprender la gran cantidad de conocimientos que son necesarios para ser un herbolario competente requieren todo el trabajo de una vida, incluso podría decirse que a menudo es el trabajo de muchos ancestros. Así pues debe establecerse una distinción entre un herbolario que obtiene su conocimiento a lo largo de su vida, de aquellos que lo hacen mediante el estudio de los libros.

Aquellos personajes que empiezan sus vidas de aventureros con la habilidad de Oficio (Herbolario), se supone que han pasado todo el tiempo anterior a su nueva vida de aventurero aprendiendo el arte del herbolario. Como tales, han gastado parte de su tiempo en la naturaleza aprendiendo donde localizar determinadas hierbas y tienen experiencia acerca de como lograr cultivar sus propias reservas de hierbas en un jardín o en los claros de los bosques. Un herbolario que obtiene su conocimiento a lo largo de su vida, lo ha ido adquiriendo durante sus búsquedas de plantas, entre otros momentos. Incluso si no disponen de la habilidad de Buscar, en el caso de la búsqueda de plantas, se consideran como si dispusiesen de la misma. Aún más, no sufren una penalización a sus tiradas de Oficio (Herbolario) a la hora de cultivar sus reservas de hierba (ver *El Jardín del Herbolario* en la página 8).

Los personajes que aprenden la habilidad Oficio (Herbolario) durante la partida, aprenden dicha habilidad principalmente a través de libros, y algunos entrenamientos sobre las bases de la herbolaria. No reciben la habilidad de buscar para encontrar plantas y además sufren un penalizador de -10% para las pruebas de Oficio (Herbolario) cuando tratan de cultivar sus propias reservas de hierba (ver *El Jardín del Herbolario* en la página 8). Con el tiempo (normalmente tras bastante) esto puede ser superado a medida que el personaje usa su habilidad, pero el momento exacto en que este cambio se produce dependerá del Director de Juego.

Para los propósitos de las directrices que se incluyen a continuación en este documento, no es necesario poseer la habilidad Preparar Veneno para que los herbolarios puedan elaborar venenos a partir de las plantas. Su íntimo conocimiento de las plantas, y los efectos que tiene su consumo, les da el conocimiento necesario para crear preparados venenosos basados en las plantas, conocidos como las bendiciones de Ranald (ver *Plantas y sus Bendiciones* en la página 20).

Los herbolarios, si han pasado sus vidas en el oficio o lo han aprendido, son tratados como si tuviesen la habilidad Sabiduría Académica (Botánica), incluso si nunca han visto un libro a lo largo de sus vidas. Este hecho, refleja la gran cantidad de conocimiento que poseen los herbolarios en lo que concierne a las plantas.

Los herbolarios practicantes, una vez que llevan algún tiempo establecidos en una localización, habitualmente son interrumpidos en sus labores por personas que buscan algún tipo de tratamiento. En zonas rurales, el herbolario puede ser recompensado con algo de sospecha, mientras que en las ciudades los pobres les seguirán constantemente los pasos para recibir sus tratamientos.

En relación con esto, los herbolarios están en continuo peligro de equivocarse con sus tratamientos, si este no funciona como debiera, el paciente sufrirá desagradables efectos secundarios (ver *Plantas y sus Bendiciones* en la página 20).

Los herbolarios viajeros sufren múltiples problemas para desarrollar sus artes. Primero de todo, es mucho más difícil para ellos encontrar hierbas mientras que están viajando (ver *Localizando Hierbas* en la página 6). Segundo, el herbolario probablemente no será capaz de disponer de su propio jardín para disponer de reservas duraderas. Por último, tendrán un tiempo limitado para preparar cualquier tipo de provisión que encuentre (ver *Elaborando un Preparado* en la página 11). Sin embargo, un herbolario bien provisionado puede añadir gran cantidad de alternativas para un grupo de aventureros. Desde tónicos curativos y lociones hasta venenos y

narcóticos, el herbolario puede ser un vendedor de las benévolas bendiciones de Rhya hasta un siniestro suministrador de las bendiciones de Ranald; la mayoría de las veces un herbolario aventurero pisa la delgada línea que separa las dos partes de su profesión.

## TALENTOS

Los siguientes talentos están disponibles para todos los personajes con la habilidad Oficio (Herbolario), y cada uno de ellos tiene un coste de 100 puntos de experiencia.

### DEDOS VERDES

**Descripción:** El herbolario tiene gran destreza con las cosas vivas, recibiendo una bonificación de +10% a sus pruebas de Oficio (Herbolario) cuando esta tratando de cultivar sus propias hierbas, y otro +10% a las pruebas de Buscar cuando esta buscando hierbas en la naturaleza. Este talento solo está disponible para los herbolarios que han aprendido el arte de su experiencia vital (queda a discreción del Director de Juego si los herbolarios que han aprendido su carrera a partir de los libros pueden adquirir este talento).

## MEDIDAS EXACTAS

**Descripción:** El herbolario es muy habilidoso mezclando las hierbas para obtener remedios. Puede añadir una bonificación de +10% a sus tiradas de Oficio (Herbolario) cuando esta intentando obtener las bendiciones de una planta para crear sus remedios.

## CUENTA TUS BENDICIONES

A lo largo del tiempo, los viejomundanos han aceptado a los herbolarios y sus artes en su estilo de vida. Incluso se han arraigado en las raíces del imperio, pero quizás de una forma ligeramente corrompida.

El refrán “*cuenta tus bendiciones*” se ha ido popularizando a lo largo de muchas generaciones, originado en áreas rurales donde las enfermedades traían consigo un fin rápido y adquirir algunas bendiciones de Rhya de un herbolario podía significar la diferencia entre la vida y la muerte. Este significado ha sido corrompido por las gentes de ciudad para reprender a los llorones que creen que tienen mala suerte en la vida, cuando sus vidas han sido realmente bendecidas y apenas han tenido problemas. El refrán todavía mantiene parte de su significado en las partidas de aventureros donde, tener algunas bendiciones de un herbolario en la mochila, puede salvarles la vida.

## CAPÍTULO 2: LOCALIZANDO HIERBAS

*La llovizna que traía el viento disminuyó debajo de la enmarañada bóveda del bosque. Anders se sacudió la capa, haciendo que una lluvia de finas gotas le envolviese. Se aliso hacia atrás su largo pelo y se preparó para el trabajo. La charca que estaba buscando, se encontraba más o menos a una milla de allí; siguiendo el rastro del ciervo hasta el tronco de haya que había sido hendido por un rayo, entonces había que pasar el claro lleno de campanillas blancas hasta el arroyuelo originado por la humedad de la tierra del bosque. La charca se formó alrededor de este manantial natural y normalmente el Lili Diente de Dragón crecía en un lugar como ese.*

*Anders aceleró sus pasos, sabiendo que si se retrasaba, el chico podía morir. La fiebre que tenía estaba debilitándolo a cada hora que pasaba. Cuanto más tardara Anders, menos oportunidades tendría el chico.*

*Después de diez minutos, la humedad y el ejercicio habían comenzado entumecer las piernas de Anders. Sin embargo ya estaba acostumbrado a ello y no se detendría. Siempre que llovía sus extremidades se ponían rígidas. Quizás, si tenía tiempo, intentaría ver si podía encontrar algunos Hinojos Lechosos. Un preparado destilado a partir de ellas reduciría el dolor de sus rígidas extremidades. No, no se desviaría de su camino. Cada minuto que pasaba era precioso.*

*Anders siguió el rastro de los ciervos hasta que pudo avistar haya maldita delante suyo. El gran árbol tenía un agujero negro y profundo en su tronco, que parecía estar haciéndole un guiño en la penumbra del bosque. Había oído de los guardabosques rumores acerca de este lugar; según ellos, los demonios habían vivido en aquel árbol. Incluso aunque no era un hombre fácilmente atemorizable, Anders pasó delante del haya maldita con rapidez, hasta que el árbol quedó detrás suyo. Se detuvo un momento para recolocar sus pertenencias una vez que había puesto cierta distancia entre él y el árbol. Las últimas flores del verano florecían en el suelo del bosque y en el límite mismo de su visión pudo ver un manto de flores blancas.*

*¡Éxito! Caminó rápidamente arrastrando sus pies hacia su objetivo, ignorando los calambres que afligían a sus rodillas. Cuando llegó al blanco manto de campanillas blancas, un ruido agudo traído por el viento llegó a sus oídos. Se detuvo y se concentró en el ruido que le había parecido escuchar.*

*¡Allí! Volvió a escucharlo otra vez, un ruido bajo, como un crujir de corteza, no muy diferente de la llamada de una hembra de zorro. Anders sabía que no se trataba de ningún zorro, a pesar de todo. Había estado esperando escuchar esa llamada. Estaba cerca de su objetivo.*

*Apresurándose a través del campo de brillantes campanillas blancas, sus pies calzados en botas comenzaron a hundirse en la tierra arcillosa. La humedad iba filtrándose en sus botas a cada paso, hasta que el agua comenzó a llenar sus pisadas.*

*Seguía las llamadas que ahora eran más frecuentes, una tos aguda tras otra, hasta que sus botas estuvieran al borde de una pequeña charca que se había formado alrededor de un manantial natural. La superficie de la charca se onduló por la brisa que acariciaba suavemente su superficie.*

*Un parpadeo de color pardo-marrón y blanco brillante se divisaba a los ojos de Anders. Posado sobre un alto junco, un Trotador de Lirios Moteados lo observó amenazadoramente. Anders se inclinó ante el pájaro. Le había dirigido hasta el lago con sus llamadas tal y como él había esperado. Los Trotadores de Lirios normalmente frecuentan los lagos y las charcas de los bosques, si sabes reconocer su llamada, entonces podrás encontrar el agua que proporciona vida.*

*Este lago, sin embargo, contenía algo más precioso para Anders que su agua. Justo en el borde de la charca podía verse un majestuoso Lili Diente de Dragón floreciendo desde el fondo de la charca, extendiendo sus grandes hojas para intentar capturar cualquier rayo de sol que pudiese llegar al suelo del bosque.*

*Ander se quitó sus botas y arremangó sus pantalones. Entonces, cogiendo la paleta de hierro de su mochila, se abrió paso por el borde de la charca para alcanzar su objetivo. Quizás el chico podría sobrevivir después de todo.*

Los herbolarios tienen un excelente conocimiento de las plantas y de sus propiedades. Este conocimiento, sin embargo, podría no servir de nada si no saben como encontrar donde crecen dichas plantas. Los herboristas deben ser capaces de encontrar las plantas en la naturaleza, si quieren usar las bendiciones que estas proporcionan o si quieren conseguir esquejes o semillas para cultivar sus propias plantas en su jardín (Ver *El Jardín del Herbolario* en la página 8).

Este conocimiento es enseñado a los herbolarios cuando aprenden el oficio. Los herbolarios de toda la vida (ver *El Herbolario Como Personaje Jugador* en la página 4) obtienen la habilidad Buscar cuando se encuentran buscando

hierbas, sus tutores les ceden sus conocimientos y la practica refuerza dicha aptitud. Los herbolarios que aprenden el oficio más tarde en algún momento de sus vidas (los herbolarios que aprenden a base de libros o herbolarios teóricos) no obtienen esta habilidad.

Vale la pena tomar un momento para explicar el por qué de todo esto. En la historia anterior, Anders sabe que el Lili Diente de Dragón crece en lo más profundo de los bosques. Un libro también hubiese ensañado dicho conocimiento al herbolario. Sin embargo, a lo largo de la historia, son los cantos de los pájaros del bosque que frecuentan esas profundidades las que informaron a Anders de que se estaba

acercando a su objetivo. Esto es porque Anders ha pasado su vida en el oficio de Herbolario y ha obtenido una cantidad enorme de conocimiento que le ayudaría a encontrar plantas. Esto incluye los animales que pueden ser encontrados cerca de las plantas, otras plantas que crecen en las cercanías o aún el tipo de tierra en la cual crecen. Estas habilidades generalmente sólo se obtienen con la práctica.

Un herbolario teórico también puede saber que el Trotador de Lirio Moteado puede ser encontrado en las mismas profundidades del bosque que el Lili Diente de Dragón, pero debido a una carencia de experiencia práctica de la vida no puede saber distinguirlas.

Así pues, el herbolario de vida gana la habilidad de Buscar en lo que concierne a las plantas, mientras que los herbolarios teóricos no. La habilidad no sólo representa las capacidad de reconocer plantas, sino también una riqueza de conocimiento adicional que complementa la habilidad del herbolario para detectar las plantas que representan la experiencia de toda una vida.

## BUSCANDO PLANTAS

Cuando el herbolario decide buscar plantas, no es algo que deba ser tomado a la ligera. Las plantas más útiles (ver *Las Plantas y sus Bendiciones* en la página 20) crecen en su mayoría en la salvaje naturaleza. En lugares a menudo peligrosos para un herbolario y en general dicha búsqueda implica un gran riesgo.

Cada planta tiene una dificultad asignada, que determina cuan difícil es de encontrar. Para ello emplea la tabla de disponibilidad del libro básico (en la página 104) y los modificadores los encontrarás en la **Tabla H-1 Dificultad Para Encontrar Plantas**.

TABLA H-1: DIFICULTAD PARA ENCONTRAR PLANTAS	
Rareza de la planta	Modificador a la prueba de búsqueda
Muy rara	-30%
Rara	-20%
Escasa	-10%
Normal	-
Común	+10%
Frecuente	+20%
Abundante	+30%

La dificultad para encontrar la planta determina que modificador se debe emplear a la hora de realizar la prueba de búsqueda de plantas del herbolario.

Por lo tanto, si la Rara Mandarina Dorada es buscada por Anders, si nos remitimos a la tabla podemos ver que su tirada de buscar para

encontrarla debe aplicar un modificador de -20%. ¡Le va a tomar algún tiempo encontrar una siquiera!

Queda a discreción del director de juego determinar cuando una planta que está siendo buscada, puede ser encontrada en caso de que la tirada de buscar sea exitosa.

Algunas veces, por ejemplo, la época de crecimiento es pobre o la tierra se ha vuelto estéril, lo cual no facilita el crecimiento de la hierba.

Buscar plantas es generalmente algo, que no puede ser hecho durante el transcurso de un viaje normal. Requiere que el herbolario investigue los arroyos, matorrales y penetrar en zonas de maleza espesa o incluso llenas de ortigas. En pocas palabras, requiere mucho tiempo.

Cuando un herbolario anuncia que va a buscar plantas, el director de juego debería hacerle la siguiente pregunta: ¿Estás buscando alguna planta en particular o simplemente estas viendo a ver que se puede encontrar?

## BUSCANDO UNA PLANTA EN PARTICULAR

Si el jugador está buscando una planta en particular, entonces deberá realizar la tirada para su habilidad de Buscar modificada por la dificultad de la planta a encontrar. La búsqueda deberá tomarle al menos cuatro horas. Este tiempo se reducirá en una hora por cada grado de éxito en su tirada de búsqueda. Mientras que está buscando el herbolario no puede llevar a cabo ninguna otra actividad significativa. Queda a discreción del Director de Juego el determinar si la planta que está siendo buscado está disponible, incluso aunque la tirada de búsqueda haya sido exitosa.

## VIENDO QUE SE PUEDE ENCONTRAR

Si el herbolario está simplemente viendo que puede encontrar, se supone que la búsqueda se realizará durante al menos ocho horas. El herbolario realiza una tirada de búsqueda y consulta la **Tabla H2: Plantas Encontradas**. El Herbolario puede escoger dividir su éxito para encontrar más de un tipo de planta, siempre y cuando la tirada haya sido exitosa.

*Ejemplo: El jugador de Anders indica al DJ que estará buscando en los bosques durante ocho horas a ver que es lo que puede encontrar. Su tirada de buscar le proporciona tres grados de éxito para el periodo de ocho horas. Así pues puede escoger entre encontrar una sola planta de dificultad normal o tres plantas frecuente o cualquier tipo de combinación que sume hasta tres grados*

*de éxito (los grados de éxito que ha logrado en su prueba de buscar).*

Al igual que cuando se está buscando una planta en particular, las búsquedas en general suponen que el herbolario no puede implicarse en ninguna otra actividad.

**TABLA H2: PLANTAS ENCONTRADAS**

Resultado	Plantas encontradas
Fallo	No se encuentran plantas útiles
Éxito	Planta abundante
1 grado de éxito	Planta frecuente
2 grados de éxito	Planta común
3 grados de éxito	Planta normal
4 grados de éxito	Planta escasa
5 grados de éxito	Planta rara
6 grados de éxito	Planta muy rara

### **ECHANDO UN VISTAZO**

Mientras que están viajando, los herbolarios pueden indicar al DJ que están echando un vistazo por si ven algún tipo de planta que les pueda ser útil. Para los propósitos de este suplemento, esto no cuenta como una búsqueda, y queda a discreción del DJ si el jugador encuentra algo útil.

### **¿QUE HACER CON LAS PLANTAS ENCONTRADAS?**

Si el herbolario tiene éxito en su tirada de buscar, tiene varias posibilidades sobre que hacer con la planta. Puede:

- Coger la parte de la planta necesaria para realizar un preparado,
- Coger la planta completa, posiblemente para intentar cultivarla en su jardín,
- Coger semillas o un tallo de la planta con la intención de cultivarla en su jardín.

Arrancar las plantas puede ser un riesgo para el herbolario, especialmente en lo que concierne a las plantas menos abundantes. Si encuentra una planta rara, debe escoger entre tomar solo las partes que necesite con la esperanza de volver en caso de necesitar más (si conoce el terreno) o llevársela para su propio jardín. La misma dificultad que pueda encontrar al buscar la planta, la tendrá con casi total seguridad a la hora de cultivar y extender la planta en su propio jardín, los herbolarios corren el riesgo de fallar a la hora de cultivar y extender una planta muy rara y por tanto a perder el precioso suministro. Sin embargo, si tiene éxito, podrá abandonar las peligrosas expediciones a las zonas salvajes, ¡ya que dispondrá de una fuente de plantas en su propio jardín!

## **EL JARDÍN DEL HERBOLARIO**

Si el herbolario extrae la planta completa o se lleva las semillas de ella, lo más probable es que quiera cultivar sus propias reservas de dicho tipo de planta en su jardín. De esta manera, podrá tener una buena reserva de plantas preparadas para echar mano de ellas en caso de una emergencia y reducirá la necesidad de realizar expediciones a la naturaleza para encontrar lo que necesita.

Sin embargo, cultivar su propia cosecha es un negocio arriesgado, cuanto más rara sea la planta, más cuidados y atenciones requerirá. Las plantas raras a menudo requieren ambientes muy específicos, por el tipo de suelo y la luz que requieren, y esto puede suponer que el herbolario fracase en el cultivo de la planta a pesar de todo. Esta sección examina los medios que debe emplear un herbolario para mantener su propio jardín.

### **PREPARANDO EL JARDÍN**

Una vez que el herbolario decide que mantendrá su propio jardín de hierbas, debe encontrar un lugar para el mismo. Para los herbolarios rurales, lo más habitual es emplear una zona de tierra junto a su hogar o, si no es posible, en un claro del bosque o en un valle montañoso remoto.

Para los herbolarios de ciudad, la localización de su jardín puede llegar a ser mucho más difícil de determinar. De nuevo, si su vivienda dispone de un pequeño trozo de tierra, lo más sencillo será usarlo. Sin embargo muchos herbolarios urbanos deben alquilar tierras o mantener su jardín fuera de la ciudad.

Una vez que el herbolario tiene un lugar en mente, debe preparar el jardín correctamente de tal forma que sea capaz de cultivar el mayor número posible de plantas. Esto normalmente implica una cierta planificación y/o reorganización de los tipos de suelo empleados. En un jardín significativo, se pueden encontrar áreas bien abrigadas, suelos arenosos, suelos arcillosos y húmedos, un jardín de rocas, piscinas e incluso una zona sumergida para plantas a las que les gusta la oscuridad.

Es necesario para el herbolario disponer de todos esos tipos diferentes de ambientes si quiere cultivar una gran variedad de plantas; después de todo, plantas diferentes tienen necesidades diferentes para prosperar. Por supuesto, el herbolario puede decidir no incorporar todos los tipos de ambientes si así lo desea, pero eso limitará sus opciones en un futuro.

Aunque no se necesitan complicadas reglas para la preparación de los jardines, se recomienda que el proceso requiera algo de tiempo y/o dinero (especialmente si tiene que importar diferentes tipos de suelos).

Una vez que ha decidido las características de su jardín, una prueba de Oficio (Herbolario) determinará el éxito de mezclar diferentes ambientes en su creación. Si el herbolario falla su tirada, el DJ puede imponer una penalización en los siguientes intentos de hacer crecer determinadas plantas en el jardín.

Una vez que el herbolario ha preparado el jardín, está preparado para empezar a cultivar y a extender sus propias reservas de plantas.

## CULTIVO Y EXTENSIÓN

Las bendiciones de Rhya son muy preciosas para renunciar a ellas, así que el herbolario debe asegurarse que dispone de reservas para hacer frente a emergencias. Una vez que ha llevado a cabo los primeros pasos para crear su propio jardín de hierbas. Que ha preparado la tierra, hecho las piscinas, y posiblemente preparado raros y exóticos tipos de suelo. Todo ese trabajo duro solo es el principio. Ahora debe recolectar plantas con la intención de plantarlas y cultivarlas.

La disponibilidad de plantas varía enormemente. Desde plantas abundantes como el Sabio a otras muy raras como la Trepadora Espinasangrienta, que florece solo una noche al año y solo puede encontrarse en aislados claros de bosque.

La dificultad que poseen las plantas para se encontradas sirven de ejemplo de las condiciones que necesitan las misma. Las plantas son raras por un motivo, normalmente asociado a las condiciones que demanda la planta para poder crecer, o la necesidad de cierto tipo de tierra. Por ello, la rareza de una planta impacta directamente en la dificultad para plantarla o cultivarla.

Existen dos maneras en que un herbolario puede utilizar su jardín, Cultivando y Propagando. Cultivando consiste en plantar a partir de semillas o tallos recogidos, las hierbas y plantas que se necesitan, mientras que la propagación consiste en el proceso de polinizar y alimentar una determinada planta.

## CULTIVAR

Los herbolarios pueden recoger semillas y/o tomar tallos de una planta con la intención de trasladarla a su jardín. Una vez que ha hecho esto, en el invierno debería plantarlos en un lugar del terreno bien abrigado (algunas veces incluso en el interior de su propio hogar) y conservarlo durante el invierno hasta que en primavera pueda ser

trasladado a su jardín. En primavera esas plantas crecerán y proporcionarán las bendiciones de Rhya al herbolario, si es afortunado. Deberá realizar una tirada de Oficio (Herbolario) para cada especie de planta que crezca de esta manera, modificado por la disponibilidad de la planta (por ejemplo -30% para plantas muy raras como la Trepadora Espinasangrienta).

Una cantidad típica de semillas cultivadas proporcionará 1D10 plantas en verano, mientras que un tallo producirá solo una planta. Estos números pueden ser modificados por el DJ a su discreción para el caso de plantas raras.

La ventaja de los tallos sobre las semillas de una planta salvaje es que los tallos no afectarán a las posibilidades de propagación de la planta, mientras que si se lleva las semillas, y no se permite que estas se dispersen, pueden afectar en detrimento de la población de la planta, sobre todo en caso de tratarse de una planta rara. El herbolario debe sopesar los pros y los contras de cada opción.

Después de todo, puede ser que falle a la hora de obtener las plantas a partir de las semillas recolectadas y entonces descubrir que la planta de la que obtuvo las semillas ha sido destruida, privándole de esa forma de futuras reservas.

Si el herbolario transfiere una planta completa a su jardín, todavía deberá realizar una prueba de Oficio (Herbolario) en orden a determinar si la planta sobrevive al traslado.

Si tiene que viajar una amplia distancia antes de replantarla, deberá tomar algunas precauciones para asegurarse que la planta se mantiene húmeda y sana. Generalmente una planta sacada con raíz debería sobrevivir durante cuatro días, con los cuidados adecuados, usa la **Tabla H-3: Supervivencia de plantas transferidas** para orientarte sobre cuanto tiempo puede permanecer sin ser replantada una determinada planta.

Cuando se traslada una planta durante la primavera, el herbolario deberá ser capaz de cultivarla en unas pocas semanas si es afortunado.

**TABLA H-3: SUPERVIVENCIA DE PLANTAS TRANSFERIDAS**

Disponibilidad	Modificador supervivencia
Abundante	+3 días
Frecuente	+2 días
Común	+1 día
Normal	sin modificador
Escasa	-1 día
Rara	-2 días
Muy rara	-3 días

## PROPAGACION

La propagación es una tarea más problemática. El herbolario intenta hacer que las plantas crezcan de las reservas de su jardín, polinizándolas para asegurarse obtener nuevas cosechas en años futuros. Cuenta con ayuda natural, en forma de insectos y mariposas, pero para asegurarse de lograr la polinización, el herbolario debe a menudo intentar llevar por sí mismo las semillas de una planta a otra.

Esto requiere un alto grado de habilidad y conocimiento y solo los herbolarios de vida pueden intentarlo sin un modificador de -10% a su tirada de oficio (ver *El Jardín del Herbolario* en la página 8).

Primeramente, el herbolario debe tener al menos dos plantas del tipo que desea propagar. Entonces, en torno al verano, debe polinizar cada planta con las semillas, que habían caído en el final del otoño anterior. Las plantas así propagadas, normalmente se mantienen ligeramente apartadas del resto de las plantas del jardín, e incluso en ocasiones pueden llegar a mantenerse en el interior de la casa del herbolario. Los intentos de propagación deben realizarse con una tirada de Oficio (Herbolario) modificados por la disponibilidad de la planta.

Si el herbolario tiene éxito, en la siguiente temporada de cultivo, obtendrá 1D10 semillas por cada planta que haya propagado con éxito. Por supuesto, el herbolario no podrá saber si ha tenido éxito hasta que no llegue la siguiente temporada de cultivo.

## EL JARDÍN DE UN PERSONAJE JUGADOR

Existen muchas cosas que tener en cuenta cuando un personaje jugador decide establecer su propio jardín. Lo primero, es que siendo un viajero, probablemente no será capaz de dedicar el tiempo necesario para estas actividades a menos que el grupo se tome un tiempo de descanso en sus aventuras.

Segundo, el personaje debe ser muy cuidadoso en cuanto a las plantas que cultiva en su jardín. Aunque muchas personas no reconocerán la mayoría de las plantas que puedan encontrarse en el jardín, si el jardín está repleto de plantas que aportan bendiciones de Ranald, entonces el jugador podría ganarse una mala imagen. Cultivar y propagar plantas venenosas no es una actividad normalmente asociada a los herbolarios.

El nivel de detalle proporcionado es a propósito algo vago, ya que muchos jugadores no tienen porque divertirse gastando horas de juego explicando sus técnicas de cultivo, pero como una guía para los herbolarios no-jugadores, servirá para determinar que hierbas pueden tener disponibles para los visitantes.

Por supuesto, muchos jugadores podrían querer emplear estas directrices para sus personajes y con este nivel de detalle será más que suficiente.

# CAPITULO 3: ELABORANDO UN PREPARADO

Una vez que el herbolario ha asegurado la planta que quiere emplear para crear un preparado, debe extraer su bendición. La forma en que esto se realiza es siempre la misma sin importar la forma que tenga el resultado final. El herbolario debe remojar la parte de la planta que proporcionará la bendición en agua hirviendo durante un periodo de tiempo dado. Una vez hecho esto, el herbolario añade cualquier ingrediente que sea necesario para activar la bendición. Los instrumentos que se emplean para crear los preparados se detallan en *Las Herramientas del Herbolario* en la página 16.

En este punto, el herbolario debe realizar una tirada de Oficio (Herbolario) modificado por el modificador de dificultad de la planta. Si tiene éxito, la bendición se completa y obtendrá el efecto deseado. Si falla, el preparado final, no tendrá el efecto deseado y además, el que utilice el preparado deberá realizar una prueba de Resistencia o sufrir los efectos secundarios enumerados para cada planta.

## TIPOS DE PREPARADOS

Herbolarios y farmacéuticos disponen de un número diferente de preparados que pueden intentar realizar. Estos dependen del método de aplicación. En esta sección se detallan los diferentes tipos de preparados y se incluye la **Tabla H-4: Preparados**, en la cual se detalla cuanto tiempo lleva preparar cada tipo, cuanto tiempo tardan en hacer efecto y la duración de sus efectos.

## LOCIONES

Las lociones son comúnmente aceites y pastas que son empleadas en la superficie del área donde quiere conseguirse el efecto. Las bendiciones son extraídas de la planta y se mezclan o bien con aceite de nuez, miel, grasa, vaselina, o más raramente, crema. Este preparado se aplica normalmente en la piel del objetivo, aunque algunas lociones pueden ser colirios para los ojos, para los oídos o incluso pastas para las armas, en el caso de las lociones más viscosas.

## CATAPLASMAS

Los cataplasmas son pastas gruesas usadas principalmente como vendaje de heridas. La mejor forma de utilizarlas es sujetándolas en el lugar que se quiere mediante vendas de manera que se mantiene la bendición de la planta en contacto con el área donde se necesita con más intensidad. Algunas cataplasmas pueden ser

utilizadas también como pastas para armas. Para hacer las cataplasmas, la bendición de la planta extraída se mezcla normalmente con cosas como: gachas de avena, avena de cebada, grasa, cera, estiércol o a veces pan rallado mezclado con miel.

## POLVOS

Los polvos se derivan de sólidos secados a partir de la raíz de la planta, de esta manera, se extraen las bendiciones de la planta y a menudo se añaden otros componentes más exóticos como: salitre, sulfuro, harina, azúcar, almidón y en extrañas ocasiones con derivados de fósforo, magnesio y nitratos. Los polvos están vedados para los farmacéuticos y los boticarios. Los polvos a veces se aspiran por la nariz, o son vertidos sobre el arrea donde deben hacer efecto o añadidos a la comida.

## PREPARADOS

Los preparados están hechos para ser ingeridos. De esa forma, estos preparados son normalmente los más agradables en cuanto al olfato, gusto y aspecto.

La bendición extraída de la planta básicamente se añade a pedazos de alimentos. Este método de aplicación permite enviar a la bendición dentro del cuerpo, pero requiere de algún tiempo para hacer efecto. Una vez que el preparado empieza a trabajar, sin embargo, normalmente tienen una mayor duración que cualquiera de las otras formas de administrar las bendiciones.

**TABLA H-4: PREPARADOS**

Aplicación	Tiempo de preparación	Tiempo en hacer efecto	Duración
Loción	½ día	10 minutos	1 Hora
Cataplasma	½ día	1 hora	4 Horas
Polvo	1 día	1 hora	2 Horas
Preparado	½ día	2 horas	4 Horas
Tableta*	1 hora	2 horas	6 Horas
Tónico	½ día	1 hora	2 Horas
Vapor	5 minutos	5 minutos	1 Hora

\* se debe prepara el polvo primero

## TABLETAS

El pensado de los polvos forma las tabletas. Para conseguir la pasta necesaria para que una tableta se vuelva consistente, se suele añadir clara de huevo. Una vez que se ha creado la tableta, lo normal es que sea ingerida con una taza de cerveza o con agua. Esto hace que la bendición de la planta tenga efecto directamente en el cuerpo.

Las tabletas a menudo tardan algún tiempo en tener efecto, pero luego sus efectos son más duraderos ya que van haciendo efecto a medida que la tableta se deshace dentro del individuo. Las tabletas menos consistentes pueden emplearse disolviéndole en agua. Las tabletas son normalmente los preparados preferidos de los farmacéuticos y de los boticarios.

## TÓNICOS

Los tónicos son líquidos que son bebidos por el objetivo. Esto permite que la bendición de las plantas sea introducida directamente en el cuerpo, permitiendo así que haga efecto con gran rapidez. Para elaborar los tónicos es necesario extraer la bendición de las plantas para luego mezclarla con cosas como: vinagre, leche, agua, vino o alcohol. Los tónicos destilados normalmente tienen un sabor asqueroso.

## VAPOR

Este es un preparado que no hace honor a su nombre. La mayoría de los tratamientos con vapor se consiguen quemando la bendición de la planta o la planta machacada e inhalando el humo. Así pues, los vapores a menudo hacen efecto rápidamente y son el preparado más fácil de emplear.

## DESTILACIÓN

Un herbolario o farmacéutico puede elegir aumentar la fuerza natural del preparado que están elaborando. Esto se logra por medio del proceso de destilación. Para destilar una bendición extraída, el herbolario/farmacéutico debe disponer de un alambique (ver *Las Herramientas del Herbolario* en la página 16). Cada vez que destila la bendición, se añade un punto de fuerza al preparado y debe gastar una cantidad de tiempo igual a la que necesitaría originalmente para obtener el preparado. Por ejemplo, le llevará un día y medio extra para destilar la bendición que quiera obtener como una loción. Deberá realizar, además, una prueba de Oficio (Herbolario) adicional por cada destilación realizada.

Destilar una bendición significa que el usuario final obtiene un -5% a su prueba de Resistencia a la hora de resistir los efectos laterales como consecuencia de tiradas fallidas de Oficio por cada punto en que se ha aumentado la fuerza del preparado. Incluso si el herbolario supera todas sus tiradas de oficio, un usuario de un preparado destilado debe al menos realizar una tirada de Resistencia sin modificar o sufrir los efectos laterales del preparado.

## FUERZA DE LOS PREPARADOS

En el listado de plantas se incluye la fuerza natural que un preparado de dicha planta puede alcanzar. Con la destilación, dicha fuerza puede ser aumentada. Pero, ¿que efecto tiene la fuerza del preparado en términos del juego?

Aunque se deja a discreción de los directores de juego, determinar que es lo que mejor encaja en sus campañas, a continuación se incluirán unos valores por defectos para los efectos de las plantas.

Todas las plantas listadas en el suplemento, suponen que cada punto de fuerza del preparado, cuando el preparado se aplica, otorgan un modificador de +/-5% o +/-1 a la estadística o habilidad.

Sin embargo, un preparado elaborado a partir de una planta que tiene una fuerza de dos puntos, que afecta al estomago, implicaría modificaciones a enfermedades del estomago o virus de +10%. Si este preparado fuese una tableta, entonces el +10% duraría 6 horas, después de las cuales los efectos de la enfermedad retornarían en caso de no haber la superado.

Para los preparados que tienen cuya bendición es la recuperación de heridas, suponen que cada punto de fuerza recuperará permanentemente un punto de herida.

Los efectos de las plantas mundanas incluidas en este documento, tienen un uso básico; esto es, afectan a enfermedades normales y permiten su curación. Las incluidas como plantas Imbuidas tienen bendiciones que son más difíciles de catalogar. Las descripciones de estas plantas normalmente indican que aspectos del usuario es afectado por cualquier preparado elaborado a partir de dichas plantas.

## EFFECTOS LATERALES

Los usuarios de preparados pueden verse afectados por efectos laterales en caso que el herbolario falle sus pruebas de Oficio o si el preparado ha sido destilado. En esta sección, se incluyen algunos posibles efectos.

A discreción del DJ, los herbolarios podrían hacer a propósito que el usuario del preparado sufra alguno de los efectos laterales. Básicamente se consigue no elaborando el preparado con los ingredientes habituales, de forma que cualquier efecto beneficioso que pudiera tener el preparado normalmente como resultado de la bendición de la planta en estado puro, será superado por los efectos laterales que esta pueda ocasionar.

Los efectos laterales normalmente duran la mitad del tiempo normal que tendría efecto el

preparado. Y por otro lado, el preparado por si mismo no tendrá ninguno de los efectos que debería tener.

## **ADICTIVO**

Un usuario que se tope con un preparado adictivo, deberá realizar inmediatamente una prueba de Resistencia o será atrapado por el deseo de obtener un poco más del preparado. Se trata como el alcoholismo, excepto, porque el individuo lo que busca es un poco más del preparado que ha enganchado y no alcohol. Herbolarios o farmacéuticos sin escrúpulos pueden emplear estos preparados como una potente herramienta para abrirse su propio camino o incluso horadar su propio camino entre la baja nobleza.

## **VISIÓN NUBLADA**

El usuario de un preparado que sufra este efecto lateral se encuentra con que le es imposible ver a grandes distancias y cualquier cosa que se encuentre próxima a él se ve borroso. Todas las pruebas de percepción o que requieran la coordinación de las manos y los ojos sufren una penalización de -5% por cada punto de fuerza del preparado.

## **ELABORANDO PREPARADOS COMPLEJOS**

A discreción del DJ, los farmacéuticos puede elaborar preparados que contengan más de una bendición. Esos preparados se consideran como elementos independientes cuando el farmacéutico está elaborándolos, de tal forma que se requerirá realizar una prueba de Oficio, por cada bendición que se quiera incluir en el preparado. Se recomienda que los preparados que contienen más de una bendición siempre requieran que el usuario realice una prueba de Resistencia para evitar cualquier posible efecto lateral.

También a discreción del DJ, si el herbolario no tiene acceso a las herramientas que el DJ considere necesarias para elaborar sus preparados, se pueda aplicar una penalización de -10% a las pruebas necesarias.

## **CONSTIPADO**

Más una irritación que un efecto lateral, supone que el usuario no se capaz de evacuar sus excrementos. La víctima será incapaz de hacerlo durante un día por cada punto de fuerza del preparado. Esto no tiene efectos en el juego aparte de ser una molestia para el personaje.

## **DEPRESIÓN**

Un usuario afectado por este efecto lateral, no tiene deseo alguno de hacer nada. Algunas veces como aletargamiento, el usuario sufre una penalización de -5% a cualquier acción que requiera movimiento por cada punto de fuerza del preparado. Esto incluye todas las pruebas de combate, y la mayoría de las pruebas de habilidad.

## **DIARREA**

El individuo afectado por este efecto lateral tiene problemas para evitar visitar el reservado. Sufre pinchazos en el estomago y violentos ataques de punzadas en el estómago. Se considera que el afectado sufrirá dichos efectos un día por cada punto de fuerza del preparado. ¡Ouch!

## **ENAJENACIÓN O SENTIMIENTO DE AISLAMIENTO**

Cuando se vea afectado por este efecto lateral, el desafortunado usuario se retrae en su propio mundo, aislado de cualquier emoción externa. No puede seguir una conversación, tiene problemas para reaccionar ante los estímulos y a menudo se dedica a vagar de un lado para otro, en caso de no estar vigilado. Por cada punto de fuerza del preparado, el usuario sufre un -5% a todas sus acciones o pruebas de habilidad. Este es uno de los efectos laterales preferidos por Tzeentch (y posiblemente de Chong).

## **MAREOS**

El usuario sufre dolores de cabeza y se encuentra atontado. Cualquier habilidad de percepción, conciencia o que requiera equilibrio sufre una penalización de -5% por cada punto de fuerza del preparado. Cualquier tirada crítica sufrida en la localización de la cabeza hará que siga atontado al menos un turno de combate más.

## **SOMNOLENCIA**

A un individuo que sufra este efecto lateral, se le hace muy difícil mantenerse concentrado en el problema que tiene entre manos y si además se encuentra cansado deberá realizar una prueba de WP con una penalización de -5% por cada punto de fuerza del preparado o caerá dormido. Si el individuo debe realizar una prueba de habilidad que requiera concentración sufrirá una penalización de -5% por cada punto de fuerza del preparado.

## **SEQUEDAD BUCAL**

Cuando se ve afectado por un preparado que tiene como efecto lateral la sequedad bucal, el individuo se encuentra muy sediento. Mientras

dura el efecto lateral, se supone que tiene locura: Terriblemente Sediento (localizado en la página 209 del libro de reglas), pero por cualquier líquido, no solo por alcohol.

## **DOLOR DE CABEZA**

Un individuo que sufra este efecto lateral encontrará que las luces brillantes le resultan incómodas y sufre intermitentes dolores de cabeza. Las pruebas de concentración y cualquier habilidad que se trate de aplicar a la luz del día o con una luz artificial brillante sufrirán una penalización de -5% por cada punto de fuerza del preparado.

## **HIPERACTIVIDAD**

Lo contrario a la enajenación (un poco más arriba), es decir, el usuario no puede parar de moverse o de hablar, ¡sin poder dejar quietos su boca y sus pies! Cualquier intento de subterfugio o de ocultación sufre de una penalización de -5% por cada punto de fuerza del preparado en cualquier tirada de habilidad relevante. De la misma manera, a discreción del DJ, el usuario puede ganar un modificador de +5% a la Agilidad por cada punto de fuerza, solo aplicable a las pruebas de Iniciativa.

## **INTOXICACIÓN**

Por cada punto de fuerza de un preparado con el efecto lateral de intoxicación, el individuo actuará como si hubiese ingerido cinco bebidas alcohólicas.

Usa la tabla de Borracho como una Cuba que puedes encontrar en el libro de reglas básico (página 115). Estos efectos durarán el tiempo indicado en el libro de reglas, en lugar de seguir las normas habituales de duración de los efectos laterales.

## **NAUSEA**

El usuario se encuentra muy enfermo y se encontrará mucho peor a la menor provocación. Mientras que sufre los efectos de las náuseas el individuo cuenta como indefenso.

Los ataques de náuseas normalmente durarán un turno por punto de fuerza del preparado. Una vez recuperado, la pobre víctima, normalmente volverá a sufrir las náuseas si le llega un mal olor, o una criatura desagradable aparece a la vista. Lo mejor que puede hacer, es comprar bolsas para el mareo.

## **ERUPCIÓN**

Un individuo afectado por este efecto lateral desarrolla una dolorosa o irritante erupción. Cualquier prueba de habilidad que requiera

concentración sufre una penalización de -5% por cada punto de fuerza del preparado. Esto incluye las pruebas de habilidad de Canalización y a discreción del DJ una penalización de -1 por punto de fuerza del preparado a las tiradas relacionadas con la magia.

## **INSOMNIO**

Este efecto lateral es inusual, por el hecho de que dura mucho más que los demás. Una noche por cada punto de fuerza del preparado, el individuo que sufra este efecto lateral, se encontrará con que es incapaz de dormirse. Esto supondrá una penalización de -5% a todas sus acciones por cada noche que pase sin dormir hasta que haya pasado un número igual de noches a los puntos de fuerza del preparado. En este tiempo, el afectado puede, a discreción del DJ, ganar un Punto de Locura a consecuencia del estrés que le produce la situación. Independientemente de lo que suceda, el afectado, una vez que haya superado el insomnio deberá dormir al menos doce horas independientemente de donde se encuentre, ya que se encuentra completamente exhausto. Si intenta permanecer despierto, entonces deberá aplicar algún tipo de penalización más significativo, por ejemplo aplicando más Puntos de Locura.

## **PREPARADOS MÚLTIPLES**

Se recomienda, que un preparado tomado para una aflicción o para curar heridas solo afecte una vez al individuo para la misma aflicción o herida. Así pues, múltiples dosis de un tónico curativo (fuerza 4) no curarán cuatro heridas por aplicación en la misma herida. Es más, si posteriormente se aplica un tónico de fuerza 6 en dicha herida, solo se recuperarán dos heridas, no seis. Se supone que las dosis no se acumulan (por supuesto cada DJ puede alterar esto según sus gustos).

Tomar más de un tipo de preparado en rápida sucesión, puede tener efectos laterales no deseados. Se recomienda que cualquier individuo que decida tomar varios preparados al mismo tiempo deba realizar siempre una prueba de Resistencia para resistir los efectos laterales.

## **PONIENDO PRECIO A LOS PREPARADOS**

Dada la gran cantidad de combinaciones presentes cuando se consideran los diferentes tipos de preparados, las fuerzas, técnicas de preparación, etc., podría ser muy difícil establecer un precio que los jugadores deberían esperar pagar por cada posible preparado que quieran adquirir. Por esta razón, el DJ deberá emplear las

formulas de la **Tabla H-5: Precios de los Preparados** como una guía para calcular los precios de los preparados, no como unas reglas obligatorias.

Debería tenerse en cuenta que algunos herbolarios ofrecerán sus tratamientos aunque el comprador no tenga los medios, pero no dudaran en tomar el dinero que les ofrezcan por sus preparados. Los herbolarios rurales, sin embargo, prefieren más herramientas u objetos que puedan emplear que el dinero.

### **TABLA H-5: PRECIOS DE LOS PREPARADOS**

<b>Motivo</b>	<b>Modificador</b>
Disponibilidad	+/- <i>p</i> por cada nivel de dificultad de encontrarla, en peniques (ej. +30 <i>p</i> por una planta muy rara)
Fuerza	+1 CO por punto de fuerza del preparado
Elaboración	+1 CO por cada ½ día para obtenerlo
Efectos	+1 CO por modificador de +/-5% o +/-1
Misceláneos	x2 Herbolario urbano x3 Planta extraña x4 Planta de las tierras del caos

*Precio base del preparado 1CO*

## CAPÍTULO 4: LAS HERRAMIENTAS DEL HERBOLARIO

*El calor del fuego arrancó grandes gotas de sudor del entrecejo de Anders. Se agachó sobre las llamas, removiendo el espeso preparado que bullía dentro de la olla de hierro suspendida por un trípode. Un rico aroma a nueces ascendía desde la olla, un olor que nunca dejaba de estimularle las papilas gustativas. Siempre ayudaba si sus curativos eran atrayentes para el encamado tanto como ayudaban a aliviar el dolor de la enfermedad. Anders sabía que había escasa pero preciadas cantidades de esas, así que entendía que debía elaborar preparados de Mallory siempre que podía.*

*El humo salía en rizos lentamente de la olla, cubriendo el techo de su pequeña cabaña. Tosiendo discretamente, Anders dejó su batidor y caminó silenciosamente hasta la puerta, abriéndola para respirar el aire de finales de verano. Su mirada recorrió su ahora menguado jardín y se maldijo a sí mismo en susurros cuando atisbó su mejor desbrozadora de metal tirada sobre la pila de tierra con la que la había excavado para arrancar de raíz sus plantas de Mallory. ¡Eso no era bueno! Las herramientas de metal buenas eran difíciles de conseguir a esta distancia de la ciudad, y aquí estaba él dejando descuidadamente su mejor herramienta para que los elementos la oxidaran.*

*Recogió la desbrozadora y la lavó a conciencia en el aljibe de la lluvia, antes de secarla cuidadosamente con el dobladillo de su túnica. Fue el olor a quemado el que le recordó su olla abandonada.*

*¡No! Corrió velozmente de vuelta a la cabaña, arrebatando la olla de hierro del fuego, escaldándose la mano con las prisas. Realmente hoy no estaba centrado en el trabajo.*

*El residuo marrón en el fondo de la olla le dijo que la Mallory se había reducido demasiado. Una vez se haya enfriado tendrás que comértela con una cuchara.*

*Esperó impacientemente a que la olla enfriara antes de volver a entrar otra vez. Cogió una gruesa cazuela de barro del estante que estaba encima de su cama y, atando una cuerda de lino sobre la tapa del tarro, procedió a repartir el preparado en la cazuela.*

*Fue un proceso lento, la Mallory se había cuajado tanto que tuvo que forzarla a atravesar el lino con su espátula. Eventualmente, sin embargo, la cazuela se llenó y pudo encerrar la tapa.*

*Cortó un cubito de su suministro de sebo y cuidadosamente lo derritió en el fuego antes de alisarlo alrededor de la tapa con su cuchillo de pala. Una vez acabó, grabó su marca de fabricante sobre la tapa de madera con su herramienta de grabado.*

*Inseguro de la eficacia de esta hornada en particular, Anders colocó no obstante la cazuela en la estantería que contenía sus otros remedios. Una larga hilera de recipientes de barro y cristal se apilaba allí, esperando que los enfermos los solicitaran. Por supuesto, la pequeña redoma de cristal oculta al fondo era para un propósito más dudoso, y a causa de esto, había quitado su marca de fabricante de esos preparados. Nunca hacía daño ser precavido.*

*Satisfecho al fin, Anders limpió sus enseres y puso la olla de hierro, el cuchillo de pala y de grabar, la espátula y las cucharas de remover de vuelta en el estante al lado de varios jarros de cristal, retortas y vasijas de extrañas formas que reposaban allí. Mañana, tendría que comenzar su trabajo de destilación de *Gesundheit*. Había varios graves malestares de pulmón arrasando la región.*

En esta sección del suplemento, se detallan completamente las herramientas más comúnmente usadas por un herbolario, junto a su disponibilidad y costo sugerido.

### HERRAMIENTAS POR ACTIVIDAD

La siguiente es una lista de las principales herramientas que requiere un herbolario, organizadas por tipo.

#### HERRAMIENTAS DE OFICIO DE CERAMICA

Palangana, cántaros, mortero y mazo, losas de moler, vasijas, jarras de cerámica y vasos de mezclar.

#### HERRAMIENTAS DE JARDINERIA

Pala, desbrozadora, azada, regadera, cuchillo de podar, tijeras, enrejado de madera, rastrillo, aljibe, estiércol.

#### HERRAMIENTAS DE OFICIO DE CRISTAL

Alambiques, vasos de precipitados, redomas, viales, pipetas, platos de evaporación, retortas, embudos, vasos de medir.

#### HERRAMIENTAS DE OFICIO DE METAL

Espátula, tenazas, crisoles, batidores, cuchillos de pala, herramienta de grabado, trípode.

#### HERRAMIENTAS MISCELANEAS

Fuego (calentador u horno), filtros, tapas herméticas, velas/cera, balanzas, cápsulas de medir, barriles.

## HERRAMIENTAS DE BUSQUEDA

Pala, desbrozadora, cuchillo de podar, arpillera húmeda, cuerdas y cajas de madera pequeñas.

## DESCRIPCION DE LAS HERRAMIENTAS

Esta sección ofrece una breve descripción de las herramientas que aparecen en las tablas **H-8** a **H-11**, en las páginas siguientes.

### CERAMICA

**Palangana:** Un recipiente de arcilla amplio y profundo usado para muchas tareas.

**Cántaros:** Envases de barro o arcilla usados para muchas cosas.

**Mortero y Mazo:** Es un cuenco de madera o cerámica (mortero) con un instrumento de martillo (mazo) usados para machacar y combinar sustancias. Los mazos y morteros de la mejor calidad están hechos granito o mármol.

**Losas de Moler:** Son dos grandes bloques de piedra usados para pulverizar grandes cantidades de material. Las losas de moler son también útiles para hacer harina.

**Vasijas:** Son recipientes de cerámica o arcilla usados para contener multitud de cosas.

**Jarras de cerámica:** Envases de cantos lisos para contener lociones y preparados.

**Vasos de mezcla:** Cuencos de bordes altos para impedir el vertido cuando se mezclan ingredientes.

### JARDINERIA

**Azada:** Una herramienta grande de mango de madera, con una cabeza de madera o metal. Usada para labrar el terreno en preparación para plantar.

**Regadera:** Un recipiente hecho de arcilla, madera o metal, usado para contener agua y echársela a las plantas del jardín. A menudo, cualquier recipiente sirve, pero algunos están hechos para el oficio con ingeniosas cabezas de metal que rocían el agua en una fina lluvia.

**Tijeras:** Básicamente son cuchillos de podar de dos hojas, usadas para cortar tallos grandes y pequeñas ramas, pueden usarse también para ajardinar matas y arbustos.

**Enrejado de madera:** Un entramado de soportes de madera usado para sostener plantas trepadoras. Hecho fácilmente con materiales locales.

**Rastrillo:** Herramienta de mango de madera con dientes de madera o metal en la punta para remover la tierra o para limpiar el jardín.

**Aljibe:** Barril grande de madera, situado bajo los aleros de la casa para almacenar el agua de lluvia de los canales o simplemente para recoger la lluvia. Permite tener disponible un suministro de agua cercana para regar el jardín o para fabricar brebajes.

**Estiércol:** Usado para favorecer el crecimiento de aquellas plantas que lo necesiten.

### CRISTALERIA

**Alambique:** Envases de cristal unidos usado para destilar líquidos. Montados a menudo sobre trípodes.

**Vasos de precipitados:** Pequeños envases de cristal usados para verter líquidos o contenerlos.

**Redomas:** Envases de cristal con un tapón en el tope.

**Vial:** Pequeños envases finos de cristal, a menudo con un tapón de corcho. Usados principalmente para contener tónicos terminados.

**Pipetas:** Tubos de cristal huecos muy estrechos y largos, usados para trasvasar pequeñas cantidades de líquido de un envase a otro. El usuario succiona y luego sopla. Puede originar quemaduras en los labios.

**Platos de evaporación:** Pequeños platos redondos de cristal usados para secar un líquido y contener el residuo resultante.

**Retortas:** Tuberías de cristal usadas en destilación y sublimación.

**Embudos:** Tubo de cristal hueco con un lado acampanado, usado para transferir líquidos de un envase a otro sin vertidos.

**Vasos de medir:** Un artículo raro, este envase de cristal tiene marcaciones sobre ellos para medir ciertas cantidades de volumen de fluidos para brebajes que requieren medidas precisas.

### METALES

**Espátula:** Herramienta de metal plana y ancha para extender pastas y lociones o para forzar el paso a través de filtros de lino. También son buenas para frituras.

**Tenazas:** Herramienta de metal usada para manipular materiales calientes como sacar una olla hirviendo del fuego.

**Crisoles:** Ollas de metal usadas para calentar metales en su interior. A menudo vienen con un mango delgado que facilita su agarre con un par de tenazas. Los crisoles suelen ser de hierro, cobre o mas raramente de bronce.

**Batidores:** Un juego de cucharas de mango largo para mezclar líquidos calientes.

**Cuchillos de pala:** Cuchillo muy flexible que puede usarse para alisar cera, masilla o cosas similares sobre objetos de formas no convencionales.

**Herramienta de grabado:** Herramienta pequeña de metal con una cabeza en punta muy afilada para permitir grabar sobre madera, metal o corcho.

**Trípode:** Estructura de metal de 3 patas con un agujero de varios tamaños en el tope para tener cabida para poner ollas y calderas sobre un fuego.

### MISCELANEAS

**Filtros:** El lino y la muselina son los filtros más comunes para colar las partículas de un líquido. Los mejores filtros están hechos especialmente y aíslan las más pequeñas partículas.

**Tapas herméticas:** Diseñadas para dar un cierre estanco a los tarros cerámicos, para mantener los brebajes frescos y sin contaminantes.

**Velas/Cera:** Las velas y la cera tienen muchos usos. Principalmente incluyen el poner sellos alrededor de las tapas herméticas para una seguridad y preservación añadidas.

**Balanzas:** Un juego de balanzas con varias plomadas para hacer medidas de sólidos y polvos. Las mejores balanzas están hechas de bronce y son muy precisas.

**Cápsulas de medir:** Más pequeñas que los vasos de medir, las cápsulas de medir se usan para hacer medidas precisas de pequeñas cantidades de líquido, y a menudo están marcadas para mostrar los volúmenes que contienen.

**Barriles:** Los barriles son pequeños barriletes usados para almacenar materias primas. Cada barril puede contener 300 Puntos de Carga en polvos, fluidos o similar.

### HERRAMIENTAS DE BUSQUEDA

**Pala:** Como en el libro de reglas.

**Desbrozadora:** Una pequeña herramienta de mango de madera, con una cabeza de madera o metal. Se usa para hacer pequeños hoyos tanto para plantar como para desplantar.

**Arpillera húmeda:** Trapos de arpillera húmeda usados para envolver la raíz de las plantas que son transportadas al jardín del herbolario.

**Cuerda:** Usada para atar la arpillera a la raíz de las plantas y para otras tareas menores.

**Cuchillo de podar:** Cuchillo de hoja pequeña usado para coger esquejes de plantas o para podarlas.

**Caja de madera pequeña:** Un envase pequeño de madera usado para transportar semillas recogidas.

### EXPLICACION

Como puede verse, muchas de las herramientas son bastante caras para un humilde herbolario rural. Muchos brebajes, sin embargo, no requieren las herramientas más caras para ser creados. Pero cuanto más intenta sacar el herbolario de sus brebajes, más equipo necesitará para ello.

Muchas de las herramientas y piezas de equipo de arriba son también del dominio de las carreras Farmacéutico y Boticario. Estas se incluyen aquí para recortar duplicaciones innecesarias en futuros suplementos.

### UNA NOTA SOBRE LAS MARCAS DE FABRICANTE

Muchos fabricantes, de cualquier oficio, hacen a menudo marcas en sus creaciones que diferencian su trabajo del de sus rivales.

De esta manera, su fama puede viajar más allá de su círculo de operaciones y reportarle nuevos clientes. Un jugador que está siguiendo un oficio durante el juego puede inventarse su propia marca de fabricante. Esta marca puede ser cualquier cosa, desde una firma a un diseño e incluso una imagen.

Los herbolarios hacen a menudo sus marcas muy simples, sin embargo. Ya que a menudo el espacio que tienen para poner su marca es limitado. A veces sirven las iniciales, o alternativamente, un simple esbozo de una planta por cuyo empleo en preparar brebajes es particularmente conocido.

Los fabricantes no tienen que tener su propia marca, por supuesto, pero a menudo los puntos a favor sobrepasan con mucho a los puntos en contra.

## TABLAS DE EQUIPO Y HERRAMIENTAS

**TABLA H-6: HERRAMIENTAS DE OFICIO DE CERAMICA**

Artículo	Coste	Carga	Disponibilidad	Especial
Palangana	15 c	15	Frecuente	-
Cántaro	6 c	10	Frecuente	-
Mortero y Mazo	10 c	5	Normal	-
Losas de moler	20 c	25	Normal	-
Vasijas	5 c	5	Frecuente	-
Jarra de Cerámica	10 c	5	Común	-
Vasos de mezcla	15 c	15	Frecuente	-

**TABLA H-7: EQUIPO DE JARDINERIA**

Artículo	Coste	Carga	Disponib.	Especial
Pala	25 c	20	Común	Improvisada
Desbrozadora	10 c	5	Común	Improvisada
Azada	20 c	20	Común	Improvisada
Regadera	5 c	10	Común	Improvisada
Cuchillo de podar	10 c	5	Común	-
Tijeras:	30 c	10	Normal	-
Enrejado de madera	-	-	Abundante	Improvisada
Rastrillo	14 c	15	Común	Improvisada
Algibe	2 co	200	Común	-
Estiércol	-	-	Abundante	-

**TABLA H-8: HERRAMIENTAS DE OFICIO DE CRISTAL**

Artículo	Coste	Carga	Disponibilidad	Especial
Alambique	10 co	50	Raro	-
Vasos de precipitados	2 co	5	Raro	-
Redomas	5 co	10	Raro	-
Viales	2 co	2	Raro	-
Pipetas	5 co	5	Raro	-
Platos de evaporación	2 co	2	Raro	-
Retortas	15 co	50	Raro	-
Embudos	2 co	5	Raro	-
Vasos de medir	10 co	10	Muy raro	-

**TABLA H-9: HERRAMIENTAS DE OFICIO DE METAL**

Artículo	Coste	Carga	Disponibilidad	Especial
Espátula	15 c	2	Normal	-
Tenazas	25 c	5	Normal	-
Crisoles	2 co	20	Frecuente	-
Batidores	30 c	2	Común	-
Cuchillo de pala	2 co	5	Normal	-
Herramienta de grabación	2 co	5	Normal	-
Trípode	5 co	40	Normal	-

**TABLA H-10: HERRAMIENTAS MISCELANEAS**

Artículo	Coste	Carga	Disponib.	Especial
Filtros	varia	varia	Abundante	-
Tapas herméticas	1 co	2	Escaso	-
Velas/Cera	3 c	5	Frecuente	-
Balanzas	10 co	25	Raro	-
Cápsulas/Vasos de medir	10 co	10	Raro	-
Barriles	30 c	25	Común	-

**TABLA H-11: HERRAMIENTAS DE BUSQUEDA**

Herramienta	Coste	Carga	Disponibi.	Especial
Pala	25 c	20	Común	Improvisada
Desbrozadora	10 c	5	Común	Improvisada
Cuchillo de podar	10 c	5	Común	-
Arpillera húmeda	varia	varia	Común	-
Cuerda (10mts)	5 c	5	Frecuente	Improvisada
Caja de madera	10 c	5	Común	-

**Improvisada:** Una herramienta que tenga la propiedad especial de Improvisada no tiene ningún efecto negativo en la habilidad Oficio (Herbolario) si no se posee ésta. Estas cosas pueden ser improvisadas por el Herbolario si no posee la herramienta. Sin embargo, usar una herramienta improvisada alargará probablemente el tiempo en realizar la tarea y no pasará mucho hasta que se necesite otra herramienta improvisada.

**Nota:** Los más avisados se habrán dado cuenta de que el coste de todas estas herramientas suma alrededor de 90 CO, substancialmente por encima del precio listado para herramientas de oficio en el libro de reglas. Sin embargo, este documento permite al Herbolario llevar a cabo más tareas de las señaladas al efecto en el libro de reglas, y por consiguiente puede estar justificado para jugadores y DJ recalitrantes.

# CAPÍTULO 5: PLANTAS Y SUS BENDICIONES

Este capítulo examina los diversos tipos de plantas que pueden ser utilizadas por un Herbolario para crear mezclas, tanto mundanos (no mágicos) como imbuidos (plantas influenciadas pro el Caos).

## QUÉ PLANTAS ENCONTRARÁS AQUÍ

La mayoría de las plantas que se encuentran aquí son “mundanas”, ej. representan remedios naturales o venenos. Como tales, representan un amplio conocimiento del mundo natural, y *no* del mágico, y por ello poseen efectos limitados.

Si se requiere el uso de curación mágica, el PJ encontrará curas más eficientes por parte de los Sacerdotes de Shallya. Sin embargo, como fuente natural, o como alternativa para aquellos PJs pobres, estas plantas pueden llegar a ser invaluable.

Las plantas mutadas por el Caos, no obstante, pueden tener efectos extraños. Se incluye una muestra de las mismas para aquellos DJ que deseen que sus plantas sean algo más “mágicas”, las mismas se encuentran descritas en la sección de “imbuidas”. Sin embargo, estos extraños efectos conllevan su precio...

## EL PERFIL DE LAS PLANTAS

La información de cada planta aparece ordenada de la siguiente manera:

### NOMBRE DE LA PLANTA

Es el nombre común de la planta.

### DISPONIBILIDAD

Indica lo difícil que es encontrar la planta, tanto en ambientes salvajes como en las ciudades, si es que los PJ desean comprarla. La disponibilidad se aplica también en las tiradas de Oficio Herbolario para cultivar y propagar las plantas, y en las tiradas para elaborar las mezclas. Las disponibilidades son:

- Muy Raro -30%
- Raro -20%
- Escaso-10%
- Normal 0%
- Común +10%
- Frecuente +20%
- Abundante +30%

### AMBIENTE

Aquí se detalla en que ambiente puede encontrarse la planta con mayor facilidad. Los ambientes incluidos son:

- Acuático
- Bosque
- Caos (plantas localizadas en los Desiertos del Caos o lugares similares)
- Desierto (plantas que no se encuentran en el Imperio; comúnmente importadas desde Arabia)
- Montañas
- Oscuridad (hongos localizados en las sombras, lugares subterráneos o en túneles Skaven)
- Pantano
- Páramos
- Pradera

### FORMA

Detalla qué parte de la planta es utilizada por el Herbolario para crear las mezclas. Las formas incluidas son:

- Baya
- Capullo
- Corteza
- Flor
- Fruto
- Hoja
- Piña
- Planta Completa
- Raíz
- Savia
- Tallo

### POTENCIA NATURAL

La Potencia Natural determina la potencia que posee una mezcla cuando se utiliza la planta. El Herbolario puede aumentar la potencia natural mediante el proceso de destilado (el cual requiere el uso de un alambique), pero haciendo esto aumentará el riesgo de los efectos adversos. Las técnicas de elaboración y aumento de la potencia se detallan en *Elaborando la Mezcla* en la pagina 13.

### APLICACIÓN

Aquí se detalla cual es la mejor manera de aplicar un mezcla hecho con la planta en cuestión. Las aplicaciones son las siguientes:

- Cataplasmas (pasta pegajosa utilizada para aplicaciones superficiales)
- Lociones (aceites viscosos o líquidos utilizados para aplicaciones superficiales)
- Polvos (Boticario)
- Preparados (mezclas sólidas que pueden ser comidas, los Boticarios pueden hacer Preparados)

con más de un ingrediente incrementando los efectos adversos como contrapartida)

- Tabletas (Boticario)
- Tónicos (líquido que debe ser imbuido)
- Vapores (humos producidos por plantas hervidas o sublimadas los cuales deben ser aspirados)

## BENDICIONES

Detalla la naturaleza de las bendiciones que pueden ser extraídos de la planta por el Herbolario o Boticario, sin importar si la fuente proviene de Rya o Ranald.

La extracción afecta a una determinada parte del cuerpo, enfermedad, Atributo o Habilidad.

Una vez extraída, la potencia natural (o la potencia destilada) determinará la efectividad del tratamiento, generalmente se obtiene un +/-5 o +/-1 a un determinado Atributo o Habilidad por cada punto de potencia natural.

La duración de estos efectos se encuentran en *Elaborando la Mezcla* en la pagina 13.

Las bendiciones más frecuentes son:

- Aborto Involuntario
- Amor
- Anestésiante
- Antídoto de Veneno
- Apoplejía
- Asma
- Calambres
- Depresión
- Dolor
- Dolores de Parto
- Enfermedades Femeninas
- Epidemias
- Epilepsia
- Esguinces
- Especial (afecta una habilidad o similar)
- Estómago
- Fatiga
- Fiebre
- Garganta
- Gota
- Gusanos
- Hemorragias
- Heridas
- Huesos
- Infecciones
- Inflamaciones
- Insomnio
- Jabón
- Locura
- Malos Sueños
- Mareos
- Mordidas de Animales
- Nervios
- Ojos
- Parásitos
- Picaduras

- Plagas
- Quemaduras
- Resaca
- Resfrío/Gripe
- Respiratorio
- Sordera
- Tos
- Veneno
- Visión

## EFFECTOS ADVERSOS

Aquí se detallan los efectos adversos que pueden producirse sobre aquellos que ingieran una mezcla preparada por un Herbolario que haya fallado su tira de de Oficio (Herbolario) al elaborar la mezcla. Si esto llegase a ocurrir, el personaje deberá de realizar una tirada de **Resistencia** o sufrir los efectos adversos. Los efectos adversos y sus ramificaciones se detallan en *Elaborando la Mezcla* (hay que advertir que cuando se destila una mezcla, el Herbolario/Boticario puede elegir concentrarse en los efectos adversos de la planta o en la exclusión de los mismo, dándoles una amplia variedad de venenos. Estos preparados no producen ningún tipo de beneficio). Los más comunes son:

- Adictivo
- Constipación
- Depresión
- Diarrea
- Dolor de Cabeza
- Hiperactividad
- Insomnio
- Intoxicación
- Mareos
- Nausea
- Sarpullido
- Sensación de Aislamiento
- Sequedad Bucal
- Somnolencia
- Visión Nublada

## PLANTAS MUNDANAS

Esta sección detalla las plantas no mágicas, no influenciadas por el Caos.

### ACEDERA

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Preparado

**Bendiciones:** Epidemias, Gripe

**Efectos Adversos:** Constipación

Planta de bosque delicada que prefiere suelos con mayor nutrición.

## AJO

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Bosque, Pradera

**Forma:** Diente

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Preparado, Tónico

**Bendiciones:** Enfermedades

**Efectos Adversos:** Ninguno

Muy común en Bretonia y Tilea. Es utilizado como un curativo genérico.

## ALBAHACA

**Disponibilidad:** Común

**Ambiente:** Bosque, Pradera, Montañas

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Tónico, Cataplasma

**Bendiciones:** Repelente de Insectos, Estómago

**Efectos Adversos:** Ninguno

Es una hierba común, utilizada tanto para cocinar como en la medicina.

## ALCAPARRA

**Disponibilidad:** Común

**Ambiente:** Pantano, Páramos

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Vapores

**Bendiciones:** Parásitos

**Efectos Adversos:** Mareos

Luego de largos periodos de exposición las hojas de Alcaparra pueden matar moscas y otros insectos similares.

## ALISO

**Disponibilidad:** Común

**Ambiente:** Bosque, Pradera

**Forma:** Corteza

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Loción

**Bendiciones:** Quemaduras

**Efectos Adversos:** Ninguno

Es un árbol común que se encuentra en muchos lugares del Imperio.

## AMAPOLA

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Pradera

**Forma:** Flor, Semilla

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Loción, Tónico

**Bendiciones:** Dolor

**Efectos Adversos:** Adictivo

Muy efectivo para combatir el dolor, pero el jugo de la amapola es muy adictivo.

## ANGELICA

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Pradera

**Forma:** Capullo

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Preparado, Tónico

**Bendiciones:** Plagas, Respiratorio

**Efectos Adversos:** Constipación

Se lo encuentra con mayor facilidad en las épocas frías.

## ANÍS

**Disponibilidad:** Común

**Ambiente:** Bosque, Pradera

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Loción

**Bendiciones:** Mordeduras y Picaduras

**Efectos Adversos:** Ninguno

Excelente protección contra mosquitos molestos.

## ARNICA

**Disponibilidad:** Común

**Ambiente:** Pradera

**Forma:** Hoja, Flores

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Cataplasma

**Bendiciones:** Heridas

**Efectos Adversos:** Ninguno

Normalmente se lo mezcla con grasa y se aplica con vendajes.

## AZAFRÁN

**Disponibilidad:** Muy Raro

**Ambiente:** Pradera

**Forma:** Raíz, Tallo

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Loción, Tónico

**Bendiciones:** Antídoto de Veneno, Depresión, Insomnio

**Efectos Adversos:** Somnolencia

Esta hierba es importada desde Cathay y Arabia.

### **BÁLSAMO DE LIMÓN**

**Disponibilidad:** Muy Raro

**Ambiente:** Montañas

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Depresión, Enfermedades del Corazón, Insomnio

**Efectos Adversos:** Constipación

Conocida también como “Hertzensfreud”, ésta rara planta es invaluable para aquellas personas que poseen un estado mental delicado.

### **BELEÑO**

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Flor, Hoja

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Loción, Tónico

**Bendiciones:** Anestésico, Veneno

**Efectos Adversos:** Visión Nublada, Alucinaciones, Náusea

Esta planta es otro veneno mortal, pero se lo usa con mayor frecuencia como anestesia durante las amputaciones.

### **BURNET SAXIFRAGE**

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Acuático

**Forma:** Raíz

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** No es necesario elaborar una mezcla, solo hay que machacar la Raíz

**Bendiciones:** Tos, Garganta

**Efectos Adversos:** Adictivo

Una planta de sabor agrio que alivia la tos y los dolores de gargantas. Puede producir gomas naranjas y adicción.

### **CALÉNDULA**

**Disponibilidad:** Común

**Ambiente:** Pradera

**Forma:** Flores

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Cataplasma

**Bendiciones:** Heridas

**Efectos Adversos:** Ninguno

### **CAMOMILA**

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Bosque, Pradera

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Tos, Fatiga, Dolores de Parto

**Efectos Adversos:** Ninguno

Aunque es útil por sus propiedades curativas, algunas veces es bebido por su sabor agradable.

### **CARDO BENDITO**

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Pradera, Pantano

**Forma:** Planta Completa

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Cataplasma

**Bendiciones:** Insomnio

**Efectos Adversos:** Ninguno

Usualmente se lo mezcla con mantequilla de erizo. Se cree que esta planta espinosa es una excelente protección contra las plagas.

### **CEBADA**

**Disponibilidad:** Abundante

**Ambiente:** Pradera

**Forma:** Semillas

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Cataplasma

**Bendiciones:** Quemaduras

**Efectos Adversos:** Ninguno

Se lo mezcla con huevos y se lo calienta, se utiliza para calmar el dolor y las quemaduras.

### **CEBOLLETAS**

**Disponibilidad:** Abundante

**Ambiente:** Bosque, Pradera

**Forma:** Tallos

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Tos

**Efectos Adversos:** Ninguno

Esta planta muy común también suele ser utilizada para cocinar.

## CENTAURIA

**Disponibilidad:** Común

**Ambiente:** Bosque, Pradera

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Cataplasma

**Bendiciones:** Esguinces, Heridas

**Efectos Adversos:** Ninguno

Es una planta de cultivo común.

## CILANTRO

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Pradera

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Tos, Calambres

**Efectos Adversos:** Diarrea

También es usado como especia en comidas, es un conocido causante de trotes galopantes.

## CIPRÉS

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Praderas

**Forma:** Capullos, Hoja

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Loción

**Bendiciones:** Picaduras de Insectos

**Efectos Adversos:** Sensación de Abandono

Usualmente hallada en praderas, esta planta ofrece un rápido alivio contra las picaduras de insectos.

## COHETE

**Disponibilidad:** Frecuente

**Ambiente:** Pantano, Pradera

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Cataplasma

**Bendiciones:** Huesos

**Efectos Adversos:** Ninguno

También se lo suele usar en ensaladas.

## CONSUELDA COMÚN

**Disponibilidad:** Raro

**Ambiente:** Desierto, Páramos

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Loción, Cataplasma

**Bendiciones:** Huesos, Quemaduras, Heridas

**Efectos Adversos:** Diarrea

Traído desde Arabia, es usada por se un potente agente sanador.

## DULCAMARA MORTAL

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Flor, Savia

**Potencia Natural:** 4

**Aplicación:** Loción, Preparado, Tónico

**Bendiciones:** Calmante de Dolor, Veneno

**Efectos Adversos:** Muerte, Locura, Entumecimiento

Amiga de los asesinos, esta planta es utilizada en pequeñas dosis (-10 a la prueba de Oficio Herbolario) puede brindar un gran alivio contra el dolor, de lo contrario puede producir una muerte súbita. Produce alucinaciones y locura seguido luego por convulsiones que preceden el feliz evento. Si un PJ sobrevive a un atentado de envenenamiento de dulcamara, ganará 1D10/5 puntos de locura.

## ENEBRO

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Praderas, Pantano

**Forma:** Bayas, Semillas

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Preparado, Vapores

**Bendiciones:** Tos, Calmante de Dolor, Parásitos

**Efectos Adversos:** Depresión

Las semillas de enebro emiten un humo que mata las moscas y similares, a la vez que ayudan a calmar la tos. Las bayas de enebro actúan como calmantes. También es conocida como "La Planta del Ermitaño".

## ENELDO

**Disponibilidad:** Frecuente

**Ambiente:** Pradera

**Forma:** Hoja, Tallos

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Loción, Preparado

**Bendiciones:** Ojos, Estómago

**Efectos Adversos:** Ninguno

Por su agradable sabor es utilizada también en los alimentos.

## ELECAMPANE

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Loción, Cataplasma

**Bendiciones:** Ojos, Infecciones

**Efectos Adversos:** Ninguno

Esta planta suele ser el alimento de los ciervos.

## FOXGAMOR

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Bosque, Pradera

**Forma:** Flor, Tallo

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Preparado, Tónico

**Bendiciones:** Dislocación, Dolor de Cabeza, Nausea

**Efectos Adversos:** Ninguno

Comúnmente utilizado como veneno.

## FRIJOL DE CIERVO

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Pradera

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Preparado

**Bendiciones:** Estómago, Gusanos

**Efectos Adversos:** Sequedad Bucal

Suele crecer en áreas rurales para proteger tanto a hombres como a bestias.

## GRAN MULLEIN

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Montañas

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Loción, Cataplasma

**Bendiciones:** Calmante de Dolor, Heridas

**Efectos Adversos:** Mareos

Algunas veces es utilizado por mujeres que desean teñir de rubio sus cabellos.

## HINOJO

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Pradera, Bosque

**Forma:** Hoja, Raíz

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Preparado

**Bendiciones:** Locura

**Efectos Adversos:** Hiperactividad

Puede aplacar las actitudes perezosas de la mente, y reducir los efectos de la depresión.

## HOPS

**Disponibilidad:** Frecuente

**Ambiente:** Bosque, Pradera

**Forma:** Capullos

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Intoxicación

**Efectos Adversos:** Ninguno

Utilizado en la producción de cerveza, y como sustituto insípido del agua cuando las reservas han sido contaminadas.

## JENGIBRE

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Bosque, Pradera

**Forma:** Raíz

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Preparado

**Bendiciones:** Gripe, Estómago

**Efectos Adversos:** Ninguno

Posee un gusto adquirido, a veces es usado en la preparación de alimentos.

## LAUREL

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Loción, Tónico

**Bendiciones:** Gripe, Gota, Estómago

**Efectos Adversos:** Adictivo

Esta planta es venenosa si es ingerida en grandes dosis, la brillante hoja debe ser machacada antes de preparar la mezcla.

## LIRIO

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Pantano, Marismas

**Forma:** Flor

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Tónico, Cataplasma

**Bendiciones:** Mordeduras de Perros, Resaca

**Efectos Adversos:** Sequedad Bucal

Puede detener las inflamaciones resultantes de mordeduras de perros. Suele ser cultivado por su valor estético

#### LILI

- Disponibilidad:** Escaso  
**Ambiente:** Acuático, Pantano  
**Forma:** Tallo  
**Potencia Natural:** 2  
**Aplicación:** Tónico  
**Bendiciones:** Fiebre, Nervios  
**Efectos Adversos:** Somnolencia

Esta hermosa planta de pantano de gran variedad (ver Lirio Diente de Dragón en las plantas de Warhammer), es usada comúnmente para calmar los nervios.

#### LOVAGE

- Disponibilidad:** Frecuente  
**Ambiente:** Pradera  
**Forma:** Hoja  
**Potencia Natural:** 1  
**Aplicación:** Tónico  
**Bendiciones:** Asma, Amor, Garganta  
**Efectos Adversos:** Ninguno

Usualmente es cultivada por la gran variedad de usos. Algunos creen que pueden ser usadas en pociones de amor.

#### MADERA SUERÑA

- Disponibilidad:** Raro  
**Ambiente:** Bosque  
**Forma:** Corteza  
**Potencia Natural:** 3  
**Aplicación:** Loción, Vapor  
**Bendiciones:** Repelente de Demonios, Repelente de Polillas  
**Efectos Adversos:** Impotencia

Proveniente de los bosques del sur el Imperio, esta secoya posee una corteza muy similar a una hoja de papel rojiza que puede ser fácilmente arrancada del tronco. ¡El efecto repelente de demonios nunca ha sido comprobado!

#### MALVA

- Disponibilidad:** Común  
**Ambiente:** Bosque  
**Forma:** Capullos  
**Potencia Natural:** 0  
**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Amor

**Efectos Adversos:** Ninguno

Se cree (erróneamente) que actúa como un afrodisíaco.

Planta de praderas comúnmente utilizada por los Herbolarios.

#### MANTEQUILLA DE ERIZO

- Disponibilidad:** Normal  
**Ambiente:** Bosque, Pradera  
**Forma:** Hoja  
**Potencia Natural:** 2  
**Aplicación:** Cataplasma  
**Bendiciones:** Plagas  
**Efectos Adversos:** Ninguno

Usualmente se lo mezcla con cardo bendito para llegar a una potencia curativa de 5 que te mantendrá despierto toda la noche.

#### MANZANA

- Disponibilidad:** Abundante  
**Ambiente:** Bosque, Pradera  
**Forma:** Fruto  
**Potencia Natural:** 1  
**Aplicación:** Loción, Tónico  
**Bendiciones:** Ojos, Corazón, Estómago  
**Efectos Adversos:** Ninguno

Es un árbol muy común que se encuentra con facilidad tanto en huertos como en lugares salvajes. Las manzanas salvajes suelen ser más potentes y más difíciles de encontrar (Disponibilidad: Común).

#### MENTA

- Disponibilidad:** Abundante  
**Ambiente:** Bosque, Hill, Pradera  
**Forma:** Hoja  
**Potencia Natural:** 1  
**Aplicación:** Tónico  
**Bendiciones:** Saborisante, Estómago  
**Efectos Adversos:** Ninguno

La menta es un saborisante popular para el té y las comidas. También es bueno contra las molestias estomacales.

#### MEJORANA DULCE

- Disponibilidad:** Normal  
**Ambiente:** Bosque, Pradera  
**Forma:** Savia  
**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Loción

**Bendiciones:** Sordera

**Efectos Adversos:** Ninguno

Al ser mezclada con miel y usada en los oídos, esta mezcla puede remover la cera del oído y mejorar la audición.

#### MUGWORT

**Disponibilidad:** Raro

**Ambiente:** Oscuridad

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Preparado, Vapor

**Bendiciones:** Parásitos, Enfermedades Femeninas

**Efectos Adversos:** Hiperactividad

Existe una extraña creencia de que si se deja una hoja seca de esta planta dentro de un libro, los gusanos de libro no lo atacarán.

#### NATA DE ZORRO

**Disponibilidad:** Común

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Loción

**Bendiciones:** Infecciones, Piel

**Efectos Adversos:** Erupción

El jugo resultante puede ser usado sobre manchas de la piel causando un efecto ácido que puede producir algunas quemaduras suaves. También es bueno para remover de carúnculas.

#### NUEZ DE AVELLANA

**Disponibilidad:** Común

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Nuez

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Cataplasma

**Bendiciones:** Infecciones

**Efectos Adversos:** Ninguno

Un común remedio rural para combatir las infecciones de la piel.

#### NUEZ MOSCADA

**Disponibilidad:** Raro

**Ambiente:** Desierto, Pradera, Pantano

**Forma:** Raíz

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Preparado

**Bendiciones:** Convulsiones, Epilepsia

**Efectos Adversos:** Sequedad Bucal

Importada desde Arabia y Catay, esta raíz calma el dolor muscular si se aplican las dosis suficientes, reduciendo a la vez el dolor de las convulsiones.

#### ORTIGA

**Disponibilidad:** Abundante

**Ambiente:** Cualquiera

**Forma:** Raíz, Hoja

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Preparado, Tónico

**Bendiciones:** Cura-Todo

**Efectos Adversos:** Ninguno

Esta molesta planta se encuentra en todas partes y es usada como un curativo genérico. Antiguamente se la hervía para preparar sopa en los tiempos difíciles.

#### PAMPLINA

**Disponibilidad:** Común

**Ambiente:** Pantano, Pradera

**Forma:** Planta Completa

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Cataplasma

**Bendiciones:** Enfermedades de la Piel

**Efectos Adversos:** Ninguno

El famoso “Aleja Verrugas” de Heinrich Krantz’s es preparado con esta planta.

#### PERDICIÓN DE VACA

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Acuático, Pantano

**Forma:** Raíz

**Potencia Natural:** 4

**Aplicación:** Preparado, Tónico

**Bendiciones:** Epilepsia, Veneno

**Efectos Adversos:** Intoxicación, Visión Nublada, Dolor de Cabeza

Utilizado usualmente como veneno. Sin embargo en pequeñas cantidades puede ayudar a los epilépticos.

#### PERIFOLIO

**Disponibilidad:** Raro

**Ambiente:** Desierto, Pantano

**Forma:** Flor

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Loción, Tónico

**Bendiciones:** Malos Sueños, Quemaduras

**Efectos Adversos:** Somnolencia

Se trata de un pequeño arbusto fuerte cuyas flores puntiagudas tienen una reputación mística.

#### PIE DE POTROS

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Pradera, Pantano

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Loción, Cataplasma, Vapor

**Bendiciones:** Tos, Heridas

**Efectos Adversos:** Dolor de Cabeza

El famoso cataplasma de Heironymous Vicks se prepara con pie de potros. Los vapores que se producen con esta planta alivian la tos. La aplicación de cataplasma derivado de pie de potros sobre las heridas causa una refrescante sensación.

#### PREOCUPACIÓN DE JOHANN

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Pantano, Oscuridad

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Loción, Preparado

**Bendiciones:** Dolores de Parto

**Efectos Adversos:** Mareos

Utilizado por parteras, suele hallársela en lugares con mucha sombra y en pantanos lóbregos.

#### PRÍMULA

**Disponibilidad:** Común

**Ambiente:** Bosque, Pradera

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Tónico, Preparado

**Bendiciones:** Aflicciones mentales, Apoplejías

**Efectos Adversos:** Somnolencia

Usado para calmar a la gente que cree padecer de alguna aflicción mental, como Apoplejías por ejemplo. A menudo se lo utiliza para calmar a aquellos que padecen alguna locura. Cualquier aflicción debería ser menos evidente una vez que se ha tomado primula (dependiendo de la duración).

#### RAÍZ JABONOSA

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Pantano

**Forma:** Raíz

**Potencia Natural:** 0

**Aplicación:** Loción

**Bendiciones:** Jabón

**Efectos Adversos:** Ninguno

La raíz de esta planta, al ser fregada en el agua produce una espuma jabonosa ideal para la limpieza.

#### ROBLE

**Disponibilidad:** Común

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Corteza

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Cataplasma, Tónico

**Bendiciones:** Infecciones

**Efectos Adversos:** Ninguno

La corteza es hervida para preparar una mezcla curativa.

#### ROMERO

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Bosque, Pradera

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Cataplasma, Tónico

**Bendiciones:** Huesos, Mareos, Esguinces

**Efectos Adversos:** Ninguno

Hierba de aroma agradable. Se también dice que protege contra el mal de ojo.

#### ROZA

**Disponibilidad:** Común

**Ambiente:** Bosque, Pradera, Pantano, Montañas

**Forma:** Flor

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Insomnio

**Efectos Adversos:** Somnolencia

Se puede encontrar una gran variedad en diversos climas. Usualmente se la utiliza como esencia para perfumes o agua.

#### SABIO

**Disponibilidad:** Abundante

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Hoja, Raíz, Tallo

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Cataplasma, Tónico, Vapor

**Bendiciones:** Enfermedades

**Efectos Adversos:** Ninguno

Una planta muy conocida, se la suele encontrar tanto en jardines como en lugares salvajes.

### SAUCE BLANCO

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Corteza

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Cataplasma

**Bendiciones:** Calmante de Dolor

**Efectos Adversos:** Ninguno

Posee una corteza que puede ser arrancada con facilidad del tronco, la pulpa que se obtiene de la misma luego de ser hervida ayuda a aliviar el dolor sufrido por las heridas.

### SQUILL

**Disponibilidad:** Común

**Ambiente:** Montañas

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Loción

**Bendiciones:** Estómago, Visión

**Efectos Adversos:** Erupción

Si se utiliza la loción resultante de la mezcla de esta planta sobre los ojos, se podrán remover impedimentos visuales, sin embargo, si se aplican demasiadas dosis puede producir ardores.

### TOMILLO

**Disponibilidad:** Abundante

**Ambiente:** Bosque, Pradera

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Preparado, Vapor

**Bendiciones:** Tos, Estómago, Enfermedades Femeninas

**Efectos Adversos:** Ninguno

Todo jardín tiene alguna planta de tomillo.

### VALERIANA

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Pantano, Montañas

**Forma:** Hoja, Raíz

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Loción, Preparado

**Bendiciones:** Afrodisíaco, Enfermedades, Gusanos

**Efectos Adversos:** Hiperactividad

Amigo de bestias y hombres de regiones salvajes por igual.

### YARROW

**Disponibilidad:** Común

**Ambiente:** Bosque, Pantano

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Loción

**Bendiciones:** Infección

**Efectos Adversos:** Ninguno

Usualmente es llevada en “bruto” por los comerciantes como una especie de “botiquín de primeros auxilios”.

## PLANTAS IMBUIDAS

Todas estas plantas han sido influenciadas por el aether de una u otra forma, y por ello poseen efectos anormales y en ocasiones muy peligrosos. Queda en manos del DJ decidir si aplica penalizaciones adicionales como modo de reparar el potencial de las plantas imbuidas por el Caos.

### BREBAJE PECULIAR

**Disponibilidad:** Muy Raro

**Ambiente:** Caos, Túneles Skaven

**Forma:** Desconocida

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Mutación (Ver Abajo)

Este espeso líquido negro suele ser hallado en manos de algunos cultistas. Cómo lo elaboran y de qué planta lo extraen, es un misterio que nadie puede resolver. Cualquiera que beba éste líquido deberá de superar una tirada de **R** o de lo contrario deberá realizar dos tiradas en la tabla de mutaciones (pagina 229 del libro básico). Las mutaciones así adquiridas son permanentes.

### CACTUS PIMENTERO CARMESÍ

**Disponibilidad:** Raro

**Ambiente:** Desierto, Pantano

**Forma:** Tallo

**Potencia Natural:** 0

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Ninguno

Este cactus carmesí posee severos agujeros en su cumbre los cuales son mucho más fríos que el resto de la planta. Estos colectores condensan el agua lo cual en un clima desértico pueden marcar la diferencia entre la vida y la muerte. Una arboleda de estas plantas puede proporcionar agua suficiente para que cuatro personas sobrevivan durante un día.

### CORAZÓN DE CAPITÁN

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Pradera

**Forma:** Flores

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Preparado

**Bendiciones:** Heridas

**Efectos Adversos:** Somnolencia

La pasta resultante de las flores rojas en forma de corazón de esta planta es utilizada para alimentar a los animales heridos, los cuales recuperarán 2 **H** inmediatamente. No obstante, la planta no tiene efecto alguno sobre humanos.

### CORAZÓN DEL CUENTISTA

**Disponibilidad:** Raro

**Ambiente:** Caos, Bosque

**Forma:** Fruto

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Preparado

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Culpa

Cuando se ingiere un preparado elaborado con esta planta, el personaje, a menos que supere una tirada de **FV**, se verá invadido por sentimientos de culpa de sus acciones pasadas. Sufrirá un -15 a todas sus acciones de combate, ya que no deseará matar y sentirá más culpa al pelear. En ocasiones se la utiliza sobre cultistas menores que se han extraviado los cuales tal vez poseen la posibilidad de redimirse, el preparado puede llegar a ponerlos al borde de la honradez una vez más.

### CORONA DE NURGLE

**Disponibilidad:** Muy Raro

**Ambiente:** Caos, Pantano

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 4

**Aplicación:** Loción

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Especial (Ver Abajo)

Esta planta de apariencia moribunda puede usarse para producir una loción, la cual al ser aplicada sobre una herida, obliga a la víctima a

realizar una prueba de **Resistencia** o de lo contrario se contagiara de Podredumbre Neíglica (pagina 136 del libro básico). Al elaborar la mezcla, el Herbolario debe superar una prueba de *Oficio (Herbolario)* o de lo contrario deberá de superar una tirada de **R** para evitar contagiarse de la enfermedad. ¡Todo Herbolario cuyo jardín contenga esta planta será quemado vivo si le descubren!

### DEDO DEL MUERTO

**Disponibilidad:** Muy Raro

**Ambiente:** Oscuridad, Túneles Skaven

**Forma:** Fruto

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Mutación (Ver Abajo)

Esta odiosa planta suele crecer espontáneamente en lugares cercanos a alguna fuente de Piedra de la Disformidad. Tiene una amplia hoja verde y su fruto, cuando madura, posee la apariencia de un largo y carnoso dedo verde (de allí su nombre). Si es cosechado y se elabora un tónico con el fruto, quien lo beba adquirirá el talento *Pericia Subterránea, Resistencia a Enfermedades y Pies Ligeros* mientras duren los efectos del tónico. Pero si llegase a fallar una tirada de **Resistencia** luego de que los efectos del tónico desaparezcan, unos impresionantes incisivos dientes de rata comenzarán a crecerle (los cuales no podrán ser ocultados). Si el tónico es preparado de manera deficiente (o si se lo prepara de este modo adrede) el efecto se producirá inmediatamente luego de beber el tónico.

### DESCANZO DE HALLORN

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Montañas

**Forma:** Raíz

**Potencia Natural:** 4

**Aplicación:** Preparado

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Somnolencia

Aquel que ingiera la mezcla resultante de este hongo sucio y blanquecino, deberá de realizar una prueba de **R** o caer completamente dormido durante 4 horas. Mientras duerma de este modo, la víctima tendrá pesadillas y una vez despierte deberá realizar una tirada de **FV** o adquirir 1 Punto de Locura.

### ENREDADERA DE STIRLAND

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Zarcillo

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Ninguno

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Ninguno

Los pegajosos zarcillos de esta planta pueden ser utilizados para crear una soga la cual, puede adherirse fácilmente contra cualquier cosa con la que entre en contacto. Si se la utiliza para aprisionar, las víctimas sufrirán una penalización de -15 a sus intentos de escape. Si se la utiliza para arrojarla a combatientes, las víctimas sufrirán una penalización de -15 a todas sus pruebas de **Ag**. Cuando un Herbolario intente crear una cuerda con esta planta, deberá realizar dos pruebas de *Oficio (Herbolario)* o de lo contrario quedará atrapado él mismo y habrá arruinado la planta.

#### GALENAANA

**Disponibilidad:** Raro

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Flor

**Potencia Natural:** 4

**Aplicación:** Polvo

**Bendiciones:** Veneno

**Efectos Adversos:** Convulsiones

Esta planta es altamente tóxica para los elfos, pero extrañamente no produce efecto alguno sobre otras razas. Una vez ingerido por un elfo este polvo le causará inmediatamente 4 **Heridas** (sin **BR**) a menos que tenga éxito en una tirada de **Resistencia** con una penalización de -10. Si la prueba falla, el elfo sufrirá las 4 **H** y deberá realizar otra prueba de **R**-10 hasta que realice con éxito la tirada (sufriendo 4 **H** luego de cada fallo). La elaboración de este veneno requiere que se posea las habilidades *Oficio (Herbolario)* y *Oficio (Boticario)*.

#### GELBENWURZEL

**Disponibilidad:** Raro

**Ambiente:** Bosque, Montañas

**Forma:** Flores

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Especial (Ver Abajo)

**Efectos Adversos:** Somnolencia

El tónico resultante de la elaboración de las flores amarillas de esta planta actúa como una anfetamina. El personaje obtiene +10 a su **Fuerza** y a su **Agilidad**. Una vez que la duración

finalice, el personaje sufrirá los efectos de la somnolencia durante una hora, sin importar si obtiene una tirada exitosa.

#### GESUNDHEIT

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Flores

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Cataplasma, Vapor

**Bendiciones:** Gripe, Infección

**Efectos Adversos:** Ninguno

Las flores azul oscuro de esta planta ayudan a detener las infecciones y cesan los estornudos.

#### GYLVIR

**Disponibilidad:** Muy Raro

**Ambiente:** Acuático, Caos

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 5

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Mutación (Ver Abajo)

Esta planta solo crece a orillas de estanques y ríos que se hallen contaminados por la influencia del Caos. Si se prepara apropiadamente algún tónico con la hoja ovalada de esta planta, otorgará a quien la bebe la habilidad de respirar bajo el agua. Desgraciadamente para el personaje, este proceso trae aparejado el doloroso desarrollo de branquias en su cuello para poder producir el efecto. Adicionalmente el personaje desarrollará pequeñas membranas entre los dedos de sus manos y pies, lo cual le otorga un +25 a su **Agilidad** para toda maniobra que realice bajo el agua mientras dure el tónico. Una vez que el efecto del tónico desaparezca el personaje debe realizar dos pruebas, una de **FV** y otra de **R**. Si falla la de **FV** adquiere 1 Punto de Locura, si falla la de **R** la mutación no desaparecerá y ganará otro Punto de Locura.

#### HARFY

**Disponibilidad:** Raro

**Ambiente:** Pradera

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Heridas

**Efectos Adversos:** Ninguno

Un tónico elaborado con las hojas de este arbusto ayuda en la recuperación de heridas. El paciente recupera 3 **H** adicionales por cada

semana de descanso, incluso si ha sufrido heridas graves.

### HELTHA

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Pantano, Pantano

**Forma:** Flor, Hoja

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Hiperactividad

El tónico resultante de esta planta disminuye la naturaleza inhibitoria del personaje. Esto otorga un -15 a todas las tiradas de **FV**. Los cultistas de Slaanesh son asiduos consumidores de esta droga.

### HELLEN-AUGE

**Disponibilidad:** Raro

**Ambiente:** Caos, Bosque

**Forma:** Flor

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Loción

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Alucinaciones

Las pequeñas flores azules de esta planta producen una loción celeste que al ser aplicada a los ojos, otorgan un +10 a las tiradas de *Percepción* visuales y al talento *Visión Nocturna*.

Además, el personaje adquiere la Visión Bruja, pero solo a los efectos de detectar cualquier Mastín Oscuro/Doncellas o Gusanos Carroñeros. Cualquier manifestación del Caos presenciada mientras el personaje se encuentre bajo los efectos de ésta loción hará que adquiera un Punto de Locura (acumulativo con cualquier otro que pudiera adquirir de forma normal).

### HOG WORTS

**Disponibilidad:** Muy Raro

**Ambiente:** Realidad Paralela

**Forma:** Planta Entera

**Potencia Natural:** 10

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Hechiceros Jóvenes

**Efectos Adversos:** Personajes de Actores Británicos, Pecas, Lentes de Salud Nacional

Se cree que puede existir al final de la ruta de un tanque de vapor.

Nota del Traductor: Si no se percataron es una obvia broma a Jarry Botter (no lo escribo apropiadamente por derechos de autor ☺).

### HOJA DE ARAÑA

**Disponibilidad:** Común

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Hoja, Tallos

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Cataplasma, Tónico

**Bendiciones:** Heridas

**Efectos Adversos:** Ninguno

Un tratamiento aplicación velozmente en conjunción con Hoja de Araña, reducirá la probabilidad de muerte a causa de hemorragias críticas en un 10%, y reducirá en 2 las tiradas de muerte súbita mientras duren los efectos de la mezcla. Además confiere un +10% a todo intento subsiguiente de curación que se aplique sobre la misma zona.

### HONGO CHARLATÁN NEGRO

**Disponibilidad:** Muy Raro

**Ambiente:** Caos

**Forma:** Planta Completa

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Preparados

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Alucinaciones

Esta seta moteada puede ser encontrada en cualquier clima que haya sufrido las depredaciones del Caos. Cuando es bebido, la víctima debe hacer una prueba de **Resistencia** o sufrir intensas visiones de locura que dejan en el personaje un intenso sentimiento irónico de enfrentarse en contra del Caos y oponerse al cambio. Este fin tan infructuoso produce una risa histérica que otorga un -10 % a todas las acciones.

Esta hierba también produce que el personaje comience a comportarse como un tonto. Luego de ingerir un pedazo seco de esta hierba deben realizarse dos tiradas de **Resistencia** o padecer este efecto de forma leve o severa durante 1D5+5 menos **Bonificación por Resistencia** horas.

### JUCK

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Hoja, Tallo

**Potencia Natural:** 4

**Aplicación:** Loción

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Cicatrices

Una vez ha sido preparada, la aplicación de esta planta produce una gran irritación a la

desafortunada víctima, la cual sufrirá una penalización de -20 a todas las acciones debido a la incesante picazón. Si la loción no es preparada adecuadamente puede dejar como resultado horribles cicatrices, también puede suceder si el Herbolario lo elabora de adrede como si fuese un veneno.

## JUTH

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Pantano

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Loción, Pasta

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Especial (Ver Abajo)

Si se aplica sobre una herida la pasta resultante de esta planta (o si se causa una herida con un arma empapada con la loción), se la víctima padecerá de fiebre y una hora más tarde comenzará a sufrir alucinaciones. Este episodio durará media hora y, a menos que la víctima supere una prueba de **FV**, obtendrá 3 Puntos de Locura.

## KULPERAD

**Disponibilidad:** Común

**Ambiente:** Pradera

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** Ninguno

**Aplicación:** Preparado

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Anticonceptivo

Al ser tomado diariamente por mujeres, Kulperad puede reducir sustancialmente las posibilidades de que una mujer pueda concebir. Este preparado solo tiene efecto si se toma una dosis por día sin interrupción, por lo cual solo las clases adineradas pueden mantener este ritmo.

## LA PLANTA QUE CAMINA

**Disponibilidad:** Muy Raro

**Ambiente:** Caos

**Forma:** Hoja, Tallo

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Loción

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Especial (Ver Abajo)

Una maravilla del mundo de las plantas, ¡la planta que camina! La verdadera esencia del Caos ha imbuido a esta planta con una limitada locomoción (**Movimiento** 1). La planta no posee inteligencia, pero puede desenterrar sus raíces

para ir en busca de un suelo más nutritivo. No se brindan ningún perfil, pero los DJs pueden crear el que gusten si lo requieren. La planta posee una corteza bastante densa como piel y su color es marrón pardo. Esta planta es utilizada para crear una loción, la cual al ser aplicada sobre la piel hace que la misma adquiera la tonalidad de la corteza de la planta (pardo) y que se torne más densa y resistente, confiriendo 1 PA en todas las localizaciones en las cuales se haya aplicado la loción (una dosis es suficiente para cubrir completamente a una persona). Una vez que el efecto ha desaparecido, el personaje debe realizar una prueba de **R** -5 o de lo contrario padecerá esta mutación de por vida. A cuidarse de los Cazadores de Bruja...

## LEMSANG

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Oscuridad, Túneles Skaven

**Forma:** Velo del Sombrero de Hongo

**Potencia Natural:** 7

**Aplicación:** Preparado

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Veneno

El velo del sombrero de éste hongo subterráneo puede ser convertida en un nutritivo alimento. Una libra (medio kilo) de este material (alrededor de 10 plantas) cuentan como 7 días de raciones de viaje. Este preparado suele ser encontrado con normalidad por herbolarios enanos, ya que la gran mayoría de estas plantas son halladas en túneles frecuentados por skaven.

## LILI DIENTE DE DRAGÓN

**Disponibilidad:** Raro

**Ambiente:** Acuático, Bosque

**Forma:** Flor

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Fiebre

**Efectos Adversos:** Visión Nublada

Este amoroso lirio crece en estanques de bosques espesos y regularmente se lo encuentra donde anida el Trotador de Lirios Moteado. Una vez bebido, el tónico ayuda a disminuir las altas fiebres. Se ha llegado a afirmar que si se elabora correctamente, ¡el preparado resultante puede ayudar también al personaje a hablar con el pájaro Trotador de Lirios!

## MADERA PUNZANTE

**Disponibilidad:** Raro

**Ambiente:** Túneles Skaven

**Forma:** Corteza

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Preparado

**Bendiciones:** Estómago

**Efectos Adversos:** Ninguno

Este enfermizo arbusto verde solo crece en las cercanías de piedra bruja. El preparado que se obtiene de la elaboración de la corteza de esta planta, produce una horrible sensación de hambre. La víctima no podrá dejar de comer mientras duren los efectos de la mezcla y tampoco podrá realizar otra acción que no sea comer.

Una vez que finalice la duración, la víctima debe superar una tirada de **FV** o padecerá el trastorno Hambre Terrible (se trata igual que la Sed Terrible descrita en la página 207 del libro básico, pero solo que para las comidas), aunque no cumpla con el requisito de tener 6 Puntos de Locura.

### RAÍZ DE TUMBA

**Disponibilidad:** Muy Raro

**Ambiente:** Bosque, Cementerios

**Forma:** Raíz

**Potencia Natural:** 4

**Aplicación:** Loción, Cataplasma, Tónico

**Bendiciones:** Infección

**Efectos Adversos:** Depresión

La raíz de esta planta otorga un +20 a las pruebas de **Resistencia** contra heridas infectadas, y si es aplicada sobre algún arma causará 4 **H** adicionales cuando se utilice para atacar a algún no muerto que falle una tirada de **Resistencia**.

### REIKSTARG

**Disponibilidad:** Raro

**Ambiente:** Pantano, Bosque

**Forma:** Flor

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** FV

**Efectos Adversos:** Hiperactividad

Las flores de esta planta solo florecen durante la noche, momento en el cual el herbolario debe aprovechar para cosecharlas. El tónico que se elabora con estas flores otorga al personaje un +10 a la **FV** para toda prueba contra cualquier Saber Oscuro. Quien haya ingerido este tónico tiende a estar muy activo durante la noche.

### ROBLE SANGRIENTO ESTALIANO

Ver "Vapor Carmesí" en la página 122 del libro básico para más detalles.

### RONDADOR NEGRO

**Disponibilidad:** Muy Raro

**Ambiente:** Caos

**Forma:** Flor

**Potencia Natural:** 1

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Adictivo

Esta flor de color negro es encontrada en áreas donde el poder del Caos fluye con gran fuerza.

La planta adquiere algunos poderes del Caos y, si es preparada correctamente, un hechicero que beba esta mezcla obtendrá un +5 a sus pruebas de canalización y un +1 a sus tiradas de hechizos, mientras duren los efectos de la mezcla. Este poder conlleva dos grandes defectos, primero, el tónico es adictivo y segundo, el personaje sufre una penalización de -10 a todas las tiradas de **FV** tanto para resistir la magia del Caos como para resistir la adquisición de nuevos Puntos de Locura. Estos efectos también persisten mientras duren los efectos de la mezcla.

### SALWORT

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Hoja

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Vapor

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Ninguno

Si se rompe una hoja seca de esta planta bajo la nariz de un paciente aturdido o inconsciente, el mismo podrá realizar una tirada de **R** con una bonificación de +15. Si la supera recuperará sus sentidos nuevamente.

### SOMBRERO PÚRPURA MANTECOSO

**Disponibilidad:** Normal

**Ambiente:** Oscuridad, Bosque

**Forma:** Planta Completa

**Potencia Natural:** 2

**Aplicación:** Preparado

**Bendiciones:** Depresión

**Efectos Adversos:** Hiperactividad

Si este hongo púrpura es ingerido por animales, éstos sufrirán una supresión a toda actividad natural, sufriendo un -10 a su iniciativa y produciendo un comportamiento errático; seguido posteriormente en la mayoría de los casos de un aumento de su actividad. Jinetes esténse alertas.

## SPRITZEL

**Disponibilidad:** Escaso

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Flores

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Hiperactividad

Al beberse el tónico el personaje se mantendrá despierto y alerta. Los modificadores por fatiga son de -15.

## TOEDERLICH ARKA

**Disponibilidad:** Raro

**Ambiente:** Oscuridad, Bosque

**Forma:** Planta Completa

**Potencia Natural:** 4

**Aplicación:** Polvo

**Bendiciones:** Veneno

**Efectos Adversos:** Convulsiones

Este hongo es altamente toxico para los humanos, pero curiosamente no lo es par alas demás razas. Una vez ha sido ingerido por un humano este polvo le causará inmediatamente 4 **Heridas** (sin **BR**) a menos que tenga éxito en una tirada de **Resistencia** con una penalización de -10. Si la prueba falla, el elfo sufrirá las 4 **H** y deberá realizar otra prueba de **R-10** hasta que realice con éxito la tirada (sufriendo 4 **H** luego de cada fallo). La elaboración de este veneno requiere que se posee las habilidades *Oficio (Herbolario)* y *Oficio (Boticario)*.

## TREPADORA ESPINASANGRIENTA

**Disponibilidad:** Muy Raro

**Ambiente:** Caos, Bosque

**Forma:** Espinas

**Potencia Natural:** 3

**Aplicación:** Loción, Preparado

**Bendiciones:** Heridas

**Efectos Adversos:** Ninguno

Las enormes espinas de esta planta trepadora de color rojo sangriento pueden ser utilizadas para realizar un preparado. Si se utilizan estas espinas para causar heridas a alguna criatura, la herida seguirá aquejando a la víctima luego de producirse. La víctima deberá realizar una tirada de **Resistencia** inmediatamente luego de sufrir daño. Si falla, sufrirá una herida adicional (sin contar **BR**) al comienzo de cada uno de sus tres turnos siguientes debido al agobiante dolor.

## TRINKWORT

**Disponibilidad:** Muy Raro

**Ambiente:** Bosque

**Forma:** Tallo

**Potencia Natural:** 4

**Aplicación:** Tónico

**Bendiciones:** Ninguno

**Efectos Adversos:** Erupción

Si se lo bebe antes de una noche de juerga, esta planta permite al personaje ignorar el primer -20 de cualquier acción que realice mientras se encuentre ebrio, siempre y cuando las facultades de la planta aún estén activas. Las reglas de los efectos del alcohol se encuentran en la página 115 del libro de reglas.

# CAPÍTULO 6: ENFERMEDADES, TRAUMAS Y LOCURAS

Esta sección presenta algunas enfermedades que pueden ser tratadas con las habilidades de un Herbolario.

Utiliza la sección de cura para determinar qué plantas pueden ser utilizadas en cada caso.

## BAILE DEL BORRACHO

**Descripción:** Se trata de una desagradable condición esparcida por la una picadura de una mosca de pantano, esta enfermedad afecta el balance de la víctima a tal punto de que si llega a intentar caminar terminará de bruces en el suelo como lo haría el más vulgar de los ebrios. Para la víctima el mundo da vueltas y giros haciéndole sentir mareado y enfermo. El paciente padece de fiebre y puede llegar a sufrir leves alucinaciones. Las palabras son pronunciadas mal y los ojos del paciente no pueden enfocar apropiadamente. Es una verdadera enfermedad debilitante.

**Duración:** 20 días, padeciéndola luego durante 20 cada año posterior

**Efecto:** -20 a todas las acciones y atributos

**Curas:** Mareos, Parásitos

## CODO DEL CABALLERO

**Descripción:** Esta dolorosa aflicción que ataca las articulaciones y los huesos, suele brotar en aquellas personas que realizan tareas repetitivas por largos periodos de tiempo. Su nombre proviene de un Caballero Pantera que partió al medio a tantos orcos durante una batalla hasta que sus brazos se volvieron rígidos y tuvo que permanecer sentado durante el resto de la guerra. Astutamente conocido como “Calambre de Slaanesh” por algunas clases más desagradables, la mejor forma de tratarlo es por medio del descanso y la aplicación de cataplasma.

**Duración:** 7 días

**Efecto:** -5 a todos los atributos

**Curas:** Huesos, Gota

## EL ENEMIGO INTERIOR

**Descripción:** Aquellas personas que sin importar cuanto cuánto coman nunca engordan; aquellas que siempre se sienten cansadas; aquellas personas cuyas visitas al retrete pueden revolverle las tripas, dejando todo como una pesadilla; todas ellas probablemente padezcan El Enemigo Interior. Este es un mal causado por pequeños

gusanos parasitarios que viven en las tripas y succionan los nutrientes que el cuerpo necesita. Esta enfermedad es contagiada normalmente al beber agua sucia o al comer algo que padecía la enfermedad y no ha sido apropiadamente preparado. La enfermedad no llega a ser advertida hasta que estas pequeñas bestias se hayan bien alojadas. Desalojarlos es tan divertido como masticar la hoja de una daga.

**Duración:** Hasta ser curado

**Efecto:** -5 a todos los atributos

**Curas:** Gusanos, Parásitos

## EL SILBIDO

**Descripción:** Su nombre se debe a que las víctimas de esta enfermedad pulmonar producen un sonido sibilante cada vez que respiran. Se suele asociar esta enfermedad con lugares como alcantarillas y cementerios, en donde el aire se encuentra muy descompuesto. El paciente tendrá problemas para respirar, en especial cuando se vea sometido a actividades físicas, sin contar que puede escucharse su respiración a 10 metros de distancia a medida que se acerque. Los tratamientos habituales suelen requerir que la víctima inhale vapores o beba tónicos dulces.

**Duración:** 20 días

**Efecto:** -10 a todos los atributos físicos, aumentado a -20 cuando realice actividades físicas

**Curas:** Respiratorio

## FIEBRE PULMONAR

**Descripción:** Una salvaje enfermedad pulmonar, suele ser contagiada como resultado de exposiciones a condiciones climáticas adversas, ambientes húmedos o largos periodos de exposición a climas lluviosos sin poder estar seco. La víctima comienza a padecer de una productiva tos y una feroz fiebre. La enfermedad es altamente contagiosa pudiendo desencadenar una epidemia con mucha facilidad a menos de que sea contenida. Si no se mantiene seco y abrigado al enfermo, su condición se deteriorará rápidamente pudiendo llegar a morir fácilmente. La fiebre pulmonar es tratada con mucha seriedad en el Viejo Mundo, cuando se produce un brote, se realizan grandes esfuerzos para contenerlo, hasta el grado de llegar a la cuarentena de las víctimas.

**Duración:** 20 días

**Efecto:** -20 a todos los atributos

**Curas:** Tos, Pulmón

## HERIDAS INFECTADAS

**Descripción:** Si alguien es herido por una sierra oxidada, es mordido por un animal salvaje o se corta a sí mismo mientras cocina, podría llegar a obtener una herida infectada. Los síntomas comunes incluyen hinchazón alrededor de la herida, dolor, y en los casos más severos, entumecimiento de las articulaciones. Esta enfermedad es particularmente peligrosa entre la clase aventurera quienes suelen sufrir heridas frecuentemente en lugares que no se caracterizan por su sanidad. Si existe el riesgo de sufrir heridas infectadas, la víctima deberá realizar una prueba de **Resistencia** para no padecerlas.

**Duración:** 3 días

**Efecto:** -5 a todos los atributos

**Curas:** Antisépticos, Infección

## INSECTO DE CAMA

**Descripción:** Quienes padecen esta enfermedad suelen estar tan fatigados que no usualmente no logran levantarse de sus camas, de allí su nombre. La causa de la misma es desconocida, pero la mayor parte de los enfermos proviene de la clase burgués o de quienes poseen trabajos de gran poder, por ello algo que circule en los corredores del poder puede ser razonablemente sospechoso. La enfermedad aletarga el cuerpo de la víctima y en los casos más severos el cuerpo se rinde y deja de respirar. También conocida como “La Caída de Lord Finchley”, nombre debido al primer caso conocido, esta enfermedad no posee gran simpatía de parte del gran mugriento. Se debe realizar una prueba de **Resistencia** y de **Fuerza de Voluntad** cada semana, un éxito en cualquiera de las dos es suficiente para recuperarse de la condición de letargo, pero solo si se superan ambas en una misma semana se podrá recuperar velozmente.

**Duración:** Hasta que se recupere (ver Arriba)

**Efecto:** -20 a todos los atributos

**Curas:** Fatiga

## LA ENFERMEDAD DEL SALTARÍN

**Descripción:** Esta es una extraña enfermedad alucinatoria usualmente obtenida por comer pan. El peligro radica en que nadie sabe con exactitud qué tipo de pan causa esta enfermedad. Esta enfermedad afecta la mente de la víctima, causándoles vívidas alucinaciones. Entre las más usuales pueden mencionarse el creer que pueden

volar. Los pacientes suelen trepar hasta los lugares más altos y salta, aleteando sus brazos salvajemente, dejando un horroroso desastre que deberá limpiar la guardia.

**Duración:** 5 días

**Efecto:** Debe realizar una prueba de **FV** por día o intentará volar

**Curas:** Locura

## LEGAÑA LECHOSA

**Descripción:** Esta desagradable condición normalmente es contagiada por la poca higiene que existe en las áreas rurales, en especial en aquellos lugares donde se utilizan animales. Si no te lavas las manos apropiadamente luego de ensuciar a los cerdos, o luego de haber cepillado a tu caballo, y te frota los ojos, entonces puede que padezcas esta enfermedad como recompensa. La enfermedad se caracteriza por dejar los ojos irritados y rojos, y por producir un horripilante escozor en los mismos. Si no la enfermedad no es tratada, pueden desarrollarse un tumor blanco que cubre los ojos y engeguece a la víctima. Cada día, puede realizarse una prueba de **Resistencia**. Si se producen tres fallos consecutivos, entonces la víctima quedará ciega.

**Duración:** 5 días

**Efecto:** -20 a toda tirada y actividad relacionada con la visión

**Curas:** Ojos

## LAS AGUJAS

**Descripción:** Esta enfermedad marítima hace que la piel se vuelva hipersensible. Cualquier contacto con la piel de la víctima le produce un doloroso ardor capaz de hacerle caer de rodillas llorando. Lleva la ropa de cada día se transforma en una tortura, y en algunos casos realmente severos incluso una brisa fuerte puede llegar a torturar a la víctima. En poco tiempo la piel se torna rojiza e hinchada, llevando a los plebeyos a referirse a quienes padecen esta enfermedad como “cangrejos”. La sensación que producen las Agujas, no se diferencia en mucho de una quemadura solar, excepto que ésta es cien veces peor.

**Duración:** 5 días

**Efecto:** -10 a todos los atributos

**Curas:** Calmante de Dolor, Piel

## LOS TEMBLORES

**Descripción:** No se sabe de donde proviene este desorden, pero se ha llegado a pensar que se produce por condiciones insalubres ya que es más frecuente entre los pobres que entre los ricos. Se

caracteriza por los temblores que se padecen en las extremidades, lo cual hace que sea difícil poder realizar acciones cuidadosas. La voz del paciente suele oscilar y parecería que cualquier ruido fuerte o acontecimiento inesperado puede llegar a sobresaltarse con facilidad. Los ancianos, en especial si son propensos a enfermarse, suelen padecer este desorden, pero en la mayoría de los casos solo se debe a su ancianidad; es por ello que también se conoce esta enfermedad como “La Enfermedad del Viejo”. Cada semana el enfermo puede realizar una tirada de **Resistencia** para intentar controlar los temblores. Si llegase a fallar seis tiradas consecutivas, entonces padecerá estos síntomas de por vida.

**Duración:** Hasta ser curado

**Efecto:** -10 a todos los atributos físicos.

**Curas:** Corazón

## OREJAS DE ELFO

**Descripción:** Esta curiosa enfermedad es causada por un parásito que se adentra en el oído en busca del sabroso alimento que se encuentra en su interior. Las personas que padecen esta enfermedad sufren crónicos dolores de oído debido a que el conducto auditivo comienza a cerrarse, y en algunos casos se cierran de por vida.

La hinchazón comienza a desarrollarse dentro del oído mismo, causando defectos antiestéticos y en algunas ocasiones gritos de ¡”mutante”! La hinchazón hace que la oreja se asemeje a la de los elfos: puntiaguda y graciosa (de allí el nombre de la enfermedad). La enfermedad es altamente contagiosa, no obstante, si una familia tiene algún miembro que padezca esta enfermedad, puedes apostar algunos Karls a que el resto pronto comenzará a padecerla. Es por esto que cuando en algún hogar brota esta enfermedad, la casa es tapiada para evitar el contagio, y una vez que finaliza el galeno anuncia: “¡los elfos ya han abandonado este edificio!”.

**Duración:** 10 días

**Efecto:** -10 **Em**, -20 Percepción (solo a las pruebas basadas en el oído)

**Curas:** Oídos, Parásitos

## PUCHERO DE ESTANQUE

**Descripción:** Su nombre se debe a la hinchazón que produce la misma en los labios y mejillas, la misma se contagia por beber agua sucia, normalmente de fondos estancados y estanques. La víctima encuentra ciertas dificultades a la hora de hablar y comer, y el dolor puede ser muy

irritante. Afortunadamente la aflicción no dura mucho tiempo. Los pescadores suelen padecer esta enfermedad, y son muchos los que creen que es portada por los peces y que por ello si te frotas un pez en los labios se podrá remover la aflicción. Las personas que sufren esta enfermedad son llamadas “salmón” o “muertos del agua” por parte de los menos condescendientes.

**Duración:** 3 días

**Efecto:** -20 **Em**; no se puede hablar ni comer mucho

**Curas:** Garganta

## SARAMPIÓN DEL TAMBORILERO

**Descripción:** Esta es una enfermedad “social”, usualmente contagiada por Miembros de Séquito. Produce una lata fiebre, un gran deseo de no querer aliviarse, y una picazón afiebrada en las fronteras de la zona sur. También es conocida entre los soldados del Imperio como “sarampión de fiebre felina”. Un brote de sarampión del tamborilero es muy temido entre los ejércitos del Viejo Mundo. Los soldados más astutos a menudo preguntan si algún miembro del séquito tiene una “dosis”. Desde luego que eso no hace referencia a la enfermedad, sino a la mezcla que puede producir un Herbolario para evitar que se contagie.

**Duración:** 7 días

**Efecto:** -2 **Movimiento**, -10 **Ag/FV**

**Curas:** Inflamaciones, Piel, Enfermedades Femeninas

## TOCADOS POR LOS DIOS

**Descripción:** Las personas que sufren convulsiones o gritan necedades y desvarían como lunáticos son echadas a un montón de otras personas que padecen la misma condición y usualmente son rechazadas por el populacho. La mayoría cree que se trata de una maldición o una locura, los galenos han comenzado a pensar que esta condición es causada por golpes sufridos en la cabeza o por estrés extremo, administrando drogas calmantes muy potentes.

**Duración:** Hasta curarse

**Efecto:** Convulsiones (imposibilidad de realizar acciones) que se desatan bajo ciertas circunstancias

**Curas:** Mezclas que produzcan Somnolencia, Epilepsia