**Rubicelia: Ecos del Trono Carmesí**

*“Rompe el eco o aprende a vivir en él.”*

*Hoja de control para el DM (editable). Marca las casillas □ a medida que avance la sesión.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mesa/Grupo: | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | DM: | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |
| Fecha: | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Nivel del grupo: | \_\_\_\_\_\_ |
| Jugadores: | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | Contacto: | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

**Banderas principales**

|  |  |
| --- | --- |
| Rubicelia (fragmentos) | □ 0 □ 1 □ 2 □ 3 □ Ensamblada |
| Anclajes rotos (Plano Sombrío) | □ 0 □ 1 □ 2 □ 3 |
| F\_SACRIFICIO\_VIENTO | □ Realizado □ No |
| F\_TRAIDOR | □ Marcado □ Revelado □ Causó derrota |
| F\_MALDICION activa | □ Marca Carmesí □ Mummy’s Curse □ Otra: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ |

**F\_RIVAL — Estado de mini-jefes**

|  |  |
| --- | --- |
| Mayordomo Espectral | □ Vivo □ Muerto □ Huyó |
| Prior (Wight/Wraith) | □ Vivo □ Muerto □ Huyó |
| Mummy Matriarca | □ Vivo □ Muerto □ Huyó |
| Goblin Boss “Guijo” | □ Vivo □ Muerto □ Huyó |
| Duende Hilandero (Imp/Sprite) | □ Vivo □ Muerto □ Huyó |
| Night Hag del Umbralfoso | □ Vivo □ Muerto □ Huyó |

**PNJs aliados / Contactos vivos**

□ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ — Nota: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

□ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ — Nota: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

□ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ — Nota: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

□ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ — Nota: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Claves rápidas para el final (referencia express)**

|  |  |
| --- | --- |
| Arconte derrotado | □ Sí □ No |
| Supervivientes | □ 0 □ 1 □ 2+ |
| Traición decisiva | □ Sí → Final Traicionero □ No |
| Si no derrotado | → Final Malo |
| Si derrotado y 0 vivos con maldición/veneno/hemorragia | → Final Agridulce |
| Resto | → Final Bueno (si ≥2 vivos: semilla de Neralis) |

*Nota: luego abre “Epilogos\_Campaña\_Rubicelia” para leer el cierre correspondiente.*