

# La mina de Gönihurd

*Aventura de rol autogenerable  
para juegos de la vieja escuela*

*por Eneko Menica*



¿Quién es Gönihurd?, ¿Qué pasa en su mina?, ¿Qué lleva a un grupo de aventureros a adentrarse en ella?...

Te ayudamos a contestar estas preguntas y muchas otras. En veinte minutos tendrás una gran aventura a medida lista para sorprender a tus jugadores.



# ¿Qué es esto que tienes en las manos?

Si has leído la contraportada ya sabrás que esto no es realmente una aventura, es más bien una pequeña ayuda para poder crear una. Contiene tres planos y unas cuantas tablas aleatorias con elementos para crear un argumento y dar vida a la cada una de las estancias de una mina.

Este libreto se puede usar de diferentes maneras. Ninguna de ellas es mejor que las demás y tampoco hay porque ceñirse a una sola:

- Puedes abrazar el caos y crear tu aventura de forma aleatoria, realizando las tiradas que se te piden y usando de forma estricta las opciones que los dados han seleccionado para ti.
- Puedes olvidarte de los dados y elegir directamente entre las opciones que se te presentan. A fin de cuentas, tú eres quien mejor conoce a tus jugadores y sus gustos. Prepárale algo a medida.
- Puedes obviar las opciones que este libreto te propone e inventarte tu propio argumento y eventos. Adelante, probablemente sean más interesantes que los que se le han ocurrido al humilde autor de este documento.

Personalmente te aconsejo que crees la aventura ajustándote a los resultados de los dados, con los pequeños añadidos y personalizaciones que tu inspiración te dicte. Posteriormente, durante el desarrollo de la partida, puedes modificar esos resultados iniciales para ajustar la dificultad a las capacidades de tu grupo y el argumento al desarrollo de la partida. Pero recuerda que no todos los encuentros y retos tienen por qué ser asequibles, a veces la única opción es la huida.: que tus jugadores no se sientan seguros de su victoria (o incluso de su supervivencia) es uno de los ingredientes más importantes para una partida realmente memorable. Y ya sabes lo que dicen “*Sin riesgo no hay gloria*”.

Sí, me has pillado, todo esto es un vil truco para que escribas una aventura, para convertirte en un escritor empedernido de aventuras roleras. De hecho, te animo a que publiques la aventura que confecciones siguiendo esta guía, porque esa será tu aventura, no la mía.

## CREAD, MALDITOS...

**Eneko Menica**  
2016



- ¿Dónde está la mina? tira 1D6:

- 1: aislada en un valle casi inaccesible en las remotas montañas del carnero.
- 2: apenas a dos días de viaje de la helada capital del condado de Kierbs.
- 3: en el límite más occidental de las inexploradas tierras del caos.
- 4: en el desértico continente sur.
- 5: en la frondosa selva de Quetzalp'n.
- 6: en una pequeña y solitaria isla del archipiélago de las tormentas.

Desarróllalo algo más: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

- ¿Quién es Gönhurd? tira 1D4:

- 1: el hedonista gobernador imperial de esta aislada colonia.
- 2: un anciano y algo senil caudillo enano.
- 3: el tiránico sumo arconte de Vetusta.
- 4: el novato ingeniero a cargo de la mina.

Desarróllalo y crea un PJ interesante: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

- ¿Por qué han huido los mineros?

tira 1D4:

- 1: un malsano gas se ha extendido desde el nivel inferior. Los mineros que no han enloquecido han huido.
  - 2: una banda de repugnantes seres de ultratumba ha reclamado la mina para su maligno señor.
  - 3: han empezado a aparecer mineros sin cabeza en las galerías menos transitadas de la mina.
  - 4: no se sabe, un día todos los mineros desaparecieron. y nadie se ha atrevido a investigar que ha pasado
- Échale imaginación y dale tu toque: \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---



- ¿Por qué quieren los aventureros entrar en la mina? tira 1D6:

- 1: Gönhurd les ha contratado para investigar que está pasando en la mina e intentar solucionarlo
- 2: van a aprovechar que la mina está vacía para entrar y llevarse todos los rubíes que puedan.
- 3: un aventurero es hermano de uno de los mineros desaparecido y quiere rescatarle.
- 4: han llegado huyendo de una horda de orcos. Parecen tener miedo a entrar, pero han acampado fuera. Será mejor buscar otra salida.
- 5: un mago drogado les ha revelado que una de sus galerías lleva a la ciudad de oro de los gnomos.
- 6: la mayor compañía minera del imperio cree que en los niveles inferiores hay hierro arcano y les ha contratado para conseguir unas muestras.

*Esto se pone interesante. Dale una vuelta:*

- ¿Quién es realmente Gönhurd? tira 1D4:

- 1: el líder de un oscuro culto que atrae incautos a la mina para morir en nombre de su impío dios.
- 2: el cuerpo de Gönhurd ha sido poseído por un parásito. Sus hermanos necesitan nuevos anfitriones para abandonar la mina y extenderse por el mundo.
- 3: un hechicero loco que necesita unos conejillos de indias para probar las defensas de su nuevo refugio.
- 4: un antiguo enemigo de los aventureros que les ha embaucado para enviarles a una muerte segura.

*Desarrollalo un poco, que aquí está el meollo de la aventura:*

**Resumen:** aquí puedes escribir un **resumen del resultado de las tiradas** y aprovechar para ampliar un poco el argumento y darle tu toque, que seguro que se te han ocurrido ideas geniales que no están en las tablas. Un ejemplo para un resultado en las tiradas de 4, 1, 1, 4 y 2:

*Los aventureros han acabado en la mina huyendo de una orda de orcos del desierto. Tienen la esperanza de encontrar otra salida, pero no saben que en el fondo de la mina vive una antigua raza de parásitos inteligentes.*

*Los parásitos buscan anfitriones para salir de la mina y emiten un gas enloquecedor para controlarlos. El gas ha hecho que los mineros huyan.*

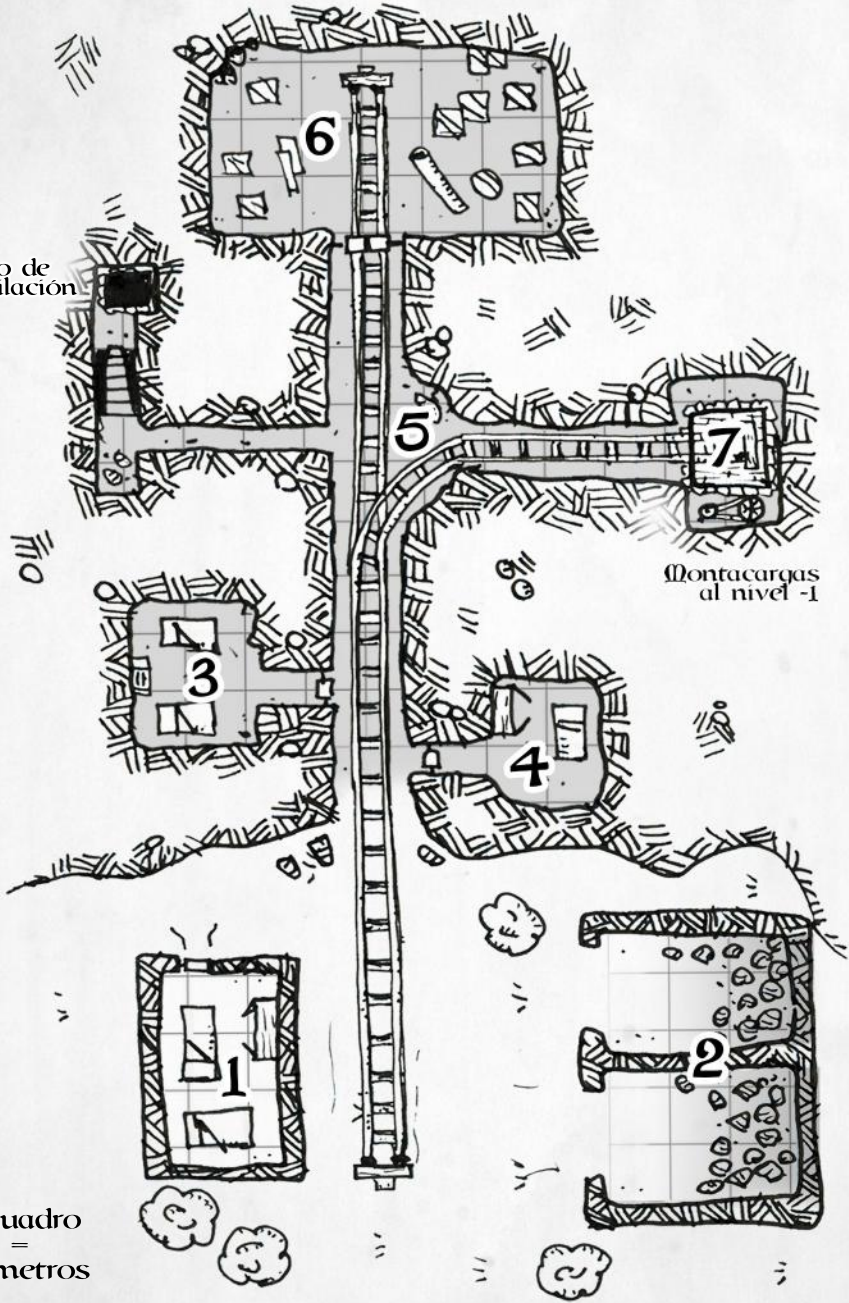
*En una visita a los complejos mineros de la periferia han conseguido infectar incluso a Gönihurd, gobernador imperial de la región, que ahora está preparándole una visita guiada al mismísimo emperador y su corte.*





# Nivel 0: donde todo empieza...

Dozo de ventilación



Montacargas al nivel -1

1 cuadro  
= 2 metros

~ Estancia 1. Cabaña de madera. Tira 1D6:

- 1-2: está abandonada, nada que reseñar.
- 3: hay una pila de libros a medio quemar.
- 4-5: 2D4 goblins se despiertan asustados y comienzan a buscar sus armas.
- 6: por cada PJ que entre tira 1D6, con 1 el viejo techo se desploma sobre ellos.

*Complétalo o inventa algo:* \_\_\_\_\_

---

---

---

~ Estancia 2. Carbonera. Tira 1D4:

- 1: nada interesante, solo mucho carbón.
- 2: por cada PJ que entre tira 1D6, con 1 el suelo se desploma hasta el sótano.
- 3: hay un farol colgado de un gancho.
- 4: alguien ha dibujado con carbón en la pared un tosco plano del nivel 0.

*Complétalo o inventa algo:* \_\_\_\_\_

---

---

---

~ Est. 3 y 4. Dormitorios. Tira 1D4:

- 1: mucho polvo y nada más.
- 2: hay un saco 1d10 monedas de oro.
- 3: una serpiente sale de entre las sábanas y se lanza sobre el PJ más cercano.
- 4: Bajo una de las camas está el cadáver de un minero con cara aterrorizada,

*Complétalo o inventa algo:* \_\_\_\_\_

---

---

---

~ Estancia 5. Cambio de agujas. Tira 1D4:

- 1: se oye a lo lejos un grito de terror
- 2-3: el cambio de agujas se activa solo atrapando el pie de uno de los PJs al azar.
- 4: Una nube de murciélagos ataca a los PJs apagando además todas sus luces.

*Complétalo o inventa algo:* \_\_\_\_\_

---

---

---

~ Estancia 6. Almacén. Tira 2D4: Aplica los 2 resultados

- 1: hay una caja volcada con pociones de curación rotas. Un par de ellas están intactas.
- 2: 2D4 orcos se abalanzan sobre los PJs.
- 3: por cada PJ que entre tira 1D6, con 1 una pila de toneles se desploma sobre ellos.
- 4: hay un reguero de sangre hasta los raíles.

*Complétalo o inventa algo:* \_\_\_\_\_

---

---

---

~ Estancia 7. Montacargas. Tira 1D6:

- 1: el mecanismo no se puede arreglar
- 2-3: hay un grupo de hormigas gigantes dispuestas a defender su nuevo nido.
- 4: por cada PJ que suba tira 1D6, con 1 el montacargas se desploma al nivel -1.
- 5-6: falta una pieza para hacer funcionar el mecanismo. Está en la estancia [tira 1D6].

*Complétalo o inventa algo:* \_\_\_\_\_

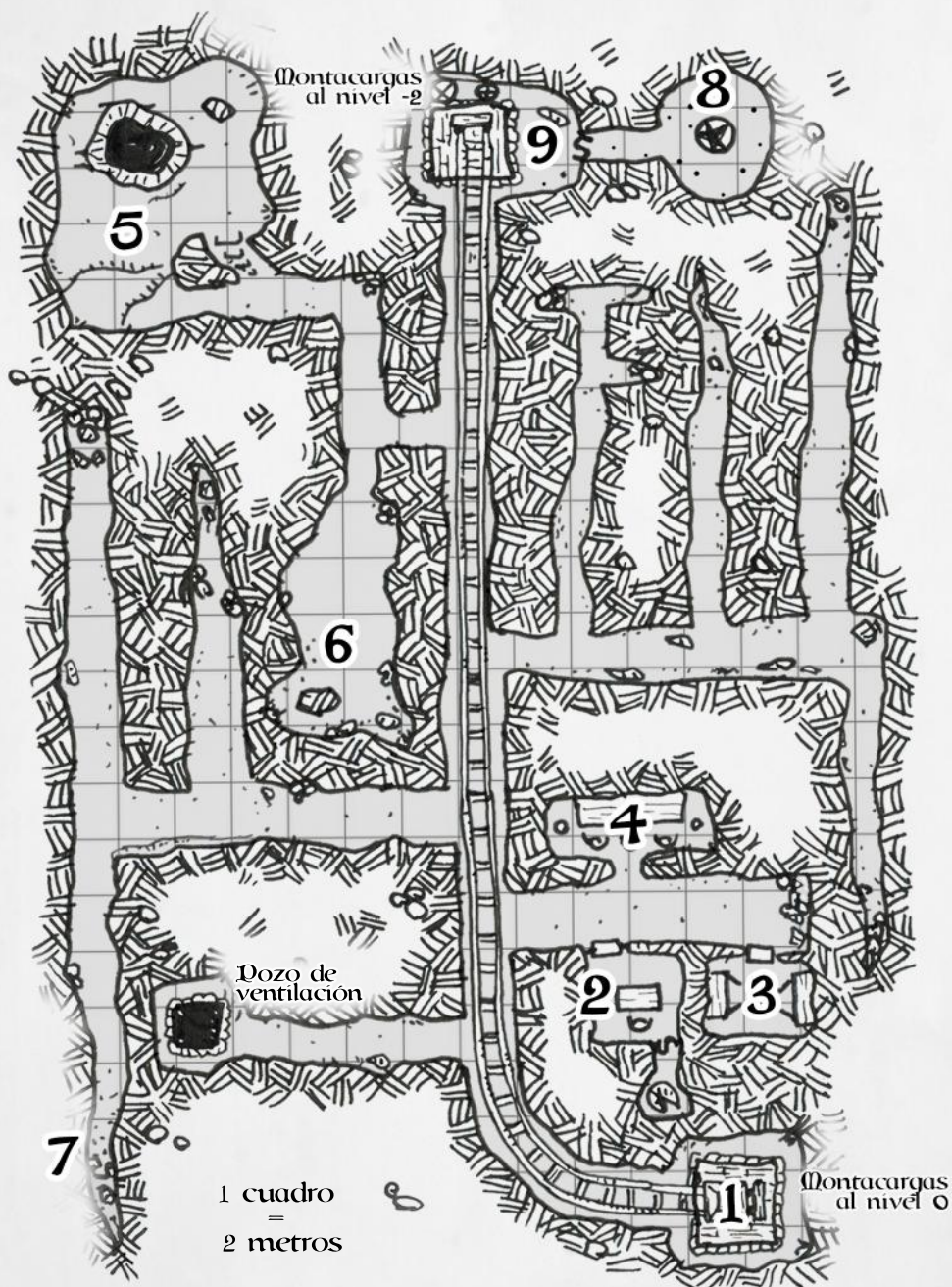
---

---

---



# Nivel -1: la cosa no es tan sencilla...





– Estancia 1. Montacargas. Tira 1D4:

- 1: hace un frío antinatural en todo el nivel.
- 2: 1D4 necrófagos dejan de devorar el cadáver de un minero y atacan a los PJs.
- 3: 1D4 cartuchos de ‘dinamita’ escondidos.
- 4: se detiene con un fuerte chirrido.

El montacargas no volverá a funcionar.

Complétalo o inventa algo: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

– Est. 2, 3 y 4. Oficinas. Tira 1D6:

- 1: en un cajón hay un plano del nivel -1.
- 2-3: hay un cofre cerrado con 1D6 rubíes.
- 4-5: 1D4 mineros locos se levantan de las sillas y atacan a los PJs gritando incoherencias.
- 6: en los cajones hay una trampa de agua.

Complétalo o inventa algo: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

– Estancia 5. Gran caverna. Tira 2D4:

*Aplica los 2 resultados*

- 1: una corriente apaga las luces de los PJs.
- 2: por cada PJ que entre tira 1D6, con 1 resbala por el suelo hacia el enorme agujero.
- 3: un gas asfixiante surge del agujero y se va extendiendo por todo el nivel.
- 4: las paredes están repletas de extraños grabados. Parecen antiguos textos arcanos.

Complétalo o inventa algo: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

– Est. 6 y 7. Galerías y cuevas. Tira 1D6:

- 1: estas galerías parecen interminables.
- 2-3: por cada PJ que entre tira 1D6, con 1 comienzan a caer piedras del techo.
- 4: dios santo! la galería es el interior de un gran gusano. Los PJs sufren daño por ácido.
- 5-6: hay 1D6 rubíes en bruto en las paredes.

Complétalo o inventa algo: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

– Estancia 8. Pequeño templo. Tira 2D4:

*Aplica los 2 resultados*

- 1: una extraña paz reconforta a los PJs.
- 2: hay una ofrenda de 1D20 monedas de oro a los pies de la estatua del dios.
- 3: la puerta se bloquea y el templo comienza a llenarse rápidamente de agua.
- 4: la estatua de bronce ataca a los PJs.

Complétalo o inventa algo: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

– Estancia 9. Montacargas. Tira 1D6:

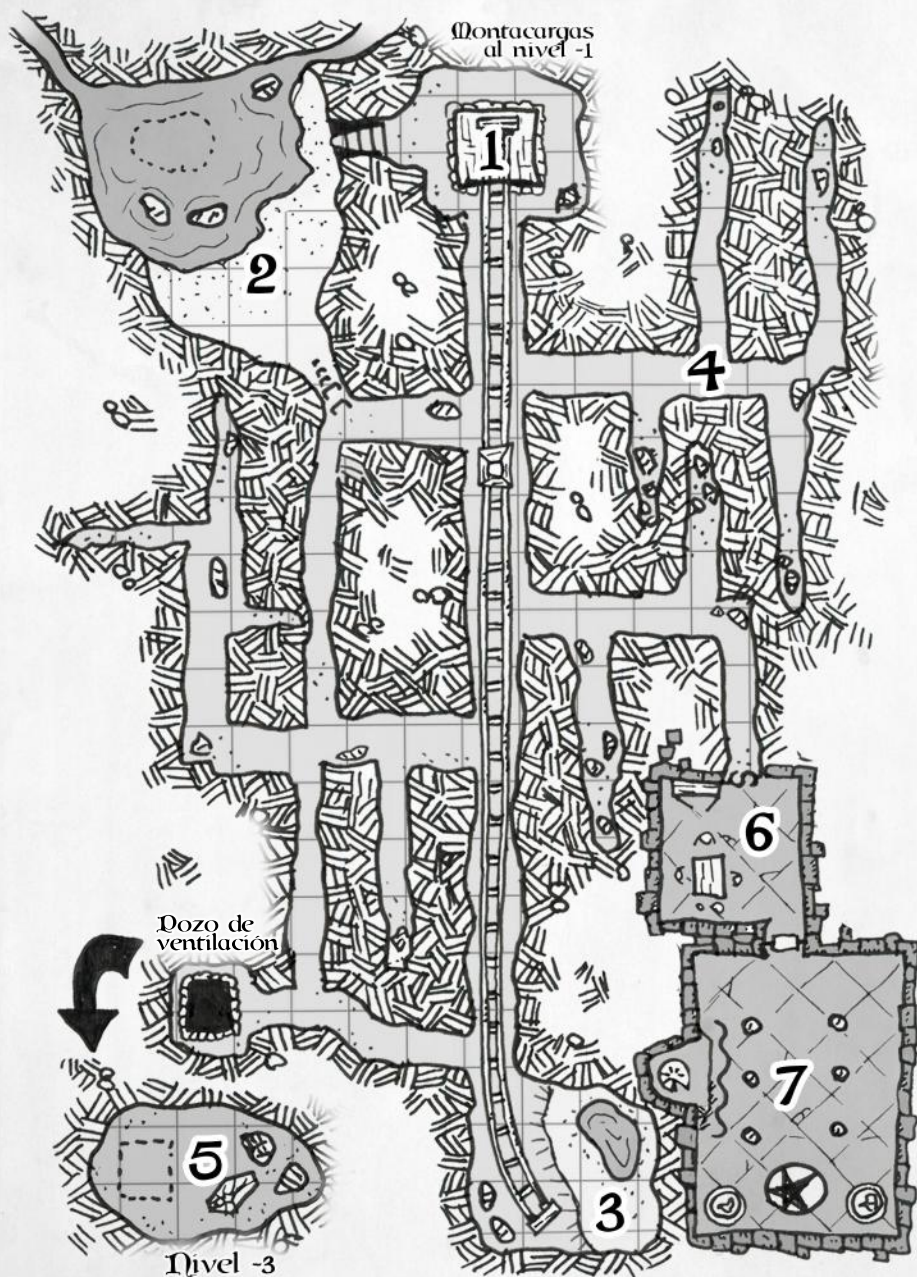
- 1-2: 1D6 grandes arañas anidan en el hueco.
- 3: el mecanismo no se puede arreglar.
- 4: por cada PJ que suba tira 1D6, con 1 el montacargas se desploma al nivel -2.
- 5-6: falta una pieza para hacer funcionar el montacargas. Está en la estancia [tira 1D8].

Complétalo o inventa algo: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# Nivel -2: bien está lo que bien acaba...¿o no?





~ Estancia 1. Montacargas. Tira 1D4:

- 1: una vagoneta llena de cabezas llega a gran velocidad estrellándose contra los PJs.
- 2: las paredes parecen latir con vida propia.
- 3: el montacargas se atasca a dos metros del suelo y es imposible hacerlo funcionar.
- 4: todo el nivel esta cubierto de hielo.

Complétalo o inventa algo: \_\_\_\_\_

~ Est. 2 y 3. Playas subterráneas. Tira 2D4:

- 1: el agua tiene poderes curativos.
- 2: está habitada por un pulpo gigante.
- 3: en el fondo hay un cofre. contiene 2D20 monedas y 1D4-1 pociones de curación.
- 4: Hay una niebla que impide ver nada.

Complétalo o inventa algo: \_\_\_\_\_

~ Estancia 4. Galerías. Tira 1D4:

- 1: una gran masa de gas en llamas se dirige rápidamente hacia los PJs.
- 2: las paredes están cubiertas de obscenos dibujos pintados con sangre.
- 3: 1D4 mineros enloquecidos se lanzan a por los PJs armados con picos y palas.
- 4: todo está cubierto por un moho amarillo.

Complétalo o inventa algo: \_\_\_\_\_

~ Estancia 5. Nivel -3. Tira 2D4: Aplica los 2 resultados

- 1: en el ataúd descansa un vampiro.
- 2: la cueva está llena de huesos pisoteados.
- 3: en las paredes hay 1D10 rubies sin pulir.
- 4: 1D6 esqueletos atacan a los PJs.

Complétalo o inventa algo: \_\_\_\_\_

~ Estancia 6. Sala de estudio. Tira 1D4:

- 1: por cada PJ que entre tira 1D6, con 1-2 una guillotina baja por el marco de la puerta.
- 2: en la mesa hay una bola de cristal. Al tocarla, el PJ aparece en la estancia [tira 1d6]
- 3: entre los libros hay un extraño tomo carmesí que parece hablar en susurros.
- 4: en un cajón hay una daga ceremonial

Complétalo o inventa algo: \_\_\_\_\_

~ Estancia 7. Gran templo. Tira 2D6:

- 1-2: la gravedad funciona de forma rara, los PJs empiezan a flotar en el aire
- 3-4: 1D4 espectros surgen de una vasija de un extraño metal verde y atacan a los PJs.
- 5: sobre un altar hay una calavera de rubí.
- 6: 1D6 columnas se transforman en unas serpientes gigantes sedientas de sangre.

Complétalo o inventa algo: \_\_\_\_\_

A circular illustration on the right side of the page. It depicts a person in a small, simple boat on a river. The person is facing away from the viewer, looking towards a large, dark, rocky archway that spans the river. The archway is made of rough, textured rock. The river is calm, and the background is dark and shadowy, suggesting a cave or a deep gorge. The illustration is in a simple, line-art style.







This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no text or other markings on the paper.



## Por si quieres modificar los planos



Trono



Estatua



Baul



Altar



Escalera  
de mano



Sarcófago



Corriente  
de agua



Puente  
de piedra



Puente  
de madera



Lago



Fogata



Fuente



Pared ilusoria



Barrotes



Foso cubierto



Foso descubierto



Trampilla



Trampilla secreta

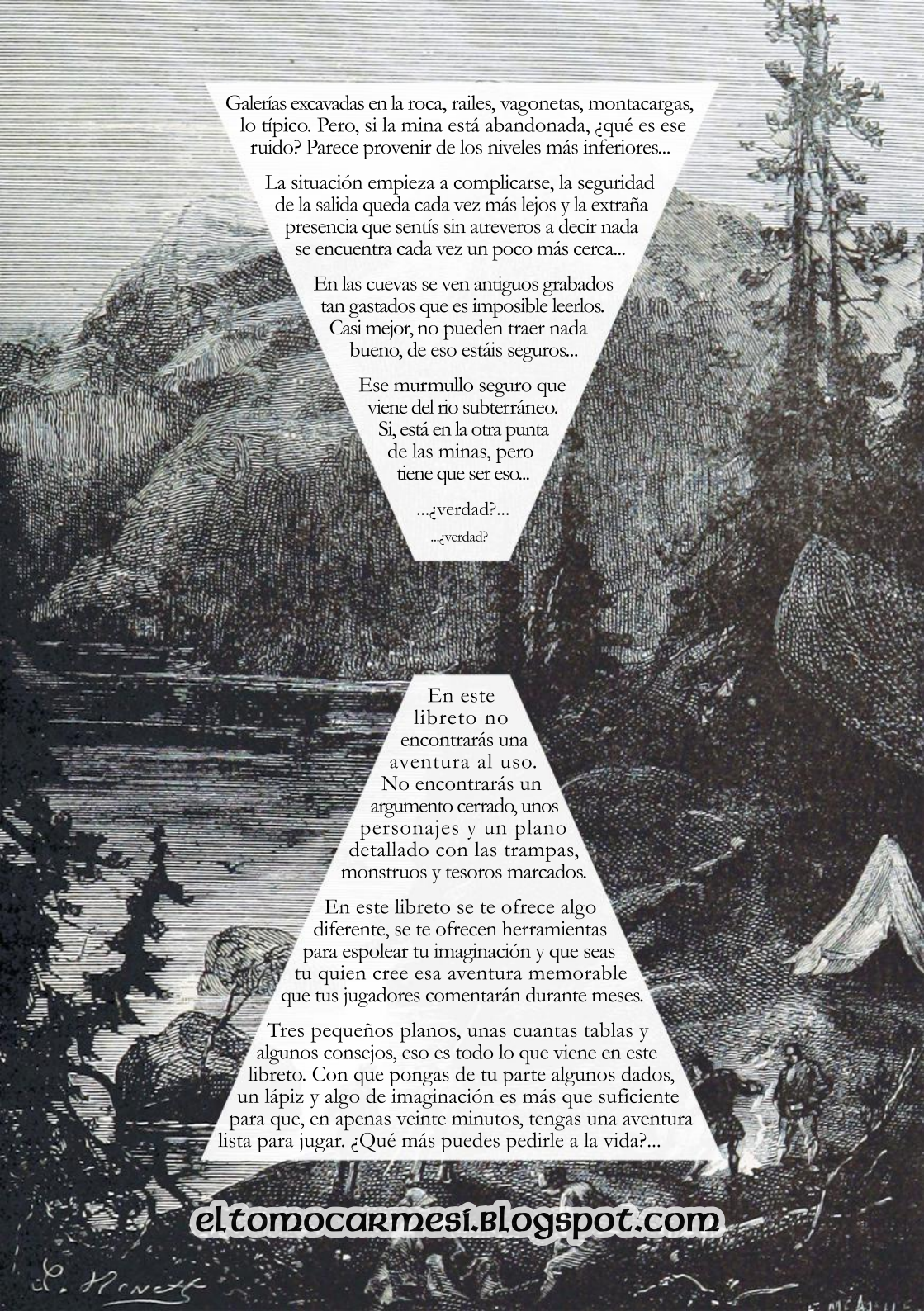


Trampa



Si hace mucho que no pasa nada interesante usa esta tabla. Tira 1D8:

- 1: un ciempiés gigante atraviesa la pared y ataca a los aventureros.
- 2: se nota un ligero temblor y comienzan a caer piedras del techo.
- 3: los aventureros se enredan en la tela de araña gigante que intenta devorarlos.
- 4: un gas de olor nauseabundo inunda la estancia. Tira 1D6: con 1-2 es inflamable
- 5: una ráfaga helada apaga las fuentes de iluminación de los aventureros.
- 6: se oyen pasos detrás de los aventureros. 2D4 mineros locos les están siguiendo.
- 7: un aventurero se da cuenta de que ha perdido un elemento de equipo importante.
- 8: Uno de los aventureros se ha separado del grupo y se ha desorientado. Toca buscarle, tira 1D6 para saber en qué estancia está.



Galerías excavadas en la roca, railes, vagonetas, montacargas,  
lo típico. Pero, si la mina está abandonada, ¿qué es ese  
ruido? Parece provenir de los niveles más inferiores...

La situación empieza a complicarse, la seguridad  
de la salida queda cada vez más lejos y la extraña  
presencia que sentís sin atreveros a decir nada  
se encuentra cada vez un poco más cerca...

En las cuevas se ven antiguos grabados  
tan gastados que es imposible leerlos.  
Casi mejor, no pueden traer nada  
bueno, de eso estáis seguros...

Ese murmullo seguro que  
viene del río subterráneo.  
Sí, está en la otra punta  
de las minas, pero  
tiene que ser eso...

...¿verdad?...

...¿verdad?

En este  
libreto no  
encontrarás una  
aventura al uso.  
No encontrarás un  
argumento cerrado, unos  
personajes y un plano  
detallado con las trampas,  
monstruos y tesoros marcados.

En este libreto se te ofrece algo  
diferente, se te ofrecen herramientas  
para espolear tu imaginación y que seas  
tu quien cree esa aventura memorable  
que tus jugadores comentarán durante meses.

Tres pequeños planos, unas cuantas tablas y  
algunos consejos, eso es todo lo que viene en este  
libreto. Con que pongas de tu parte algunos dados,  
un lápiz y algo de imaginación es más que suficiente  
para que, en apenas veinte minutos, tengas una aventura  
lista para jugar. ¿Qué más puedes pedirle a la vida?...

[eltomocarmesi.blogspot.com](http://eltomocarmesi.blogspot.com)

*L. H. H. H.*