

La ciudad sumergida

Antes de comenzar

Esta aventura está ambientada en el microescenario “*Ciudad sumergida*” incluido en el manual **Tiny Dungeon** 2ª edición. Los enemigos presentados en la aventura son los básicos que aparecen tanto en las cartas como en el manual con la excepción de la descripción de alguno de ellos, pero sus estadísticas son las mismas. Esta aventura está pensada para jugarla con ambientación estilo fantasía medieval (como dragones y mazmorras), por ello los personajes no tendrán conocimiento alguno de la tecnología desarrollada por la civilización que pobló la ciudad sumergida. Tal y como está descrita en el manual recuerda a *Stargate Atlantis* por lo que algunos pasajes de la aventura pueden recordar a tecnología de los atlantianos de dicha serie. Obviamente el narrador es libre de modificar todo aquello que crea conveniente y añadir lo que se le ocurra. También se ha utilizado la diosa Ondra de *Pillars of Eternity* pero se puede modificar o incluso eliminar si se desea durante la narración. Halfy está inspirado en el personaje de [@Halfgoblin1](#) roleado en twitter para el universo de **Coronaburgo**, desde aquí agradecer al usuario por permitir su uso en esta aventura.

Introducción

Un grupo de eruditos de la Torre Sin Nombre ha solicitado vuestros servicios. Debéis encontrar la Ciudad Sumergida. Os han entregado un mapa que han conseguido trazar analizando distintas leyendas. En dicho mapa se observa que hay que navegar lo más al norte posible, donde el aire gélido convierte el agua en cascotes de hielo. Por este trabajo os pagarán 750 monedas de oro (los jugadores podrán pedir que una parte se les pague por adelantado).

El viaje

Los eruditos les han proporcionado un barco con tripulación, un capitán y víveres para varios meses. Les avisan que el mar es traicionero y deberán tener cuidado.

Si alguno de los jugadores desea ir a la biblioteca de los eruditos y comprobar todo lo que tengan sobre dicha ciudad y civilización podrá ir. Uno de los jóvenes aprendices les proporcionará todo pergamino relacionado con el tema. Descubrirán que en ningún sitio habla sobre el aspecto de los habitantes pero sí de que fue un gran imperio que, por lo que dicen las leyendas, habitó en varias zonas del globo. Las leyendas también cuentan que eran muy reacios a compartir sus saberes y que llegaron a desarrollar tecnologías que son imposibles de imaginar. Aunque no se sabe bien el por qué un día desaparecieron. Algunas historias dicen que fue un gran cataclismo, otras que viajaron a otros mundos. La verdad es que ninguna da datos fiables, a fin de cuentas son leyendas.

Una vez en el puerto conocerán a la tripulación y podrán ir a comprar ropa de abrigo si no la tienen ya. El segundo al mando, un halfgoblin algo hiperactivo, les ayudará con las compras. El mediogoblin se presenta como Halfy y tiene un pronunciado ceceo al hablar, está constantemente dando saltitos mientras habla.

Ya en la mar, la segunda noche una tormenta les pondrá las cosas difíciles. Algunos tripulantes lo achacarán a que el Capitán no quiso realizar una ofrenda a la diosa Ondra, la ofrenda (según los tripulantes más supersticiosos) los protegería en mar abierto. Debido a la tormenta los jugadores deberán realizar una Tirada de Salvación en la que:

De 1 a 3 pasa la noche vomitando.

De 4 a 6 se da 1 golpe y pierde 1PG.

El séptimo día el vigía avisa que en el horizonte ha podido ver un gran barco sin bandera. El capitán no quiere arriesgarse a una pelea e intenta virar en otra dirección. Lamentablemente la otra embarcación es pequeña pero muy rápida y parece que quieren pelea. Un estruendo enorme y un posterior “chof” os alertan del cañonazo.

A los pocos minutos la embarcación os ha terminado de dar alcance. Se colocan paralelamente a vosotros. Podéis ver a la pequeña embarcación compuesta por un grupo muy variopinto:

- Una goblin pelirroja con sonrisa torcida y una daga al cinto.
- Un enano robusto de tez morena y largas barbas. Posee un escudo casi tan grande como él.
- Al lado del timonel veis a un imponente Bestial león. Varias cicatrices pueblan su pecho, sus orejas con zarcillos y una enorme espada agarrada con ferocidad parecen indicar que está al mando.
- Alejado de todos ellos veis un demonio, pero nunca habíais visto uno así. Su piel, aunque escamosa como cabría esperar, es azulada de un tono muy parecido al de los corales.

El bestial se dirige hacia vosotros:

- Deponed las armas, dadnos todo lo de valor y os dejaremos marchar.

Si deciden entrar en batalla, durante ella el demonio no intervendrá. Se quedará alejado de todo hasta que la mitad de sus compañeros hayan caído y entonces entrará en juego. Una vez acaben la batalla y recojan los tesoros (aleatorio con tirada de dados), al registrar al demonio encontrarán una pequeña gema con una runa en su interior. Ninguno sabrá qué es aunque si hay un jugador con el rasgo de “Educación” podrá hacer una tirada y saber que lo ha leído en alguna parte, esa runa le suena pero no llega a recordar de qué.

Pasan varias semanas y a medida que os acercáis a los glaciares el frío hace que los tripulantes se vuelvan oscos. Tras 2 meses de viaje llegáis a lo que aparece un cementerio de barcos (ver descripción en el libro).

El capitán indica a sus hombres que tengan cuidado, el lugar con tantos icebergs se ve peligrosos y los barcos encallados no ayudan. Tras un trayecto corto pero muy lento, el guardiamarina se dirige a vosotros:

- Jamás había visto una embarcación como aquella de allí.

El timonel con el ceño fruncido:

- En demasiado buen estado parece que está, teniendo en cuenta que estamos en un cementerio, ¿viro hacia allá?

Cuando estáis más cerca podéis ver que es realmente extraña esa embarcación (ver descripción del submarino en el libro).

Cuando decidan montar en él, lo acompañarán el timonel y el guardiamarina.

- Este chisme no tiene cañones, es mejor que seamos lo más sigilosos posibles.- comenta el guardiamarina.

La ciudad bajo el mar

Una vez en la nave y tras varios intentos por parte del timonel de aprender a manejar la nave, descubrirán que la estructura de la embarcación permite que ésta descienda y navegue bajo el mar. Tras varios amagos de discreción e intentar no llamar la atención de ningún ser marino indeseado atisban una gran sombra que se alza en el suelo marino. Ante ellos tienen la Ciudad Sumergida que nombran las leyendas.
Descripción del libro.

Cuando llegan al pilar central, antes de subir a la plataforma elevadora se activa un holograma:

- Última entrada del diario de investigación.- un ser que parece humano pero que su estructura corporal se asemeja a un gigante de hielo habla como si no estuvierais ahí.- El aparato para comunicarnos con seres acuáticos está provocando desajustes en las mareas. Otro equipo está fabricando una máquina para controlar el desajuste. Tenemos que arreglar eso antes de que desde la ciudad central nos obliguen a dejar el puesto avanzado. Nuestros aliados cercanos a la zona comienzan a actuar de manera errática. Los bestiales, como siempre, hablan de que estamos molestando a los dioses.

Después de eso el ser tiembla y desaparece. Cuando se acercan al elevador ven que tiene un panel lateral y una hendidura con la runa que aparece en la gema. Cuando

coloquen la gema se activará el aparato y se abrirán las puertas. Podrán usar el elevador para subir a la planta que quieran.

A medida que avanzan por la ciudadela encuentran una máquina que parece ser de las pocas que está en funcionamiento (si la investiga alguien con Educación descubre que convierte el agua en aire). De hecho, la sala parece estar en mejor estado que otras. Al lado de lo que creéis que es un panel de control encontráis otra gema como la que habéis utilizado para activar el elevador.

Deberán realizar una tirada de prueba y si la superan notarán que no están solos. Si la fallan les pillarán por sorpresa que aparezcan un grupo de seres:

- Sálmar acuático.
- Bestial Tiburón Martillo.
- Fey marino.

El grupo hablará de manera cortante diciendo que es su hogar y que no han sido invitados. Si los convencen de que no son enemigos los conducirán hacia una sala amplia y bien iluminada. Hay muchos seres muy dispares allí, Cando entran se hace un grave silencio y comienza un cuchicheo.

En el centro de la sala hay un trono hecho de cristal. Y en él, sentado, hay un ser como el que visteis en la otra sala. A su lado, en otro asiento de cristal más pequeño, está sentado un bestial con forma de tiburón blanco (los tiburones blancos son ciegos y por tanto estos bestiales también). También podéis ver demonios como el que visteis en aquel barco.

El ser os mira y os da la bienvenida pero os pide que os marchéis y no le contéis a nadie todo lo que habéis visto. La codicia fue la perdición de su pueblo, aunque fuera por el conocimiento. No quieren que sus conocimientos se transmitan.

- Los Antiguos deben caer en el olvido – dice.- Ese es nuestro castigo por haber intentado domar a la naturaleza.

A cambio les permitirán irse y les darán unos objetos para comprar su silencio, siempre y cuando no digan dónde los adquirieron. Os cuentan que algunos de sus ciudadanos más osados son los encargados de patrullar las aguas y ahuyentar a los intrusos, pero no especifica cómo ni quiénes aunque os podéis hacer una idea de una de las maneras recordando el barco aquel.

Los objetos que les ofrecen son: *Bolsa avariciosa; Escudo del guardián; Hacha cristalina; Tomo del conocimiento; Orbe de luz eterna.*

La vuelta a la Torre Sin Nombre

Una vez salís de la ciudad sumergida y os aseguráis de que el guardiamarina y el timonel no hablen nunca de lo que han visto allí volvéis al barco y comenzáis vuestro viaje de vuelta a la civilización. Tras varios meses de viaje divisáis tierra firme. Ya en el muelle os encamináis hacia la torre de los eruditos.

Tenéis que tomar la decisión de contar una mentira, una media verdad o relatarles todo lo que visteis en aquel lugar. Hagáis lo que hagáis (*si el narrador quiere que hagan alguna tirada para convencer a los eruditos y darle mayor suspense se puede hacer sin problema, con la posibilidad de que fallen al mentir y tengan que darle otra solución*) la misión habrá concluido y se os dará el resto de vuestra paga.