

*Aventuras*  
EN...  
**LA MARCA DEL ESTE**



**PIEDRAS GEMAS Y METALES**



Un suplemento para La Marca del Este por el Contemplador



## EL CONTEMPLADOR

La siguiente ampliación propone una serie de gemas, metales y piedras que los jugadores podrán encontrar en sus aventuras. De ésta forma, sirve para completar otras ampliaciones como las hierbas y hongos. Así, se consigue añadir variedad a las partidas consiguiendo un abanico más amplio a la hora de comprar / encontrar objetos.

Al igual que en el caso de las plantas y hongos, algunos aventureros podrán realizar búsquedas de éstos materiales para después venderlos, comprarlos o usarlos. En éste caso el personaje que podrá hacerlo será el enano, ya que es el único que está familiarizado con la minería y la búsqueda de minerales en cavernas. Por su parte, el Mago podrá realizar pruebas de Sabiduría para identificar cualquier tipo de mineral que encuentre ya que se presupone que en sus horas de estudio, una de las materias es la de mineral como componente de conjuros.

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 Enanos. Dichos personajes, pueden realizar una búsqueda de éstos objetos cuando se encuentren en una Caverna. Para ello solo tienen que decir que van a realizar una búsqueda y determinar, qué está buscando (o bien metales o bien gemas o bien piedras) 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 para determinar cuantos kilogramos de dicho material ha encontrado. En el caso de las gemas, la puntuación está expresada en gramosx100, así, si consigue un 5, habrá encontrado 500 gramos de esa gema.

**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. El coste representa generalmente cuanto costaría adquirir un fragmento de un kilogramo (suele ser el fragmento necesario para cualquier elemento usable de ésta lista), en el caso de las gemas representa el valor de un fragmento de 100 gramos

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 gemas, piedras o metales que en ellas podrán encontrar los aventureros. Dicha tabla se añade como ayuda a la hora de determinar que encuentran los enanos que quieran realizar una búsqueda, como anteriormente he descrito.



Templadas	Alta Humedad	Zonas Frías	Desérticas	Volcánicas	Alta Montaña
Rubí	Zafiro	Topacio	Onix	Piedra de Resistencia elemental	Cuarzo
Esmeralda	Alejandrita	Metal de Espejo	Carneola	Piedra de Energía	Piedra de Energía
Diamante	Opalo	Metal del Asesino	Piedra de Resistencia elemental	Piedra de la buena suerte	Piedra de la buena suerte
Cuarzo	Turquesa	Parelío	Piedra de Energía	Piedra del Mal de Ojo	Piedra del Mal de Ojo
Metal de Furmin	Metal de Gradeo	Piedra de Resistencia elemental	Piedra de la buena suerte		Piedra Olc
Aventurina	Metal de Sir	Piedra de Energía	Piedra del Mal de Ojo		
Piedra de Gib	Ojo de Basilisco	Piedra de Molac	Piedra del elemental de Tierra		
Piedra del Aventurero	Piedra de Resistencia elemental	Piedra de la buena suerte	Piedra del elemental de Tierra		
Piedra de Energía	Piedra de Energía	Piedra del Mal de Ojo	Piedra de Mud		
Piedra de la buena suerte	Piedra de la buena suerte				
Piedra del Mal de Ojo	Piedra del Mal de Ojo				
Piedra de Valadear	Piedra de Deflección				
Piedra de Desquisto					



## EL CONTEMPLADOR

### Gemas:

**NOMBRE:** Rubí

**ZONA:** Cavernas de zonas Templadas

**DESCRIPCIÓN:** De una dureza cercana a la del diamante, esta piedra de un color rojo intenso es muy codiciada por las clases de la Nobleza de la Marca, incluso por encima de los diamantes, más valorados en Neferu

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 5%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 1.200 mo / 35%

**NOMBRE:** Zafiro

**ZONA:** Cavernas de Alta humedad

**DESCRIPCIÓN:** Compuesta por el mismo material que el rubí (el Corodio), los zafiros pueden ser de muchas tonalidades, siendo la más buscada la de color Azul. Es frecuentemente usada en combinación con la plata y el Ambar.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 14% (la variedad Azul: 10%)

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 800 mo (10.000 mo la variedad Azul) / 50%

**NOMBRE:** Esmeralda

**ZONA:** Cavernas de Zonas Templadas

**DESCRIPCIÓN:** De un intenso color verde, la esmeralda es la piedra preciosa principal de las tierras de Neferu, donde es conocida como el ojo de la Serpiente.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 7%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 1.100 mo / 35%

**NOMBRE:** Diamante

**ZONA:** Cavernas de Zonas Templadas

**DESCRIPCIÓN:** El diamante es la piedra preciosa de más valor de fuerte brillo y gran dureza, es un elemento decorativo muy valorado por la alta nobleza, aunque no todos puedan permitirse adquirir uno.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 2%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 2.500 mo / 40%

**NOMBRE:** Cuarzo

**ZONA:** Cavernas de Alta Montaña y de Zonas Templadas

**DESCRIPCIÓN:** Una piedra semi preciosa de gran abundancia y frecuente en la joyería de los nobles de menor poder adquisitivo.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 45%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 50 mo / 70%

**NOMBRE:** Alejandrita

**ZONA:** Cavernas de zonas de alta humedad.

**DESCRIPCIÓN:** Esta apreciada piedra se puede encontrar solamente en las tierras de la lejana Ziyarid, lo que a sido la cuasa de innumerables expediciones en busca de ella. De día brilla con un fulgor verde semejante al de la esmeralda, mientras que por la noche adopta un brillo más parecido al rojo de los rubíes.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 15%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 250 mo / 20%

**NOMBRE:** Onix

**ZONA:** Cavernas de zonas Desérticas

**DESCRIPCIÓN:** De intenso color negro, el onix es la piedra más usada en la elaboración de joyas en las tierras de Neferu.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 25%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 70 mo / 40%

**NOMBRE:** Opalo

**ZONA:** Cavernas de Alta Humedad

**DESCRIPCIÓN:** Formada por los mismos minerales que el Cuarzo, se diferencia por contener agua, lo que le confiere menos dureza. Con un intenso brillo blanquecino, refleja la luz formando suaves ondas en su superficie.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 35%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 20 mo / 70%

**NOMBRE:** Topacio

**ZONA:** Cavernas de zonas Frías

**DESCRIPCIÓN:** Muy apreciada por la gente de Ungoloz, suele usarse para decorar espadas y hachas de batalla.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 35%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 245 mo / 60%



## EL CONTEMPLADOR

**NOMBRE:** Turquesa

**ZONA:** Zonas de Alta Humedad

**DESCRIPCIÓN:** De un intenso color azul verdoso y un brillo cerúleo o mate, esta piedra preciosa es frecuentemente usada por la baja nobleza debido a su relativo bajo precio.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 45%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 150 mo / 80%

### Metales:

**NOMBRE:** Metal de Furmin

**ZONA:** Cavernas de zonas Templadas

**DESCRIPCIÓN:** Una armadura forjada con éste metal negro presenta una extraordinaria resistencia al daño superando a la mayoría de los metales comunes. Una armadura forjada con éste metal mejora en -1 la Ca de la armadura en cuestión.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 25%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 400 mo por kilo / 46%

**NOMBRE:** Metal de Espejo

**ZONA:** Cavernas de zonas Frías

**DESCRIPCIÓN:** La superficie de éste metal presenta una capacidad altamente reflectante. Esta capacidad, cuando se usa el material al forjar armaduras, produce piezas que reflejan la luz y las imágenes confundiendo a los enemigos. Cualquier ataque en combate cuerpo a cuerpo contra alguien que porte una pieza de armadura de éste metal sufrirá un -1 (por cada pieza: Armadura, yelmo, etc). Por el contrario, es un metal menos resistente de lo habitual, por lo que una armadura de éste metal tiene un +1 a su CA base.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 10%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 700 mo / 20%

**NOMBRE:** Metal del Asesino

**ZONA:** Cavernas de zonas Frías

**DESCRIPCIÓN:** Éste metal es usado exclusivamente por los asesinos de algunos gremios para forjar pequeñas dagas. La propiedad de éste metal consiste por un lado en ser altamente tóxico para la mayoría de los seres vivos, y por otro lado, es relativamente frágil, lo que provoca que al clavarse en un cuerpo, si se hace girar el arma la hoja se quiebra en decenas de fragmentos que se quedan en el interior del cuerpo de la

desgraciada víctima. De esta forma, cuando se hiera con éste tipo de armas, el personaje debe tirar 1d6, con un resultado de 5 a 6 el arma se quebrará, lo que producirá que la criatura herida sufra la pérdida de 2 PG por cada 20 minutos hasta que sea tratado adecuadamente.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 20%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 750 mo / 40%

**NOMBRE:** Metal de Gradeo

**ZONA:** Cavernas de zonas de Alta Humedad

**DESCRIPCIÓN:** Éste metal posee una capacidad innata para reflejar los efectos mágicos. Cualquier armadura o escudo forjado con éste metal otorgará un +2 a las Tiradas de Salvación contra conjuros, varitas o cetros.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 23%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 1500 mo por cada Kilo / 54%

**NOMBRE:** Metal Negro

**ZONA:** Desconocido

**DESCRIPCIÓN:** Éste metal de color casi negro se usa para forjar algunas de las armaduras más resistentes que se conocen. Además, su escaso peso hace que las armaduras de éste metal combinen resistencia con ligereza. Así, un armadura forjada con éste metal consigue un bonificador de -2 a la CA y reduce su peso estándar en 5 Kg.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** -

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** +3.000 mo / 10%

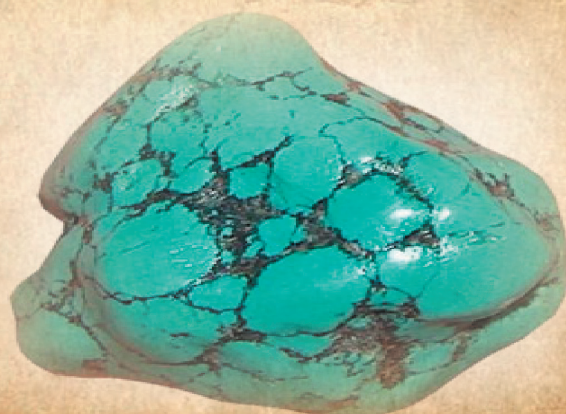
**NOMBRE:** Metal de Sir

**ZONA:** Cavernas de Zonas de Alta Humedad

**DESCRIPCIÓN:** Un arma forjada con éste arma no pierde el filo jamás, por lo que gana la capacidad afilada.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 36%

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





## EL CONTEMPLADOR

### Piedras:

**NOMBRE:** Aventurina (o "Piedra de la Eternidad")

**ZONA:** Cavernas de zonas Templadas

**DESCRIPCIÓN:** De un suave color verde lechoso, ésta piedra se asocia a la curación y protección contra las enfermedades. Cualquier acción de curación por parte de un clérigo que posea una de estas piedras añade +1 PG al total de la acción de curación. (No acumulable)

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 35%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 65 mo / 70%

**NOMBRE:** Carneola (o "Piedra de la Paz")

**ZONA:** cavernas de zonas Desérticas

**DESCRIPCIÓN:** De intenso color carne, a ésta piedra procedente del ágata se le atribuyen energías que afectan sobre el estado de ánimo. Un personaje que posea una de éstas piedras sumara -1 a todas sus pruebas sociales. (No acumulable)

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 14%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 178mo / 35%

**NOMBRE:** Parelío

**ZONA:** Cavernas de zonas Frías

**DESCRIPCIÓN:** Una pieza de armadura en la que se engarce un fragmento de Parelío permitirá a su portador sumar +1 a sus Tiradas de Salvación contra Venenos

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 14%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 350 mo / 20%

**NOMBRE:** Piedra de Gib

**ZONA:** Cavernas de zonas Templadas

**DESCRIPCIÓN:** Esta piedra de color anaranjado e intenso brillo suele usarse como componente de muchos hechizos, otorgando un +10% a la duración del Hechizo

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 67%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 175mo / 80%

**NOMBRE:** Ojo de Basilisco

**ZONA:** Cavernas de alta humedad

**DESCRIPCIÓN:** Ésta piedra suele engarzarse en muchos escudos y piezas de armadura otorgando un +1 a la Tirada de Salvación contra Parálisis.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 34%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 450 mo / 50%

**NOMBRE:** Piedra del Aventurero

**ZONA:** Cavernas de Zonas Templadas

**DESCRIPCIÓN:** Ésta piedra es frecuentemente usada por los aventureros para no perderse cuando exploran cavernas profundas e inhóspitas. La piedra de aventurero desprende al ser pulverizada un polvo fluorescente que permite marcar al camino que se recorre para saber por donde se ha pasado en zonas de lata oscuridad, evitando perderse si se carece de una fuente de luz.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 80%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 60mo / 100%

**NOMBRE:** Piedra de Resistencia elemental

**ZONA:** Varía según la protección que ofrece (Volcán, Zonas de alta humedad, zonas desérticas o en zonas de frío intenso)

**DESCRIPCIÓN:** Las diferentes variantes de ésta piedra permiten, al ser engarzadas en una armadura o escudo, recibir un bonificador a sus defensas contra determinadas fuentes de daño elemental (fuego, agua, tierra o frío según la procedencia), reduciendo el daño que causa dicha fuente en un tercio (redondeando hacia arriba). Efecto no acumulable, una misma pieza de armadura sólo puede albergar una piedra de resistencia elemental a la vez.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 20%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 700 mo / 30%

**NOMBRE:** Piedra de Energía

**ZONA:** Cualquier caverna

**DESCRIPCIÓN:** Ésta piedra se crea por la acumulación de la magia en determinadas zonas que tras un estado de intensa presión y altas temperaturas acaba cristalizando en dichas piedras. Esta piedra puede mediante la acción de un herrero engarzarse en un arma lo que propiciará que el efecto mágico de ésta piedra se traspase al arma mejorando ésta a "mágica +1". El efecto no es acumulable

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 5%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 2.000 mo / 10%



## EL CONTEMPLADOR

**NOMBRE:** Piedra de Molac

**ZONA:** Cavernas de intenso Frío

**DESCRIPCIÓN:** El Molac es una piedra que solo puede encontrarse en las zonas de intenso frío, como es en los sistemas montañosos de Ungoloz, y permite, al usarse para forjar armas con ella infligir 1d6 de daño adicional de frío, que si consigue herir, se congelará al objetivo con un resultado de 5 a 6 en 1d6, aunque el objetivo podrá evitarlo con una tirada exitosa contra parálisis. Al ser un arma construida con piedra, un resultado de pifia (un 1 natural en el d20) implicará que el arma se ha destruido. Se puede crear munición para la honda con éste material con idénticos efectos

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 20%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 1000 mo + el precio estándar del arma a forjar / 35%

**NOMBRE:** Piedra de la buena suerte

**ZONA:** Cualquier caverna

**DESCRIPCIÓN:** Se dice que ésta piedra atrae la buena suerte, por lo que es muy apreciada por la mayoría de los aventureros. Un personaje que porte una de éstas piedras podrá repetir una tirada de dados una vez por sesión.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 15%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 750 mo / 30%

**NOMBRE:** Piedra del Mal de Ojo

**ZONA:** Cualquier caverna

**DESCRIPCIÓN:** Ésta piedra es usada comúnmente para atraer la desgracia sobre una persona odiada. Si se consigue que una persona porte ésta piedra, obtendrá un penalizador de 1 a todas sus tiradas.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 20%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 600 mo / 25%

**NOMBRE:** Piedra de Valadear

**ZONA:** Cavernas de zonas Templadas

**DESCRIPCIÓN:** Usada como componente de algunos conjuros, permite que el alcance del conjuro se incremente en un tercio.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 35%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 200 mo / 55%

**NOMBRE:** Piedra de Desquisto

**ZONA:** Cavernas de zonas Templadas

**DESCRIPCIÓN:** Usada como componente de algunos conjuros, ésta piedra permite sumar +1d3 PG de daño adicionales.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 24%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 125 mo / 35%

**NOMBRE:** Piedra de Deflección

**ZONA:** Cavernas de zonas de Alta Humedad

**DESCRIPCIÓN:** Un personaje que porte una de éstas piedras, sumará +2 a sus tiradas de salvación contra conjuros y ataques de aliento.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 5%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 1.500 mo / 10%

**NOMBRE:** Piedra del elemental de Tierra

**ZONA:** Cavernas de zonas Desérticas

**DESCRIPCIÓN:** Ésta piedra, usada por un mago o un elfo permite convocar un elemental de tierra para que luche a las ordenes del conjurador. El elemental permanecerá hasta que sea destruido o hasta que pasen 1d20 minutos.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 23%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 1.500 mo / 35%

**NOMBRE:** Piedra Olc

**ZONA:** Cavernas de zonas de Alta Montaña

**DESCRIPCIÓN:** Usada por muchos enanos en sus construcciones subterráneas, ésta curiosa piedra brilla en la oscuridad con un fulgor que no molesta a los ojos y permite ver como si se usase una antorcha.

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 20%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 159 mo / 35%

**NOMBRE:** Piedra de Mud

**ZONA:** Cavernas de zonas Desérticas

**DESCRIPCIÓN:** Al mezclarse con agua produce un líquido corrosivo que puede destruir incluso los metales. Causa 1d20 PG de daño por ácido

**PROBABILIDAD DE ENCONTRARLA:** 35%

**COSTE EN TIENDA/PROBABILIDAD DE VENTA:** 540 mo / 45%