

LA MINA DE HÂRDUR

Por Ramon Balcells

Mapas de Eneko Menica

En una montaña olvidada se haya la “Mina de Hârdur” un antiguo asentamiento enano que según cuentan las historias, encierra infinitas riquezas en forma de piedras preciosas. Durante décadas grupos de aventureros, atraídos por las historias de taberna contadas por viejos enanos pioneros, buscaron su ubicación y ninguno a dado con su paradero y con el paso del tiempo, la historia de la mina se convirtió en leyenda y se adorno con mil y una maldiciones para evitar que jóvenes incautos salieran en su búsqueda. ¿Qué hay de cierto en las leyendas? ¿Qué se esconde tras el velo de mentiras?

Inicio

Los Pjs serán contratados por el hechicero Hol’na, el cual ejerce de alquimista y tiene mucha destreza para crear contenedores místicos de gran calidad.

Les explicará que ha encontrado la mina perdida de Hârdur, el mítico pionero del Clan Aplastacraneos.

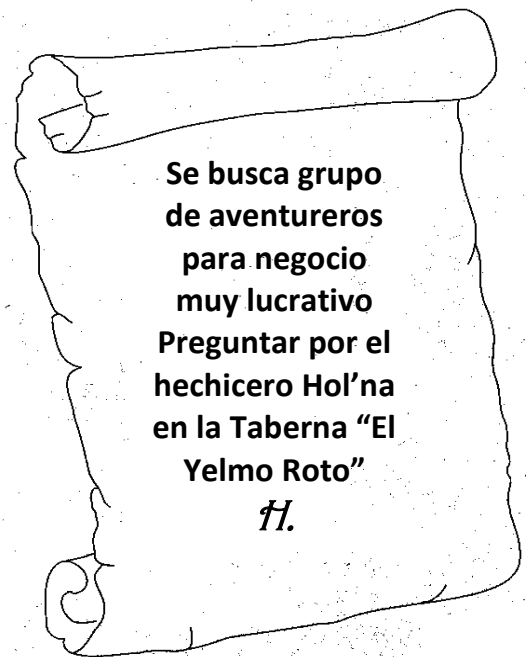
Tiene un mapa con su ubicación exacta y necesita que un grupo de valerosos aventureros confirme la veracidad de su hallazgo.

Les pagará una considerable suma de dinero (150 po por PJ) , ya que la mina se encuentra ubicada en una zona montañosa conocida como “Paso del orco”, infestada de trasgos y otras criaturas.

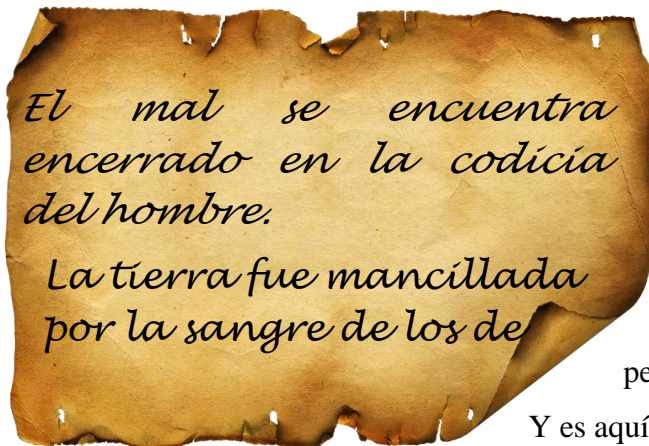
Si aceptan les indicará la ruta que deben seguir. Si los Pjs intentan renegociar el precio, puede subir hasta 175 po, pero no más ya que llamaría la atención sobre la peligrosidad o el interés que tiene el hechicero en la mina.

La verdad.

Hol’na es un hechicero malvado, que fabrica contenedores místicos mediante joyas de gran valor, aunque su objetivo principal es liberar a un demonio muy poderoso que fue encerrado en una poderosa gema de contención y que según cree, fue sepultada por hechiceros elfos en esa región. La magia malvada que desprende la gema puede ser la causante de las leyendas que rodean la mina perdida de Hârdur Aplastacraneos.



Hol'na ha decidido a encontrar el paradero de la gema, realizó una exhaustiva investigación durante meses hasta que encontró un diario de un cazador de demonios que había sido contratado por el clan Aplastacraneos para que averiguara el estado de los enanos que trabajaban en la mina. El cazademonios fue el único superviviente de la expedición y marco la ubicación de la mina en un mapa, así como numerosas advertencias sobre el mal que anidaba en esa montaña.



El hechicero se puso manos a la obra, eliminó al cazademonios y con él, la última persona que conocía lo que contenía la mina.

Era el momento de encontrar a un grupo lo suficientemente inexperto y hábido de aventuras que aceptaran su propuesta sin pensarlo mucho.

Y es aquí donde entran los PJs.

El demonio

Este se encuentra atrapado en una enorme gema de unos 15 centímetros de diámetro y formada por la fusión de varios diamantes, rubies y aguamarinas. Esta gema fue hallada por varios mineros al servicio de Hârdur, pero la dañaron en su extracción y tiene una pequeña brecha de la que emana pura maldad. Esto causa varios efectos que son visibles a muchos kilómetros de distancia.

1. Actúa como una baliza para seres malvados que se ven impulsados hacia la gema. Por eso la zona esta llena de trasgos y otras criaturas malvadas.
2. Los que se encuentran a menos de diez metros de la gema pueden volverse locos si no superan un CD-15 de Voluntad y atacar a todo el que se encuentre a su lado.
3. Cualquiera que sostenga la piedra con las manos desnudas deberá superar un CD-25 de VOL o invertir su comportamiento a malvado.
4. Cualquier PJ que se considere malvado estará atado al servicio de la piedra y deberá hacer todo lo posible para liberar al demonio. Durante ese tiempo aumentará sus atributos de FUE, DES y CON en +3. Una vez rota la contención, el demonio devorará al PJ como premio por los servicios prestados.

Camino a la mina – 2 días

La zona montañosa tiene un terreno difícil y avanzar es lento, laborioso y no exento de peligros. La zona esta llena de trasgos, orcos y hasta algún gigante de las colinas dispuesto a merendarse al grupo, sin olvidar la flora y fauna del lugar como pueden ser los lobos o los leones de las cavernas.

Para alcanzar la mina deberán recorrer “El paso del orco” durante dos días. Cada 4 horas realiza un control con 1d10, cualquier resultado comprendido entre el 6 y el 10 indica un encuentro al azar. Durante la noche la posibilidad de ser atacados por monstruos u otras criaturas se incrementa y cualquier resultado entre 4 y 10 indicará un encuentro.

La Mina de Hârdur

Finalmente llegan a su destino. Es un pequeño claro rodeado de rocas caliza y algo de vegetación que en su mayoría son matorrales y hierba de pasto. El lugar esta bastante escondido en el interior del laberinto que forma “El paso del orco”, una serie interminable de rutas que cruzan la formación rocosa.

El aspecto de la mina es deplorable, lleva décadas por no decir siglos abandonada y las dos edificaciones que hay en la parte exterior de la mina están a punto de caerse.

Un raíl cruza el claro y separa las dos edificaciones hasta que se pierde en la oscuridad de la mina. En el suelo del claro hay herramientas rotas, una vagoneta tumbada cubierta de óxido, cuerdas y mantas podridas, así como otro equipo de aventurero maltrecho por las inclemencias del tiempo.

Hay muchas marcas de pisadas en toda la zona, varias de ellas son de trasgos y otros animales salvajes que han sido atraídos a la zona por la energía de la piedra. Lo cierto es que cuándo lo estimes oportuno, un ogro les atacará de forma totalmente enajenada y no cesará hasta que no quede nadie en pie.

Ogro (Grande, Trasgo) Nivel 2

PV: 40

CA: 14 (+1 por armadura de pieles)

Competencia: +2

Iniciativa: 0

Impacto: +4

Arma: 2d6+4 (Espadón)

TS: Ref +0 / For +4 / Vol -1



Cuando lo eliminen podrán acceder al interior de la mina que se encuentra en una oscuridad total (*Sin visibilidad*) y podrán notar como algo malvado habita en el interior de la mina, es una maldad que se respira en el aire.

NIVEL 0 DE LA MINA

1. **Habitación de guardia:** Hace mucho tiempo que nadie duerme allí, el techo esta lleno de agujeros por los que se puede ver el cielo. Las camas están rotas y las mantas roídas por las ratas. Hay un pequeño armario con ropas de trabajo, algunos picos y palas oxidados por el paso del tiempo y la humedad. Si remueven mucho el lugar, especialmente las camas, serán atacados por dos ciémpies gigantes.

Ciémpies gigantes (Bestia, Pequeño)

Nivel: 1 **CA:** 13 **Iniciativa:** +2 **Talento:** Tregar

PV: 9 **MOV:** 12 **At. Mordisco:** 1d4+2 / Daño adicional Veneno 3d6)

TS: Ref +2 / For +1 / Vol +0

2. **Almacén:** Esta en ruinas. El techo se derrumbo y destrozo varias cajas de madera con equipo de minería, alimentos, agua, forraje para los caballos, etcétera. Esta lleno de telarañas y es el hogar de una araña gigante que eligió el edificio como un espléndido cúbil para poner sus huevos. La araña gigante no esta muy dispuesta a poner en peligro su nuevo hogar y sólo asaltará a los PJs que busquen entre los escombros.
3. **Habitación:** Una puerta de madera que sólo se sujeta por una bisagra. Al otro lado hay una cama rota y un armario. El polvo y la suciedad lo cubre todo, pero no hay nada de interés en ninguna parte. Un control de Inteligencia con una CD-15 revelará a los PJs que alguien derribo la puerta de una patada hace mucho tiempo (fue un miembro del grupo del cazademonios).
4. **Habitación:** Una habitación doble que no ha corrido mejor suerte que el resto de la mina. Los pocos muebles que contiene están rotos y las camas son un hervidero de chinches y otros insectos. No hay nada remarcable en la habitación.
5. **Montacargas:** Un mecanismo de poleas permite descender a los niveles inferiores de la mina. El montacargas esta todavía operativo y es lo suficientemente grande para albergar a cinco personas y soportar su peso. Pero se detendrá en el Nivel -1 habitación 5 y no podrá descender más allá, ya que no profundizaron el hueco del montacargas.
6. **Pozo de ventilación:** Unas escaleras llevan a un profundo agujero que permite la entrada de aire a los niveles inferiores. Se puede descender al nivel inferior pero hay que superar un CD-15 en Destreza o caer 36 metros y sufrir 9d6 puntos de daño. Los Pjs aparecerán en el nivel -3.
7. **Almacén:** Hay varios esqueletos de enanos esparcidos por la estancia. Todos han sufrido una muerte violenta y en sus melladas armaduras de cuero hay marcas de impactos realizados con armas cortantes. Si los PJs entran en la habitación, los esqueletos cobrarán

vida en pocos segundos y atacarán a los PJs. Entre los nueve enanos hay un esqueleto humano que también se levanta para atacar a los PJs, era miembro del anterior grupo y sus ropajes lo identifican como un pícaro.

Esqueletos (Maligno, Medio, Muerto Viviente)

Nivel: 1 **CA:** 13 **Iniciativa:** +2 **Talento:** Visión en la oscuridad

PV: 12 **MOV:** 12 **At. Mordisco:** 1d6+2 (espada corta) 1d8 (martillo de guerra)

TS: Ref +2 / For +2 / Vol +0 **Invulnerabilidad:** V **Vulnerabilidad:** G



El almacén fue el último reducto de resistencia de los enanos, intentaron resistir a la maléfica influencia del demonio, pero finalmente se volvieron locos y se mataron entre ellos.

Hay un pequeño pergamino amarillento por el paso del tiempo y con manchas de sangre, pero cualquier enano puede leerlo o cualquiera

Hemos sido atacados
por el mal que habita
en la mina
nuestros hermanos se
volvieron locos y se
mataron entre ellos.
Ahora el mal que los
afecto, tambien nos
esta corrompiendo el
espíritu.

“Hemos sido atacados por el mal que habita en la mina. Nuestros hermanos se volvieron locos y se mataron entre ellos. Ahora el mal que los afecto, tambien nos esta corrompiendo el espíritu.”

NIVEL -1 DE LA MINA

1. **Pozo de ventilación:** Es un agujero en el techo y el suelo que une los niveles 0 y -3. Caer desde este nivel causa 6d6 puntos de daño.
2. **Veta de hierro:** Los enanos estaban trabajando en esta zona cuando se desató la locura. Hay un par de esqueletos mirándose frente a frente con los picos clavados en el pecho. No hay nada de interés o relevante.
3. **Pozo de ventilación 2:** Otro agujero de 12 metros de profundidad que permite renovar el aire de la cueva inferior. Este agujero es muy humedo y su descenso es muy difícil CD-20, por suerte hay una charca que salvará a los PJs de sufrir más daños. La caída les causará 1d6 puntos de daño por las magulladuras. En la cueva hay cajas con botellas de vino pasado por los años, algunas de ellas están abiertas con una palanca y su contenido esparcido por el suelo de la cueva, como si alguien lo hubiera hecho en un arrebato de ira. Nota: Así fue, el guerrero del anterior grupo perdió la compostura, pensando que encontrarían riquezas y sólo encontraron vino y en mal estado.
4. **Túneles de plata:** Hay varios túneles que se pierden en la cueva y de los que extraían plata. La zona es un filón importante de este material. Hay cinco enanos que fallecieron en los túneles y ahora son esqueletos que se levantarán cuando alguien se interese por la plata de las paredes.
5. **Montacargas:** Si los Pjs han usado el montacargas para descender, iniciarán el nivel en esta habitación.
6. **Habitación de Hârdur:** Es una habitación pequeña, con los muebles indispensables, una cama, una mesa y un armario. Alguien escribió “Piedra del demonio” en las paredes y los muebles, usando un cuchillo en los muebles y sangre en las paredes. Además, en una de las paredes hay una puerta secreta con unas escaleras que descenden al nivel inferior y llevan al templo (habitación 9 del nivel -2) donde se encuentra la gema contenedora del demonio. En el armario podrán encontrar el Martillo de Hârdur un arma mágica +1/+2 contra *Muertos*.
7. **Despensa:** Comida putrefacta y apestosa. Hay 20 p.o escondidas entre las cajas y barriles de cerveza enana.
8. **Montacargas:** El montacargas está estropeado y sólo un PJ con la profesión “*Erudito*” o la Artesanía “*Constructor*”, podrán arreglarlo para descender al nivel inferior. Para lograrlo deberán superar un control de DES o INT con un CD-20. En la pared sur hay una puerta secreta que lleva a otra habitación donde guardaban los lingotes de plata y de oro.
9. **Túneles de oro:** Varios túneles señalizados como vetas de oro. En las paredes hay mucha sangre seca y marcas de lucha por todas partes. En este lugar se encontraran dos Ghasts, con

ropajes de guerreros humanos. Son los dos guerreros del grupo del cazademonios que murieron en estos túneles.

Ghasts x2 (Maligno, Medio, Muerto Viviente)

Nivel: 3 **CA:** 13 **Iniciativa:** +4 **Talento:** Visión en la oscuridad 24 m. **PV:** 30 **MOV:** 10

At. Mordisco: 2d8+3 (mordisco) 2d6+2 (garras/paralizante CD 11)

TS: Ref +2 / For +2 / Vol +0 **Invulnerabilidad:** a la expulsión

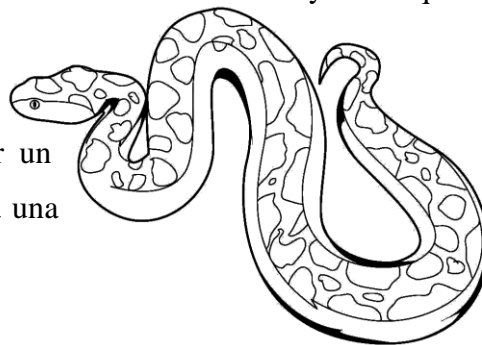
Resistencia: O



- 10. Caja fuerte:** Hay un total de 50 lingotes de plata y 20 de oro. Los lingotes de plata tienen un valor de 50 p.o y pesan 1 kilo la unidad. Los lingotes de oro valen 75 p.o y pesan 1,5 kg.

NIVEL -2 DE LA MINA

- 1. Pozo de ventilación:** El agujero lleva hasta el nivel -3. Caer desde este punto causa 3d6 puntos de daño. Aparecen en la zona nº10 del mapa.
- 2. Túneles de diamantes:** Cuando los PJs lleguen al túnel con alguna fuente de luz, podrán ver como esta se refleja en las piedras preciosas que emergen de la roca. Hay cientos de ellas, rubies, diamantes, esmeraldas, madreperlas, aguamarinas, onices... de todas las clases y tamaños. Pero también podrán ver que la maldad a corrompido la mina y las paredes supuran un líquido negro pegajoso y maloliente. El hedor es casi insoportable y deberán superar un control de Fortaleza contra una CD-15 o sufrir un -1 a la Iniciativa y al Ataque durante 5 turnos completos.
- 3. Charca:** Hay un pequeño banco de arena y una concentración de agua fría. En el techo se puede ver un agujero que lleva a la sala nº3 del nivel -1. En el agua una serpiente marina gigante



Serpiente marina gigante (Bestia, Grande, Venenosa)

Nivel: 2 **CA:** 13 **Iniciativa:** +4 **Talento:** Nadar, vista ciega.
PV: 20 **MOV:** 12 **At. Mordisco:** 2d4+1 mordisco (Veneno 2d6 CD 11)
TS: Ref +3 / For +1 / Vol +0

- 4. Final de la vía férrea:** La vía para las vagonetas se termina en esta sección de la mina, en la que hay una pequeña concentración de agua. Sin nada de interés.

5. **Vetas de diamantes:** Esta parte de la mina a sido sobreexplotada y apenas quedan piedras preciosas en las paredes. En uno de los túneles hay una sección derribada. Era una antigua puerta secreta y el lugar donde los elfos encerraron la piedra preciosa en un altar de contención, pero Hârdur encontro el templo y lo profano al quedarse cautivado por la magia de la gema. La puerta secreta lleva a la habitación nº8,
6. **Vetas agotadas:** Ya no queda ningún mineral en las paredes de estos túneles, pero son vigilados por el mismo Hârdur, convertido en un muerto viviente, pero cuya voluntad todavía lo empuja a golpear las paredes y extraer minerales. A medida que se acerquen podrán escuchar el sonido de un pico al golpear la roca y si lo siguen, se toparan con el que un día fue el líder de los “Aplastacráneos”, convertido en un muerto viviente al servicio de la “piedra demonio”

Hârdur Ghast (Maligno, Medio, Muerto Viviente)

FUE 16 **DES** 17 **CON** 16 **INT** 12 **SAB** 14 **CAR** 12

Nivel: 3 **CA:** 17 **Iniciativa:** +4 **Talento:**

Visión en la oscuridad 24 m.

PV: 35 **MOV:** 10 **At. Mordisco:** 2d8+3 (mordisco)

2d6+3 (garras/paralizante **CD** 11)

TS: Ref +3 / For +3/ Vol +2

Invulnerabilidad: a la expulsión. **Resistencia:** O

Equipo: Cota de mallas +1

7. **Montacargas:** El mecanismo fue dañado por los enanos que huyeron de la influencia de la gema. No se puede descender a este nivel desde el montacargas si no se repara en el piso superior. **Nota:** leer Nivel -1 Sala nº8 para más información. Al lado derecho del montacargas hay unas escaleras que llevan a la sala nº3.
8. **Sala del guardia:** Es una habitación con una mesa y un armario lleno de extrañas piezas de metal: brazos, piernas, manos. Hay una importante cantidad de extremidades metálicas esparcidas por el suelo, incluyendo una cabeza de metal. Son los restos de un gólem guardian de la gema, creado por los elfos para custodiar el lugar en que se guarda la gema maldita. Los enanos lo activaron al derribar la puerta secreta y lo destruyeron. No sabían lo que ocurriría después, de haberlo sabido hubieran cubierto de rocas la pared y se habrían ido sin mirar atrás. Entre las piezas del gólem pueden encontrar su corazón, un rubí que contenía la magia élfica que dotaba de vida al constructo. Pueden obtener 100 p.o si la venden.



9. Sala de contención: Es la sala más grande de toda la mina. Su estilo es élfico y las paredes están repletas de glifos mágicos, todos de contención y defensivos, pero han sido rotos por golpes de picos y martillos (los enanos que se vieron influenciados por la gema). En cada lado de la habitación hay tres columnas, formando un pasillo que termina en un altar, donde reposa una gema enorme. Dicha gema esta formada por la fusión de decenas de piedras preciosas y parece que tiene vida, pues late con un fulgor cromático. **Nota recordatoria: Efecto de la gema nº2:** Los que se encuentran a menos de diez metros de la gema pueden volverse locos si no superan un CD-15 de Voluntad y atacar a todo el que se encuentre a su lado.

En mitad de la sala hay un solo humanoide armado con dos espadas cortas, sus brazos están flácidos a sus lados, pero sostiene las armas con firmeza. Sus ropajes lo identifican como un ladrón, que les atacará si superan la TS. Es el último de los miembros del grupo del cazademonios y ha sido controlado por la entidad que se encuentra atrapada en la piedra.

Oni'ma, ladrón semielfo (Semielfo, Humanoide, Medio)

FUE 13 **DES** 18 **CON** 13 **INT** 17 **SAB** 10 **CAR** 13

Nivel: 3 **CA:** 17 **Iniciativa:** +4 **Talento:** Sentidos agudizados, Linaje Feérico **PV:** 50 **MOV:** 12

Bonus Competencia: +3 **AT:** 1d6+1 (Espada corta) **TS:** Ref +4/ For +1/Vol +0

Equipo: Cuero tachonado +1, dos espadas cortas, ganzúas, yesca y pedernal, una poción de curación, 15 p.o

Cuando terminen con él, la influencia de la gema se romperá y con sus últimas palabras les dirá “¡*Debéis elgir!*” y morirá.

La elección se refiere a qué piensan hacer con la gema de contención. Si la sacan de la mina su influencia se extenderá, si la destruyen liberarán la esencia del demonio que regresará al abismo durante 100 años y si la vuelven a encerrar, siempre queda la posibilidad de que otro grupo la encuentre o que el mismo hechicero que les metió en este lío acuda en su busca, sin olvidar el hecho de que pueden caer bajo su influencia al abandonar la sala y vuelven a tener un grave problema.

Es un momento crucial para los jugadores y su decisión puede motivar nuevas partidas en un futuro, sin olvidar que si sobreviven pueden ir en busca del hechicero Hol'na para pedirle explicaciones. Aunque eso amigos míos es otra historia.