

Bienvenidos a la ciudad de

— CARBONIA —

Dorovich (Vido)



Clase de personaje

Las siguientes clases están disponibles de D&D Basic/Expert: Luchador, Usuario mágico, Clérigo y Ladrón. La disponibilidad de las clases demi-humanas (Elfo, Hobbit y Enano) queda a discreción del GM, que podría permitir las desde el inicio o solo en eventos especiales.

Por ejemplo, si llega una caravana de elfos refugiados, el GM podría permitir que durante un tiempo (una semana, por ejemplo), se pudieran crear personajes elfos.

Variantes de clases

El GM también puede permitir variantes de las clases de personaje, donde se añade alguna ventaja a cambio de alguna desventaja. Algunos ejemplos:

- Clérigo: Puede usar cualquier tipo de arma, pero debe regirse por un estricto voto.
- Clérigo: No puede llevar armaduras, pero puede recuperar huecos de hechizo si se ataca a si mismo (con el suficiente daño).

La Lluvia de Estrellas

Antes Carbonia era un humilde pueblo minero, pero hace cinco años ocurrió un fenómeno nunca visto: en esta región del mapa cayó del cielo una volca de enormes y grotescas semillas de otro mundo. Muchas de ellas se desintegraron en la atmósfera, pero varias lograron caer sobre los montes donde estaba la mina.

Tiempo después, la gente del pueblo se atrevió a bajar a las grutas a ver qué había sido de la mina, y se encontró con artefactos maravillosos que jamás se habían visto en la faz del mundo. Esto atrajo a mucha gente buscando fortuna, con la esperanza de sacar la próxima maravilla de entre los túneles. Sin embargo poco a poco una nueva fauna tomó propiedad de las cuevas, más peligrosa cuanto más se descendía, y la topografía de las paredes también empezó a tornarse irregular, con más pozos y precipitaciones a mayor profundidad.

Se formó entonces el Gremio de Exploradores donde antes estaba el complejo del cuerpo minero en Carbonia, y los emprendedores mineros, espeleólogos y aventureros que se adentraban en las minas y sus niveles inferiores pasaron a ser exploradores. A los exploradores se les entrega un silbato, que les puede ser útil para pedir ayuda en las mazmorras, y cuyo color indica su rango en el Gremio de exploradores.

Silbatos

La mayoría de los monstruos que acechan el Vientre son muy susceptibles al ruido, y es conocimiento común entre exploradores que en algunos casos hacer sonar el silbato a tiempo es la diferencia entre la vida y la muerte – y que hacerlo sonar cuando no se debe también lo es.

El silbato es un símbolo de experiencia de un explorador, y es su orgullo. Cuando un explorador silbato de bronce asciende a silbato rojo, debe escoger la forma que tendrá su silbato (elección personal y única).

Hacer sonar un silbato dentro de la mazmorra puede aturdir a criaturas que se encuentren en un rango cercano (probabilidad de 1-entre-6 para cada una), pero también puede alertar a otras que rondan cerca (probabilidad de 1-entre-6, ajustada por el GM).

| Silbato | Nivel |
|----------|-------|
| Bronce | 1 |
| Rojo | 2-4 |
| Verde | 5-8 |
| Plata | 9-11 |
| Azabache | 12-14 |
| Oricalco | ? |

El pueblo, ahora ciudad

Se destacan los siguientes lugares de interés: Abadía, Taberna (y Burdel), Tienda de objetos (y el Gremio de Ladrones que esconde), Hospital (y Sanatorio), Gremio de Exploradores (antaño el Cuerpo de mineros).

El Vientre

Las minas de Carbonia y los niveles que han ido surgiendo debajo suyo se conocen como el Vientre. Hasta ahora se han descubierto los diez primeros niveles, donde las criaturas aberrantes que acechan en su interior se vuelven más peligrosas a mayor profundidad, y el entorno se vuelve más hostil en la misma medida. Sólo los exploradores más experimentados – y de mayor rango – deberían descender más de lo debido.

Hay varias entradas a las minas en Carbonia, y de vez en cuando aparecen nuevas. Los novatos del Gremio de Exploradores suelen vigilar los alrededores de la ciudad en busca de reclutas y otros peligros.

One-shot: Yule en Carbonia

A finales de diciembre, en fechas navideñas, un grupo de hobbit vienen de tierras lejanas a Carbonia trayendo manjares de sus tierras y otros utensilios y figuras tradicionales para decorar la plaza principal de la ciudad durante las celebraciones.

Esta vez, sin embargo, ha habido complicaciones. En el camino, una terrible criatura ha asaltado la caravana durante la noche, llevándose una gran cabra de yule (una estatua de paja de gran tamaño con forma caprina) que habían preparado. Se sabe que recientemente los exploradores han encontrado una entrada al Vientre cerca del camino que toman, pero ya ha hecho todo lo necesario para que no fuera un problema.

Los clérigos de la abadía han pedido ayuda al Gremio de exploradores con la esperanza de que se descubra qué ha ocurrido y que logren recuperar la figura caprina de sus invitados para restaurar el espíritu festivo en Carbonia. Deben asegurarse de esparcir sal por la entrada al Vientre una vez regresen para prevenir que el mal acose la ciudad.

Clases disponibles: Clérigo, Luchador, Usuario mágico y Ladrón. Se empieza a nivel 1.

Recursos y obras adicionales

Libros de criaturas (para el Vientre): Lista de monstruos de D&D B/X y AD&D, Veins of the Earth.

Obras de inspiración: Darkest Dungeon, Enter the Gungeon, Made in Abyss, Heart: The City Beneath.