



**COMPENDIO DE PLANTAS, Y HONGOS**  
**VOLUMEN 1**



UNA AMPLIACIÓN PARA LA MARCA DEL ESTE POR EL CONTEMPLADOR

## UN TOQUE PERSONAL PARA CADA PARTIDA

El documento que tienes entre manos se ha diseñado pensando en dar variedad a cada partida, pudiendo aportar elementos que enriquezcan la trama del juego mediante objetos únicos del mundo de la Marca. Con dicho objetivo, he diseñado un conjunto de objetos pertenecientes a la flora de la Marca, donde se incluyen hierbas, frutos y raíces, así como algas y hongos.

La característica fundamental de éstas es que poseen cualidades únicas y útiles para los aventureros, que pueden ir desde una simple mejora, a efectos realmente potentes.

El esquema con que se presentan es el siguiente:

**Nombre:** Donde se indica la denominación más común del objeto en la zona de Robleda y alrededores, aunque en otras localizaciones podría recibir otros nombres diferentes.

**Zona:** Hace referencia a la localización geográfica más común donde podrá encontrarse en condiciones naturales.

**Descripción:** Una breve descripción de los efectos que produce.

**Posibilidad de encontrarla:** Éste apartado es exclusivo para Exploradores y Elfos. Dichos personajes, pueden realizar una búsqueda de éstos objetos cuando se encuentren en una zona natural. Para ello solo tienen que decir que van a realizar una búsqueda de plantas y determinar, qué está buscando (raíces, hongos, algas, hierbas o frutos) y el tiempo que dedicarán a dicha acción, debiendo destinar un mínimo de 1 día a ésta tarea. Después, solo se deben seguir los siguientes pasos:

1-El Master debe lanzar 1d6, con un resultado de 5 o 6 indicará que el jugador ha encontrado algo.

2- El jugador lanza 1d100, se compara el resultado con la lista correspondiente, y todos aquellos objetos cuyo porcentaje de "probabilidad de encontrarlo" sea menor que el resultado obtenido habrá sido encontrado por el jugador.

3- El Master lanza 1d10 por cada elemento encontrado, cuyo resultado reflejará la cantidad de cada uno que ha encontrado (cada puntuación en el d10, indica cuantos elementos/usos ha encontrado), así si por ejemplo obtiene en la tirada un 5, reflejará que ha obtenido la cantidad suficiente como para usar ese elemento 5 veces.

**Coste en tienda / Probabilidad de venta:** Refleja cuanto costaría adquirir el producto en una tienda normal, y la probabilidad de encontrar dicho producto en una tienda.

Espero que éste documento sirva a muchos grupos de jugadores. Un saludo:

El Dungeon Master

Más Opciones, Aventuras, Reseñas y Artículos en:

<http://el-contemplador.blogspot.com/>



# EL CONTEMPLADOR

A continuación se presenta una tabla donde se recogen las principales localizaciones donde podrán encontrarse los elementos que en este documento se recogen, relacionados con aquellas plantas, raíces, hongos, algas o frutos que en ellas podrán encontrar los aventureros. Dicha tabla se añade como ayuda a la hora de determinar que encuentran los exploradores o elfos que quieran realizar una búsqueda, como anteriormente he descrito.



Llanura	Bosque	Caverna	Montaña	Volcan	Desierto	Mar	Pantano	Río
Aconito	Hierba de Primavera	Hongo de Luminaria	Hierba de Basilisco	Hongo de Volcán	Adelfa	Alga de Arrecife	Hierba de Junconegro	Alga de fondo fangoso
Cicuta	Frutos de Boreo	Hongo de Ferodo	Hierba de Primavera		Hierba de Cora	Alga de Farem	Hierba de Arroyo fangoso	
Hierba de Basilisco	Fruto de Tala Azul	Hongo de Sangre Negra	Hierba de Montaña		Hierba de Fuego	Alga de respiradero	Fruto de "Duermevelas"	
Hierba de Primavera	Fruto de Tala Roja		Hierba de Bis		Fruto de Cactus Blanco		Fruto de enredadera de Crade	
Hierba de Fuego	Fruta de Berengue		Fruto de Bug		Raíz de Bram		Hongo de Sangre Negra	
Frutos de Boreo	Fruto de Zarza Espinosa		Raíz de Cot				Alga Azul de Pantano	
Fruto de enredadera de Crade	Fruto de enredadera de Crade							
Hongo de Luz de Luna	Raíz de Zarza de Gora							
	Hongo de Luz de Luna							

## EL CONTEMPLADOR

**NOBRE:** Acónito

**ZONA:** Zonas de Llanura

**DESCRIPCIÓN:** El acónito es un veneno de acción potente y rápida. Causa la muerte por ingesta en 2 días

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 10%

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

**NOBRE:** Adelfa

**ZONA:** Zonas Áridas

**DESCRIPCIÓN:** Planta de alta toxicidad, sobre todo al ingerirla. Toda criatura que ingiera dicha planta (o su extracto) deberá permanecer en reposo hasta 1d4+1 semanas

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 45%

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

**NOBRE:** 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

**NOBRE:** Tabaco de Marvalar

**ZONA:** Cultivado

**DESCRIPCIÓN:** Tabaco típico de la región de Marvalar. De fuerte sabor y aroma intenso.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 0%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 10 mo cada medio kilo (20 usos) / 80%

### Hierbas

**NOBRE:** Hierba de Cora

**ZONA:** Zonas Desérticas

**DESCRIPCIÓN:** Potente alucinógeno si se mastica, en grandes dosis puede inducir un estado de locura transitorio (1 hora por cada 40 gramos ingeridos)

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 5%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 200mo por cada 50 gramos / 15%

**NOBRE:** Hierba de Basilisco

**ZONA:** Zonas de Montaña y Llanura

**DESCRIPCIÓN:** Ésta hierba, hervida, se usa como unguento para curar la petrificación. Permite remitir dicho efecto, devolviendo la piedra a la carne en un periodo de 1d4 horas

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 5%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 1000 mo cada 30 gramos (un uso) / 7%

**NOBRE:** Hierba de Primavera

**ZONA:** Zonas de Llanura, Montaña y Bosque

**DESCRIPCIÓN:** Una hierba muy común que se usa para curar algunas heridas leves. Un uso permite curar hasta 1 PG. Ésta hierba sólo crece durante la primavera.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 62%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 180 mo cada 30 gramos (2 usos) / 85%

**NOBRE:** Hierba de Fuego

**ZONA:** Zonas Desérticas y en algunas Llanuras

**DESCRIPCIÓN:** Una hierba rojiza frecuente en el desierto. Frecuentemente usada por los Magos que usan comúnmente los hechizos de Fuego, añade +1d4 al daño de éste tipo de conjuros.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 45% en Desiertos y 23% en Llanuras

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 325 mo por cada 40 gramos (2 usos) / 30%

**NOBRE:** Hierba de Montaña

**ZONA:** Zona de Montaña

**DESCRIPCIÓN:** Hierba muy común en las montañas, Su consumo permite mantenerse despierto más tiempo. Ante un conjuro de dormir, permite repetir la tirada de salvación contra conjuros fallida.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 79%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 70 mo por cada 100 gramos (4 usos) / 95%

**NOBRE:** Hierba de "Junconegro"

**ZONA:** Zonas Pantanosas o de alta Humedad

**DESCRIPCIÓN:** Al hervir ésta hierba, se desprende un líquido de un fuerte olor muy desagradable que se utiliza como repelente de bestias salvajes.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 32%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 100 mo 2 kilos (un uso) / 40%

## EL CONTEMPLADOR

**NOBRE:** Hierba de Bis

**ZONA:** Zonas de Montaña y de Tundra

**DESCRIPCIÓN:** Ésta hierba muy resistente al frío y las nevadas, se suele usar para algunos hechizos, consiguiendo aumentar la duración de éstos hasta en 10% del tiempo total.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 23%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 245 mo por 500 gramos (2 usos) / 35%

### Frutos

**NOBRE:** Frutos de Boreo

**ZONA:** Zonas de llanura semi boscosa

**DESCRIPCIÓN:** Éstos carnosos frutos son utilizados como estimulantes. Cuando se ingieren, otorgan un +1 a las tiradas de iniciativa. Pero por el contrario, no permiten descansar con facilidad, lo que provoca que al dormir se recupere solo la mitad de la salud.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 15%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 130 mo por cada kilo (4 frutos) / 30%

**NOBRE:** Fruto de Tala Azul

**ZONA:** Zonas Boscosas

**DESCRIPCIÓN:** Los frutos de tala se obtienen de unos pequeños arbustos del mismo nombre que se encuentran exclusivamente en la profundidad del Bosque Real, permiten incrementar la Fuerza en 1 (como máximo) durante un periodo de 1d20 minutos.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 45%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** No se puede encontrar en tiendas

**NOBRE:** Fruto de Tala Roja

**ZONA:** Zonas Boscosas

**DESCRIPCIÓN:** Éstos frutos, más comunes que los de la variedad azul, permiten a quien los consume aumentar su potencia, lo que se traduce en una mayor capacidad de transporte. Así, permite aumentar la carga máxima en 5 kg. El efecto dura 1d4 horas.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 55%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 30 mo por cada medio kg (2 usos) / 65%

**NOBRE:** Fruto de Bug

**ZONA:** Zonas Montañosas

**DESCRIPCIÓN:** Ésta hedionda planta es utilizada por los trasgos para elaborar su variante de la cerveza. No es apta para el consumo humano, elfo o enano, pero encanta a los trasgoides.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 70%

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

**NOBRE:** Fruto de Cactus Blanco

**ZONA:** Zonas Desérticas

**DESCRIPCIÓN:** El fruto de éstos cactus solo crece una vez al año durante un breve periodo de tiempo (unas dos semanas a mediados de año). Quien ingiere dichos frutos gana resistencia al calor (no se ve afectado por la sed) durante 1d10 horas.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 10%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** Solo puede comprarse a vendedores de la zona de Neferu por 500mo la pieza / 20%

**NOBRE:** Fruto de "Duermevelas"

**ZONA:** Zonas Pantanosas y de Alta Humedad

**DESCRIPCIÓN:** Éstos pequeños frutos de suave olor dulzón son usados habitualmente por ladrones y asesinos para dormir a sus víctimas. Un personaje que tome al menos 10 gramos de éste fruto (unas 5 frutos) caerá en un profundo sueño igual que el conjuro de mago Dormir

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 32%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 200 mo por cada 30 gramos / 40%

**NOBRE:** Fruta de Golo

**ZONA:** Procedencia Desconocida

**DESCRIPCIÓN:** TPoco se sabe de éstas extrañas frutas. De vez en cuando aparece un pequeño cargamento en algún puerto marítimo, y su venta se dispara, alcanzando precios astronómicos. La ingesta de una sola de éstas frutas permite ganar un PG permanente.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** No aplicable

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** Más de 10.000 mo / 2%

## EL CONTEMPLADOR

**NOBRE:** Fruta de Berengue

**ZONA:** Zonas Boscosas

**DESCRIPCIÓN:** Del prensado de éste fruto se extrae una pasta densa, que ingerida, otorga los beneficios del conjuro de mago "hablar con las plantas"

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 20%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 450 mo por cada fruto / 30%

**NOBRE:** Fruto de Zarza Espinosa

**ZONA:** Zona Boscosa

**DESCRIPCIÓN:** Éstos frutos se utiliza frecuentemente en muchas escuelas de magia. El consumo habitual permite aumentar la capacidad intelectual del sujeto, lo que en los magos se traduce en una capacidad mayor a la hora de aprender los conjuros de ésta forma, se reduce el tiempo de aprendizaje de los hechizos en un día por cada fruto que se ingiera.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 10%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 350 mo cada fruto / 50%

**NOBRE:** Fruto de enredadera de Crade

**ZONA:** Zonas de Llanura, Boscosas y Pantanos

**DESCRIPCIÓN:** La ingesta de éstos frutos permite aumentar de forma temporal la resistencia natural del sujeto. Así, cualquier prueba de Constitución que realice en 1d20+5 minutos, añadirá un +1 a la tirada

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 20%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 450 mo por cada fruto / 40%

### Raíces

**NOBRE:** Raíz de Zarza de Gora

**ZONA:** Zonas Boscosas

**DESCRIPCIÓN:** Éstas raíces de una dureza extraordinaria suelen molerse hasta conseguir una pasta blancuzca que al ingerirse endurece la piel confiéndole parte de la dureza de la propia raíz. De ésta manera otorga un -1 a la CA. Si se toma más de un fruto a la vez, a la piel se vuelve tan dura que impide moverse de cualquier forma.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 15%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 700 mo por cada raíz / 40%

**NOBRE:** Raíz de Cot

**ZONA:** Zonas de Montaña

**DESCRIPCIÓN:** De fuerte sabor amargo, suele ser un ingrediente habitual en muchos conjuros. Otorga un penalizador de +1 a las TS contra conjuros de las victimas

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 25%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 200 mo cada tres raíces (cada raíz es un uso) / 30%

**NOBRE:** Raíz de Bram

**ZONA:** Zonas Desérticas

**DESCRIPCIÓN:** Ésta raíz se utiliza en la confección de algunos de los mejores manjares de Neferu. Cualquier plato preparado con dicha raíz recibe los beneficios del conjuro Mana

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 10%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 300 mo por cada 4 raíces / 40%

### Hongos

**NOBRE:** Hongo de Luminaria

**ZONA:** Cavernas de zonas Templadas

**DESCRIPCIÓN:** Al moler éste hongo, desprende un haz de luz que dura 1d20 +5 minutos, que permite iluminar hasta 1,5 metros de radio.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 35%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 45 mo cada hongo / 50%

**NOBRE:** Hongo de Volcán

**ZONA:** Zonas Volcánicas

**DESCRIPCIÓN:** Éste hongo crece en las laderas de muchos volcanes, siendo capaz de resistir altas temperaturas. Su ingesta confiere parte de la resistencia innata de dicho hongo, reduciendo el daño causado por el fuego en 1. Consumir más de un hongo puede acarrear fuertes dolores estomacales y diarreas.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 23%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 159 mo cada hongo / 30%

## EL CONTEMPLADOR

**NOBRE:** Hongo de Ferrodo

**ZONA:** Algunas Cavernas

**DESCRIPCIÓN:** Éste extraño hongo de color rojizo y tacto grasiento crece en el caparazón de unas criaturas llamadas Ferrodos que habitan algunas cavernas de zonas templadas. Ingerir uno de éstos hongos causa un aumento de las habilidades de forma temporal (1d20+3 minutos). A todos los efectos, se considera que el personaje es de un nivel superior al suyo

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 2%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 15.000 mo cada hongo / 5%

**NOBRE:** Hongo del Difunto

**ZONA:** Cadáveres descompuestos

**DESCRIPCIÓN:** Éste hongo crece en los cadáveres descompuestos, por lo que su obtención no es un proceso agradable. Su ingesta permite al consumidor ver cualquier ser fantasmal que se encuentre ante él, pero no comunicarse.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 75%

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

**NOBRE:** Hongo de Luz de Luna

**ZONA:** Llanuras y Zonas Boscosas

**DESCRIPCIÓN:** El consumo de éste hongo confiere la habilidad de Infravisión a 20 metros durante 1d4 horas. El consumo habitual (diario) puede producir el rechazo a la luz solar.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 45%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 345 mo cada 3 hongos / 50%

**NOBRE:** Hongo de Sangre Negra

**ZONA:** Cavernas y algunas Zonas Pantanosas

**DESCRIPCIÓN:** El extracto de éste hongo es un potente veneno. El mero contacto con la piel implicará la superación de una TS contra venenos o de lo contrario morirá en menos de una hora.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 15%

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

**NOBRE:** Hongo del Explorador

**ZONA:** Cavernas

**DESCRIPCIÓN:** Al aplaster éste hongo, segrega una sustancia de color rojizo que suele usarse para marcar determinadas zonas del camino.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 45%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 20 mo cada kilo (unos 5 hongos) / 70%

### ALGAS

**NOBRE:** Alga de Arrecife

**ZONA:** Arrecifes

**DESCRIPCIÓN:** Un alga común en muchos arrecifes del sur de La Marca. Al ingerirla despierta los sentidos haciendo más perceptivo a su consumidor. Otorga +1 a cualquier prueba de percepción durante 1 día (no acumulable)

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 65%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 100 mo cada 600 gramos (2 usos) / 80%

**NOBRE:** Alga de Farem

**ZONA:** Zonas Marinas

**DESCRIPCIÓN:** De difícil localización, éstas algas son consideradas un auténtico manjar.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 20%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 2000 mo cada 200 gramos / 25%

**NOBRE:** Alga de fondo fangoso

**ZONA:** Ríos de gran Cauce

**DESCRIPCIÓN:** Usada como parte de algunos tratamientos de heridas, puede ser usada para curar hasta 1d4 PG

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 35%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 150 mo cada 100 gramos (un uso) / 40%

**NOBRE:** Alga de respiradero

**ZONA:** Zonas de Costa

**DESCRIPCIÓN:** Consumir éste alga confiere los mismos beneficios que el conjuro de mago "respirar bajo el agua"

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 35%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 100 mo cada 150 gramos (3 usos) / 40%

**NOBRE:** Alga Azul de Pantano

**ZONA:** Zonas Pantanosas

**DESCRIPCIÓN:** El consumo de éstas algas confiere resistencia al elemento agua, reduciendo el daño producido por éste en 1

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 30%

**COSTE EN TIENDA / PROBABILIDAD DE VENTA:** 75 mo por cada 50 gramos (un uso) / 45%