Eso suena excelente — estás construyendo una experiencia mucho más inmersiva y casi como una mini-campaña dentro de Crusader Kings 3. Aquí tienes algunas ideas que podrías considerar para enriquecer tu mod en la línea marcial:

**🛡️ Eventos Narrativos por Nivel**

**Nivel 2: El Despertar de la Estrategia**

* **Evento 1:** *La Duda Interna* — ¿Estoy hecho para esto? El personaje gana estrés, pero puede elegir seguir adelante o buscar consejo (ganar un mentor temporal o recibir una carta inspiradora).
* **Evento 2:** *Liderando a los Primerizos* — Dirige un grupo de jóvenes soldados. Puede fallar (ganar el trait "blandengue") o triunfar (progreso hacia el rasgo "lider nato").

**Nivel 3: Fuego Cruzado**

* **Evento 1:** *Batalla Simulada con Rival* — Introduce un enemigo recurrente, otro comandante joven que compite con el jugador.
* **Evento 2:** *Decisión Difícil* — Elegir entre salvar soldados o cumplir una misión. Impacto en traits como "compasivo" vs "decidido", o ganar estrés si elige mal.

**Nivel 4: El Peso del Mando**

* **Evento 1:** *Un Romance en el Campamento* — Introduce un interés amoroso opcional que puede ayudar emocionalmente (reducción de estrés, aumento de motivación).
* **Evento 2:** *Traición en la Noche* — Un subordinado conspira contra el personaje. Si actúa bien, gana un modificador como "mente aguda"; si falla, gana estrés o una herida leve.

**Nivel 5: El Maestro de Guerra**

* **Evento 1:** *El Asedio Legendario* — Una gran batalla donde debe elegir táctica o confiar en su instinto. Puede ganar el trait "aggressive\_attacker" o "unrelenting".
* **Evento 2:** *La Última Prueba* — Un duelo simbólico con su rival de antaño o un mentor. Si vence, gana prestigio, un nuevo título o un evento con recompensa única.

**💬 Personajes Importantes para Enriquecer la Historia**

* 🐍 **El Rival:** Un personaje con alto orgullo y ambición que compite directamente con el jugador.
* ❤️ **El Amor:** Opcional, pero puede ofrecer eventos únicos de apoyo emocional, celos o tragedias.
* 👴 **El Mentor:** Aparece en los primeros niveles, puede morir, ser traicionado o retirarse según decisiones.
* 👑 **Un Patrón o Lord:** Que respalda tu entrenamiento a cambio de lealtad futura.

**🧩 Consejos para Implementar**

* Usa add\_character\_modifier y remove\_character\_modifier para marcar progresos sin depender solo de traits.
* Puedes usar character\_event = { id = otro\_evento } dentro de option = {} para encadenar eventos.
* Usa flags y variables para controlar el avance narrativo, decisiones anteriores o consecuencias futuras.
* Incluye ilustraciones únicas o frases llamativas en los eventos para hacerlos memorables.

¿Quieres que empecemos con los eventos del segundo nivel (educación\_martial\_2)? Puedo escribirte el primero como base y de ahí seguimos expandiendo.