

Aventuras
en...
LA MARCA DEL ESTE



COMPENDIO DE PLANTAS Y HONGOS

VOLUMEN 2



UNA AMPLIACIÓN PARA LA MARCA DEL ESTE POR EL CONTEMPLADOR

EL CONTEMPLADOR

Hierbas

NOMBRE: Hierba de Alcaravea

ZONA: Zonas Desérticas

DESCRIPCIÓN: Ingerir ésta hierba permite sobrevivir cuatro horas a altas temperaturas. (Hasta 200 grados centígrados)

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 25%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 75 mo por cada 200 gramos (4 usos) / 40%

NOMBRE: Hierba de Angélica

ZONA: Zonas de Llanura y Boscosa

DESCRIPCIÓN: Antiespasmódica. La ingesta de ésta hierba tras ser hervida permite recuperarse de fallos nerviosos o cardíacos.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 67%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 154 mo por cada 50 gramos (2 usos) / 85%

NOMBRE: Hierba de Ayurveda

ZONA: Zonas Boscosas

DESCRIPCIÓN: El tallo de ésta planta, tras ser hervido y dejado reposar durante una semana en aceite de oliva, puede ser consumido para sanar pueñas heridas. Cada 50 gramos permite recuperar 1d4 PG, pero atención, consumir más de ésta cantidad puede producir mareos, vómitos y desmayos.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 39%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 60 mo por cada 50 gramos (1 uso) / 70%

NOMBRE: Hierba de Cedrón

ZONA: Zonas Montañosas

DESCRIPCIÓN: De similar uso y preparación que la Ayurveda, tiene un efecto más potente, permitiendo recuperar 1d6+1 PG por cada 70 gramos, de igual forma, consumir más de ésta cantidad puede ocasionar cefaleas, mareos y pérdida de la visión de forma temporal.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 19%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 90 mo por cada 70 gramos (1 uso) / 70%

NOMBRE: Hierba de Emenagoga

ZONA: Zonas de Montaña

DESCRIPCIÓN: Suele usarse la savia de ésta hierba sobre zonas irritadas por plantas urticantes. Tiene además un efecto balsámico sobre zonas de piel quemadas.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 75%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 50 mo cada 100 gramos (4 usos) / 90%

NOMBRE: Hierba de Equisto

ZONA: Zonas de Llanura

DESCRIPCIÓN: Usada como anticonceptivo presenta un 75% de fiabilidad de prevenir el embarazo.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 50%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 45 mo cada 60 gramos (2 usos) / 85%

NOMBRE: Estragón

ZONA: Zonas de Llanuras y Boscosas

DESCRIPCIÓN: El polen de esta planta se usa para preparar infusiones que mejoran notablemente la calidad de las comidas ingeridas. Duplica la ganancia de PG de la comida para la que se use. Su uso habitual puede generar cierta dependencia hacia ella, presentando síntomas de ansiedad, agresividad e incluso paranoia si no se ingiere al menos una infusión diaria.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 15%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 600 mo por cada 20 (1 infusión) / 30%

NOMBRE: Hierba de Fáfara

ZONA: Zona de Montaña

DESCRIPCIÓN: Un caldo preparado con ésta hierba, permite a quien lo consuma sobrevivir a bajas temperaturas (hasta 100 grados bajo cero)

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 67%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 70 mo por cada 100 gramos (2 usos) / 95%

NOMBRE: Hierba de Gliril

ZONA: Zonas Pantanosas o de alta Humedad

DESCRIPCIÓN: La flor que produce ésta hierba permite ver lo invisible durante un tiempo aproximado de una hora.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 40%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 320 mo cada 60 gramos (3 usos) / 45%

EL CONTEMPLADOR

NOMBRE: Hierba de Ixtle

ZONA: Zonas Volcánicas

DESCRIPCIÓN: Una extraña hierba de color negro y de sabor repulsivo. Quien la ingiera verá como surgen de su espalda unas alas membranosas que le permiten volar hasta una altura de 40 metros. Dichas alas durarán 1d4 horas. Otorgan de forma adicional un penalizador de 4 a las pruebas sociales con criaturas Legales.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 10%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 600 mo por 20 gramos (1 uso) / 12%

NOMBRE: HOJA DE Llantén

ZONA: Zonas de Montaña

DESCRIPCIÓN: El líquido que se extrae del tallo de ésta planta es utilizado en las tierras de Ungoloz como un suero de la verdad. La persona afectada, contará todo lo que sepa, y transcurridos el tiempo de efecto (1 hora) no recordará nada.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 25% Solo en las Montañas de Ungoloz

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: No se vende en tiendas

NOMBRE: Cicuta

ZONA: Llanuras

DESCRIPCIÓN: Ésta planta es en realidad un potente veneno que puede acabar rápidamente con cualquier criatura de tamaño humanoide. Si no se supera una prueba de Salvación contra venenos, morirá en 1d4 días

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 32%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: No se vende en tiendas

NOMBRE: Hierba de Mucilaginoso

ZONA: Boscosa

DESCRIPCIÓN: El extracto de ésta planta aumenta la resistencia natural de quien lo ingiere, aumentando la constitución en 1 durante un periodo de 1d4 horas.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 25%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 300 mo cada 140 gramos (1 uso) / 30%

NOMBRE: Hierba de Ochosi

ZONA: Zonas Desérticas

DESCRIPCIÓN: Ésta hierba, usada por los encantadores de serpientes de Neferu, otorga una resistencia adicional a los venenos, mejorando su TS contra venenos en -3

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 15%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 135 mo cada 30 gramos (un uso) / 40%

NOMBRE: Hierba de Parietaria

ZONA: Zonas de Llanura

DESCRIPCIÓN: Una hierba muy común que suele usarse para eliminar venenos leves. Al ingerirla, el jugador debe lanzar 1d6, con un resultado de 4 a 6, se eliminarán los efectos del veneno.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 70%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 180 mo cada 50 gramos (2 usos) / 85%

NOMBRE: Hierba de Rubefaciente

ZONA: Zonas Pantanosas y de alta Humedad

DESCRIPCIÓN: Masticar el tallo de ésta planta aumenta la Inteligencia en 1. Suele teñir los dientes de negro lo que otorga un penalizador de -1 al Carisma.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 25%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 200 mo por cada 20 gramos (1 uso) / 30%

NOMBRE: Hierba de Toloache

ZONA: Zona de Montaña

DESCRIPCIÓN: Hierba muy rara de encontrar que solo suele florecer en las dos últimas semanas de Primavera. Dichas flores, al masticarse, otorgan a los magos y elfos la posibilidad de retener un conjuro que acabe de usarse. Cuando un hechicero que éste masticando la flor use un hechizo, debe lanzar 1d6, con un resultado de 6, no olvidará el hechizo, pudiendo volver a usarlo en otra ocasión.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 4%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 400 mo por cada flor / 10%

NOMBRE: Hierba de Ulmaria

ZONA: Zonas Pantanosas.

DESCRIPCIÓN: Previene la aparición de gangrena en las extremidades amputadas, aplastadas o con torniquetes mal puestos en 80% y la hace retroceder en casos avanzados en 50%

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 40%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 100 mo 2 kilos (10 usos) / 60%

EL CONTEMPLADOR

FRUTOS:

NOMBRE: Nuez de Eubea

ZONA: Zonas Boscosas

DESCRIPCIÓN: Aunque en realidad se trata de un fruto seco, el aceite que se extrae de éste, es un potente cicatrizante, que detiene hemorragias producidas por cercenaciones, cortes profundos, etc.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 35%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 30 m por 500 gramos (4 frutos) / 55%

NOMBRE: Nuez de Intubuca

ZONA: Zonas Boscosas

DESCRIPCIÓN: Incrementa temporalmente la velocidad y agilidad de quien lo ingiere, ganando + 3 a todos los movimientos, +1 a las tiradas de iniciativa y +1 a todas las pruebas de destreza durante 1d20 minutos.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 25%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 200 mo por cada 5 nueces / 35%

NOMBRE: Fruta de Oaxa

ZONA: Zonas de Llanura

DESCRIPCIÓN: Incrementa la Destreza máxima en 1 durante un tiempo de 1d4 horas. El efecto no es acumulable.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 32%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 50 mo cada fruta / 40%

NOMBRE: Fruto de Piperita

ZONA: Zonas de Pantano

DESCRIPCIÓN: Éste fruto es usado frecuentemente por algunos asesinos especialmente sádicos. Una criatura afectada vera como su piel envejece a un ritmo muy acelerado, en ocasiones provocando la muerte. Por cada 20 gramos de éste fruto una criatura envejecerá 1d6+5 años.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 5%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 2000 mo cada 40 gramos / 10%

NOMBRE: Fruto de Sen

ZONA: Zonas de Montaña

DESCRIPCIÓN: Éste fruto aumenta la rapidez de quien lo ingiere, otorgando un bonificador de +4 a cualquier prueba de Iniciativa, además de forma adicional, añade un +1 alas pruebas de combate cuerpo a cuerpo.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 35%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 235 mo cada 30 gramos (2 usos) / 40%

Raíces:

NOMBRE: Raíz de Queretero

ZONA: Zonas de Llanura

DESCRIPCIÓN: Ésta raíz tomada mediante una infusión, permite recuperar las zonas nerviosas dañadas de alguna zona corporal en 1d4 semanas, aunque no reestablece daños cerebrales.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 62%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 56 mo cada 30 gramos (2 usos) / 70%

NOMBRE: Raíz de Asclepia

ZONA: Zonas Desérticas y en algunas Llanuras

DESCRIPCIÓN: El usuario puede cambiar su aspecto a voluntad en otra criatura de características similares. (Humanoide)

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 35% en Desiertos y 12% en Llanuras

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 400 mo por cada 20 gramos (1 uso) / 50%

Hongos:

NOMBRE: Hongo de Galaad

ZONA: Zona de Caverna

DESCRIPCIÓN: Éste potente hongo aumenta todas las características de quien lo ingiere en 1 durante 1d3 horas.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 23%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 230 mo por cada 40 gramos (2 usos) / 30%

NOMBRE: Hongo de Genciana

ZONA: Zona de Caverna y algunas Montañas

DESCRIPCIÓN: Permite restablecer desmayos y perdidas del conocimiento con un resultado de 4 a 6 en 1d6

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 43% en Cavernas y 12% en Montañas

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 75 mo por cada 15 gramos (3 usos) / 60%

EL CONTEMPLADOR

NOMBRE: Hongo de Mapuche

ZONA: Zonas de Llanura

DESCRIPCIÓN: Otorga un +3 a la TS contra conjuros, varas y cetros durante 1d20 minutos

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 45%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 120 mo por cada 60 gramos (2 usos) / 60%

NOMBRE: Hongo de Meghalasa

ZONA: Zonas de Montaña

DESCRIPCIÓN: El extracto de éste hongo permite aumentar una característica a elección del jugador, en +3 durante 1d12 +1 minutos, la ingesta de más de uno de éstos hongos provocará el efecto contrario.

PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA: 13%

COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA: 420 mo cada 30 gramos (2 usos) / 24%

Llanura	Bosque	Caverna	Montaña	Volcan	Desierto	Pantano
Angélica	Angélica	Galaad	Cedrón	Ixtle	Alcaravea	Gliril
Equisto	Ayurveda	Genciana	Emenagoga		Ochosi	Rubefaciente
Estragón	Estragón		Fárfara		Asclepia	Ulmaria
Cicuta	Mucilaginoso		Llantén			Piperita
Parietaria	Eubea		Toloache			
Oaxa	Intubuca		Sen			
Queretero			Genciana			
Asclepia			Meghalasa			
Mapuche						