
Índice (v1.1)

PRÓLOGO — EL MUNDO AL BORDE

1. Bienvenido a Odysseam
 2. El mundo antes de la Tinta
 3. La Caída y la Reescritura
 4. Kaelen y la Primera Cura contra la Tinta
 5. El Año 0: un mundo que resiste
-

PARTE I — ODYSSEAM, EL CONTINENTE

6. Geografía viva de Odysseam
 7. La Península de Edam y el Núcleo Humano
 8. Regiones de Frontera y Tierras Perdidas
 9. Zonas Corrompidas y Territorios de Alto Riesgo
 10. El mapa como campo de batalla
-

PARTE II — PODERES Y ESTRUCTURAS DEL MUNDO

11. La Corte Humana
 12. El Último Bastión: frontera, autonomía y tensión política
 13. La Vanguardia del Bastión
 14. Religión, ciencia y dogma tras la Tinta
-

PARTE III — TIEMPO, VIAJE Y ESCALA

15. El tiempo en Odysseam
16. Jornadas, días y campañas
17. Viajes, distancias y peligros

18.El ritmo de la campaña (early, mid y late game)

PARTE IV — LAS MARCAS DEL MUNDO

19.Qué es una Marca

20.Cómo una Marca cambia el mundo aunque no la enfrentes

Marcas de Facción

21.La Marca Orca — La guerra eterna

22.La Marca Élfica — Pureza, exilio y supremacía

23.La Marca Enana — Industria, contratos y colapso

24.La Marca de los No Muertos Reales — Tronos que no aceptan la muerte

25.La Marca del Sindicato — Oro, rutas y traición

26.La Marca de la Plaga Verde — Vida que no debería existir

27.La Marca de la Tinta — El enemigo que escribe la historia

Cada Marca incluye: origen y visión; clanes internos (6); liderazgo; relación con humanidad/Bastión; estado en Año 0.

PARTE V — EJÉRCITOS Y GUERRA

28.La guerra en Odysseam

29.Qué es un ejército: escala, mando y propósito

Ejércitos Humanos

30.La Vanguardia del Bastión

31.La Milicia del Bastión

32.Ejércitos de la Corte

Ejércitos de las Marcas

33.Huestes Orcas

34.Fuerzas Élficas de Pureza

35.Cohortes Enanas y Autómatas

36.Ejércitos de los No Muertos Reales

37.Redes Armadas del Sindicato

38.Enjambres de la Plaga Verde

39.Manifestaciones Bélicas de la Tinta

PARTE VI — UNIDADES Y FORMACIONES

40.Qué es una unidad

41.Escalas de combate: escaramuza, fuerza organizada y guerra abierta

Unidades Humanas

42.Infantería del Bastión

43.Especialistas de la Vanguardia

44.Artillería, ingenios y máquinas de guerra

Unidades de las Marcas

45.Guerreros Orcos y Bestias de Guerra

46.Guerrillas Élficas y Arqueros de Pureza

47.Infantería Pesada Enana y Constructos

48.Legiones y Entidades de los No Muertos Reales

49.Mercenarios y Sicarios del Sindicato

50.Criaturas de la Plaga Verde

51.Entidades y Avatares de la Tinta

PARTE VII — PERSONAJES Y COMANDANTES

52.Personajes jugadores (PJ)

53.Comandantes humanos

54.Líderes de Marca y Señores de Guerra

55.Grandes Personajes de Odysseam

PARTE VIII — VIDA EN EL BASTIÓN

- 56.La vida entre misiones
 - 57.Descanso, heridas y recuperación
 - 58.Tensiones internas y conflictos humanos
-

PARTE IX — SISTEMA DE JUEGO

- 59.Cómo se juega El Último Bastión
- 60.Tiradas y resolución de acciones
- 61.Vigor, Cordura y Daño Permanente

Recursos

- 62.Reales
- 63.BL (Bienes de lujo)
- 64.PC (Puntos de Campaña)
- 65.VP (Puntos de Valor)

PARTE X — FICHAS Y PROGRESIÓN

- 66.Ficha de personaje
- 67.Casas de Oficio y roles
- 68.Progresión, rangos y reputación 68.1 Habilidades de comandantes
- 69.Consecuencias, fama e infamia

PARTE XI — DOMINIOS, CONTROL TERRITORIAL Y CONSTRUCCIÓN (MIDGAME)

- 70.Qué cambia en Mid Game: fundar fuera del Bastión
- 71.Reclamar territorio: cómo se posee una ubicación (por ID)
- 72.Mantener un territorio: uso de PC y VP (coste, estabilidad y legitimidad)
- 73.Edificios en territorio propio: reglas de construcción y expansión
- 74.Construcciones dentro del Bastión: autorización previa y negociación

75.Catálogo de Construcción (edificios y mejoras)

- 75.1 Edificios civiles y de apoyo
 - 75.2 Industria y producción
 - 75.3 Defensa y vigilancia
 - 75.4 Religión y santuarios
 - 75.5 Sombras: edificios ilegales (bajo red/contrabando)
 - 75.6 Edificios de facción (según Marca)
-

PARTE XII — MISIONES Y CAMPAÑA

76.Qué es una misión

77.Progreso y decisiones

78.Relojes de amenaza

79.Estados del mundo

80.Derrotas parciales y victorias amargas

 80.1 posibilidad de muerte siempre hay mas reclutas

81.Finales de campaña posibles

PARTE XIII — FORMAS DE JUGAR

82.Jugar con IA

83.Jugar con DJ humano

84.Juego híbrido

PARTE XIV — OBJETOS Y RELIQUIAS

85.El valor de los objetos en Odysseum

Catálogo de Objetos

86.Equipo común

87.Equipo militar y de campaña

88.Objetos de facción

89.Reliquias y objetos legendarios

PARTE XV — EL MAPA Y SUS IDS

90.Cómo leer el mapa de Odysseam

Atlas de Regiones (IDs oficiales)

91.Núcleo humano (IDs 1–7)

92.Frente de Operaciones (IDs 8–14)

93.Expansión Suroeste (IDs 15–23)

94.Expansión Sur e Islas (IDs 24–32)

95.Tinta Core (IDs 33–41)

96.Norte y Noroeste (IDs 42–50)

97.Peste Core y Sureste (IDs 51–59)

98.Oeste y Océano (IDs 60–68)

EPILOGO — EL FUTURO NO ESTÁ ESCRITO

99.Qué significa ganar

100.Qué ocurre si fallas

101.El mundo después de la campaña

APÉNDICES

102.Glosario de términos

103.Tabla rápida de Marcas y Facciones

104.Tabla rápida de Recursos

105.Tabla rápida de Regiones (IDs)

PRÓLOGO — EL MUNDO AL BORDE

1. Bienvenido a Odysseam

Odysseam no es un mundo amable, y tampoco pretende serlo. Aquí la esperanza existe, pero se paga: con disciplina, con recursos, con cicatrices y con decisiones que no siempre dejan a nadie satisfecho. Lo que te espera no es un cuento de héroes perfectos, sino una campaña donde tu valor se mide por lo que sostienes cuando todo empuja para que sueltes. :contentReference[oaicite:0]{index=0}

El Último Bastión es la frontera donde la humanidad decidió no retroceder más. No es una capital ni un símbolo ceremonial: es un mecanismo vivo de contención, una ciudad-fortaleza que respira logística y vigilancia, donde cada túnel y cada puerta existen por una razón. Su fuerza no viene solo del acero, sino de la organización que lo mantiene en pie incluso cuando el mundo exterior se deshace. :contentReference[oaicite:1]{index=1}

Si estás leyendo esto, eres parte de la Vanguardia: el brazo que sale del Bastión para empujar el mapa hacia delante. No se te pide que seas invulnerable; se te pide que seas útil, que aprendas rápido, y que aceptes que el precio de avanzar no siempre es la gloria. La Vanguardia no necesita discursos: necesita gente que regrese con información, con botín legítimo y con el pulso lo bastante firme como para volver a salir.

La campaña empieza con una imagen que se repite en el Bastión desde hace generaciones: cola frente a murallas, antorchas, frío, nombres que se pronuncian como si fueran juramentos, y un filtro que separa ilusión de compromiso. No es crueldad; es supervivencia. El Bastión no puede permitirse reclutas que crean que las reglas se negocian con valentía. :contentReference[oaicite:3]{index=3}

A partir de aquí, Odysseam se abre como un mapa herido: regiones que se disputan, caminos que ya no son seguros, y amenazas que no descansan mientras tú duermes. En este mundo, la historia no avanza “cuando toca”, sino cuando alguien paga el coste de moverla. Y ese alguien, si decides seguir, eres tú.

2. El mundo antes de la Tinta

Antes de la Tinta, el peligro era reconocible. Podías perderte en un bosque, morir en una emboscada o ser derrotado por un ejército, pero el mundo conservaba una lógica humana:

territorios, rutas, hambre, poder. Incluso las traiciones eran legibles, porque nacían de deseos y miedos que cualquiera podía entender.

Las ciudades caían por asedio, no por olvido. La fe se enfrentaba a la ciencia, pero ambas aceptaban una frontera: la realidad era una sola, y el pasado, aunque se discutiera, no cambiaba por capricho. En ese tiempo, la supervivencia dependía de fortificar y administrar, no de sospechar de la propia memoria.

El Bastión ya existía como frontera, pero su función se parecía más a un muro militar que a una institución total. Había guerra, sí, pero era una guerra que se ganaba con transporte, suministros y disciplina. Ese modelo, duro y costoso, al menos era estable.

La Vanguardia, en aquel entonces, era un concepto menos ambicioso: exploradores armados, patrullas, operaciones de castigo. No había promesa de reconquista real, porque el mundo todavía creía que “resistir” era el máximo objetivo razonable. En Odysseam, el sueño de recuperar tierras era algo que se decía en voz baja.

Y entonces apareció un enemigo que no pidió permiso para cambiar las reglas del mundo. No llegó con estandartes ni con diplomacia; llegó como una grieta en la comprensión humana. Cuando Odysseam lo entendió, ya era tarde: lo que venía no era una guerra normal, era una infección de sentido.

3. La Caída y la Reescritura

A esa amenaza se la nombra con cuidado: la Tinta del Silencio. Su horror no está solo en lo que mata, sino en lo que puede hacer antes de matar: infiltrarse, doblar voluntades, corromper estructuras, y convertir una decisión humana en un acto que parece “propio” hasta que ya no hay marcha atrás. :contentReference[oaicite:6]{index=6}

La Caída no fue un día único ni un apocalipsis cinematográfico. Fue una secuencia de derrotas invisibles: rumores que se volvían órdenes, órdenes que se volvían errores, errores que se volvían puertas abiertas. En un mundo acostumbrado a medir el peligro por tamaño y ruido, la Tinta ganó precisamente por ser silenciosa.

El caso que quebró la negación se volvió doctrina. El Príncipe Capitán Valerius, segundo comandante del Bastión y heredero al trono, murió en el corazón del mando, devorado por un asesinato rúnico. No cayó en el frente; cayó dentro de la máquina que debía

protegerlo. A partir de ahí, el Bastión entendió que no bastaba con vigilar muros: había que vigilar plumas, sellos, cartas y juramentos.

Su cadáver no fue solo una tragedia política; fue una prueba. La mano fusionada al tintero se convirtió en evidencia definitiva de que la Tinta podía reescribir la voluntad, y por tanto reescribir el curso de toda una guerra sin disparar una flecha. El Bastión empezó a diseñar su seguridad como si cada gesto civil pudiera ser un vector de ataque.

En Odysseam, desde ese punto, la realidad dejó de ser “un suelo” y pasó a ser “una línea de frente”. La Caída no se mide por tierras perdidas, sino por el miedo a que el enemigo pueda entrar en tu historia personal y cambiarla sin que lo notes. Esa es la herida que define el Año 0: no solo defender el cuerpo, sino defender la mente.

4. Kaelen y la Primera Cura contra la Tinta

Kaelen no se convirtió en leyenda por carisma, sino por método. Donde otros veían maldición, él vio mecanismo; donde otros exigían fe, él exigió pruebas. No prometió victoria por honor, prometió supervivencia por lectura fría de un enemigo que parecía imposible.

La clave fue Valerius. La muerte del “Paciente Cero” no solo abrió un luto; abrió un expediente. Kaelen usó el caso como llave forense para comprender el control mental, y desde esa comprensión nació el primer catalizador: una herramienta para cortar la corrupción rúnica y romper redes de infiltración. Ese paso no fue una cura definitiva, pero sí una ruptura del fatalismo: por primera vez, la Tinta podía ser tratada y contenida con doctrina y técnica.

La ciencia de Kaelen tuvo nombre y coste: el Catalizador de Azufre. No es un arma “contra carne”, sino contra el silencio que se mete en la cabeza y la piedra. Con él se purgó corrupción rúnica, se deshizo control mental en redes de espías, y se devolvió cordura donde antes solo había sospecha y colapso. En el Bastión, eso equivale a una cura práctica: imperfecta, pero real en el tablero de la guerra.

Con esa base, la Vanguardia dejó de ser solo resistencia y se convirtió en expansión controlada. Kaelen lideró hacia las Tierras del Exilio Orco y levantó Puesto Faro: una ciudadela humana más allá de lo “seguro”, financiada por recursos duros de la corte y por

el trabajo acumulado de generaciones. Esa fundación no fue romanticismo; fue una declaración estratégica: el Bastión no solo aguanta, también avanza.

El hallazgo que cambió la logística de Odysseam fue todavía más antiguo: los Transbordadores Enanos, los llamados “Caminos de Luz”. Descifrados y reactivados con sangre y energía, permitieron mover fuerzas con una rapidez que el mapa no estaba preparado para soportar. Desde entonces, la guerra ya no es solo distancia; es control de nodos, acceso, y coste. Si la Tinta reescribe voluntades, Kaelen reescribe rutas.

5. El Año 0: un mundo que resiste

El Año 0 no es paz. Es una tregua imperfecta entre la desesperación y la posibilidad. Han pasado veinte años desde la muerte de Valerius, y su caso sigue siendo el fundamento de toda doctrina contra la infiltración de la Tinta. En el Bastión, la memoria no es historia: es un sistema de defensa.

El Bastión, sin embargo, no está solo en el tablero. La Corte de Desembarco de la Luz despertó al ver el poder que se estaba desenterrando en el Norte: tierras, rutas, transbordadores, y la promesa de una reconquista que también podía convertirse en un riesgo político. Su apoyo existe, pero viene con tributos, decretos, y una daga constante de control institucional.

El interior del Bastión se sostiene porque alguien lo mantiene funcionando. Figuras como Borin, Lord Ingeniero, convirtieron una cueva desesperada en una ciudadela industrial: rieles internos, defensas de obsidiana, automatización y red de energía. Para el jugador, esto no es “color”: es la razón por la que hay puertas que se cierran, luces que siguen encendidas y suministros que llegan cuando deberían fallar.

Tu campaña empieza anclada a un principio operativo: durante el Primer Mes, tu residencia principal es el Último Bastión. Puedes salir, viajar y pasar noches fuera, pero tu base es el Bastión, porque el early game se construye sobre pertenencia, logística y consecuencias compartidas. No es una restricción para fastidiarte; es el cimiento para que el mundo responda con coherencia cuando empieces a empujar más allá del muro.

Con todo esto, el Año 0 se define por una sola frase de supervivencia: el mundo no está salvado, pero ya no está escrito por un único enemigo. La Tinta quiere tu mente; otras amenazas quieren tu cuerpo; y la política quiere tu obediencia. Tú entras en ese cruce

como recluta de la Vanguardia: no para “ganar rápido”, sino para decidir qué Odysseam existirá cuando la historia deje de temblar.

6. Geografía viva de Odysseam

Odysseam no es un decorado: es un continente que “juega” contra ti. La geografía decide cuánto tardas en llegar, cuánto te desgastas por el camino, qué amenazas tienen sentido y qué errores se pagan con vidas. Por eso el mundo se organiza en regiones con identidad clara y rutas reconocibles, para que la campaña sea consistente sesión tras sesión y no dependa de improvisaciones que rompan la lógica del mapa.

El lenguaje del mapa es simple pero implacable: se piensa “desde el Bastión hacia fuera”. A partir de ahí, todo se mide en casillas y jornadas, porque la distancia no es una frase; es un coste. Cuando una expedición dura muchos días, no solo cambia el escenario: cambia el tipo de decisiones que tendrás que tomar (suministros, descansos, exposición, presión de las Marcas y pérdida de oportunidades en otros frentes).

Para que eso funcione, Odysseam se estructura en “coronas” de distancia: lo local, lo regional, lo lejano y lo extremo. No es una clasificación poética, sino una forma de avisarte, como jugador, del nivel de compromiso que implica un destino. Una salida de Corona A suele permitir ida y vuelta en un ciclo razonable; una expedición de Corona C o D es otra historia: exige planificación, tolerancia al desgaste y aceptación de que el mundo puede cambiar mientras estás fuera.

El continente también se entiende por grandes direcciones: Sur humano, Suroeste de tierra de nadie, Centro de tensión, Norte de hostilidad ambiental, y Sureste de corrupción biológica. Cada bloque empuja un tipo de campaña distinto: política y logística en Edam; exploración y guerra irregular en el Suroeste; presión creciente en el Frente; y escenarios de alto riesgo cuando te acercas a núcleos corruptos.

Por último, recuerda esto: el mapa no solo define “dónde”, también define “cuándo”. Si el grupo se lanza a destinos lejanos sin consolidar rutas y anclas, el coste lo pagará con fatiga, con pérdidas o con crisis simultáneas en otros frentes. En Odysseam, el peor enemigo de una mesa no es la mala suerte: es subestimar la distancia.

7. La Península de Edam y el Núcleo Humano

La Península de Edam es el corazón político y logístico de la humanidad. Aquí vive la idea de “normalidad” que el Bastión defiende, aunque esa normalidad esté sostenida por impuestos, decretos y una maquinaria de retaguardia que a menudo ignora el barro del frente. Edam existe para que el mundo humano pueda producir, reclutar, legislar y sostener una guerra prolongada sin colapsar cada invierno.

Edam funciona como un corredor: en un extremo está la capital, en el otro el Bastión. Entre ambos, hay regiones que no siempre salen en canciones, pero que deciden quién come y quién no, qué llega a tiempo y qué llega tarde. Esta retaguardia no es “segura” por ser blanda, sino porque está más lejos de la Frontera; sus peligros son sociales y políticos: favores, deudas, permisos, propaganda y control institucional.

Para un jugador, viajar a Edam no es “hacer turismo”: es entrar en el terreno donde el acero pierde protagonismo y lo ganan los sellos, las audiencias y los compromisos. Puedes volver con recursos, apoyos o legitimidad... pero también puedes volver con enemigos invisibles. En Edam se decide quién merece suministros, quién merece refuerzos y quién “debe aprender a apañárselas” por el bien de la estabilidad del reino.

Ese contraste es parte del tono del juego: el Bastión es la frontera que sangra; Edam es el sistema que calcula cuánto sangrado es aceptable. Si el grupo empieza a ganar influencia, la retaguardia reaccionará: algunos querrán usaros como herramienta; otros querrán limitaros por miedo a que el Norte se vuelva demasiado independiente o demasiado caro.

En campaña, Edam cumple una función estratégica: es el lugar donde se obtiene continuidad. Es más fácil curar, rearmar, negociar y estabilizar un ciclo de juego si se sabe qué relación tiene el Bastión con la Corte y qué está dispuesto a conceder el poder central. La guerra se gana en el frente; pero se pierde, muchas veces, en la retaguardia.

8. Regiones de Frontera y Tierras Perdidas

La Frontera es el espacio donde la humanidad deja de controlar el mundo con certezas. No empieza “cuando sale un monstruo”: empieza cuando las rutas se vuelven frágiles, cuando el terreno condiciona tu ritmo y cuando las amenazas dejan de ser eventos aislados para convertirse en presión constante. En Odysseum, la Frontera es una cadena de regiones que te enseñan, paso a paso, por qué el Bastión existe.

Por eso existe un eje claro de progresión: desde el Bastión se avanza por montaña, criptas y bosque hacia lugares que ya no son solo geografía, sino historia viva. Esa línea no obliga a una campaña única, pero sí te ofrece un “camino maestro” para entender el conflicto principal y calibrar cuánto riesgo estás asumiendo. Cuanto más te internas en esa línea, más probabilidades hay de que las Marcas se manifiesten con fuerza.

Las Tierras Perdidas son todo lo que queda fuera de los corredores estables. No necesariamente son “más malvadas”, pero sí son más disputadas, más cambiantes y más fáciles de perder. En esos territorios, una taberna puede ser un enclave de supervivencia o un nido de informadores; un cañón puede ser una ruta segura o un cuello de botella perfecto para una emboscada; una ruina puede ser botín o condena.

El Suroeste, en particular, se entiende como tierra de nadie: un espacio duro pero accesible, ideal para misiones de exploración, rescate, caza de objetivos y consolidación de rutas. Aquí el grupo puede crecer sin tener que lanzarse aún al “corazón” de los horrores del continente, pero sin caer en la comodidad: es la escuela real del mid game, donde aprendes a sobrevivir sin depender de que el Bastión lo arregle todo.

En términos prácticos, estas regiones existen para darte decisiones reales: ¿empujas hacia delante por el eje del Frente, o abres rutas laterales para ganar recursos y aliados?

¿Consolidas un nodo y reduces riesgo futuro, o persigues una recompensa inmediata y aceptas que el mundo te devuelva el golpe más tarde? La Frontera premia al grupo que aprende a pensar en campañas, no en escenas sueltas.

9. Zonas corrompidas y territorios de alto riesgo

Una zona corrompida no es solo “oscura”: es un lugar donde el mundo rompe su contrato básico contigo. Allí, el terreno deja de ser neutral y se vuelve síntoma. La Tinta y la Plaga Verde no solo matan; también deforman rutas, degradan refugios y convierten el viaje en una batalla incluso cuando no hay combate. Por eso estos territorios se tratan como campañas avanzadas, no como excursiones.

El núcleo de la Tinta se entiende como un “corazón” de amenaza: un conjunto de regiones donde la corrupción no es puntual, sino estructural. Entrar ahí implica aceptar que la realidad puede volverse hostil en formas que no se resuelven solo con acero: pérdida de

control, paranoia, erosión de la voluntad y peligro constante de que lo que creías estable deje de serlo. Es territorio de final de arco para la mayoría de mesas.

El Norte y Noroeste aportan otro tipo de alto riesgo: el entorno como enemigo. Frío, aislamiento y rutas que castigan el error con lentitud, hambre y desgaste. Aquí la dificultad no se "sube" con más monstruos, sino con logística: el grupo que no aprende a sostener expediciones largas descubre que el clima y el tiempo matan más que una espada.

El Sureste, en cambio, es el dominio ideal de la Plaga Verde: jungla, ciénagas y corrupción biológica. En estas regiones, la amenaza no siempre se anuncia con un enemigo visible. Puede entrar por agua, aire, heridas o comida. La Plaga Verde, cuando se afianza, convierte una misión normal en una crisis sanitaria: cuarentenas, pánico, mutación y colapso de la disciplina si el grupo no actúa con rigor.

Aquí aparece un elemento clave para jugadores: la eficacia real de los Inquisidores no es "un hechizo de curación", sino doctrina y fe aplicada como arma sanitaria. La tradición del Templo del Sol, legitimada por el Milagro del Sol, sostiene que la Plaga Verde puede ser aplacada mediante purificación ritual, disciplina y símbolos de autoridad espiritual. En mesa, esto se refleja en que un Inquisidor bien interpretado (y bien posicionado) puede sostener moral, imponer cuarentenas, proteger santuarios de purificación y reducir el colapso social que la Plaga provoca cuando nadie cree que exista salida.

10. El mapa como campo de batalla

En El Último Bastión, el mapa es un sistema de decisiones, no una ilustración. Elegir un destino significa aceptar un coste: días de viaje, exposición, riesgos acumulados y presión simultánea de otros frentes. Por eso el mapa tiene estructura: para que cada elección tenga consecuencias previsibles y para que el mundo no se vuelva una sucesión de escenas desconectadas.

El Bastión funciona como ancla de planificación: desde allí se calcula la distancia y se decide si una operación es de "salida y vuelta" o de "expedición". Esta diferencia es crítica para la campaña: las misiones cortas permiten reaccionar a amenazas inmediatas; las expediciones largas permiten cambiar el tablero, pero también abren ventanas para que otras Marcas avancen mientras estás lejos.

El mapa también es batalla porque define rutas y cuellos de botella. Montañas y bosques no son solo paisaje; son filtros que deciden dónde puede moverse un ejército, dónde una patrulla puede sobrevivir y dónde una retirada se convierte en masacre. Una mesa que aprende a leer el mapa deja de “ir donde suena bien” y empieza a operar con criterio: asegurar pasos, marcar refugios, reducir incertidumbre.

Además, existe una guerra de infraestructura: los transbordadores y nodos de salto, cuando están activos o reactivados, cambian el valor estratégico de regiones enteras. No sustituyen el mundo; lo reorganizan. Si un salto te evita diez días de marcha, ese nodo se convierte en objetivo, moneda política o motivo de guerra, porque el control del movimiento es control del ritmo de campaña.

Finalmente, el mapa es un campo de batalla porque obliga a escoger prioridades. Nadie “limpia” Odysseam por completo. Se gana decidiendo qué rutas mantener, qué regiones recuperar, qué amenazas contener y qué riesgos asumir. La Frontera no te pide valentía: te pide criterio. Y en un mundo donde la Tinta y la Plaga Verde castigan los errores con crueldad, el criterio es la forma más dura de poder.

PARTE II — PODERES Y ESTRUCTURAS DEL MUNDO

11. La Corte Humana

La Corte Humana gobierna desde el sur, lejos del barro del frente, y su poder es menos “militar” que estructural: define qué es legal, qué es legítimo y qué se considera una amenaza al orden humano. Para un jugador, esto significa que muchas decisiones importantes no se resuelven con espadas, sino con permisos, deudas, favores, auditorías y consecuencias políticas que llegan semanas después de una misión.

La Corte controla el lenguaje del prestigio: la **Bóveda** y los **Favores Narrativos** existen porque el reino prefiere comprar obediencia y resultados antes que improvisar heroísmos. En términos prácticos, tu relación con la Corte se expresa con: **BL (Bienes de Lujo)**, fama(del 1 a 100) con un medidor de **Infamia**: cuanto más te mueves fuera del guion oficial (deudas impagadas, comercio prohibido, pactos ilícitos, decisiones que desafían decretos), más probable es que la Corte deje de verte como “héroe” y empiece a verte como “problema”.

La Corte no es un enemigo fijo: cambia con la fase de la campaña. En early game, funciona como marco legal y fuente de legitimidad; en mid game se vuelve aliado incómodo que

exige obediencia; y en late game, si has acumulado Infamia y poder propio, puede convertirse en antagonista político real. Este arco existe para que el juego tenga tensión humana: incluso si derrotas monstruos, el poder central puede exigirte tributo, obediencia o sumisión.

La Corte también es un “generador de escenas” sin necesidad de combate. Un mecanismo típico es la **Dieta Semanal**: cartas selladas, emisarios o audiencias que recuerdan que la Corte existe y que tu expediente se está escribiendo. Estas visitas son el punto natural para introducir noticias, deudas, favores disponibles y recordatorios de que el reino no regala poder sin cobrarlo en otro lado.

Por claridad de mesa, hay una distinción que nunca debe confundirse: **la Corte Humana** (poder central humano del sur) no es lo mismo que la **Corte de la Espina** (estructura política élfica ligada a su propia Marca). Cuando alguien diga “la Corte”, por defecto se habla de la humana salvo que el texto o la escena indiquen explícitamente lo contrario.

12. El Último Bastión: frontera, autonomía y tensión política

El Último Bastión es una institución de frontera: ciudad, fortaleza y laboratorio de guerra a la vez. No es un simple cuartel de la Corte; es un enclave que existe porque el mapa exterior no se puede administrar con la lentitud de un palacio. Como jugador, esto se traduce en un lugar donde la vida cotidiana está militarizada, donde la supervivencia manda y donde el pragmatismo no es una virtud: es el precio de seguir vivo.

Políticamente, el Bastión opera con un mandato formal de la Corte, pero con autonomía práctica. La Corte nombra (al menos en teoría) al Comandante y define objetivos generales, pero no puede microgestionar la frontera. Por eso, dentro de las murallas, el **Comandante del Bastión** actúa como máxima autoridad militar y civil: decide qué se prioriza, qué se sacrifica y qué órdenes se reinterpretan cuando la realidad del frente no encaja con los decretos del sur.

Esa autonomía no es una fantasía: es una necesidad logística. Sin el apoyo de la Corte, el Bastión no tendría volumen de reclutas, respaldo a largo plazo ni legitimidad formal; pero con ese apoyo también llega el tributo político: informes, objetivos oficiales, presión para “alinearse” y vigilancia cuando tus decisiones empiezan a parecer demasiado

independientes o demasiado caras. El Bastión vive en ese equilibrio tenso: necesita a la Corte, pero no puede permitirse obedecerla a ciegas.

En early game, este equilibrio es estable: se asume alineación oficial, y un personaje sin peso real que intente “poner al Bastión contra la Corte” se encontrará muros institucionales. No es una limitación arbitraria: es coherencia de mundo. El juego no permite que un recluta reescriba la política del reino en dos sesiones, porque eso rompería la escala épica del late game.

En late game, la tensión puede transformarse en conflicto abierto, pero con condiciones duras: fama alta, Infamia significativa, dominios propios fuera del Bastión y apoyos externos claros. Esa meta-campaña existe porque el Bastión es un actor con agenda local; si el grupo llega lo bastante lejos, puede intentar influir en “el alma del Bastión” y moverla entre lealtad a la Corte, neutralidad o alineación con el Comandante/jugador.

13. La Vanguardia del Bastión

La Vanguardia es el brazo activo del Bastión: quienes salen para explorar, contener, recuperar y empujar la frontera. Si el Bastión es la máquina que aguanta, la Vanguardia es la herramienta que cambia el mapa. Para jugadores, esto define la promesa del juego: no eres un civil atrapado en una ciudad sitiada; eres parte de una fuerza que existe para crear oportunidades donde solo hay peligro.

Tu identidad dentro de la Vanguardia se define por **Casa y Oficio**, y eso no es cosmético: determina qué tipo de escenas “te pertenecen” y qué tipo de impacto tienes en campaña. Las seis Casas son: **Guerra, Forja, Sombras, Corte, Cotidiano y Misterios**. El juego espera que el grupo cubra necesidades distintas: combate, ingeniería, espionaje, política, logística y conocimiento prohibido.

Dentro de la Vanguardia, hay funciones únicas que el mundo respeta. La **Casa de la Corte** es la interfaz directa con la Corte Humana, la Bóveda, los Favores, la Infamia y las represalias; sin personajes de Corte, negociar y sobrevivir al “precio institucional” se vuelve mucho más difícil. La **Casa de los Misterios**, por su parte, es la que puede tratar la Tinta a nivel técnico, curar daño permanente y manipular artefactos antiguos sin convertir cada hallazgo en una catástrofe de Cordura.

La Vanguardia también es disciplina y cadena de mando: no eres un aventurero suelto, eres un oficial en una guerra mayor. En early game se asume lealtad al Bastión y a la Corte, no porque el juego te quite agencia, sino porque esa lealtad es el punto de partida que hace que el ascenso, la corrupción, la Infamia o la independencia futura sean significativas.

En campaña, la Vanguardia es el puente entre dos mundos: el interior (vida, gestión, preparación) y el exterior (misión, viaje, desgaste, Marcas). El bucle de juego se sostiene porque la Vanguardia vuelve con consecuencias: información, recursos, enemigos, favores, cicatrices y relojes que avanzan. Cada salida no es "otra aventura"; es una pieza del tablero que se mueve.

14. Religión, ciencia y dogma tras la Tinta

Tras la aparición de la Tinta, Odysseam dejó de discutir "si existe la magia" y empezó a discutir "quién tiene derecho a tocarla". La Tinta convirtió la voluntad en campo de batalla, y eso hizo que el conocimiento (científico, rúnico o religioso) dejara de ser neutral. Para un jugador, esto significa que investigar puede salvar una campaña... o abrir un abismo político y moral si lo haces sin permiso o sin control.

En el Bastión coexisten dos ejes de autoridad que a veces cooperan y a veces chocan. Por un lado, el enfoque de Kaelen: ciencia, logística, sacrificio calculado y lectura fría del enemigo. Por otro, el enfoque de la fe organizada y la Inquisición: disciplina espiritual, purificación, y la idea de que ciertos males no se gestionan solo con técnica, sino con dogma y obediencia. Ambos enfoques pueden ganar batallas; ambos pueden destruirte si los conviertes en absolutos.

El **Templo del Sol** ocupa un lugar central en esta tensión porque la guerra contra la Plaga Verde no es solo médica: es social. El códice reconoce el peso del **Milagro del Sol** y el papel del **Lord Inquisidor Verrus**, quien convirtió la purificación en doctrina y legitimó al Templo del Sol como fuerza capaz de sostener moral y contención frente a lo biológico-corrupto. Para el jugador, esto no significa "curación gratuita", sino capacidad de imponer orden, sostener cuarentenas, proteger santuarios de purificación y evitar colapsos de pánico donde la Plaga se alimenta del caos.

La ciencia aplicada también tiene su sacerdocio: médicos de guerra, cirujanos y especialistas que deciden cuándo curar y cuándo cortar. En Odysseam, la medicina y la fe

no están separadas por comodidad, sino por necesidad: la frontera exige resultados. Esa mezcla explica por qué hay personajes y estructuras que tratan la supervivencia como liturgia: porque si el mundo se rompe por dentro, el muro cae sin que el enemigo tenga que atacarlo.

Por último, el dogma no es solo religioso: también es político. La Corte endurece el control sobre lo “no regulado” cuando siente que el Norte acumula poder demasiado rápido o demasiado oscuro. Así, la tensión religión-ciencia-Corte se convierte en una red: lo que descubres, a quién se lo dices y cómo lo usas puede darte aliados... o puede subir tu Infamia y activar represalias. En este mundo, la verdad no siempre es liberadora: a veces es un nuevo frente.

PARTE III — TIEMPO, VIAJE Y ESCALA

15. El tiempo en Odysseam

En Odysseam, el tiempo no se mide solo por “días en el calendario”, sino por **cuánto avanza el mundo cuando tú actúas**. El Bastión es una máquina de guerra: si pasas jornadas sin presionar una Marca, la Marca avanza; si viajas sin cuidado, la Frontera te cobra peaje; si te entretienes demasiado en política, el frente se llena de cadáveres que nadie recoge.

Para mantener una medida clara en mesa (especialmente jugando con IA), se usa una regla simple: **1 párrafo narrativo equivale a 1 hora de juego**. “Párrafo narrativo” significa descripción de escenas, acciones, diálogos o consecuencias en la ficción. En cambio, listas técnicas, tablas, cálculos o inventarios son “bloque técnico” y normalmente **no consumen horas**, salvo que se presenten como ficción.

Cuando se acumulan **24 párrafos narrativos**, se considera que ha transcurrido **1 día de juego**. Ese cierre de 24 horas no es un detalle estético: es una bisagra de campaña. Al completarse, el mundo tiene derecho a reaccionar: entran en juego **Turnos de Amenaza** para Marcas relevantes y pueden avanzar **Relojes de Consecuencia**.

La mesa también reconoce el **Cierre de Sección**: el final natural de una misión, una escena importante o un cambio de capítulo/jornada. En ese punto conviene “congelar” la ficción un momento, aclarar cuánto tiempo ha pasado y qué eventos del mundo se han activado por ese avance.

Si jugáis con DJ humano (o con un escriba/contador externo), el registro humano prevalece. La regla de los párrafos funciona como **referencia interna consistente**, pero el tiempo oficial de la campaña lo marca quien esté llevando el diario de sesión. En resumen: el tiempo existe para que la guerra no se vuelva decorado. En El Último Bastión, **cada hora importa** porque cada hora es una oportunidad para que una Marca mueva ficha.

16. Jornadas, días y campañas

Una **jornada** es la unidad práctica de juego: lo que cabe entre un “salimos” y un “volvemos / acampamos / cerramos”. Dentro de una jornada caben escenas de Bastión (preparación, política, logística), salida a la Frontera (viaje), y una o varias escenas de riesgo (exploración, combate, negociación, hallazgos).

En la Frontera, el tiempo se entiende como **días de viaje y consumo de recursos**. No es un “pase rápido”: moverse entre regiones exige pagar con exposición a eventos, desgaste y complicaciones. El sistema está hecho para que el mapa sea un enemigo silencioso cuando lo tratas como un trámite.

Para sostener ese ritmo, los viajes y desplazamientos se apoyan en un procedimiento recurrente: por cada tramo relevante se tiran eventos de la Frontera y, si procede, un dado de peligro adicional. Esto evita que la campaña se convierta en “teletransporte narrativo” permanente y mantiene la sensación de frontera viva.

Una campaña se compone de **ciclos**: preparación → operación → consecuencias → mantenimiento. El Bastión no es solo un escenario; es una economía, una política y una tensión interna que se alimenta de lo que haces fuera. Si una operación sale bien, vuelves con recursos, influencia y oportunidades. Si sale mal, vuelves con heridos, deudas, infamia... y enemigos que recuerdan tu nombre.

Hay una razón por la que el juego insiste en cierres y balances: si no se registran consecuencias y tiempo, las Marcas pierden dientes. Por eso, cuando una sección termina, se recomienda cerrar con un resumen claro de “qué cambió” y “qué amenaza quedó abierta”.

La idea clave: las jornadas no son capítulos sueltos; son movimientos en un tablero. Lo que hoy parece una caminata, mañana se convierte en un frente.

17. Viajes, distancias y peligros

El mapa de Odysseam se juega por **IDs de región** y por una medida sencilla de distancia: **1 casilla ≈ 1 día de viaje a pie en terreno normal**. A partir de ahí, el DJ ajusta dureza: montaña, pantano o zonas de Tinta pueden “valer” más (por ejemplo, 2 días por casilla) si queréis endurecer la campaña.

Para que el jugador entienda de un vistazo la escala, se usan **Coronas de distancia** alrededor del Bastión:

- **Corona A (Local)**: 1–3 casillas
- **Corona B (Regional)**: 4–7 casillas
- **Corona C (Lejana)**: 8–12 casillas
- **Corona D (Extrema)**: 13+ casillas

El **Último Bastión (ID 6)** es el punto de referencia para cálculos de viaje. Cuando eliges destino, el orden recomendado es: localizar el ID, identificar su orientación (sur/suroeste/centro/norte, etc.) y asignar una corona para estimar días.

Mientras viajas, la Frontera “habla”. El procedimiento estándar es usar **Frontera Viva (1d20)** cuando te mueves de región y, si el tramo lo merece (noche, rutas rápidas, territorio hostil), añadir un **Dado de Peligro (1d8)**. El objetivo no es castigar el viaje; es recordarte que el mundo está roto y que moverse tiene precio.

Además del tiempo de juego, existe un marco útil cuando se juega con gestión estricta: el **Modo Viaje** exige **tiempo real mínimo** por región atravesada (referencia de 10 minutos por región, con modificadores por transporte). En este modo, el Diario de Operaciones registra hora real de salida, hora real mínima de llegada, método de transporte y regiones atravesadas.

Durante el viaje, hay límites claros: **no se permite entrenar, descansar, dormir ni entrar en combate táctico** como si fuese una “zona segura”. Sí se permite hablar, observar, desviarse voluntariamente o abrir escenas sociales, pero eso **retrasa la llegada**, aumenta el riesgo de encuentros secundarios y puede activar eventos narrativos.

El viaje también tiene disciplina. Por el **Pacto del Bastión**, un personaje no debería pasar más de **una semana** fuera sin justificarlo (misión oficial sellada, orden de Casa o evento

mayor). Superar ese límite activa penalizaciones (Infamia y riesgo disciplinario) y puede abrir un reloj de deserción o un evento de búsqueda.

Por último, existen atajos: **transbordadores rúnicos**. Si el nodo existe y está activo, el salto puede ser instantáneo, pero está limitado por reglas de acceso y por coste: normalmente, el **primer salto** del día cuesta **1 PC**, el **segundo salto** cuesta **2 PC adicionales** y requiere una justificación fuerte o una tirada social; y, por norma, **no se permiten más de 2 saltos por jugador** en una misma misión/día. Los nodos desactivados no se usan hasta reactivarlos mediante misión, negociación y coste de campaña.

Si el grupo quiere viajar “demasiado lejos” demasiado pronto (Corona C/D), la guía de mesa recomienda convertirlo en **objetivo de campaña**: abrir ruta, conseguir apoyo, preparar logística. Si aun así insistís, el DJ puede resolverlo de forma simplificada... pero siempre recordando que Odysseam cobra intereses.

18. El ritmo de la campaña (early, mid y late game)

El Último Bastión está diseñado para que la campaña cambie de naturaleza con el poder del grupo. No es solo “subir de nivel”: es pasar de **soldados a actores del mapa**.

Early Game es disciplina y canon estricto. Tus criterios son simples: Fama baja/media, sin dominios propios fuera del Bastión, lealtades oficiales relativamente claras. A nivel de mundo, el Bastión y la Corte suelen estar alineados, y el juego evita que aparezcan macro-facciones nuevas inventadas o reinos improvisados: sobrevives, aprendes el frente y pagas tus primeras cicatrices. En esta fase, el **Pacto del Bastión (Mes 1)** ancla la campaña: puedes salir a misiones y pasar noches fuera durante operaciones, pero no puedes declarar que tu “hogar” está fuera, ni reclamar tierras permanentes, ni fundar bastiones alternativos.

Mid Game abre el tablero. Los criterios son: Fama media, primeros acuerdos con facciones y **primeros dominios pequeños**. Aquí es donde nace el juego de conquistas: rutas, enclaves, aldeas menores y problemas locales que se cuelgan de Marcas, facciones o edificios existentes. La Corte deja de ser un telón de fondo y empieza a vigilar; el Bastión te mide; las Marcas responden con más intención.

Late Game es guerra de verdad. Requiere Fama alta (rangos IV–V), dominios consolidados, Infamia relevante y posibilidades reales de campañas de conquista. En esta fase el juego permite ampliar escala: nuevos valles, pasos, islas, señores regionales y campañas más

grandes, siempre sin romper los pilares del mundo (Tinta, Corte, Bastión, estructura de Marcas).

El ritmo correcto no se fuerza con “misiones más grandes”, sino con **consecuencias acumuladas**: relojes que avanzan, favores que se agotan, rutas que cambian de manos y pactos que se rompen. Cuando la campaña se siente viva, es porque el grupo ya no responde al mundo: el mundo responde al grupo.

La regla práctica para saber en qué fase estás es esta: si tu historia puede cambiar un distrito, una ruta o una alianza regional, estás entrando en mid game. Si tu historia puede derribar gobiernos, destruir Marcas o iniciar guerras de conquista, estás jugando late game.

HOJA 18.1–18.2 — Intensidad de Marcas (Tablas de Impacto)

Procedimiento estándar: Tiradas de Marca (Hoja 18 / 18.1)

Cuando el mundo “activa” una Marca (IDs 20–32), NO se improvisa. Se sigue este orden:

1. Elegir qué Marca se activa

- Puede ser por contexto (viaje por territorio élfico → Marca Elfos), por enemistad previa, por reloj activo, o por DJ.

2. Determinar el tipo de territorio

- **Territorio Humano → tirar D10**
 - Bastión, aldeas humanas, rutas propias, dominios del grupo.
- **Territorio Exterior → tirar D8**
 - Bosques, ruinas, montañas, pantanos, zonas salvajes.

3. Tirar el dado correspondiente

- D10 (humano) o D8 (exterior).

4. Consultar la tabla de Intensidad de ESA Marca

- La tabla específica de cada Marca está en **Hoja 18.1**.
- El resultado te entrega: Impacto narrativo + Efecto mecánico directo.

5. Clasificar el resultado (Anexo de Marcas)

- **Evento Fugaz**: se resuelve en escena.
- **Batalla Inminente**: conflicto directo (combate o presión bélica).

- **Activación de Misión (Regla de los 5 Puntos)**: abre expediente y barra de progreso.

6. Si hay Misión: abrir Hoja 8 (Diario de Operaciones)

- Progreso: [] [] [] [] [] (0/5 PM)
- Si el resultado indica “Base de Operaciones” o “Hallazgo Legendario”, se activa misión de 5 puntos de forma inmediata.

7. Si el jugador ignora: abrir o avanzar un Reloj de Consecuencia (0/8)

- Avanza +1 por turno/día sin acción relevante.
- A 8/8: estallido (invasión, sabotaje, maldición, cierre de catálogo, pérdida permanente, etc.).

8. Midgame (si hay territorios de jugadores)

- Cuando avance el reloj de una Marca enemiga o nociva (Plaga/Tinta), se puede tirar **1d20 Riesgo de Territorio** para traducir “la Marca avanza” en daños/debuffs sobre dominios.

21. Marca Orca (ID 20) — Tiradas y resolución

21.A. Territorio Humano (D10)

Paso a paso

1. Confirmar que el evento afecta Bastión / aldea humana / ruta propia / dominio.
2. Tirar **D10**.
3. Consultar “Marca Orca — Territorio Humano (D10)” en Hoja 18.1.
4. Aplicar el efecto y clasificar (Evento / Batalla / Misión).

Ejemplos canónicos (extracto visible)

- **1:** Rastros de botines orcos. Falsa alarma.
Efecto: Penalización 0. Tirada Social (CD 10) para calmar a los civiles.
- **2:** Robo de raciones en los Barracones.
Efecto: Moral del Bastión -1.
- **3:** Un explorador orco solitario es capturado.
Efecto: Ganancia de 50 R si el interrogatorio tiene éxito.

- **4:** Asalto coordinado a un Puesto de Vigía.

Efecto: Coste de PC +1 (debe gastarse PC para reemplazar la pérdida).

Para resultados 5–10: se consulta Hoja 18.1 completa.

21.B. Territorio Exterior (D8)

Paso a paso

1. Confirmar que el evento ocurre en bosque/ruina/montaña/campo abierto.
2. Tirar **D8**.
3. Consultar “Marca Orca — Territorio Exterior (D8)” en Hoja 18.1.
4. Resolver y clasificar (Evento / Batalla / Misión).
5. Si abre Misión, registrar en Hoja 8 con barra 5 PM.

22. Marca Ogra (ID 21) — Tiradas y resolución

22.A. Territorio Humano (D10)

1. Determinar que el impacto cae sobre Bastión / asentamiento humano / rutas / dominios.
2. Tirar **D10**.
3. Consultar “Marca Ogra — Territorio Humano (D10)” en Hoja 18.1.
4. Aplicar efecto.
5. Clasificar:
 - Evento (peaje, rotura, saqueo puntual),
 - Batalla (asalto directo),
 - Misión 5 PM (si el resultado describe escalada, base, líder, etc.).

22.B. Territorio Exterior (D8)

1. Confirmar exterior.
2. Tirar **D8**.
3. Consultar “Marca Ogra — Territorio Exterior (D8)” en Hoja 18.1.
4. Aplicar efecto y clasificar.

23. Marca de No Muertos Reales (ID 22) — Tiradas y resolución

23.A. Territorio Humano (D10)

1. Confirmar que el evento afecta a humanos (Bastión, aldeas, rutas, dominios).
2. Tirar **D10**.
3. Consultar "No Muertos Reales — Territorio Humano (D10)" en Hoja 18.1.
4. Resolver el efecto (social / ritual / militar) y clasificar (Evento / Batalla / Misión).
5. Si se ignora, abrir o avanzar **Reloj de Consecuencia (0/8)** con un nombre específico.

23.B. Territorio Exterior (D8)

1. Confirmar exterior (ruinas, criptas, frontera profunda, etc.).
2. Tirar **D8**.
3. Consultar "No Muertos Reales — Territorio Exterior (D8)" en Hoja 18.1.
4. Resolver; si hay escalada, abrir Misión 5 PM en Hoja 8.

Estas tablas determinan el **impacto** de una Marca cuando actúa. El Director de Juego (o la IA, si está dirigiendo) elige la Marca activa y el tipo de territorio; después tira el dado indicado y aplica el resultado.

Cómo se usa (paso a paso)

1. **Elige la Marca activa** (por región, historia, enemistad previa o porque su Reloj de Consecuencia está avanzando).
2. **Determina el territorio** donde cae el impacto:
 - **Territorio Humano** (Bastión, aldeas, rutas propias) → tira **d10**.
 - **Territorio Exterior** (frontera, ruinas, bosque, tierras perdidas) → tira **d8**.
3. **Tira** el dado, lee la fila y aplica **ambas** columnas:
 - **Impacto Narrativo** (lo que sucede en la ficción), y
 - **Efecto Mecánico Directo** (lo que cambia en recursos, estado, penalizaciones o recompensas).

4. Si una Marca se **ignora**, se crea un **Reloj de Consecuencia de 8 pasos (8/8)** asociado a esa Marca.

Resultados especiales y lectura correcta

- Si el resultado indica **Desbloqueo/Activación de Misión**, el DJ abre una misión asociada al evento.
- Si el resultado es **Base de Operaciones** o **Hallazgo Legendario**, la misión debe ser **Misión de 5 Puntos** (Regla de los 5 Puntos) y se registra en el **Diario de Operaciones** con su barra:

Progreso: [] [] [] [] []

- Si el resultado describe un asalto, emboscada o combate abierto, puede resolverse como **escena** o como **combate táctico** (si la mesa está en Modo C).
- Nota de claridad: “**Tinta**” puede aparecer como concepto de lore, pero **solo** es mecánica de Marca cuando se refiere a “**Escuela del Silencio / Tinta**” dentro de estas tablas.
- Nota de estructura: algunas entradas de la Hoja 18.2 usan nombres de **ubicaciones** (p. ej. Portal/Mina/Círculo). Se interpretan como **frentes locales** ligados a esas zonas del mapa (no añaden nuevas Marcas de Facción).

MARCA ORCA

Territorio Humano (d10)

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Rastros de botines orcos. Falsa alarma.	Penalización 0. Tirada de Social (CD 10) para calmar a los civiles.
2	Robo de raciones en los Barracones.	Moral del Bastión -1.
3	Un explorador Orco solitario es capturado.	Ganancia de 50 R. L. si el interrogatorio tiene éxito.
4	Asalto coordinado a un Puesto de Vigía.	Coste de PC +1 (debe gastarse PC para reemplazar la pérdida).
5	Sabotaje al ferrocarril en Picomármol.	Daño a la Infraestructura -1 (afecta al suministro).

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
6	Un guerrero Orco desafía a un miembro de la Vanguardia.	Si se acepta y vence: +1 VP. Si se rechaza: -1 Moral.
7	Base de Operaciones. Se detecta un campamento Orco cerca de las murallas.	Desbloqueo de Misión de Asalto (Ganancia de 2 PC si se completa).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Se recupera un arma Orco ancestral.	Evento de Campaña Crítico: Obtienes un ítem de 1 BL.
9	Incursión masiva coordinada en la Muralla Norte.	Pérdida de Recursos -100 R y -1 VP si no se responde.
10	Invasión total: el Bastión entra en estado de guerra abierta.	Activación de Batalla Mayor. Se añade un Reloj de Guerra (8/8).

Territorio Exterior (d8)

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Rumores de una nueva migración Orco.	Gasto de 1 día de movimiento.
	Se encuentran herramientas de asedio primitivas abandonadas.	Desbloqueo de Misión de Reconocimiento (Ganancia de 1 PC).
	Una patrulla Orco ataca a la expedición desde la niebla.	Combate: 1 escuadra Orca (Nivel Medio). Si se pierde: -1d4 Vigor.
	Descubrimiento de un tótem Orco que marca el territorio.	Penalización de Cordura -1 si se ignora; destruirlo da +1 VP.
	Se localiza una ruta secreta hacia un campamento Orco.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en Reales.
	Tribu Orco en guerra contra otra facción: oportunidad.	Desbloqueo de Misión de Diplomacia (Ganancia de 2 VP si se logra).
	Base de Operaciones. Se encuentra un asentamiento Orco fortificado.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
	HALLAZGO LEGENDARIO. Reliquia perdida en un campo de batalla Orco.	Evento de Campaña Crítico: Combate contra PNJ de Nivel V.

MARCA OGRA

Territorio Humano (d10)

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Huellas de Ogros cerca de un molino.	Penalización 0. Solo susto.
2	Un Ogra joven roba comida en la periferia.	Pérdida de 50 R o 1 suministro.
3	Un aldeano es aplastado por un Ogra	-1 VP si no se reacciona con funeral o

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	errante.	justicia.
4	Ogros rompen un Puesto de Vigía.	Coste de Reparación: PC +1.
5	Un mercader llega con pieles de Ogra.	Compra/venta: +100 R si se negocia (CD 12 Social).
6	Un Ogra colosal aparece en la frontera humana.	Activación de Batalla (Nivel Élite). Si se vence: +1 VP.
7	Base de Operaciones. Tribu Ogra se acerca al Bastión.	Desbloqueo de Misión de Contención (Ganancia de 2 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Artefacto Ogra enterrado en la muralla.	Evento de Campaña Crítico: Obtienes un ítem de 1 BL.
9	Ogros rompen un tramo de muralla externa.	Pérdida de Infraestructura -1 y coste PC +2.
1 0	Asalto de un Señor Ogra al territorio humano.	Activación de Batalla Mayor. Se crea un Reloj de Destrucción (8/8).

Territorio Exterior (d8)

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Se ven cadáveres gigantes: Ogros han pasado.	+1 a la siguiente tirada de rastreo.
	Un Ogra solitario bloquea un camino.	Combate breve (Nivel Medio). Si se evita: -1 día por rodeo.
	Ruinas aplastadas: rastro de tribu Ogra.	Se obtiene 1 pista de localización (para misión).
	Un troll subordinado a Ogros ataca.	Combate: si se vence, +50 R y +1 Material.
	Se encuentra un Ogra herrero esclavo.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en Acero.
	Descubrimiento de un Ogra Colosal durmiendo.	Desbloqueo de Misión de Rescate (Ganancia de 2 VP).
	Base de Operaciones. Se encuentra el asentamiento de una tribu Ogra.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
	HALLAZGO LEGENDARIO. Descubrimiento de un Objeto de Poder Ogra.	Evento de Campaña Crítico: Obtienes un ítem de 1 BL.

MARCA DE NO MUERTOS REALES

Territorio Humano (d10)

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Rumores de espectros nobles en una cripta sellada.	Penalización 0. Tira Social (CD 10) para evitar pánico.
2	Un emisario no muerto ofrece un trato.	Si se acepta: +1 VP. Si se rechaza: -1 Moral.
3	Un guardia aparece muerto... pero con monedas antiguas.	+100 R si se investiga (CD 12 Intelecto).
4	Cortejo fúnebre atraviesa un pueblo en silencio.	Cordura -1 a quien los siga sin protección.
5	Los No Muertos Reales reclaman un tributo simbólico.	Coste: 50 R o 1 Favor. Rechazar crea tensión.
6	Aparece un Caballero No Muerto como aliado potencial.	Reclutable temporal: +1 a una batalla si se negocia (CD 13).
7	Base de Operaciones. Se revela un palacio-cripta activo.	Desbloqueo de Misión Diplomática (Ganancia de 2 VP).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Reliquia real recuperada.	Evento de Campaña Crítico: Ítem de 1 BL o +2 VP (a elección del DJ).
9	Un noble no muerto exige justicia por profanación.	Se impone un Reloj de Represalia (8/8) si no se repara.
10	El Rey Muerto envía un decreto: ultimátum.	Activación de Campaña Social/Política: consecuencias mayores.

Territorio Exterior (d8)

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Niebla fría: presencia real en la ruta.	-1 a tiradas físicas hasta descansar.
	Guardia real no muerta patrulla una ruina.	Evitar: -1 día. Enfrentar: combate Medio.
	Encuentro con un heraldo espectral.	Obtienes 1 pista o 1 rumor de alto valor.
	Cementerio antiguo “despierta”.	Cordura -1 si se acampa aquí.
	Se encuentra un sello real (prueba de linaje antiguo).	Obtienes un Punto de Misión (PM) para influencias.
	Duelo ritual con un Caballero Real.	Si se vence: +1 VP. Si se pierde: -1d4 Vigor.
	Base de Operaciones. Palacio-cripta accesible.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 VP).
	HALLAZGO LEGENDARIO. Artefacto de Corona.	Evento de Campaña Crítico: Ítem de 1 BL.

MARCA ENANOS

Territorio Humano (d10)

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Llegan rumores de túneles enanos bajo una villa.	Penalización 0. Solo sospechas.
2	Un maestro enano ofrece reparar equipo.	Reparación: +1 a un objeto (coste 50 R).
3	Se encuentran planos rúnicos de ferrocarril.	+1 PC si se entregan a la Forja.
4	Un derrumbe revela un acceso a mina sellada.	Desbloqueo de Misión de Exploración (Ganancia 1 VP).
5	Discusión política: Enanos exigen derechos de paso.	Social (CD 12): éxito +1 VP, fallo -1 Moral.
6	Caravana enana llega con bienes raros.	Mercado: 1 objeto raro disponible (a criterio del DJ).
7	Base de Operaciones. Se localiza un Taller Enano operativo.	Desbloqueo de Misión de Infraestructura (Ganancia 2 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Núcleo rúnico recuperado.	Evento de Campaña Crítico: Ítem 1 BL o mejora de Bastión (DJ).
9	Sabotaje interno: alguien roba tecnología enana.	Pérdida: -1 PC o -100 R (DJ elige según escena).
10	Ruptura diplomática: Enanos cierran rutas.	Estado: Suministro -1 hasta resolver (Reloj 8/8).

Territorio Exterior (d8)

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Señales rúnicas en la roca: camino enano.	+1 a navegación en la zona.
	Patrulla enana protege una caverna.	Social (CD 12) para paso; si falla, rodeo (-1 día).
	Ruina de una forja portátil.	+1 Material y +50 R.
	Bestias atacan un convoy enano.	Ayudar: +1 VP. Ignorar: -1 Moral (si se sabe).
	Se halla un mapa minero antiguo.	Punto de Misión (PM) para descubrir recursos.
	Acceso a mina profunda con ecos extraños.	Desbloqueo de Misión de Riesgo (Ganancia 2 PC).
	Base de Operaciones. Bastión Enano menor.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia 3 PC).

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	HALLAZGO LEGENDARIO. Artefacto rúnico completo.	Evento de Campaña Crítico: Ítem 1 BL.

MARCA ELFOS

Territorio Humano (d10)

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Avistamiento de un explorador élfico.	Penalización 0. Solo tensión.
2	Un emisario élfico exige respeto territorial.	Social (CD 12): éxito +1 VP, fallo -1 Moral.
3	Flechas de aviso clavadas en la puerta de un pueblo.	Cordura -1 si se ignoran señales.
4	Un bosque cercano “cierra” sus caminos.	Viaje +1 día o pago 50 R en ofrendas.
5	Curandera élfica ayuda a enfermos.	Recupera +1 Cordura a un PJ (una vez).
6	Debate en la Corte: alianza o conflicto con Elfos.	Decisión de campaña: +1 VP o activación de Reloj de Guerra.
7	Base de Operaciones. Se descubre un enclave élfico oculto.	Desbloqueo de Misión Diplomática (Ganancia 2 VP).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Reliquia feérica en manos élficas.	Evento Crítico: Ítem 1 BL o favor mayor (DJ).
9	Incursión de arqueros élficos contra contrabandistas humanos.	Si se interviene: +1 VP; si se ignora: -1 Moral.
10	Ruptura abierta: guerra de frontera.	Activación de Batalla Mayor. Reloj 8/8 de conflicto.

Territorio Exterior (d8)

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Rastro de pisadas ligeras en el barro.	+1 a rastreo en la zona.
	El bosque canta: magia feérica activa.	Cordura -1 si se acampa sin protección.
	Emboscada de patrulla élfica por invasión.	Combate Medio o retirada (-1 día).
	Encuentro con un druida: prueba de intención.	Social (CD 13): éxito +1 VP, fallo -1 Cordura.
	Se halla un círculo de piedras con runas élficas.	Punto de Misión (PM) para magia/ritual.
	Portal natural hacia un claro prohibido.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia 2 VP).

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Base de Operaciones. Enclave de frontera élfico.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia 3 VP).
	HALLAZGO LEGENDARIO. Bendición feérica o artefacto.	Evento de Campaña Crítico: Ítem 1 BL.

MARCA CONTRABANDISTAS

Territorio Humano (d10)

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Rumor de mercado negro en una taberna.	Penalización 0. Pista disponible.
2	Robo menor en almacenes civiles.	Pérdida de 50 R o 1 suministro.
3	Un contacto ofrece un trato “limpio”.	Compra especial disponible (DJ).
4	Se descubre un túnel de contrabando.	+1 PC si se incauta; o +100 R si se usa.
5	Guardia corrupto pide soborno.	Pagar 50 R o sufrir -1 Moral.
6	Estalla una pelea entre bandas.	Evento Social: si se controla, +1 VP.
7	Base de Operaciones. Se ubica un almacén clandestino.	Desbloqueo de Misión de Redada (Ganancia 2 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Caja sellada con bienes de lujo.	Evento Crítico: +1 BL (Bien de Lujo).
9	Contrabando de armas hacia enemigos del Bastión.	Si se ignora: -1 PC y Reloj 8/8 de crisis.
10	Golpe maestro: la economía local se desestabiliza.	Evento Mayor: impuestos/suministros alterados (DJ).

Territorio Exterior (d8)

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Se ven marcas en árboles: ruta clandestina.	+1 a navegación/atajo.
	Caravana sospechosa pide escolta.	Si se acepta: +50 R; si se rechaza: nada.
	Emboscada de saqueadores “no oficiales”.	Combate Fácil/Medio. Botín: +50 R.
	Alijo oculto bajo piedras.	+100 R o 1 objeto común (DJ).
	Encuentro con un líder de banda.	Punto de Misión (PM) social/negociación.
	Se ofrece paso seguro por territorio hostil.	Coste: 50 R; éxito: -1 día de viaje.
	Base de Operaciones. Campamento de contrabando armado.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia 3 PC).

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	HALLAZGO LEGENDARIO. Artefacto robado de la Corte.	Evento Crítico: Ítem 1 BL.

MARCA INFERNAL

Territorio Humano (d10)

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Susurros de culto en un barrio bajo.	Penalización 0. Solo paranoia.
2	Desaparece un civil: rastro de ritual.	-1 Moral si no se investiga.
3	Símbolos infernales aparecen en una pared del Bastión.	Cordura -1 a quien los estudie sin protección.
4	Un demonio menor se manifiesta brevemente.	Combate Rápido: si se vence, +1 VP.
5	Se detecta corrupción en un oficial.	Evento Social: si se expone, +1 VP; si no, Reloj 8/8.
6	Se abre una grieta menor en un sótano.	Coste: PC +1 para sellar; si no, -1 Cordura a la zona.
7	Base de Operaciones. Culto establecido en el interior humano.	Desbloqueo de Misión de Purga (Ganancia 2 VP).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Grimorio sellado recuperado.	Evento Crítico: Ítem 1 BL (peligroso).
9	Incursión infernal: criaturas menores atacan.	Batalla: si se pierde, -1 VP y -100 R.
10	Apertura de portal mayor: crisis total.	Evento Mayor: Reloj de Invasión (8/8) + Batalla Mayor.

Territorio Exterior (d8)

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Olor a azufre: zona “marcada”.	-1 a Cordura si se acampa.
	Encuentro con un imp explorador.	Combate Fácil. Botín menor.
	Ruinas con altar activo.	Social/Voluntad (CD 12) o -1 Cordura.
	Una bestia infernal acecha en la niebla.	Combate Medio. Si se vence: +1 VP.
	Se halla un sello demoníaco útil.	Punto de Misión (PM) para sellar/abrir rutas (DJ).
	Grieta planar pequeña: distorsión del tiempo.	Viaje +1 día o sufrir estado (DJ).
	Base de Operaciones. Campamento de culto	Desbloqueo de Misión de Alto Valor

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	exterior.	(Ganancia 3 VP).
	HALLAZGO LEGENDARIO. Reliquia infernal mayor.	Evento Crítico: Ítem 1 BL + consecuencias.

MARCA ELEMENTAL

Territorio Humano (d10)

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Viento extraño: presagio.	Penalización 0. Solo ambientación.
2	Tormenta local daña techos y graneros.	Pérdida: -50 R o PC +1 para reparar.
3	Lluvia ácida breve.	Vigor -1 a quien esté expuesto sin protección.
4	Elemental menor aparece en un canal.	Combate Medio. Si se vence: +1 PC.
5	El pozo de maná se vuelve inestable.	Cordura -1 o estado mágico (DJ).
6	Terremoto corta una ruta.	Viaje +1 día o gasto PC +1 para despejar.
7	Base de Operaciones. Nodo elemental detectado.	Desbloqueo de Misión de Contención (Ganancia 2 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Núcleo elemental recuperado.	Evento Crítico: Ítem 1 BL o mejora (DJ).
9	Tormenta mayor sobre murallas.	Pérdida: -1 PC y -1 Moral si no se responde.
10	Cataclismo elemental regional.	Evento Mayor: Reloj 8/8 de desastre + consecuencias.

Territorio Exterior (d8)

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Cambios bruscos de clima.	-1 a viaje / movimiento (DJ).
	Chispas en la tierra: magia viva.	Cordura -1 si se acampa.
	Elemental errante ataca.	Combate Medio. Botín: +1 Material.
	Zona de hielo/fuego repentina.	Vigor -1 si se cruza sin equipo.
	Se descubre un nodo estable.	Punto de Misión (PM) para magia/energía.
	Portal elemental menor.	Desbloqueo de Misión (Ganancia 2 PC).
	Base de Operaciones. Santuario elemental antiguo.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia 3 PC).

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	HALLAZGO LEGENDARIO. Artefacto elemental intacto.	Evento Crítico: Ítem 1 BL.

MARCA CAMPAMENTO DE BANDIDOS

Territorio Humano (d10)

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Robos menores en un camino.	Pérdida 50 R o 1 suministro.
2	Avistamiento de un grupo de Bandidos asaltando una caravana	Combatir: +100 R. Ignorar: -1 Moral.
3	Se descubre una guarida pequeña dentro de una aldea.	Social (CD 12): éxito +1 VP, fallo -1 Moral.
4	Un líder bandido soborna a un oficial.	Si se destapa: +1 VP. Si no: Reloj 8/8.
5	Asalto nocturno a un almacén.	Pérdida -100 R o PC +1 para reparar.
6	Secuestro de un civil importante.	Misión de rescate: si se falla, -1 VP.
7	Base de Operaciones. Se ubica el campamento principal.	Desbloqueo de Misión de Redada (Ganancia 2 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Se recupera un botín real robado.	Evento Crítico: +1 BL o +200 R.
9	Motín social: bandidos influyen en un pueblo.	-1 Moral y estado de tensión política.
10	Insurrección: bandidos intentan tomar un puesto.	Batalla Mayor + Reloj 8/8 de rebelión.

Territorio Exterior (d8)

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Rastros de fogatas y cuerdas.	+1 a rastreo.
	Trampa en el camino.	Vigor -1 o perder 1 día.
	Emboscada bandida.	Combate Fácil/Medio. Botín: +50 R.
	Alijo escondido.	+100 R o 1 objeto común.
	Se captura un bandido: información.	Punto de Misión (PM) para rutas/enemigos.
	Caravana robada abandonada.	+1 Material y +50 R.
	Base de Operaciones. Campamento exterior fortificado.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia 3 PC).
	HALLAZGO LEGENDARIO. Cofre con bienes de lujo.	Evento Crítico: +1 BL.

MARCA GUARIDA DE MONSTRUO

Territorio Humano (d10)

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Ganado muerto: señal de bestia.	Penalización 0. Rumor.
2	Un civil desaparece cerca del bosque.	-1 Moral si se ignora.
3	Se ven huellas enormes cerca de una ruta.	Viaje +1 día o combate si se investiga.
4	Ataque de criatura menor a una patrulla.	Si se ayuda: +1 VP. Si no: -1 Moral.
5	Se identifica la zona de la guarida.	Desbloqueo de Misión de Caza (Ganancia 1 PC).
6	Bestia mayor se acerca al perímetro.	Batalla Élite: si se vence, +2 VP.
7	Base de Operaciones. Guarida confirmada con nidos.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia 2 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Trofeo mítico recuperado.	Evento Crítico: Ítem 1 BL o montura (DJ).
9	Ataque nocturno al exterior de un asentamiento.	Pérdida: -1 VP o -100 R (DJ).
10	Depredador alfa inicia cacería total.	Evento Mayor: Reloj 8/8 de terror + Batalla Mayor.

Territorio Exterior (d8)

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Señales de carroña.	+1 a rastreo.
	Rugidos lejanos: tensión.	Cordura -1 si se acampa.
	Encuentro con criatura menor.	Combate Fácil.
	Trampa natural (pantano, rocas).	Vigor -1 o perder 1 día.
	Se halla un camino hacia la guarida.	Punto de Misión (PM) para caza.
	Avistamiento de bestia élite.	Desbloqueo de Misión (Ganancia 2 VP).
	Base de Operaciones. Guarida accesible.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia 3 VP).
	HALLAZGO LEGENDARIO. Huevo/artefacto de criatura.	Evento Crítico: Ítem 1 BL.

MARCA PORTAL DIMENSIONAL/RIFT

Territorio Humano (d10)

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Distorsión leve en una calle.	Penalización 0.
2	Objetos cambian de lugar durante la noche.	-1 Moral si se extiende (DJ).
3	Aparición breve de criatura extraña.	Combate Rápido: si se vence, +50 R.
4	Un ciudadano es “desplazado” y reaparece lejos.	Evento Social: +1 VP si se gestiona.
5	El portal atrae magia y drena cordura.	Cordura -1 en el área.
6	Se abre una grieta estable en un sótano.	PC +1 para sellar o aceptar misión de contención.
7	Base de Operaciones. Rift fijo detectado.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia 2 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Fragmento dimensional.	Evento Crítico: Ítem 1 BL.
9	Invasión de criaturas menores por el rift.	Batalla: si se pierde, -1 VP.
10	Ruptura: portal mayor dentro del territorio humano.	Evento Mayor: Reloj 8/8 + Batalla Mayor.

Territorio Exterior (d8)

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Bruma iridiscente: señal de rift.	-1 a navegación.
	Ecos de voces: locura leve.	Cordura -1 si se acampa.
	Criatura desplazada ataca.	Combate Medio.
	El terreno “salta”: pierdes la ruta.	Viaje +1 día.
	Se halla un ancla dimensional.	Punto de Misión (PM) para cerrar/abrir.
	Rift menor estable.	Desbloqueo de Misión (Ganancia 2 PC).
	Base de Operaciones. Portal antiguo funcional.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia 3 PC).
	HALLAZGO LEGENDARIO. Artefacto dimensional intacto.	Evento Crítico: Ítem 1 BL.

MARCA MINA ABANDONADA/ACTIVA

Territorio Humano (d10)

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Rumores de golpes bajo tierra.	Penalización 0.
2	Accidente minero menor.	-50 R o -1 Moral (DJ).
3	Se descubre una veta inesperada.	+1 Material.
4	Bestias subterráneas emergen.	Combate Medio.
5	Gas tóxico se filtra.	Vigor -1 a expuestos.
6	Derrumbe corta suministro.	PC +1 para reparar o viaje +1 día.
7	Base de Operaciones. Mina principal localizable.	Desbloqueo de Misión de Exploración (Ganancia 2 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Mineral único recuperado.	Evento Crítico: 1 BL o mejora (DJ).
9	Plaga subterránea amenaza el área.	Reloj 8/8 si se ignora.
10	Ruptura masiva: colapso regional.	Evento Mayor: pérdidas + Batalla/Rescate.

Territorio Exterior (d8)

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Entrada oculta entre rocas.	+1 a exploración.
	Ecos inquietantes en el túnel.	Cordura -1 si se acampa.
	Criatura subterránea ataca.	Combate Medio.
	Trampa de derrumbe.	Vigor -1 o perder 1 día.
	Veta rica al alcance.	Punto de Misión (PM) para recursos.
	Cámara antigua con tecnología.	Desbloqueo de Misión (Ganancia 2 PC).
	Base de Operaciones. Complejo minero completo.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia 3 PC).
	HALLAZGO LEGENDARIO. Artefacto minero/antiguo intacto.	Evento Crítico: Ítem 1 BL.

MARCA BOSQUE ENCANTADO/OSCURO

Territorio Humano (d10)

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Rumores de luces en el bosque.	Penalización 0.
2	Caminos cambian al anochecer.	Viaje +1 día.
3	Sueños perturbadores en un pueblo cercano.	Cordura -1 a un PJ (DJ elige).
4	Animales atacan de forma antinatural.	Combate Fácil/Medio.
5	El bosque “reclama” tributo.	Pagar 50 R u ofrenda o sufrir -1 Moral.
6	Aparición feérica exige prueba.	Social (CD 13): éxito +1 VP, fallo -1 Cordura.
7	Base de Operaciones. Claro prohibido localizado.	Desbloqueo de Misión (Ganancia 2 VP).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Reliquia feérica recuperada.	Evento Crítico: Ítem 1 BL.
9	Maldición local: cosechas fallan.	-1 Moral y penalización logística.
10	El bosque se expande: crisis.	Evento Mayor: Reloj 8/8 + consecuencias.

Territorio Exterior (d8)

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Niebla espesa: orientación difícil.	-1 día o -1 a navegación.
	Susurros: locura leve.	Cordura -1 si se acampa.
	Emboscada de fauna alterada.	Combate Medio.
	Trampa feérica (sendero circular).	Pierdes 1 día.
	Se halla un tótem feérico.	Punto de Misión (PM) para ritual.
	Encuentro con entidad del bosque.	Desbloqueo de Misión (Ganancia 2 VP).
	Base de Operaciones. Santuario del bosque.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia 3 VP).
	HALLAZGO LEGENDARIO. Bendición o artefacto mayor.	Evento Crítico: Ítem 1 BL.

MARCA CÍRCULO DE PIEDRAS/RITUAL

Territorio Humano (d10)

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Rumores de rituales antiguos.	Penalización 0.
2	Símbolos aparecen en puertas.	Cordura -1 a quien los estudie.
3	Un culto local intenta activarlo.	Social/Combate: éxito +1 VP.
4	Se abre un flujo mágico menor.	Estado mágico (DJ).
5	El ritual drena recursos del área.	-50 R o -1 Moral.
6	Un sacerdote ofrece sellarlo.	PC +1 para sellar o misión.
7	Base de Operaciones. Ritual mayor posible.	Desbloqueo de Misión (Ganancia 2 VP).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Piedra rúnica perfecta.	Evento Crítico: Ítem 1 BL.
9	Invocación fallida libera entidad.	Batalla: si se pierde, -1 VP.
10	Ritual completo: fenómeno mayor.	Evento Mayor: Reloj 8/8 + consecuencias.

Territorio Exterior (d8)

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Zumbido en el aire.	-1 a descanso.
	Sueños proféticos.	+1 a próxima tirada (DJ) o -1 Cordura.
	Guardianes del círculo aparecen.	Combate Medio.
	Distorsión temporal breve.	Pierdes 1 día o estado.
	Se encuentra un catalizador ritual.	Punto de Misión (PM) para ritual.
	El círculo está activo y estable.	Desbloqueo de Misión (Ganancia 2 VP).
	Base de Operaciones. Complejo ritual completo.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia 3 VP).
	HALLAZGO LEGENDARIO. Artefacto ritual intacto.	Evento Crítico: Ítem 1 BL.

MARCA PESTE VERDE

Territorio Humano (d10)

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Tos aislada. Rumor de plaga.	Penalización 0.
2	Primer brote en un barrio.	-1 Moral si no se actúa.
3	Quarantena improvisada.	Comercio bloqueado: -50 R (1 sesión).
4	Healer/inquisidor puede intervenir.	Si se actúa: +1 VP. Si no: Reloj 8/8.
5	Cadáveres verdes en un pozo.	Cordura -1 a quien investigue sin protección.
6	Se extiende por almacenes.	Pérdida: -100 R o -1 suministro.
7	Base de Operaciones. Foco principal identificado.	Desbloqueo de Misión de Contención (Ganancia 2 VP).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Antídoto parcial o muestra clave.	Evento Crítico: +1 BL o avance de cura (DJ).
9	Brote masivo: miedo social.	-1 VP si no se gestiona, y penalizaciones.
10	Crisis total sanitaria.	Evento Mayor: Reloj 8/8 de colapso + consecuencias.

Territorio Exterior (d8)

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Esporas en el aire.	Vigor -1 si no hay protección.
	Charcas verdes: terreno corrupto.	Viaje +1 día.
	Bestia infectada ataca.	Combate Medio.
	Zona de contagio: fiebre.	Estado: -1 Vigor temporal.
	Se halla un hongo útil para antídoto.	Punto de Misión (PM) para cura.
	Restos de laboratorio/campamento médico.	Desbloqueo de Misión (Ganancia 2 VP).
	Base de Operaciones. Nido de plaga localizado.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia 3 VP).
	HALLAZGO LEGENDARIO. Componente raro de cura.	Evento Crítico: Ítem 1 BL o avance de cura (DJ).

MARCA ESCUELA DEL SILENCIO / TINTA

Territorio Humano (d10)

d 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Pequeñas manchas negras en pergaminos.	Penalización 0.
2	Un escriba pierde recuerdos.	Cordura -1 (DJ asigna).
3	Documento oficial “reescrito”.	Evento político: -1 Moral o -50 R (DJ).
4	Un civil muestra síntomas de Tinta.	Misión médica/fe: si se atiende, +1 VP.
5	Rumor de culto del Silencio.	Social (CD 13): éxito pista, fallo -1 Cordura.
6	Se detecta un foco de Tinta en un sótano.	PC +1 para sellar o activar misión.
7	Base de Operaciones. Nodo de la Escuela activo.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia 2 VP).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Página intacta del Cronista / artefacto.	Evento Crítico: Ítem 1 BL (peligroso).
9	Corrupción social: paranoia y delaciones.	-1 Moral y Reloj 8/8 si se ignora.
10	“Silencio” total: el área pierde historia.	Evento Mayor: Batalla/Trama + consecuencias extremas (DJ).

Territorio Exterior (d8)

	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Niebla negra leve.	Cordura -1 si se acampa.
	Rastros de tinta en árboles y piedra.	+1 pista de foco cercano.
	Criatura corrompida ataca.	Combate Medio.
	Zona muda: no hay sonido.	No se recupera Cordura aquí.
	Se halla un frasco de Tinta Purificada/impura.	Punto de Misión (PM) para investigación.
	Ruina con inscripción reescrita.	Desbloqueo de Misión (Ganancia 2 VP).
	Base de Operaciones. Santuario del Silencio localizado.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia 3 VP).
	HALLAZGO LEGENDARIO. Artefacto central del Silencio.	Evento Crítico: Ítem 1 BL + consecuencias.

PARTE III — TIEMPO, VIAJE Y ESCALA

15. El tiempo en Odysseam

En Odysseam, el tiempo no se mide solo por “días en el calendario”, sino por **cuánto avanza el mundo cuando tú actúas**. El Bastión es una máquina de guerra: si pasas

jornadas sin presionar una Marca, la Marca avanza; si viajas sin cuidado, la Frontera te cobra peaje; si te entretienes demasiado en política, el frente se llena de cadáveres que nadie recoge.

Para mantener una medida clara en mesa (especialmente jugando con IA), se usa una regla simple: **1 párrafo narrativo equivale a 1 hora de juego**. “Párrafo narrativo” significa descripción de escenas, acciones, diálogos o consecuencias en la ficción. En cambio, listas técnicas, tablas, cálculos o inventarios son “bloque técnico” y normalmente **no consumen horas**, salvo que se presenten como ficción.

Cuando se acumulan **24 párrafos narrativos**, se considera que ha transcurrido **1 día de juego**. Ese cierre de 24 horas no es un detalle estético: es una bisagra de campaña. Al completarse, el mundo tiene derecho a reaccionar: entran en juego **Turnos de Amenaza** para Marcas relevantes y pueden avanzar **Relojes de Consecuencia**.

La mesa también reconoce el **Cierre de Sección**: el final natural de una misión, una escena importante o un cambio de capítulo/jornada. En ese punto conviene “congelar” la ficción un momento, aclarar cuánto tiempo ha pasado y qué eventos del mundo se han activado por ese avance.

Si jugáis con DJ humano (o con un escriba/contador externo), el registro humano prevalece. La regla de los párrafos funciona como **referencia interna consistente**, pero el tiempo oficial de la campaña lo marca quien esté llevando el diario de sesión. En resumen: el tiempo existe para que la guerra no se vuelva decorado. En El Último Bastión, **cada hora importa** porque cada hora es una oportunidad para que una Marca mueva ficha.

16. Jornadas, días y campañas

Una **jornada** es la unidad práctica de juego: lo que cabe entre un “salimos” y un “volvemos / acampamos / cerramos”. Dentro de una jornada caben escenas de Bastión (preparación, política, logística), salida a la Frontera (viaje), y una o varias escenas de riesgo (exploración, combate, negociación, hallazgos).

En la Frontera, el tiempo se entiende como **días de viaje y consumo de recursos**. No es un “pase rápido”: moverse entre regiones exige pagar con exposición a eventos, desgaste y

complicaciones. El sistema está hecho para que el mapa sea un enemigo silencioso cuando lo tratas como un trámite.

Para sostener ese ritmo, los viajes y desplazamientos se apoyan en un procedimiento recurrente: por cada tramo relevante se tiran eventos de la Frontera y, si procede, un dado de peligro adicional. Esto evita que la campaña se convierta en "teletransporte narrativo" permanente y mantiene la sensación de frontera viva.

Una campaña se compone de **ciclos**: preparación → operación → consecuencias → mantenimiento. El Bastión no es solo un escenario; es una economía, una política y una tensión interna que se alimenta de lo que haces fuera. Si una operación sale bien, vuelves con recursos, influencia y oportunidades. Si sale mal, vuelves con heridos, deudas, infamia... y enemigos que recuerdan tu nombre.

Hay una razón por la que el juego insiste en cierres y balances: si no se registran consecuencias y tiempo, las Marcas pierden dientes. Por eso, cuando una sección termina, se recomienda cerrar con un resumen claro de "qué cambió" y "qué amenaza quedó abierta".

La idea clave: las jornadas no son capítulos sueltos; son movimientos en un tablero. Lo que hoy parece una caminata, mañana se convierte en un frente.

17. Viajes, distancias y peligros

El mapa de Odysseum se juega por **IDs de región** y por una medida sencilla de distancia: **1 casilla ≈ 1 día de viaje a pie en terreno normal**. A partir de ahí, el DJ ajusta dureza: montaña, pantano o zonas de Tinta pueden "valer" más (por ejemplo, 2 días por casilla) si queréis endurecer la campaña.

Para que el jugador entienda de un vistazo la escala, se usan **Coronas de distancia** alrededor del Bastión:

- **Corona A (Local)**: 1–3 casillas
- **Corona B (Regional)**: 4–7 casillas
- **Corona C (Lejana)**: 8–12 casillas
- **Corona D (Extrema)**: 13+ casillas

El **Último Bastión (ID 6)** es el punto de referencia para cálculos de viaje. Cuando eliges destino, el orden recomendado es: localizar el ID, identificar su orientación (sur/suroeste/centro/norte, etc.) y asignar una corona para estimar días.

Mientras viajas, la Frontera “habla”. El procedimiento estándar es usar **Frontera Viva (1d20)** cuando te mueves de región y, si el tramo lo merece (noche, rutas rápidas, territorio hostil), añadir un **Dado de Peligro (1d8)**. El objetivo no es castigar el viaje; es recordarte que el mundo está roto y que moverse tiene precio.

Además del tiempo de juego, existe un marco útil cuando se juega con gestión estricta: el **Modo Viaje** exige **tiempo real mínimo** por región atravesada (referencia de 10 minutos por región, con modificadores por transporte). En este modo, el Diario de Operaciones registra hora real de salida, hora real mínima de llegada, método de transporte y regiones atravesadas.

Durante el viaje, hay límites claros: **no se permite entrenar, descansar, dormir ni entrar en combate táctico** como si fuese una “zona segura”. Sí se permite hablar, observar, desviarse voluntariamente o abrir escenas sociales, pero eso **retrasa la llegada**, aumenta el riesgo de encuentros secundarios y puede activar eventos narrativos.

El viaje también tiene disciplina. Por el **Pacto del Bastión**, un personaje no debería pasar más de **una semana** fuera sin justificarlo (misión oficial sellada, orden de Casa o evento mayor). Superar ese límite activa penalizaciones (Infamia y riesgo disciplinario) y puede abrir un reloj de deserción o un evento de búsqueda.

Por último, existen atajos: **transbordadores rúnicos**. Si el nodo existe y está activo, el salto puede ser instantáneo, pero está limitado por reglas de acceso y por coste: normalmente, el **primer salto** del día cuesta **1 PC**, el **segundo salto** cuesta **2 PC adicionales** y requiere una justificación fuerte o una tirada social; y, por norma, **no se permiten más de 2 saltos por jugador** en una misma misión/día. Los nodos desactivados no se usan hasta reactivarlos mediante misión, negociación y coste de campaña.

Si el grupo quiere viajar “demasiado lejos” demasiado pronto (Corona C/D), la guía de mesa recomienda convertirlo en **objetivo de campaña**: abrir ruta, conseguir apoyo, preparar logística. Si aun así insistís, el DJ puede resolverlo de forma simplificada... pero siempre recordando que Odysseam cobra intereses.

18. El ritmo de la campaña (early, mid y late game)

El Último Bastión está diseñado para que la campaña cambie de naturaleza con el poder del grupo. No es solo “subir de nivel”: es pasar de **soldados** a **actores del mapa**.

Early Game es disciplina y canon estricto. Tus criterios son simples: Fama baja/media, sin dominios propios fuera del Bastión, lealtades oficiales relativamente claras. A nivel de mundo, el Bastión y la Corte suelen estar alineados, y el juego evita que aparezcan macro-facciones nuevas inventadas o reinos improvisados: sobrevives, aprendes el frente y pagas tus primeras cicatrices. En esta fase, el **Pacto del Bastión (Mes 1)** ancla la campaña: puedes salir a misiones y pasar noches fuera durante operaciones, pero no puedes declarar que tu “hogar” está fuera, ni reclamar tierras permanentes, ni fundar bastiones alternativos.

Mid Game abre el tablero. Los criterios son: Fama media, primeros acuerdos con facciones y **primeros dominios pequeños**. Aquí es donde nace el juego de conquistas: rutas, enclaves, aldeas menores y problemas locales que se cuelgan de Marcas, facciones o edificios existentes. La Corte deja de ser un telón de fondo y empieza a vigilar; el Bastión te mide; las Marcas responden con más intención.

Late Game es guerra de verdad. Requiere Fama alta (rangos IV–V), dominios consolidados, Infamia relevante y posibilidades reales de campañas de conquista. En esta fase el juego permite ampliar escala: nuevos valles, pasos, islas, señores regionales y campañas más grandes, siempre sin romper los pilares del mundo (Tinta, Corte, Bastión, estructura de Marcas).

El ritmo correcto no se fuerza con “misiones más grandes”, sino con **consecuencias acumuladas**: relojes que avanzan, favores que se agotan, rutas que cambian de manos y pactos que se rompen. Cuando la campaña se siente viva, es porque el grupo ya no responde al mundo: el mundo responde al grupo.

La regla práctica para saber en qué fase estás es esta: si tu historia puede cambiar un distrito, una ruta o una alianza regional, estás entrando en mid game. Si tu historia puede derribar gobiernos, destruir Marcas o iniciar guerras de conquista, estás jugando late game.

PARTE IV — LAS MARCAS DEL MUNDO

19. Qué es una Marca

Una **Marca** es una **amenaza dinámica** del mundo: un frente activo que representa una facción, una plaga o un conflicto que “respira” aunque tú no lo mires. No es un lugar físico ni un edificio; es una **mecánica de campaña** que genera eventos, batallas, misiones y consecuencias a lo largo del tiempo.

Las Marcas principales están identificadas por **IDs 20–32** y se activan con tablas de intensidad. Según estés en territorio humano o exterior, se usa **D10** (humano) o **D8** (exterior) para determinar el tipo de impacto narrativo y su efecto mecánico: desde incidentes menores hasta escaladas que abren misiones estructuradas.

Cuando una Marca se activa, la campaña no “te cuenta un rumor”: **te entrega un coste o una decisión**. La activación puede resolverse como:

- **Evento** (algo ocurre y deja estado),
- **Batalla** (enfrentamiento directo o presión militar),
- **Misión de 5 PM** (objetivo formal con barra de progreso),
- **Reloj de Consecuencia** si se ignora o se pospone.

La Marca no se limita a “enemigos”; también puede representar relaciones complejas (tensión, comercio, pactos rotos, rituales, rutas, etc.). Lo importante es que **una Marca siempre cambia el tablero** de forma verifiable: abre un reloj, modifica producción, crea restricciones, activa guerrillas, impone costes en PC/VP o altera el estado de una facción. Por diseño, las Marcas existen para impedir que la campaña se convierta en una sucesión de escenas aisladas. Si tu mesa ignora el sistema de Marcas, el mundo se vuelve estático; si lo usa, el mundo se convierte en una guerra real con memoria y represalias.

20. Cómo una Marca cambia el mundo aunque no la enfrentes

Ignorar una Marca **no la pausa**: la desplaza a la cola de problemas y la convierte en presión acumulada. La herramienta principal para esa presión es el **Reloj de Consecuencia** (normalmente de **8 pasos**): cada turno de campaña o cada día relevante sin acción contra ese problema, el reloj avanza. Al llegar a 8/8, estalla en forma de invasión, sabotaje, maldición, cierre de catálogo, guerra declarada o pérdida permanente.

El Reloj de Consecuencia siempre tiene un origen claro: qué decisión ignoraste o qué acuerdo rompiste. Por eso es tan importante que la mesa registre “quién enfadó a quién” y “qué se dejó sin resolver”, porque ese origen determina el estilo del castigo (militar, político, biológico, logístico o social).

En campañas normales, cuando un reloj avanza, el mundo no necesita pedirte permiso para reaccionar: puede bajar producción, atacar rutas, sembrar pánico o forzarte a abrir una misión obligatoria para revertir el daño. La campaña se mantiene honesta porque la consecuencia está escrita y no depende del humor del narrador.

20.1. Mid Game: Marcas que amenazan territorios de jugadores (riesgo 1d20)

En **Mid Game**, cuando los jugadores ya poseen **territorios propios** (dominios por ubicación/ID y edificios), algunas Marcas pasan de “amenaza general” a “amenaza directa sobre tu mapa”. Esto significa que una Marca puede **poner en riesgo tus territorios** e incluso hacerte **perderlos** si no reaccionas a tiempo con misiones, defensa, negociación, purgas o gasto de recursos. (El dominio no es invulnerable: es un frente más.)

Qué Marcas aplican siempre este riesgo: las **Marcas nocivas** (por naturaleza) como **Plaga Verde (31)** y **Tinta (32)** pueden amenazar territorios aunque no exista enemistad personal previa, porque su expansión es biológica/corruptiva y no depende de diplomacia.

Qué Marcas lo aplican por enemistad: cualquier Marca de facción (Orcos, Elfos, Enanos, Sindicato, etc.) puede convertirse en “enemiga declarada” si en early game generaste una enemistad directa: traición, pacto roto, asesinato de un emisario, sabotaje, impago, profanación o una misión fallida que cambió su estado a hostilidad. Cuando una Marca está marcada como enemiga, sus relojes apuntan a tu infraestructura.

Regla operativa (Riesgo 1d20 por avance de reloj): cada vez que el **contador del Reloj de Consecuencia** de una Marca relevante avance (por ignorarla o por falta de acción), y el grupo tenga **territorios propios** en regiones expuestas a esa Marca, se tira un **1d20 de Riesgo de Territorio**.

- **1** = peor riesgo (impacto máximo, pérdida o colapso severo).
- **20** = consecuencias menores, pero **siempre** dejan algún tipo de debuff/penalización (porque el mundo “te toca” aunque sea poco).

Este dato no sustituye a la tabla de intensidad D10/D8 de la Marca; es un **segundo filtro** específico de midgame para traducir “la Marca avanza” en “tu dominio sufre”.

Escala recomendada de resultados (para juego consistente):

- **1–4 (Riesgo Crítico):** el territorio se pierde temporalmente o colapsa un edificio clave; se abre misión obligatoria de recuperación (5 PM) y el dominio queda inoperativo hasta resolver.
- **5–9 (Riesgo Alto):** incursión, brote o sabotaje: producción -50% en 1–2 edificios, heridos/agotamiento de guarnición, o ruta cortada (reloj adicional).
- **10–14 (Riesgo Medio):** daño controlable: coste en PC/VP para reparar o purgar, penalización a una línea (defensa, comercio o moral).
- **15–19 (Riesgo Bajo):** advertencia: debuff menor (pérdida de eficiencia, rumor, miedo local, tensión), pero deja un reloj pequeño si se ignora.
- **20 (Consecuencia Menor con Debuff):** no hay destrucción directa, pero aparece un debuff persistente (p. ej., “Aire Contaminado”, “Sospecha”, “Escasez”, “Paranoia de Ruta”) hasta que se invierta una acción/misión corta para limpiarlo.

Nota importante: si el reloj llega a **8/8**, el estallido ocurre igualmente (invasión, guerra declarada, cierre de catálogo, etc.). El Riesgo 1d20 no “salva” del estallido: define cuánto daño sufres **mientras** la amenaza escala y tú estás reaccionando tarde.

En resumen: en midgame, tus dominios te dan poder, pero te convierten en objetivo. Las Marcas ya no son solo “lo que pasa fuera”; son lo que puede entrar a tu casa y romper la economía si no gestionas relojes y prioridades con disciplina.

21. Marca Orca (ID 20) — FACCION.ORCOS

La Marca Orca no es un “lugar” ni un único ejército: es un frente dinámico de hostilidad militar que presiona rutas, puestos avanzados y, cuando la campaña escala, territorios que los PJ reclaman como propios. En Odysseam, los orcos no son un bloque uniforme: se organizan en clanes con orgullo, deudas, rituales y agendas.

BastionCoreChatGptV.1.0

En early game, la Marca suele sentirse como "ruido de guerra": saqueos, exploradores, golpes logísticos y amenazas de frontera. En midgame, cuando el grupo ya mantiene infraestructura y control territorial, la presión orca deja de ser un incidente y se convierte en riesgo real de pérdida: se tensiona el suministro, se interrumpe el flujo de recursos y la defensa exige respuestas constantes.

BastionCoreChatGpttV.1.0

21.1. Cómo se vive esta Marca (visión de mesa)

Cuando la Marca Orca entra en escena, el mundo reacciona aunque los PJ miren hacia otro lado: aparecen señales, se multiplican rumores, cambian rutas, y el coste de "hacer como si nada" empieza a notarse. Esto es deliberado: las Marcas existen para que el continente tenga inercia propia.

BastionCoreChatGpttV.1.0

En campañas largas, la Marca tiende a "aprender" el estilo del grupo: si los PJ blindan caravanas, los clanes prueban peajes o sabotaje; si los PJ suben guarniciones, los clanes buscan símbolos, humillación o acuerdos turbios con terceros.

21.2. Clanes orcos de la Marca (6 clanes)

M20-CL1 — Colmillos de Tormenta: golpes rápidos sobre logística, espíritu de primera línea.

ElUltimoBastionLAGOOOO

M20-CL2 — Hacha Rota: obsesión con la revancha; odian oficiales, no siempre atacan civiles.

ElUltimoBastionLAGOOOO

M20-CL3 — Hijos del Rugido: visiones subterráneas; trueques por botín e información.

ElUltimoBastionLAGOOOO

M20-CL4 — Sangre de Niebla: asaltos encubiertos; "medición" de defensas y tiempos de respuesta.

ElUltimoBastionLAGOOOO

M20-CL5 — Puño Umbral: contratos sucios, comercio y pactos incómodos.

ElUltimoBastionLAGOOOO

M20-CL6 — Guardia del Cráneo: provocación simbólica, reliquias, cementerios, memoria ritual.

ElUltimoBastionLAGOOOO

21.3. Qué busca la Marca Orca en campaña

Desgaste logístico y control de rutas.

Medición de defensas (rutinas, líderes, puntos ciegos).

Prestigio y ritual (humillación, símbolos, trofeos).

Negocio sucio con facciones “civilizadas” cuando conviene.

BastionCoreChatGpttV.1.0

21.4. Cómo se convierte en “misión” y no solo en presión

Cuando el DJ decide que la presión orca ya no es color ambiental sino un problema estratégico, se formaliza como frente operativo: un objetivo claro, un responsable (clan) y consecuencias si se deja pudrir. La Marca está diseñada para escalar a este punto cuando el grupo ya tiene algo que perder.

BastionCoreChatGpttV.1.0

22. Marca Élfica (ID 24) — FACCION.ELFOS

La Marca Élfica representa la fricción entre pureza, territorio y supremacía cultural frente a la expansión humana. No se limita a “elfos hostiles”: incluye cortes, milicias, místicos y exiliados; algunos cooperan si el precio es correcto, otros consideran que cualquier presencia humana es una profanación.

En early game, la Marca se nota como permisos, advertencias, patrullas y reglas no escritas del bosque. En midgame, cuando los PJ levantan rutas, puestos o territorios, lo élfico se convierte en política armada: tolerancia que se compra, rutas que se cierran, guerrillas que “educan” a invasores.

22.1. Cómo se vive esta Marca (visión de mesa)

La Marca Élfica funciona como una frontera moral: el grupo puede tratarlo como diplomacia, como guerra de desgaste o como pacto incómodo. Su fuerza no está solo en flechas: está en el control del terreno, en la legitimidad ancestral y en la capacidad de volver cualquier ruta un problema.

BastionCoreChatGpttV.1.0

Además, esta Marca existe para recordar que "La Corte" no siempre significa lo mismo: la Corte de la Espina es un poder distinto de la Corte humana y juega con otras reglas sociales y otras ofensas.

BastionCoreChatGptV.1.0

22.2. Clanes élficos de la Marca (6 clanes)

M24-CL1 — Corte de la Espina Plateada: guardianes de pasos clave; tolerancia a cambio de límites estrictos.

BastionLAN_Core

M24-CL2 — Los Susurros Verdes: exploración y advertencias; oyen la vegetación y detectan plagas antes que nadie.

M24-CL3 — Lanza Crepuscular: milicia fronteriza; coopera si el enemigo es peor y el mando humano es competente.

M24-CL4 — Cantores del Anillo: ritualistas; portales, sellos, círculos antiguos y pactos que no deberían romperse.

M24-CL5 — Hoja Errante de Lolicia: exiliados que marcharon con humanos hacia Lolicia; enlace incómodo entre frentes.

M24-CL6 — Guardabosques del Silencio: cazan profanadores del bosque, especialmente si hay rastro de Tinta.

22.3. Qué busca la Marca Élfica en campaña

Control territorial (pasos, bosques, linderos sagrados).

Precedente: si una caravana humana cruza una vez "sin pagar", lo repetirá.

Castigo ejemplar: no para ganar batallas, sino para dictar conducta.

Pactos asimétricos: te dejan pasar hoy para exigirte mañana algo peor.

BastionCoreChatGptV.1.0

22.4. Nota de coherencia de mundo

Los Elfos del Exilio existen como opción jugable por defecto (distintos del núcleo más radical), precisamente para habilitar campañas donde la Marca Élfica no sea "monstruo", sino un tablero social con grietas internas.

BastionLAN_Core

23. Marca Enana (ID 23) — FACCION.ENANOS

La Marca Enana es infraestructura, contratos y colapso: cuando aparece, el problema rara vez es "un enemigo"; suele ser un sistema. Los enanos sostienen redes rúnicas, forjas móviles, bóvedas, artillería y acuerdos que, si se rompen, convierten la logística del mundo en una trampa.

En early game, la Marca se siente como oportunidad: tecnología, armas, sellos, un trabajo bien pagado. En midgame, cuando los PJ ya gestionan territorios o construcciones, lo enano se vuelve un examen: ¿pagas mantenimiento?, ¿respetas cláusulas?, ¿proteges rutas?, ¿devuelves lo que prometiste?

23.1. Cómo se vive esta Marca (visión de mesa)

La Marca Enana introduce un tipo de tensión distinta: el fracaso no siempre llega con sangre, sino con apagones, cierres de catálogo, "no hay repuestos", "esa puerta ya no reconoce tu sello". Esto hace que la política y la ingeniería importen tanto como la espada.

BastionCoreChatGpttV.1.0

23.2. Clanes enanos de la Marca (6 clanes)

M23-CL1 — BarbaPiedra Menor: rama ligada a legado rúnico y redes antiguas.

M23-CL2 — Martillo Ahogado: resentimiento industrial; cicatriz de una ciudad perdida por errores de cálculo.

BastionLAN_Core

M23-CL3 — Vigilantes de Iron Heart: guarnición estricta; seguridad a cambio de obediencia.

M23-CL4 — Clave de Obsidiana: bóvedas, cerraduras rúnicas, acceso por "contraseña del mundo".

BastionLAN_Core

M23-CL5 — Horno Errante: forjas móviles que siguen la guerra como mercado.

BastionLAN_Core

M23-CL6 — Piquetes del Abismo: mineros que han perforado demasiado; traen cosas que no deberían existir.

BastionLAN_Core

23.3. Qué busca la Marca Enana en campaña

Orden contractual: el mundo se sostiene con pactos, no con promesas.

Control de tecnología: quien domina la red rúnica domina los ritmos de la guerra.

Seguridad de infraestructuras: rutas, bóvedas, nodos y forjas son objetivos.

Disciplina: la confianza enana se gana, pero también se pierde "para siempre".

24. Marca de los No Muertos Reales (ID 22) — FACCION.LINAJE

La Marca de los No Muertos Reales no es "zombis por ahí": son tronos que no aceptan la muerte, etiquetas antiguas que se niegan a desaparecer y linajes que han convertido la novicia en burocracia, juramento y deuda. Su presencia tiende a ser elegante, inquietante y peligrosamente razonable.

En early game, pueden aparecer como rumor: una procesión, un noble que no respira, un trato demasiado generoso. En midgame, cuando los PJ ya sostienen territorio, esta Marca se vuelve una lucha por legitimidad: "ese lugar me pertenece desde antes de tu apellido", "ese juramento es anterior a tu reino".

24.1. Cómo se vive esta Marca (visión de mesa)

Esta Marca suele ofrecer una trampa distinta: acuerdos. Los No Muertos Reales pueden ser aliados circunstanciales o enemigos inevitables; lo que casi nunca son es "simple encuentro". Si entran en campaña, es porque alguien ha activado una deuda, una corona o un derecho antiguo.

BastionLAN_Core

24.2. Clanes del Linaje (6 clanes)

M22-CL1 — Corte del Velo Gris: etiqueta ancestral y poder frío.

M22-CL2 — Heraldos de la Corona Hueca: protegen una corona sin reino vivo.

M22-CL3 — Cofradía de los Sepulcros: administran criptas; respetan a quien honra a los muertos.

M22-CL4 — Sombras del Salón Estático: atados a un lugar donde el tiempo casi no fluye.

M22-CL5 — Caballeros del Último Juramento: ejecutan un mandato que nunca caducó.

M22-CL6 — Casa de las Cadenas Doradas: linaje obsesionado con deudas y servidumbre.

24.3. Qué busca la Marca de los No Muertos Reales

Legitimidad: títulos, derechos y territorios "anteriores a la historia reciente".

Juramentos: pactos que los vivos olvidan; ellos no.

Deuda: lo que te dan hoy, lo cobrarán con intereses mañana.

Estabilidad macabra: a veces prefieren un orden cruel a un caos libre.

BastionLAN_Core

25. Marca del Sindicato (ID 25) — FACCION.CONTRABANDISTAS

En el códice, esta Marca aparece como Contrabandistas: rutas clandestinas, mercado negro, sellos falsos y logística ilegal. En mesa, muchos la llaman Sindicato porque opera como una red: células, nodos, intermediarios, juramentos de silencio y "servicios" que llegan donde ninguna autoridad llega.

En early game, puede ser tentación: conseguir algo imposible, saltarse un bloqueo, vender un botín sin preguntas. En midgame, cuando los PJ controlan territorio, el Sindicato se convierte en una amenaza estructural: corrupción interna, rutas paralelas, contramandos, y la posibilidad de que tus propios recursos "desaparezcan" sin que haya batalla.

25.1. Cómo se vive esta Marca (visión de mesa)

La Marca del Sindicato es la guerra sin estandartes: no anuncia asaltos, no declara treguas; ofrece soluciones rápidas que siempre dejan una mancha. Si el grupo "se apoya demasiado" en esta red, la campaña cambia de género: de épica militar a thriller de deuda y chantaje.

ElUltimoBastionLAGOOOO

25.2. Clanes del Sindicato (6 clanes)

M25-CL1 — La Ruta de la Sombra: túneles paralelos al Bastión; todo el mundo es cliente o mercancía.

M25-CL2 — Los Mudos del Muelle: comunicación por gestos; secreto como defensa.

M25-CL3 — Hermanos de la Marca Falsa: falsificación de sellos (Corte/Vanguardia), órdenes apócrifas.

ElUltimoBastionLAGOOOO

M25-CL4 — La Cadena Rota: ex-esclavos y prisioneros; liberación como contrabando.

ElUltimoBastionLAGOOOO

M25-CL5 — Los Tres Candados: tratos con garantías cruzadas; contratos en capas.

ElUltimoBastionLAGOOOO

M25-CL6 — La Niebla Dulce: tráfico de sustancias y Tinta diluida; clientela "respetable".

25.3. Qué busca la Marca del Sindicato

Control de rutas sin necesidad de territorio formal.

Información: el mercado negro es un sistema nervioso.

Dependencia: que el Bastión (o los PJ) "no puedan funcionar" sin sus atajos.

Acceso a lo prohibido (incluida tecnología marcada o Tinta diluida).

26. Marca de la Plaga Verde (ID 31) — FACCION.PLAGA

La Plaga Verde es vida que no debería existir: enfermedad, mutación y ecología hostil que crece donde encuentra grietas. No es solo combate; es logística, cuarentena, miedo y desgaste: una región puede "ganar" una batalla y aun así perder una estación entera por contaminación.

En early game, aparece como brotes localizados y señales fáciles de ignorar. En midgame, cuando el grupo mantiene rutas y territorios, la Plaga se convierte en un enemigo que ataca lo que más duele: cosechas, agua, bestias de carga, infraestructura y moral.

26.1. Cómo se vive esta Marca (visión de mesa)

La Plaga Verde cambia el lenguaje de la mesa: empieza a importar qué tocas, qué comes, a quién dejas entrar, cuánto tarda un mensajero, qué ocurre si una patrulla vuelve "con vos".

Esta Marca está pensada para obligar decisiones que no se resuelven con heroísmo puro.

26.2. Cepas y "clanes" de la Plaga (6 clanes)

M31-CL1 — Brote de las Siete Llagas: siete síntomas visibles; terror social inmediato.

M31-CL2 — La Marea de Esporas: plaga aérea regional; contamina por extensión, no por choque.

M31-CL3 — Óxido en la Sangre: hierro y sangre se mezclan; amenaza directa a armas/armaduras y transfusiones.

M31-CL4 — La Podredumbre Serena: lenta, indolora... hasta demasiado tarde.

M31-CL5 — El Verde que Piensa: coordinación e intención; la plaga como mente.

M31-CL6 — Las Flores de la Última Noche: belleza letal; "arte final" sobre cuerpos y campos condenados.

26.3. Qué busca la Plaga Verde en campaña

Convertir territorio útil en territorio inviable.

Crear pánico y fracturar comunidades (señalamientos, purgas, éxodos).

Corromper la logística: que moverse y abastecerse sea el verdadero combate.

Forzar dilemas: salvar a unos puede condenar a otros.

26.4. Nota de opciones especiales

Existe la opción condicionada RAZA.PLAGA_SUPERVIVIENTE (requiere aprobación del DJ), útil como ancla para campañas donde la Plaga ya dejó cicatrices visibles o internas en un PJ.

BastionLAN_Core

27. Marca de la Tinta (ID 32) — FACCION.TINTA

La Tinta opera en dos niveles: como metatrama (sustancia corruptora, reescritura, Cronista) y como Marca de Facción (ID 32), que entra en escena con células, escuelas y amenazas concretas. En este manual, cuando decimos “Marca de la Tinta”, hablamos del segundo nivel: una fuerza organizada que mueve piezas en la sombra.

En early game, la Tinta se presenta con señales sutiles: documentos que cambian, recuerdos contradictorios, mensajes que “no estaban ahí”. En midgame, cuando los PJ controlan activos y territorio, la Tinta se vuelve un enemigo estratégico: infiltra órdenes, distorsiona información, rompe cohesión, y convierte el mando en sospecha.

27.1. Cómo se vive esta Marca (visión de mesa)

La Tinta no necesita ganar batallas para ganar campañas: le basta con torcer decisiones. Por eso, su presencia suele venir acompañada de escenas donde el problema es “qué es real”, “quién recuerda lo mismo”, “qué documento manda” y “qué juramento fue reescrito”. Y a diferencia de otras Marcas, aquí la amenaza puede ser tanto un monstruo como un secretario, un médico, un héroe caído o un texto. La Tinta es el enemigo que entiende que el mundo se mueve por narrativa y mando.

BastionCoreChatGpttV.1.0

27.2. Células de la Escuela del Silencio (6 clanes)

M32-CL1 — Círculo del Pliego Negro: pergaminos vivos alimentados con Tinta; contratos que muerden.

M32-CL2 — Agujas del Silencio: inyección directa (eco de experimentos como los de Vex); poder y adicción.

M32-CL3 — Hermandad del Borrón: borran recuerdos, identidades y hechos; reinician tragedias.

M32-CL4 — Voz Entre Renglones: mensajes ocultos; control de rumores, proclamas y órdenes.

M32-CL5 — Calígrafos Rotos: mentes fragmentadas por exceso; profetas, bombas, grietas humanas.

M32-CL6 — Consejo de la Gota: microdosis como posible cura; aliados ambiguos, ética peligrosa.

27.3. Qué busca la Marca de la Tinta en campaña

Control de mando: que tus decisiones ya no sean tuyas.

Desgaste mental: la guerra por la Cordura es tan importante como la del Vigor.

Reescritura social: convertir verdades en "opiniones" y órdenes en "errores".

Captura de historia: si el relato cae, el territorio cae detrás.

27.4. Nota de coherencia: "Marca" vs "lugar"

Para evitar confusiones: "Marca de la Tinta (ID 32)" es un frente dinámico; no es una torre ni un único objeto físico. Si aparece una "Torre de la Marca" en la campaña, se trata como ubicación de lore, no como Marca adicional.

PARTE V — EJÉRCITOS Y GUERRA

28. La guerra en Odysseam

En Odysseam, la guerra no es un "capítulo final": es el clima permanente del continente. A veces se manifiesta como una incursión orca, otras como un bloqueo político, otras como una plaga que convierte el terreno en enemigo. El Bastión existe precisamente porque el mundo exterior no permite una paz estable: la frontera empuja, y lo que no se contiene hoy se paga mañana.

La guerra también tiene una **ecología**. No solo luchas contra criaturas: luchas contra agendas. El mismo territorio puede contener una amenaza que "se caza" (Bestiario) y otra que "se negocia" (Dramatis Personae). Un error de lectura —confundir tipos de amenaza o tratar a un poder político como si fuese un monstruo— puede ser igual de letal que una batalla mal planteada.

Por eso, el juego asume que la guerra es una mezcla de frentes: combate, logística, mando y consecuencias sociales. En la Frontera, el conflicto se vive en **viajes, exploración y presión constante**, mientras que en el interior del Bastión la guerra se transforma en **gestión, política y construcción** (porque sostener una defensa también es guerra).

La guerra escala con la campaña. En early game, el grupo suele operar como expedición: golpear, volver, sobrevivir. En midgame y late game, el grupo empieza a tener **activos** (rutas, puestos, territorios, acuerdos) y entonces la guerra se vuelve más seria: ya no es “ganar una escena”, sino **mantener una línea**. Ese salto de escala es lo que justifica hablar de ejércitos y no solo de héroes.

Y, por diseño, el mundo no se queda quieto cuando el grupo descansa: las Marcas representan frentes activos (facciones, plagas o poderes) capaces de presionar el mapa y alterar la campaña si no se les responde. En términos de lectura estratégica, una Marca es una guerra en miniatura: aunque no estés mirando, avanza.

29. Qué es un ejército: escala, mando y propósito

Un **ejército** en este sistema no es “un número de soldados”: es una unidad operativa con **identidad, mando, tamaño, composición y localización**. En términos de campaña, un ejército existe para convertir intención en efecto: sostener una ruta, tomar un punto, defender un enclave o romper un frente enemigo.

La forma canónica de entenderlo es por registro: un ejército se describe mediante campos claros (ID, facción, comandante, tamaño, tipos de unidad, ubicación y estado). Esto permite que la guerra sea jugable a escala de mapa sin perder trazabilidad: qué fuerza está dónde, en qué condición y bajo qué autoridad.

El **mando** es la pieza crítica. Un ejército siempre tiene un comandante (PNJ o PJ), porque en Odysseam no mandan las banderas: mandan las decisiones, los juramentos y la disciplina. A nivel de campaña, el comandante es lo que conecta el frente militar con la política, el suministro y la moral del grupo (y, por extensión, del Bastión).

La **escala** se entiende por capas: héroes, unidades y frentes. Los PJ no “dejan de importar” cuando aparece un ejército: al contrario, suelen ser el filo que define la batalla (liderazgo, acciones decisivas, sabotaje, sanidad de guerra, logística, etc.). Por eso el código define que el combate, cuando se vuelve táctico, se expresa en estadísticas de campo (vida/unidad, movimiento, defensa y rango), para que la guerra tenga geometría y no sea solo narrativa.

El **propósito** es lo que distingue un ejército de una banda armada. Una fuerza puede existir para defender, para asediar, para escoltar, para bloquear, para explorar o para ejecutar una misión concreta. En mesa, si una fuerza no tiene propósito, tiende a

convertirse en ruido; si lo tiene, se vuelve un recurso estratégico que se puede perder, mejorar o poner en riesgo por decisiones del grupo.

Finalmente, un ejército siempre vive dentro del “bucle” del Bastión: se prepara (interior), actúa (frontera) y regresa con consecuencias (cierres, producción, daño, reputación). En campañas largas, esta cadencia es lo que separa una guerra épica de una sucesión de encuentros: cada despliegue reconfigura el mapa y alimenta o debilita la capacidad del grupo para sostener el siguiente ciclo.

29.1. Pelotones: la “pieza” real de la guerra

En **combate táctico (wargame)**, el tablero no se mueve por individuos sueltos: se mueve por **pelotones**. Un pelotón es la unidad mínima de maniobra del ejército: avanza, ocupa, bloquea, recibe fuego y ejecuta su rol (infantería, distancia, asedio, etc.). El sistema lo trata como “pieza” porque así puedes jugar una guerra sin convertirla en 200 tiradas individuales.

En mesa, un pelotón se representa con una **Ficha de Unidad**. En el catálogo de guerra aparecen explícitamente como “**Unidad (Ficha 50)**”, con un bloque de estadísticas estándar: **ATK (dato de ataque)**, **DEF (dato de defensa)**, **RNG (rango en casillas)**, **MOV (movimiento en casillas)**, **Coste (R)** y **Habilidad Especial**. Esa ficha es el contrato: lo que hace el pelotón en el tablero, lo hace porque su ficha lo permite.

Ese “Ficha 50” es importante para la lectura de escala: el pelotón no es un duelo. Es guerra de líneas, cobertura y desgaste. Por eso verás habilidades como **Obras de Campo** (crear cobertura), **arrastrar enemigos** (control de posición), **ignorar DEF** (anti-tanque), o estados de campaña como **Enfermedad** con “bajas continuas y contagio”. Todo eso existe para que el mapa y la logística importen.

En **tu turno táctico**, las acciones del bando están acotadas por diseño:

- Mover hasta **2 pelotones**
- Atacar con hasta **2 pelotones**
- Activar **1 habilidad** (de pelotón o de héroe)

Además, el sistema obliga a que el grupo tome decisiones de tempo (cuándo “gastar” habilidades) y no solo de posicionamiento. Si un bando pasa **3 turnos sin usar habilidades**, obtiene **2 habilidades** en el mismo turno siguiente (combinables: 1 héroe + 1

pelotón, o 2 pelotones). Esto no anula cooldowns individuales: simplemente abre la ventana para un turno de golpe táctico.

29.2. Regla de “Cooldown” en guerra: el turno de doble habilidad (3 turnos)

En combate táctico, el sistema introduce una regla de **ritmo** para evitar que la batalla sea solo “mover y atacar” o, por el contrario, un “spam” constante de habilidades. Esta regla no usa CD como “dificultad”; aquí **CD** se usa en la mesa como abreviatura práctica de **cooldown/ciclo de habilidades**: un contador de turnos que habilita un **turno de explosión táctica**.

Qué activa la regla (condición exacta)

Si un bando pasa **3 turnos completos** sin usar **ninguna habilidad** (ni de pelotón ni de héroe), entonces en el **turno siguiente** ese bando puede ejecutar **2 habilidades** en el mismo turno.

- “Sin usar habilidades” significa: solo **movimiento** y **ataque básico**.
- Si se usa **una** habilidad en cualquiera de esos 3 turnos, el contador se **reinicia**.

Qué permite el “turno de doble habilidad”

Cuando se activa, el turno permite exactamente **dos activaciones de habilidad**, con estas combinaciones válidas:

- **1 habilidad de héroe + 1 habilidad de pelotón**, o
- **2 habilidades de pelotón**.

Nota: esta regla habilita la **ventana de 2 habilidades**, pero no elimina otras restricciones. Si una habilidad tiene su propio enfriamiento, coste o condición, sigue aplicando.

Qué NO cambia esta regla

- No aumenta el número de ataques o movimientos base del turno: el límite del turno sigue siendo el marco táctico (mover hasta 2 pelotones, atacar con hasta 2 pelotones, y ahora —si aplica— ejecutar 2 habilidades en lugar de 1).
- No convierte habilidades pasivas en activas: las pasivas siguen estando “siempre encendidas” sin consumir el ciclo. :contentReference[oaicite:4]{index=4}

Ejemplo de mesa (muy literal)

- Turno 1: el bando A **no** usa habilidades (mueve/ataca) → contador = 1
- Turno 2: el bando A **no** usa habilidades → contador = 2
- Turno 3: el bando A **no** usa habilidades → contador = 3
- Turno 4: el bando A puede usar **2 habilidades** en el mismo turno (1 héroe + 1 pelotón, o 2 pelotones). Después, el contador vuelve a 0.

29.3. Comandantes: habilidades, ciclos de mando y “tempo” de batalla

Un **Comandante** es el nodo que une héroe + ejército. En ficha de campaña, siempre existe como parte del registro mínimo del ejército (facción, comandante, tamaño, tipos de unidad, ubicación, estado). En mesa, su valor real es que traduce decisiones en acciones: despliegue, ritmo de habilidades, maniobras y uso de unidades especiales.

A) Fase de Anticipes (iniciativa táctica)

En batallas grandes, la iniciativa se juega como un punto de ventaja operacional: ganar permite elegir quién despliega primero y quién tiene el primer turno; una victoria amplia puede conceder un “turno de maniobra” previo (mover sin atacar) antes de empezar. Esto define aperturas, líneas y control de terreno.

B) Qué cuenta como “Habilidad de Mando”

Se considera **Habilidad de Mando** cualquier acción que exige atención completa del comandante y, por tanto, entra en ciclos:

- Una **habilidad activa de oficio** (opción A o B del oficio en batalla),
- **Ordenar** a una unidad/creatura/máquina que use su habilidad especial,
- La **Ultimate** (habilidad definitiva de 1 uso).

Las **pasivas** (auras/bonos constantes) no consumen mando: están siempre activas, sin espera ni enfriamiento. :contentReference[oaicite:12]{index=12}

C) Ciclos de mando (no spamear órdenes)

El código define dos formas de mandar:

1. **Mando inmediato (rápido)**

Puedes usar una habilidad desde el turno 1, pero entras en **agotamiento**: durante **3 turnos** no puedes usar más habilidades activas (solo mover y ataque básico).

2. Concentración táctica (burst)

Si pasas **5 turnos consecutivos** sin usar habilidades de mando, puedes ejecutar un turno de "golpe" con **2 habilidades**. Después, el ciclo se reinicia.

Esto convive con la regla táctica del **bando** (acumulación a 3 turnos sin habilidades) que abre una ventana de doble activación. En práctica: el bando puede habilitar 2 activaciones, pero cada héroe/pelotón sigue atado a sus cooldowns y al ciclo del comandante. Por eso el sistema insiste en llevar **cooldowns** y "ritmo" de batalla.

D) Habilidades de pelotón vs habilidades de oficio

- Las **habilidades de pelotón** vienen en su Ficha de Unidad (p. ej., crear cobertura, enganchar y arrastrar, munición séptica, disparo en línea, etc.).
- Las **habilidades de oficio** vienen de la Escuela/Oficio del héroe (stats HP/MOV/DEF/RNG y su kit A/B + ultimates).

Y, como punto de progresión clave: el acceso pleno a combate táctico está ligado a la progresión de oficio, y a **nivel 3** se contempla actualizar atributos ligados al mando (por ejemplo, **Defensa de Comandante** según tabla).

30. Ejércitos Humanos

En el Núcleo Humano y su frontera, "ejército" no significa lo mismo para todos. Hay fuerzas nacidas para **reconquistar**, fuerzas creadas para **sostener el Bastión por dentro**, y fuerzas levantadas para **controlar políticamente** lo que se conquista. A nivel de mesa, agruparlas en tres ramas —**Vanguardia, Milicia del Bastión y Ejércitos de la Corte**— ayuda a leer el mapa y a entender por qué dos banderas humanas pueden tener objetivos opuestos.

Como regla de coherencia: cuando el manual diga "la Corte", se entiende **Corte Humana** salvo que se indique explícitamente "Corte de la Espina" (élfica). Esto importa porque en Odysseam la palabra "Corte" es una trampa semántica frecuente en campañas largas. :contentReference[oaicite:1]{index=1}

En registro de campaña, cualquier fuerza organizada debe poder anotarse con campos mínimos (ID, facción, comandante, tamaño, tipos de unidad, ubicación, estado). Esto permite que los ejércitos humanos existan como piezas del mundo y no como una frase suelta en una escena.

30.1. La Vanguardia del Bastión

La **Vanguardia** es el brazo de avance del Bastión: no existe para patrullar pasillos, existe para **abrir el mapa**. Su identidad es expedicionaria y agresiva (en el sentido estratégico): explora, levanta puestos, prueba rutas, crea enclaves y sostiene la primera línea del “territorio exterior”. En el estado actual del mundo, la Vanguardia está asociada al salto decisivo hacia el Norte y al primer gran asentamiento exterior: **Puesto Faro**, que funciona como declaración de reconquista y como punto de control de expediciones.

La Vanguardia también es la fuerza que más se beneficia (y más depende) de la logística rúnica: el hallazgo y activación de **Transbordadores Enanos** redefine cómo se mueven ejércitos y suministros, y convierte la guerra en un problema de nodos y permisos, no solo de kilómetros. En campaña, cuando el grupo habla de “mover tropas de verdad”, casi siempre está hablando de “mover como la Vanguardia”.

IDs canónicas sugeridas (uso de mesa):

- **EJ-VANG-01** — Vanguardia del Norte (fuerza principal de avance). :contentReference[oaicite:5]{index=5}

Estas IDs no son decoración: sirven para registrar pérdidas, refuerzos, pactos y despliegues sin reescribir la historia cada sesión.

30.2. La Milicia del Bastión

La **Milicia del Bastión** es defensa interna y estabilidad: guardias, patrullas, disciplina, turnos, control de accesos y reacción a crisis dentro de territorio humano. Donde la Vanguardia piensa en “frontera”, la Milicia piensa en “continuidad”: que la comida llegue, que la moral no se hunda, que las puertas no cedan y que una semana de caos no destruya meses de esfuerzo.

A diferencia de la Vanguardia, la Milicia vive en un terreno político más estrecho: suele estar bajo presión directa de mandos del Bastión y bajo vigilancia “indirecta” de la Corte (porque si el Bastión falla, la Corte paga el precio... y también reclama la autoridad). Por eso sus acciones tienden a ser reactivas, pero decisivas: un sabotaje, un motín o una infiltración pueden romper campañas sin necesidad de una batalla exterior.

ID canónica sugerida (uso de mesa):

- **EJ-BAST-MIL-01** — Milicia estándar humana del Bastión. :contentReference[oaicite:9]{index=9}

Como nota de mundo: la Milicia es la primera fuerza que "absorbe" el coste de la infraestructura. Si el Bastión se apoya en redes rúnicas, en energía y en defensas industriales, es común que su estabilidad dependa de figuras técnicas de alta autoridad (por ejemplo, el control de núcleos o cámaras logísticas bajo supervisión experta).

30.3. Ejércitos de la Corte

Los **Ejércitos de la Corte** existen para un propósito distinto: **validar, fiscalizar y reclamar**.

Su presencia no siempre indica que "vienen a ayudarte"; a menudo significa que la política ha alcanzado el frente. En el relato base, el avance y los descubrimientos del Bastión atraen a la Corte, que reclama tierras, exige tributos y cuestiona el mando, incluso cuando termina apoyando por conveniencia estratégica. En mesa, esto se traduce en un patrón: la Corte financia, pero también condiciona.

A nivel de campaña, los Ejércitos de la Corte son el instrumento que transforma una reconquista en un tablero de soberanía: decretos, impuestos, "misiones imposibles" como herramienta de control, y la amenaza latente de enviar fuerzas de élite si el Bastión o un territorio independiente se vuelve demasiado incómodo. Esto permite jugar guerras que no son solo contra monstruos, sino contra legitimidad.

Además, la Corte no solo manda soldados: manda **oficios de Corte** diseñados para la guerra de mando (con efectos sobre iniciativa, control, moral, disciplina y órdenes). Es el tipo de poder que no se ve como armadura pesada, sino como "autoridad que cambia el turno".

IDs canónicas (criterio de registro): Si el Tomo no trae una lista cerrada, se usa convención **EJ-XXX-YY** para mantener coherencia (por ejemplo, **EJ-CORTE-01**, **EJ-CORTE-ELITE-01**, etc.), y se registran siempre con su comandante, tamaño, tipos y ubicación.

1. LA VANGUARDIA (HUMANOS)  INFANTERÍA Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Táct) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Colonos Armados Ficha 50 10 50 d6 d4 1 8 150 Saqueadores: Al final de la batalla, generan 50 Reales por ficha viva. Guardia de la Séptima Ficha 50 10 50 d8 d8 1 8 350 Juramento de Sangre: Ganan +2 DEF y son inmunes a Moral si están a 5 casillas de un Héroe. Piqueros de Obsidiana Ficha 50 10 50 d8 d8 2 6 450 Falange de Picas: Si son cargados, el atacante recibe 1d6 de daño automático antes de atacar. Los "Rompehielos" Ficha

50 10 50 d10 d10 1 8 800 Paso Seguro: Ignoran totalmente las penalizaciones de Terreno Difícil.

☒ DISTANCIA Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Táct) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Rastreadores de Fago Ficha 50 10 50 d8 d4 20 10 300 Filtros Alquímicos: Inmunidad total a ataques de Gas, Veneno y Peste. Ballesteros de Gunich Ficha 50 10 50 d12 d6 30 8 500 Mecanismo de Repetición: Pueden disparar dos veces si no se mueven (con -2 al dado). Fusileros de Maná Ficha 50 10 50 d20 d4 40 6 750 Sobrecarga: Con 19-20, daño triple. Con 1, el arma explota (se auto-destruyen 1d10 soldados). Granaderos Alquímicos Ficha 50 10 50 d10 d6 12 8 600 Tierra Quemada: El objetivo y las casillas adyacentes arden (Estado Incendio).

⚙ CABALLERÍA Y MECÁNICOS Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Táct) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Jinetes de la Frontera Ficha 50 10 50 d8 d6 1 18 400 Reconocimiento: Revelan unidades ocultas/invisibles en un radio de 20 casillas. Lanceros de Placas Ficha 50 10 50 d10 d12 1 14 800 Impacto Atronador: Si cargan, el enemigo debe tirar Vigor o cae Derribado. Zancudos (Walkers) Ficha 50 10 50 d12 d10 1 10 1.100 Todoterreno: Cruzan trincheras y murallas bajas sin coste de movimiento. Tanque "Juggernaut" [COLOSO] 15 150 d20 d18 35 8 2.000 Coloso de Acero: Puede Arrollar y Disparar en el mismo turno.

💣 ASEDIOS Y ESPECIALES Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Táct) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Zapadores Ficha 50 10 50 d4 d4 1 8 400 Obras de Campo: En 1 turno, levantan una cobertura (+2 DEF) o eliminan un obstáculo. Bombarda de Obsidiana Ficha 50 10 50 d20 d4 70 4 1.200 Demoledor: Causa Daño x3 contra Estructuras, Murallas y Colosos. Canalizador de Cristal Ficha 50 10 50 d12 d6 50 6 1.000 Rayo Prismático: Ataca a todas las unidades en una línea recta de 3 casillas de ancho. Capellán de Batalla Ficha 50 10 50 — d8 10 8 800 Palabra Sagrada: Cura el estado Miedo/Terror y restaura la Moral.

2. LA HORDA DE CHATARRA (ORCOS) ✂ INFANTERÍA Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Táct) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Rastreros (Goblins) Ficha 50 10 50 d4 d4 1 10 150 Marea de Ratas: +2 ATK si rodean al enemigo o si atacan en grupo de más de 100. Saqueadores Glaciar Ficha 50 10 50 d10 d6 1 8 300 Piel

Dura: +2 DEF en climas fríos. No sufren penalización por Nieve. Sangre-Escarchada
Ficha 50 10 50 d12 d0 1 10 500 Frenesí Berserker: Tiran 2 Dados de Ataque, pero su Defensa es 0 hasta el siguiente turno. Guardia Negra Ficha 50 10 50 d12 d10 1 6 750 Armadura de Chatarra: Ignoran cualquier daño que sea de 2 puntos o menos.

☒ DISTANCIA Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Tác) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Lanzadores Arpones Ficha 50 10 50 d10 d6 15 8 350 Enganchar: Si aciertan, arrastran a la unidad enemiga 3 casillas hacia ellos. Lanzadores Crudo Ficha 50 10 50 d8 d6 12 8 400 Brea Pegajosa: El enemigo sufre -50% de Movimiento y no puede cargar. Artilleros Goblins Ficha 50 10 50 d6 d4 25 8 250 Tecnología Robada: 25% prob. de Pifia crítica, pero críticos causan daño de Fuego. Lanzachatarra Ficha 50 10 50 d20 d4 60 4 600 Munición Séptica: Aplica el estado Enfermedad (bajas continuas y contagio).

☒ BESTIAS Y MONSTRUOS Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Tác) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Cazadores Tundra Ficha 50 10 50 d8 d6 1 18 450 Presa Fácil: +4 ATK contra unidades que estén huyendo o retirándose. Trineos de Guerra Ficha 50 10 50 d12 d8 1 16 800 Cuchillas Giratorias: +1 Daño extra por cada 2 casillas que hayan movido antes de impactar. Trolls Cavernas Ficha 50 10 50 d14 d8 1 8 1.200 Vómito Corrosivo: Destruye permanentemente la armadura enemiga. Titán de Hueso [COLOSO] 15 150 d20 d12 1 10 1.500 Presencia Aterradora: Enemigos a 5 casillas deben superar Moral o huir despavoridos.

3. LOS CUSTODIOS (ENANOS) ☒ INFANTERÍA Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Tác) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Guardia de Piedra Ficha 50 10 50 d8 d12 1 6 500 Anclados: Inmunes a Empuje, Derribo y Carga de Choque. Veteranos Túnel Ficha 50 10 50 d10 d14 1 6 700 Visión Nocturna: Ignoran penalizadores por Oscuridad, Humo o Niebla. Muros de Obsidiana Ficha 50 10 50 d8 d20 1 4 1.000 Escudo Rúnico: Resistencia Mágica (Ignoran el 50% del daño de hechizos). Rompe-Sellos Ficha 50 10 50 d14 d4 1 8 800 Juramento de Muerte: Ganan +1 ATK acumulativo por cada turno en combate cuerpo a cuerpo.

☒ DISTANCIA Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Tác) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Ballesteros Acorazados Ficha 50 10 50 d10 d10 25 6 600 Combate Cerrado: No tienen penalización si disparan a quemarropa o luchan melee. Fusileros

Magma Ficha 50 10 50 d12 d10 20 5 900 Incinerador: Ignora armadura física y anula la Regeneración de monstruos. Proyectores Vapor Ficha 50 10 50 d14 d12 15 6 1.200 Cortina de Humo: Crean una nube que otorga Cobertura Pesada (+4 DEF) en el área. Montaraces Ficha 50 10 50 d10 d8 30 8 700 Infiltración: Pueden desplegarse en cualquier punto del mapa fuera de zona enemiga.

⚙ AUTÓMATAS Y ASEDIOS Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Táct) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Bombarda Rúnica Ficha 50 10 50 d20 d8 75 3 1.500 Cálculo Perfecto: Pueden repetir cualquier tirada de ataque fallida. Balista Asedio Ficha 50 10 50 d14 d6 50 4 1.000 Caza-Titanes: Si impacta a un Coloso, lo Inmoviliza por un turno. Vigía Aéreo (Dron) Ficha 50 10 50 d10 d10 10 20 1.400 Bombardeo Vertical: Ataca ignorando coberturas y muros. Gólem de Bronce [COLOSO] 15 150 d16 d18 1 6 1.800 Autómata: Inmune total a Moral, Veneno, Enfermedad, Sangrado y Miedo.

4. LA CORTE DE LA ESPINA (ELFOS) 🗡 INFANTERÍA Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Táct) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Centinelas Corteza Ficha 50 10 50 d8 d8 1 10 500 Mimetismo: Invisibles en bosques. +4 DEF si están en cobertura. Sombras Follaje Ficha 50 10 50 d12 d10 1 12 850 Danza de Guerra: Al inicio del turno eligen: +2 ATK o +2 DEF. Guardianes Savia Ficha 50 10 50 d14 d10 1 10 1.100 Hoja Venenosa: Sus ataques aplican estado Veneno automáticamente. Hostigadores Ficha 50 10 50 d8 d6 1 12 400 Huida Fingida: Si son cargados, realizan movimiento gratuito para escapar.

🔗 DISTANCIA Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Táct) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Arcos de Espina Ficha 50 10 50 d12 d4 40 10 600 Sangrado: Los golpes críticos causan daño continuo. Cazadores Niebla Ficha 50 10 50 d10 d6 35 12 750 Disparo en Carrera: Pueden mover todo su rango y disparar sin penalización. Tejedores Niebla Ficha 50 10 50 d14 d6 30 10 1.000 Ilusionismo: Ataques enemigos tienen 50% de probabilidad de fallar automáticamente. Francotirador Ficha 50 10 50 d20 d4 50 10 900 Tiro a la Cabeza: Puede seleccionar Líderes o Héroes como objetivo.

犴 BESTIAS Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Táct) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Jinetes de Alce Ficha 50 10 50 d12 d10 1 16 1.200 Cornada: Atraviesan unidades enemigas causando daño al pasar. Halcones Guerra Ficha 50 10 50 d10 d8 1 22

1.300 Ojos del Bosque: Revelan todo el mapa permanentemente. Vuelan. Pastores (Ents) [COLOSO] 15 150 d20 d16 1 8 2.200 Asedio Natural: Destruyen muros de piedra y edificios en 1 turno. Sierpe de Musgo [COLOSO] 15 150 d20 d18 15 12 3.000 Aliento de Esporas: Cono de daño masivo que deja nube tóxica permanente.

5. LA CORTE PÁLIDA (NO MUERTOS) 🗡 INFANTERÍA Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Tác) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Siervos Polvo Ficha 50 10 50 d4 d4 1 6 100 Escudo de Carne: Interceptan daño dirigido a unidades Élite adyacentes. Guardia Fúnebre Ficha 50 10 50 d6 d6 1 8 200 Rigor Mortis: Nunca pierden moral. Inmunes a Miedo. Duelistas Espectrales Ficha 50 10 50 d10 d12 1 8 600 Intangibles (50%): Tira 1d6 al recibir daño; con 4+, el ataque los atraviesa. Devorador Ficha 50 10 50 d8 d6 1 10 300 Canibalismo: Recuperan 1d10 HP cada vez que eliminan una ficha enemiga.

🐴 ÉLITE Y CABALLERÍA Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Tác) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Mastines Caza Ficha 50 10 50 d8 d4 1 18 350 Caza de Almas: Matan automáticamente a cualquier unidad que esté huyendo. Caballería Luto Ficha 50 10 50 d12 d12 1 14 900 Paso Silencioso: Atacan siempre con Sorpresa (enemigo sin bono DEF). Áimas Corte Ficha 50 10 50 d10 d20 1 10 1.200 Forma Etérea: Inmunes a daño físico no mágico. Carroza Fúnebre Ficha 50 10 50 d14 d12 1 14 1.500 Aura de Muerte: Otorga +1 DEF y Regeneración a No Muertos cercanos. 🧟 ESPECIAL Y MONSTRUOS Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Tác) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Damas Lloronas Ficha 50 10 50 d12 d12 15 10 1.000 Lamento Banshee: Daño sónico en área que ignora armadura. Quimera Putrefacta [COLOSO] 15 150 d20 d14 1 16 2.800 Rastro de Peste: Todas las casillas por las que vuela quedan infectadas. Notario Almas Ficha 50 10 50 d8 d6 10 8 800 Cláusula Final: Si muere, la unidad que lo mató muere también. Gólem Carne [COLOSO] 15 150 d18 d12 1 8 1.600 Pararrayos Mágico: Atrae y absorbe hechizos enemigos para curarse. 6) CONTRABANDISTAS (MERCENARIOS)

🗡 INFANTERÍA Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Tác) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Desharrapados Ficha 50 10 50 d4 d4 1 8 100 Distracción: Carne de cañón. Otorgan cobertura ligera a quienes estén detrás. Rompehuesos Ficha 50 10 50 d10 d8 1 8 350 Abuso: Ganan +2 ATK si atacan a una unidad con menos HP que ellos.

Espadachines Ficha 50 10 50 d10 d8 1 10 500 Maestría: Repiten los 1s en dados de ataque y defensa. Guardia Caravana Ficha 50 10 50 d10 d10 1 6 600 Muro de Pagos: +4 DEF si no se mueven en el turno.

 DISTANCIA Y TRUCOS Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Tác) ATK DEF RNG MOV Coste (R)

Habilidad Especial (Mejorada) Tiradores Piedra Ficha 50 10 50 d6 d4 20 10 200 Golpe a la Cabeza: Crítico deja al enemigo Aturdido (pierde turno). Renegados Pólvora Ficha 50 10 50 d12 d6 15 10 550 Trabuco: Daño de cono a corta distancia (afecta a varias fichas). Asesinos Gremio Ficha 50 10 50 d12 d6 5 12 600 Hoja Envenenada: Aplica veneno letal (daño alto por turno). Adivino Callejero Ficha 50 10 50 d10 d4 15 8 500 Mal de Ojo: Obliga al enemigo a repetir una tirada exitosa.

7. LA MANADA NÓMADA (HOMBRES BESTIA)  INFANTERÍA Unidad Tipo VIT (Esc)

HP (Tác) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Cachorros Manada Ficha 50 10 50 d6 d4 1 12 200 Sed de Sangre: +1 ATK por cada aliado en la misma casilla. Cornamentas Ficha 50 10 50 d10 d6 1 12 400 Carga Salvaje: Tiran 2 Dados de Ataque en el turno que cargan. Desolladores Ficha 50 10 50 d12 d4 1 14 600 Dos Armas: Por cada 10 de daño que hacen, causan 2 bajas extra. Bestigors Ficha 50 10 50 d12 d10 1 10 800 Gran Hacha: Reduce la Defensa del enemigo en -2 (Penetración).

 DISTANCIA Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Tác) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Lanzadores Hachas Ficha 50 10 50 d10 d6 8 12 350 Impacto: Daño muy alto (d10) para ser distancia, pero rango mínimo. Arqueros Furtivos Ficha 50 10 50 d8 d4 25 12 450 Incursión: Despliegue en los bordes laterales del mapa. Chamán Tormenta Ficha 50 10 50 d12 d6 30 10 900 Rayo: Daño extra (+1d6) contra unidades con armadura metálica. Cíclope [COLOSO] 15 150 d20 d8 50 10 1.600 Artillería Viva: Se mueve y dispara piedras enormes. Crítico rompe armadura.

 VELOCIDAD Y BESTIAS Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Tác) ATK DEF RNG MOV Coste (R)

Habilidad Especial (Mejorada) Centauros Ficha 50 10 50 d10 d8 1 18 800 Nativos: Sin penalización de movimiento en ningún terreno. Carros Tuskgor Ficha 50 10 50 d14 d8 1 16 1.000 Impacto: Causan 1d10 daño automático al contactar en carga. Sabuesos Guerra Ficha

50 10 50 d8 d4 1 20 300 Presa: Si atacan por la espalda, el enemigo tiene Defensa 0. Arpias Ficha 50 10 50 d8 d4 1 22 500 Vuelo: Ignoran ríos, murallas y unidades enemigas al mover.

蛭 MONSTRUOS Y LÍDERES Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Tác) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Minotauro Asedio Ficha 50 10 50 d16 d10 1 12 1.400 Furia Roja: +1 ATK acumulativo por cada ronda de combate. Engendro Caos Ficha 50 10 50 2d6 d12 1 1d10 1.100 Masa Amorfa: Inmune a críticos y ataques de flanqueo. Tótem Manada Ficha 50 10 50 — d12 15 8 800 Base Móvil: Permite reclutar en el campo. Otorga ventaja moral. Devorador [COLOSO] 15 150 d20 d12 1 14 2.000 Aura de Locura: Enemigos cercanos pierden 1 dado de Ataque por miedo.

8. LA LEGIÓN DE TINTA (MAESTRO CRONISTA) 🖌 INFANTERÍA DEL VACÍO Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Tác) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Cascarones Vacíos Ficha 50 10 50 d8 d14 1 6 400 Sin Alma: Inmunes a Miedo, Moral y Control Mental. Guardia Silencio Ficha 50 10 50 d10 d12 1 8 800 Zona Muerta: Enemigos adyacentes pierden todas sus Habilidades Especiales. Verdugos Tinta Ficha 50 10 50 d14 d4 1 10 700 Borrar: Un Crítico (19-20) elimina la unidad enemiga de la existencia. Caballeros Muerte Ficha 50 10 50 d16 d18 1 8 1.800 Terror Puro: Enemigos a 3 casillas tiran Moral con Desventaja cada turno.

🔮 CONTROL Y PROYECCIÓN Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Tác) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Arqueros Sombríos Ficha 50 10 50 d12 d8 35 8 900 Fantasmas: Proyectiles atraviesan muros y escudos. Cronistas Ficha 50 10 50 d10 d10 20 6 1.500 Reescribir Lealtad: Controlan una unidad enemiga durante 1 turno. Proyectores Vacío Ficha 50 10 50 d14 d10 30 6 1.200 Disrupción: El daño causa que el enemigo pierda su siguiente acción. Pozo de Tinta Ficha 50 10 50 — d20 10 4 2.000 Corrupción del Suelo: Convierte terreno en pantano (daño y lento).

████ HORRORES AMORFOS Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Tác) ATK DEF RNG MOV Coste (R) Habilidad Especial (Mejorada) Gólems Tinta Ficha 50 10 50 d14 d14 1 8 1.400 Líquidos: Reducen todo el daño físico a la mitad. Acechadores Ficha 50 10 50 d12 d12 1 12 1.100 Salto de Sombra: Se teletransportan a cualquier sombra en el mapa. Tentáculos Ficha 50 10 50 d12 d10 5 10 1.000 Constricción: Inmovilizan totalmente a la unidad golpeada.

Espectros Olvido Ficha 50 10 50 d14 d8 1 12 1.300 Amnesia: El enemigo olvida cómo luchar (su dado de ATK baja a d4).

 **ASEDIO Y COLOSOS** Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Táct) ATK DEF RNG MOV Coste (R)
Habilidad Especial (Mejorada) Catapulta Corrup. Ficha 50 10 50 d14 d6 60 4 1.200
Contagio: Aplica estado Corrupción (degrada dados permanentemente). Titán Cronista [COLOSO] 15 150 d20 d16 1 10 2.500 Consumo: Recupera HP absorbiendo tinta del suelo o unidades aliadas. Devorador Historia [COLOSO] 15 150 d20 d18 1 10 2.800 Enigma: Enemigo debe superar prueba de INT (CD 15) para poder atacarle. Monolito Silencio [COLOSO/ESTRUCTURA] 15 150 — d20 Global 2 3.000 Silencio Absoluto: Nadie puede usar Magia en todo el campo de batalla.

 **SOPORTE DE LA LEGIÓN** Unidad Tipo VIT (Esc) HP (Táct) ATK DEF RNG MOV Coste (R)
Habilidad Especial (Mejorada) Mimos Siniestros Ficha 50 10 50 d6 d12 1 12 900 Reflejo: Si son atacados, el atacante recibe el mismo daño.

ARTE VII — PERSONAJES Y COMANDANTES

En el corazón del código, los **personajes** no son solo fichas: son **vectores de cambio**. Un PJ bien posicionado puede abrir rutas, sellar acuerdos, empujar una Marca a un nuevo estadio o sostener una línea que debería caer. Un PNJ clave puede hacer lo mismo desde la política, la fe o la infraestructura, sin necesidad de salir al campo de batalla.

Este apartado define la progresión del PJ hacia el mando, la lectura de Comandantes en campaña y el catálogo de figuras “grandes” que sirven como brújula de tono, agenda y consecuencias en Odysseam.

52. Personajes jugadores (PJ)

Los **PJ** son reclutas del Bastión que avanzan por **oficio** y por decisiones de campaña. En early game suelen operar como fuerza expedicionaria (escala héroe), pero el sistema está diseñado para que, al crecer, se conviertan en responsables de tropas, territorios y riesgos de Marca.

52.1. Subida de oficio y el hito de Nivel 3

El **Nivel 3 de oficio** es un hito estructural: marca el salto del personaje desde “agente” a “mando operativo”. El motor del código lo trata como un evento que debe registrarse y

notificar: actualización de tablas asociadas (por ejemplo, defensa de comandante) y aviso explícito al jugador del desbloqueo de este rol. :contentReference[oaicite:2]{index=2}

En términos de mesa, esto significa:

- El PJ ya no solo ejecuta acciones; también **dirige** acciones.
- Puede figurar como **Comandante** en registros (ejércitos, pelotones, misiones y diarios).
- Sus decisiones empiezan a tener consecuencias de **escala**: pérdidas, mantenimiento, moral, y presión de Marcas sobre activos del grupo.

52.2. Qué cambia cuando eres Comandante

Ser Comandante no es “un título narrativo”: es una puerta de juego. A partir de aquí, el PJ puede interactuar con la capa táctica/operacional del código (iniciativa táctica, ciclos de mando, órdenes y limitaciones de habilidades) y sostener responsabilidades que el early game no exige.

52.3. Comandantes humanos

Los **Comandantes humanos** son la cadena de mando que mantiene vivo al Bastión y a su proyección militar: Vanguardia, Milicia y brazo político (Corte). Su valor no está solo en “pegar fuerte”, sino en convertir recursos, disciplina y doctrina en capacidad real de campaña.

En mesa, un Comandante humano se identifica por tres capas:

1. **Doctrina**: cómo pelea (disciplina, choque, control, etc.).
2. **Autoridad**: qué puede ordenar sin romper la cohesión interna.
3. **Tiempo**: cómo usa ciclos de mando y ventanas de habilidades en batalla.

41.1. Ejemplos canónicos (tabla de referencia)

Nota de fidelidad: sustituyo el ejemplo incorrecto del “General Lucen Halbrecht” por la figura correcta indicada en el código y por tu corrección.

ID	Nombre	Perfil	Rol	Clave de campaña
G P -	Kaelen	Inquisidor / liderazgo de frontera	Referencia operativa del Bastión	Ciencia, logística, sacrificio calculado; simboliza el eje “supervivencia a largo plazo”. :contentReference[oaicite:6]

ID	Nombre	Perfil	Rol	Clave de campaña
0 1				{index=6}
G P - 0 4	General Iron	Mando militar clásico	Doctrina de disciplina	El mártir de acero: muro humano, sacrificio frontal, tono de milicia y defensa del frente. :contentReference[oaicite:7] {index=7}
G P - 0 8	Reina Kantia, la de Luto	Poder de la Corte	Contención política	Sostiene al Bastión a distancia: apoyo mínimo, calculado, y política de aislamiento/contención. :contentReference[oaicite:8]{index=8}
G P - 0 5	Borin	Magorúnico / artificiero	Mando técnico (infraestructura)	Interviene cuando la infraestructura y los transbordadores son el cuello de botella; figura excepcional para “favores técnicos” de alto impacto.

5.4. Líderes de Marca y Señores de Guerra

Los **Líderes de Marca** son el equivalente de Comandantes, pero a escala de amenaza: encarnan voluntad bélica, doctrina y agenda de la Marca. A diferencia de los humanos, no siempre mandan por jerarquía formal; a veces mandan por biología, terror, fe o control de red.

En campaña, su función es doble:

- Convertir la Marca en “cara concreta” (para que el conflicto no sea abstracto).
- Forzar decisiones estratégicas: pactar, contener, eliminar, o asumir pérdidas.

(La ficha detallada de cada líder se apoya en las hojas de liderazgo táctico y en el catálogo de amenazas).

53. Grandes Personajes de Odysseam

Los **Grandes Personajes (GP)** son brújula de tono. Cuando el DJ o la mesa necesitan decidir “qué haría el mundo”, el código permite usar estas figuras como ejes: ciencia vs dogma, contención vs gloria, disciplina vs ruptura del tablero. :contentReference[oaicite:12]
{index=12}

53.1.1. Catálogo canónico (GP)

ID	Nombre	Epíteto / Lectura	Uso en mesa
G P-01	Kaelen	Eje de eficiencia y supervivencia	Decisiones duras pero lógicas; operaciones del Bastión. :contentReference[oaicite:13]{index=13}
G P-02	Príncipe Capitán Valerius	“El Rey que Nunca Fue”	Mártir; su muerte revela la naturaleza de la Tinta. :contentReference[oaicite:14]{index=14}
G P-03	Lolicia, Caminante del Vacío	Estratega radical	Rompe el tablero antes que perder; tensión élfica extrema. :contentReference[oaicite:15]{index=15}
G P-04	General Iron	“El Mártir de Acero”	Disciplina militar, sacrificio, tono de muro y doctrina. :contentReference[oaicite:16]{index=16}
G P-05	Maestro Borin	“El Martillo de la Lógica”	Infraestructura, energía y soporte rúnico; comodín técnico excepcional.
G P-06	Lord Cirujano Sam “Sante”	“El Rostro de la Peste”	Cuarentena, decisiones imposibles, biología y supervivencia. :contentReference[oaicite:18]{index=18}
G P-07	Lord Inquisidor Verrus	“La Voz del Trono”	Convierte ciencia en dogma; purificación por fe y cruzada del Sol. :contentReference[oaicite:19]{index=19}
G P-08	Reina Kantia	“La Reina de Luto”	Contención, apoyo mínimo, política fría de sostener sin exponerse. :contentReference[oaicite:20]{index=20}

53.2. Personajes secundarios (no GP)

Algunos PNJ pueden existir como ganchos o sabor sin ocupar el eje central del continente. Si aparecen en tu campaña, se registran como PNJ-... y su importancia depende de misión y consecuencias, pero no sustituyen el rol estructural de los GP. :contentReference[oaicite:21]{index=21}

56.La vida entre misiones (Vida diaria en el Bastión)

Cuando tu personaje pasa Tiempo Libre o Descanso dentro de un edificio del Bastión, la ciudad “respira” y pasan cosas: encuentros, accidentes, rumores, pequeños beneficios o problemas que arrastrarás a la siguiente escena. Regla base: si un personaje pasa su Tiempo Libre o Descanso en un edificio, tira 1d6 y aplica el resultado de la tabla de ese edificio.

Si un resultado te pide una tirada (por ejemplo, “Vigor CD 12”), se resuelve con el sistema estándar: 1d20 + Rango contra la CD indicada.

BastionCoreChatGpttV.1.0

PARTE VIII — VIDA EN EL BASTIÓN

La Frontera te rompe el cuerpo. El Bastión te rompe la cabeza. Entre ambas cosas, se construye una campaña.

En “Vida en el Bastión” no estás “fuera de juego”: estás en el **segundo campo de batalla**. Aquí se deciden la moral, las sospechas, los contagios, las intrigas, las mejoras y (sobre todo) **las consecuencias** que te siguen a la próxima misión. En el bucle estándar, esta fase sucede **después de volver de la Frontera** y antes del cierre/continuación del turno. :contentReference[oaicite:0]{index=0} :contentReference[oaicite:1]{index=1}

56. La vida entre misiones

56.1. Qué es exactamente “entre misiones”

“Entre misiones” es cualquier escena en interior del Bastión donde:

- descansas,
- haces gestión personal,
- socializas,
- entrenas,
- produces,
- investigas,
- o simplemente sobrevives a la convivencia.

Mecánicamente, se juega con:

- **Acciones de Tiempo Libre** (y/o Descanso), y

- **Eventos de Vida Diaria** de edificios (Hoja 9–10). :contentReference[oaicite:2]{index=2} :contentReference[oaicite:3]{index=3}

Regla madre: si tu escena no está empujando una Marca/Misión/Facción, entonces es “Vida Diaria” (y se resuelve con edificio + tirada). :contentReference[oaicite:4]{index=4}

56.2. Procedimiento rápido (lo que hace la mesa paso a paso)

Paso 1 — Declara intención y lugar

Dices dos cosas:

1. **Qué quieres lograr** (recuperar, conseguir info, ganar dinero, evitar problemas, etc.).
2. **En qué edificio lo intentas** (por ejemplo: Taberna, Barracones, Hospital, Biblioteca...). El catálogo de infraestructuras del Bastión define el “mapa funcional” del interior. :contentReference[oaicite:5]{index=5} :contentReference[oaicite:6]{index=6}

Paso 2 — Se activa la Vida Diaria (1d6)

En cuanto pasas tu **Tiempo Libre** o **Descanso** en un edificio, haces **1 tirada de 1d6** en la tabla de ese edificio (Hoja 9–10). :contentReference[oaicite:7]{index=7} :contentReference[oaicite:8]{index=8}

Esto es importante: no “eliges” el tono del día. El Bastión responde.

Paso 3 — Si el resultado lo pide, resuelve con tirada estándar

Muchos resultados exigen una tirada con CD (p. ej., Social CD 12 o Vigor CD 10). Es la tirada base del sistema: **1d20 + Rango + modificadores** contra CD. :contentReference[oaicite:9]{index=9}

Paso 4 — Aplica efecto y registra

- Ajusta Vigor/Cordura/recursos.
- Si el evento abre un riesgo persistente (plaga, sabotaje, sospecha), se registra como **Reloj de Amenaza** o nota de campaña. :contentReference[oaicite:10]{index=10}
- Si deriva en pista o proyecto, se registra como **Reloj de Proyecto** o entrada en Diario. :contentReference[oaicite:11]{index=11}

1. Viviendas Comunales (1d6)

BastionCoreChatGpttV.1.0

Gotoras: El techo cede sobre tu cama. No descansas bien (Fatiga).

Disputa Vecinal: Pelea de familias. Si medias (Social CD 12), ganas +1 VP.

El Alijo: Encuentras un saco olvidado bajo una tabla. +10 Reales.

Fiebre Nocturna: Alguien tose sangre negra. Riesgo de Peste (Vigor CD 10).

Fiesta Improvisada: La moral está alta. Recuperas +1 Cordura extra.

El Espía: Notas a un vecino actuando raro. ¿Es un agente del Cronista?

2. Granero Fortificado (1d6)

BastionCoreChatGpttV.1.0

Plaga de Ratas: Debes cazarla. Si fallas, la ciudad pierde suministros.

Fermentación: Un barril estalla. El olor impone -1 Moral a la zona.

Error de Inventario: A tu favor. Consigues +1 Ración de Viaje.

Moho Verde: Encuentras esporas. Debes quemar una sección (Peligro Fuego).

El Gato: Un gato caza una serpiente venenosa justo antes de que te muerda.

Polizón: Alguien vive aquí ilegalmente. ¿Lo delatas o lo ayudas?

3. Pozo de Maná/Agua (1d6)

Agua Turbia: Sabe a metal. -1 Vigor si bebes hoy.

Susurros: El maná resuena en el fondo. Oyes una profecía (Pista del DJ).

Moneda: Alguien tiró una moneda antigua al pozo. Vale 5 Reales.

Reflejo Oscuro: Ves algo en el agua que no es tu cara. -1 Cordura.

Agua Bendita: El pozo brilla. Beber cura 1 Daño o 1 Cordura.

Sequía: El nivel baja repentinamente. Pánico temporal en la ciudad.

4. Red de Caminos (1d6)

BastionCoreChatGpttV.1.0

Bache: Te tuerces el tobillo en un adoquín suelto. -1 Movimiento hoy.

Peaje Ilegal: Un guardia corrupto pide soborno. ¿Pagas o peleas?

Bolsa Caída: Encuentras dinero perdido. +1d20 Reales.

Carreta Atascada: Ayudar a empujar te otorga +1 Reputación local.

Mensajero: Un correo herido te da una carta urgente antes de desmayarse.

Adoquín Enano: Pisas una runa de velocidad activa. Viajas el doble de rápido.

5. Vertedero Controlado (1d6)

BastionCoreChatGpttV.1.0

Gases Tóxicos: Una nube de metano. Tira Vigor CD 12 o enfermas.

Chatarra Útil: Encuentras una pieza de metal salvable. +1 Material.

La Cosa: Una rata mutante gigante te ataca (Combate Fácil).

Papeles: Información comprometedora sobre un noble tirada en la basura.

Fuego Químico: Explosión menor. Sufres 1d4 Daño por quemadura.

Hallazgo Triste: Encuentras un juguete de niño manchado de Tinta. -1 Cordura.



II. Militar y defensa

6. Barracones (1d6)

BastionCoreChatGpttV.1.0

Novatada: Broma pesada de los soldados. Tira Físico o Social para aguantar.

Inspección: Si tu equipo está limpio, ganas respeto. Si no, castigo.

Dados: Apuestas ilegales. Tira 1d20 vs la Banca (Ganas/Pierdes 10R).

Pesadilla: Todos los soldados sueñan lo mismo. Mal presagio.

Veterano: Un viejo soldado te cuenta la debilidad de un monstruo (+Conocimiento).

Robo: Te falta una daga o ración. Alguien de tu escuadrón es un ladrón.

7. Muralla de Piedra (1d6)

Vértigo: Un golpe de viento casi te tira. Gran susto.

Sombra: Ves algo moverse en la niebla fuera de los muros. ¿Real o paranoia?

Guardia Dormido: Si lo despiertas, te debe un favor. Si lo delatas, asciendes.

Graffiti Rúnico: Encuentras una runa antigua oculta. +1 Defensa local.

Disparo: Un explorador enemigo dispara una flecha y huye. Tira Reflejos.

Puesta de Sol: Una vista hermosa del valle. Recuperas +1 Cordura.

8. Torre de Vigía (1d6)

Falsa Alarma: Tocas la campana por error. Vergüenza pública.

Humo: Ves señales de humo codificadas de los enemigos a lo lejos.

Lente Rota: El catalejo se agrieta al usarlo. Requiere reparación.

Nido: Un Wyvern ha anidado arriba. Hay un huevo (Item raro).

Frío: El viento corta la piel. -1 Vigor al día siguiente.

El Ojo: Sientes una claridad táctica absoluta. +1 Iniciativa mañana.

9. Campo de Entrenamiento (1d6)

Lesión: Te golpeas el dedo con un arma de madera. -1 Daño hoy.

Epifanía: Descubres un movimiento nuevo. Ganas +10 XP (o equivalente).

Rivalidad: Un recluta te reta a un duelo de honor al primer golpe.

Destrucción: Rompes el muñeco de entrenamiento de un golpe. +Moral.

Maestro: Un instructor invitado te da un consejo (+1 a una tirada futura).

Barro: Un día horrible de lluvia y golpes. Llegas sucio y cansado.

10.Taller de Asedio (1d6)

Accidente: Un engranaje te aplasta un dedo. 1 Daño.

Plano Mejorado: Se te ocurre cómo mejorar el alcance (+Rango).

Grasa: Te manchas la ropa buena de aceite de máquina. -1 Social.

Explosión: Pruebas pólvora y explota cerca. Sordera 1 hora.

El Gremlin: Una herramienta desaparece y aparece en otro lado.

Calibrado: Ajustas una balista perfectamente. Disparo crítico asegurado.

🛠 III. Industria y recursos

11.Mina Profunda (1d6)

Derrumbe: Quedas atrapado 1 hora. Claustrofobia (-1 Cordura).

Veta de Oro: Encuentras una pepita pura. Vale 20 Reales.

Gas Grisú: Olor a huevos podridos. Prohibido usar fuego/antorchas.

Canto: La roca vibra. Los enanos dicen que es buen augurio.

Roto: Tu pico se parte contra una roca dura. Debes pagar uno nuevo.

Fósil: Encuentras huesos de algo gigante incrustados en la pared.

12.Aserradero (1d6)

Astilla: Se te clava profundamente. Molestia constante (-1 Concentración).

Madera Noble: Un tronco resulta ser madera rúnica. +1 Material Raro.

Hoja Trabada: La sierra se atasca y salta. Tira Reflejos CD 12.

Espíritu: Un animal te mira desde el linde del bosque y desaparece.

Fuego: El serrín prende con una chispa. Susto, hay que apagarlo rápido.

Aroma: El olor a cedro es relajante. Descanso perfecto (+Vigor).

13. Forja Industrial (1d6)

Golpe de Calor: Te desmayas por la temperatura del horno.

Temple: Mejoras el filo de tu arma (+1 Daño durante 1 misión).

Quemadura: Una chispa te da en el ojo. Desventaja en Percepción.

Carbón Húmedo: El fuego no tira. Día improductivo.

Marca: Encuentras el sello de un herrero legendario en el yunque.

Canto: Los herreros golpean al unísono. Inspirador (+Moral).

14. Condensador Maná (1d6)

Radiación: Tu piel brilla azul. Tira Vigor o sufres mutación cosmética.

Sobrecarga: Batería llena. Obtienes 1 Vial de Maná gratis.

Zumbido: El ruido te taladra la mente. -1 Inteligencia hoy.

Estática: Todo lo que tocas te da calambre doloroso.

Visión: Ves las líneas ley por un momento. +2 a Detectar Magia.

Vacío: La máquina se para en seco. Silencio aterrador.

15. Estación de Vías (1d6)

Retraso: El transporte no llega. Pierdes medio día de tiempo.

Polizón: Encuentras a alguien escondido en la carga.

Carga Perdida: Cae una caja. Puedes robarla (Riesgo) o devolverla.

Reparación: Un carril está roto. Tienes que ayudar a arreglarlo (Físico).

Tren Fantasma: Se dice que pasa una vagoneta vacía a medianoche...

Correo: Llegan suministros y cartas frescas. +1 Moral al grupo.

IV. Comercio y sociedad

16. Mercado Central (1d6)

Carterista: Te roban 1d10 Reales. Tira Percepción para notarlo.

Oferta: Consigues suministros a mitad de precio hoy.

Podrido: Compras comida en mal estado sin darte cuenta (Riesgo enfermedad).

Agitador: Un político da un discurso contra los líderes de la ciudad.

Exótico: Un mercader trae un objeto que no es de este continente.

Apuestas: Pelea de animales o dados en un callejón.

17.Banco / Prestamista (1d6)

Error (-): Dicen que debes dinero. Tienes que demostrar que no.

Error (+): Te ingresan 20 Reales por error. ¿Te los quedas?

Atraco: Justo cuando entras, intentan robar el lugar.

Interés: Tus inversiones dan fruto. +5% a tus Reales ahorrados.

Falsificación: Te intentan dar cambio falso. Tira Inteligencia.

Usurero: Un tipo siniestro te ofrece un préstamo "sin preguntas".

18.Taberna (1d6)

Pelea: Una botella vuela hacia tu cabeza. Esquiva o recibe 1 Daño.

Rumores: Te enteras de la ubicación de un tesoro (Pista).

Aguada: La cerveza es terrible. -1 Moral.

Bardo: Una canción épica te llena de valor. +1 VP.

Juego: Ganas a las cartas a un local. Se enfada mucho.

Resaca: Bebiste demasiado. -1 a todas las tiradas mañana.

19.Muelle Aéreo (1d6)

Viento: Una caja cae desde una grúa. Tira Reflejos.

Contrabando: Te ofrecen pasar un paquete ilegal por dinero rápido.

Piratas: Avistamiento de nave hostil. Alarma general.

VIP: Un noble rico necesita un guía local. Paga bien.

Vértigo: Mirar abajo te marea excesivamente.

Noticias: Llega un periódico de la Capital. Lore del mundo exterior.

20.Embajada (1d6)

Insulto: Ofendes a un dignatario sin querer. -Reputación.

Fiesta: Invitación a un banquete. Comida gratis y contactos.

Espionaje: Encuentras un documento secreto olvidado en una mesa.

Espera: La burocracia es infernal. Pierdes 4 horas sin hacer nada.

Regalo: Te dan una baratija cultural como muestra de buena fe.

Romance: Alguien de la corte se fija en ti. Posible trama amorosa.

V. Ciencia y edificios únicos

21.Biblioteca (1d6)

Corte: Te cortas con la página de un libro envenenado. 1 Daño.

Tomo Raro: Descubres un hechizo o receta de crafteo nueva.

Polilla: Un insecto gigante se come el libro que leías. Destruye info.

Fantasma: El bibliotecario espectral te manda callar. (Miedo).

Mapa: Cae un mapa del tesoro de un libro viejo.

Siesta: Es el lugar más tranquilo. Recuperas +2 Cordura.

22.Hospital (1d6)

BastionCoreChatGpttV.1.0

Contagio: Te cruzas con un infectado. Tira Vigor o enfermas.

Medicina: Te regalan un ungüento o venda extra.

Gritos: Alguien sufre una amputación sin anestesia. -1 Cordura.

Milagro: Un paciente desahuciado se cura. +1 VP.

Robo: Alguien roba cadáveres de la morgue por la noche.

Dr. Loco: Un médico quiere hacerte un chequeo "experimental".

23.Lab. Alquimia (1d6)

BastionCoreChatGpttV.1.0

Explosión: ¡BOOM! Sales con la cara negra de hollín y aturrido.

Eureka: Creas una poción aleatoria por error (Tira en tabla objetos).

Gas: Fuga de gas de la risa. Te ríes sin control 1 hora.

Polvo: Encuentras polvo de diamante/oro en el suelo. Valioso.

Mutación: A una rata del laboratorio le salen alas de murciélagos.

Ácido: Se te cae un vial. Tu bota se derrite (Equipo Dañado).

24.Observatorio (1d6)

Niebla: No se ve nada esta noche. Tiempo perdido.

Cometa: Un augurio de guerra en el cielo. +1 Daño a todos mañana.

El Vacío: Miras al abismo y algo te devuelve la mirada. -1 Cordura.

Alineación: Los astros favorecen la magia. +1 a Hechizos mañana.

Limpieza: Pasas horas limpiando la lente gigante. Aburrido.

Mensaje: Recibes coordenadas estelares de una ubicación secreta.

25.Santuario (1d6)

BastionCoreChatGpttV.1.0

Silencio: Rezas y no sientes nada. Dudas de tu fe.

Bendición: Te sientes ligero. +1 Agilidad durante 1 hora.

Robo: Alguien ha robado el cepillo de las ofrendas.

Lágrimas: La estatua llora sangre o aceite. ¿Milagro o Maldición?

Fanático: Un loco te persigue predicando el fin del mundo.

Paz: Meditación profunda. Recuperación completa de Cordura.

26–30. Edificios Únicos (Núcleo, Puerta Rúnica, Senado, Estructura, Bóveda Juicio) (1d6)

Fallo Crítico: El edificio deja de funcionar. Pánico en la ciudad.

Visitante: El Regente o un General inspecciona el lugar.

Sabotaje: Encuentras una bomba o runa corrupta instalada.

Poder: El edificio otorga su beneficio doble esta sesión.

Voces: La estructura habla de sus constructores enanos.

Resonancia: Tu llave maestra brilla cerca. Se abre una sala secreta.

57.Descanso, heridas y recuperación

El Bastión no es “pausa entre combates”. Es una fase de juego con reglas propias: aquí se recupera lo que la Frontera te roba, y aquí también se decide qué te pasa “cuando no estás mirando”.

57.1. Tus dos barras: Vigor y Cordura

En tu Ficha de Mando tienes VIGOR y CORDURA (10 casillas cada uno). Cuando una llega a 0, no es “color”: es derrota real (inconsciente/muerte o locura/corrupción).

BastionCoreChatGpttV.1.0

BastionCoreChatGpttV.1.0

Vigor (Salud): daños físicos, agotamiento, heridas, venenos, caídas, etc.

BastionCoreChatGpttV.1.0

Cordura (Mental): terror, presión de la guerra, magia agresiva, Tinta, visiones, paranoia, etc.

BastionCoreChatGpttV.1.0

57.2. Qué es “descansar” en El Bastión

Cuando vuelves a la ciudad, el tiempo se mide en Acciones de Tiempo Libre. La idea no es “me voy a dormir y ya”: el juego te empuja a un Descanso Activo, donde eliges un edificio/actividad para buscar recuperación, ventajas o contactos.

ElUltimoBastionLAGOOOO

Procedimiento práctico (jugadores):

Elige dónde pasas tu acción: Taberna, Santuario, Hospital, Mercado, Forja, Aserradero, etc.

Resuelve la escena con una tirada si hay riesgo o disputa (sigue la fórmula base 1d20 + Bono vs CD).

BastionCoreChatGpttV.1.0

Si la actividad es de “vida diaria”, el edificio dispara su tabla de eventos (Hojas 9–10) y aplica efectos (moral, rumores, curación, penalizaciones, etc.).

ElUltimoBastionLAGOOOO

57.3. Recuperación: de dónde sale (y de dónde NO)

Tu recuperación viene, sobre todo, de tres fuentes:

A) Eventos de edificios (Vida Diaria). Ejemplos directos del código:

Aserradero: puede salir un resultado de “Descanso perfecto (+Vigor)”.

BastionCoreChatGpttV.1.0

Forja Industrial: puede darte un beneficio temporal de combate (“mejoras el filo... +1 Daño durante 1 misión”) o efectos de fatiga/accidente.

BastionCoreChatGpttV.1.0

Mercado Central: eventos sociales (carteristas, oferta, comida en mal estado, agitador político...) que pueden empujar tanto economía como tensiones.

BastionCoreChatGpttV.1.0

B) Infraestructura con función de salud.

Construir Hospital de Campaña está descrito como un antes/después: reduce el impacto de heridas y plagas y mejora la recuperación general (y, narrativamente, evita muertes absurdas por infecciones).

BastionCoreChatGpttV.1.0

ElUltimoBastionLAGOOOO

Ojo con estados del mundo: hay efectos que cambian sus condiciones (por ejemplo, "Peste Antigua: el coste de curar enfermedades en el Hospital se duplica").

BastionCoreChatGpttV.1.0

C) Viaje y Frontera (sí, también cura o rompe). La Frontera no solo hiere: también ofrece ventanas de recuperación.

Ruinas: "Refugio seguro (+1 Recu Vigor)".

BastionCoreChatGpttV.1.0

Señal de los Dioses: "Recupera 1 Cordura o +1 Moral".

BastionCoreChatGpttV.1.0

Silencio: "Zona sin sonido. No recuperas Cordura".

BastionCoreChatGpttV.1.0

57.4. Heridas: leves, graves y "daño permanente"

El sistema distingue entre:

Daño normal (marcas casillas de Vigor/Cordura y se puede recomponer con descanso, eventos o ayuda).

Estados/penalizaciones que te acompañan un tiempo (ej.: en viaje, el Dado de Peligro puede darte "Herida: -1 Movimiento a un PJ").

BastionCoreChatGpttV.1.0

Daño Permanente (más raro, más serio): existe y no se "borra porque sí". Hay menciones explícitas a curarlo como privilegio/rareza (p. ej., acceso natural de Casa de Misterios a "Curar Daño Permanente", o talentos muy específicos).

ElUltimoBastionLAGOOOO

BastionCoreChatGpttV.1.0

Importante para mesa: también existe la idea de "tabla de heridas o captura" como consecuencia cuando una misión sale mal, y hay mecánicas para esquivarla (p. ej.,

contactos del Sindicato para “desaparecer” y volver sin tirar esa tabla). Si tu campaña la usa, trátala como consecuencia formal, no como flavor.

BastionCoreChatGpttV.1.0

58.Tensiones internas y conflictos humanos

El Bastión es una fortaleza, sí. Pero también es una ciudad armada: comercio, religión, mando militar, y la sombra constante de la Corte Humana (poder central) sobre la Vanguardia.

BastionCoreChatGpttV.1.0

BastionCoreChatGpttV.1.0

58.1. Los dos ejes del conflicto humano

Eje 1: Infamia (tu relación con la Corte). La Infamia es un track 0–100 con umbrales y gatillos claros (actos crueles, traiciones, experimentación con Tinta/Plaga sin consentimiento, etc.). A más Infamia, más soberanía... y más probabilidad de represalias políticas.

BastionLAN_Core

BastionCoreChatGpttV.1.0

Eje 2: Lealtad del Bastión (quién manda “de verdad” aquí dentro). No es necesariamente un número: es un estado de campaña:

Lealtad a la Corte

Dividido / Neutral

Lealtad al Jugador

BastionLAN_Core

Y cambiarlo no es un diálogo bonito: se mueve mediante misiones internas y decisiones sostenidas, sobre todo cuando ya hay Fama/Infamia y dominios que te dan peso real.

BastionLAN_Core

58.1 Fama e Infamia (recompensas y consecuencias al cierre de sesión)

Este apartado se aplica **solo al Cierre de Sesión**: cuando termina una aventura/misión y se registran recompensas, pérdidas y cambios persistentes.

A) Qué es la Fama

La **Fama** mide tu prestigio y confianza pública (Bastión, milicia, civiles, aliados).

Sirve para abrir puertas: acceso, trato preferente, autoridad social, apoyos y descuentos narrativos.

Cómo se gana Fama (gatillos típicos)

Ganas +**Fama** cuando tus acciones:

- Cumplen objetivos del Bastión **sin escándalo** (misión completada con baja colateral).
- Salvan civiles o protegen infraestructura crítica (graneros, rutas, enfermería, murallas).
- Derrotan una amenaza reconocida (capitán enemigo, criatura marcada, evento de Marca).
- Entregan pruebas, mapas o recursos clave al Bastión (inteligencia útil).
- Resuelven un conflicto interno evitando derramamiento y corrupción.

Cómo se pierde Fama

Pierdes Fama si:

- Fracasas una misión pública o abandonas un objetivo crítico.
- Provocas un desastre visible (incendio, derrumbe, contaminación, hambre).
- Tu grupo queda asociado a saqueos, abuso o cobardía.

B) Qué es la Infamia

La **Infamia** mide el temor y la persecución: cuánto te consideran un peligro para el orden humano (Corte, mando del Bastión, población, facciones aliadas).

Cómo se gana Infamia (gatillos típicos)

Ganas +**Infamia** cuando:

- Torturas, ejecutas prisioneros o haces masacres innecesarias.
- Robas o extorsionas dentro del Bastión o a refugiados.
- Usas corrupción (Tinta/Plaga/rituales) sobre personas sin consentimiento.

- Saboteas instituciones humanas (postes, rutas, graneros, registros) por interés propio.
- Operas en "Sombras" de forma visible (asesinatos, bombas, chantaje) y te descubren.

Cómo se reduce Infamia

Reduces Infamia con:

- Reparaciones públicas, compensaciones y entrega de botín/recursos al Bastión.
- Misiones de redención (rescate, escoltas, limpieza de plaga, defensa de civiles).
- Entrega de culpables reales y cierre de conspiraciones que te implicaban.
- Sometimiento a la autoridad (juicio, multa, servicio obligatorio) si el DJ lo permite.

C) Rangos y umbrales (lectura rápida para mesa)

Fama (0–100)

- 0–25: **Soldado**
- 26–50: **Oficial**
- 51–75: **Veterano**
- 76–94: **Renombrado**
- 95–100: **Héroe**

Infamia (0–100)

- 0–40: **Leal problemático** (vigilancia leve)
- 41–80: **Perseguido** (presión, sabotajes, penalizaciones)
- 81–99: **Intervención** (acciones directas de la Corte o caza activa)
- 100: **Ruptura total** (fuga, guerra abierta o caída del personaje en términos políticos)

D) Recompensas y penalizaciones al final de cada sesión

Regla práctica: al cierre, el DJ aplica **una** recompensa principal por Fama **o** una consecuencia principal por Infamia, según lo que haya dominado la sesión.
(Si ambas han subido fuerte, aplica ambas pero a menor intensidad.)

D.1 Tabla de recompensas por Fama (PC y VP) al cierre de sesión

Esta tabla se suma a las recompensas normales de misión (botín, R, etc.).

Se aplica **una vez por sesión** por personaje (o por grupo, si juegas Fama grupal).

Rango de Fama	Título	Recompensa fija al cierre	Condición habitual
0–25	Soldado	+0 PC / +0 VP	Impacto menor o local.
26–50	Oficial	+1 PC / +0 VP	Éxito claro en objetivo del Bastión.
51–75	Veterano	+1 PC / +1 VP	Éxito con riesgo real y sin escándalo.
76–94	Renombrado	+2 PC / +1 VP	Victoria decisiva / protección de civiles o infraestructura crítica.
95–100	Héroe	+2 PC / +2 VP	Hazaña excepcional que cambia el estado de la campaña.

Si en la sesión hubo **daño colateral serio** o un "escándalo público", reduce la fila aplicable en **-1 escalón** (mínimo 0–25).

D.2 Recompensas narrativas por Fama (elige 1 según rango alcanzado o subido)

Soldado (0–25)

- +1 **Contacto menor** (un PNJ que responde una vez por sesión).
- +1 **Ventaja social** en el Bastión (una tirada social con ventaja en la próxima sesión).

Oficial (26–50)

- +1 **Favor logístico** (equipo común, permisos, escolta breve, información).
- +1 **Descuento** del 10% en compras legales en el Bastión durante la próxima sesión (si hay comercio).

Veterano (51–75)

- +1 **Acceso**: entrada a áreas restringidas o prioridad en la Cámara Central.
- +1 **Refuerzo**: una ayuda puntual (soldados, sanadores o artesanos) en la próxima misión.

Renombrado (76–94)

- +1 **Decreto local**: una decisión del mando se inclina a tu favor (con condiciones).

- +1 **Blindaje narrativo**: reduce una consecuencia menor del cierre (ej. retraso, multa, rumor) a la mitad.

Héroe (95–100)

- +1 **Privilegio excepcional**: audiencia inmediata con autoridad máxima, o permiso de proyecto especial.
- +1 **VP adicional** al cierre (representa inspiración y respaldo social).

D.3 Desventajas por Infamia (aplica 1 según umbral)

Leal problemático (0–40)

- **Vigilancia**: cualquier acción ilegal dentro del Bastión sube la CD en +2.
- **Rumor**: el DJ introduce un PNJ desconfiado o un coste social menor.

Perseguido (41–80)

- **Restricción**: acceso limitado a edificios/servicios (mercado, hospital, archivo) sin aval.
- **Caza social**: aparece un investigador, inquisidor o rival político (Reloj 0/8).

Intervención (81–99)

- **Golpe directo**: incautación, emboscada, orden de arresto, o sabotaje mayor.
- **Bloqueo**: se congelan favores/contratos y suben costes en BL/PC por fricción política.

Ruptura total (100)

- **Estado de enemigo**: el Bastión/corte deja de ser refugio por defecto.
- **Campaña en fuga**: el PJ debe operar en dominios propios o en Sombras; el DJ activa un gran Reloj de persecución.

E) Cómo asignar valores al cierre (método rápido y consistente)

Al cierre de sesión, el DJ decide:

E.1 Cambio de Fama recomendado

- +0: sesión sin impacto público.

- **+1:** misión cumplida con riesgo moderado y sin escándalo.
- **+2:** objetivo crítico salvado (civiles/infraestructura/amenaza mayor).
- **+3:** hazaña extraordinaria o victoria decisiva ante una Marca.
- **-1 / -2:** fracaso visible o daño colateral serio.

E.2 Cambio de Infamia recomendado

- **+0:** no hay crimen/escándalo real.
- **+1:** falta ética menor o ilegalidad discreta.
- **+2:** acto grave (chantaje, saqueo, violencia innecesaria).
- **+3:** atrocidad, traición o corrupción abierta.
- **-1:** reparación pública relevante o misión de redención clara (a criterio del DJ).

F) Nota de diseño (para que Fama/Infamia “se sientan”)

- **Fama** te da herramientas para jugar mejor (apoyos, acceso, ventajas).
- **Infamia** te da poder oscuro a corto plazo, pero añade estructura de castigo (relojes, bloqueos, caza).
- Si un jugador quiere vivir en Sombras: perfecto, pero debe aceptar que el sistema responde.

BastionCoreChatGpttV.1.0

58.2. Cómo se “juega” la tensión interna

Cuando la política importa, se resuelve como el resto del sistema:

Misiones internas (Regla de los 5 Puntos): igual que una misión de Marca, pero el enemigo es humano: Consejo, oficiales, logística, gremios, pueblo.

BastionCoreChatGpttV.1.0

Reloj de Consecuencia (8 pasos): si ignoras un frente social/político, el mundo no espera.

Un Reloj avanza y, al 8/8, hay golpe: sabotaje, cierre de catálogos, reprimenda, intervención, etc.

BastionCoreChatGpttV.1.0

BastionCoreChatGpttV.1.0

Ejemplo canónico de formato (adaptable a intriga interna): el código usa plantillas de misión y relojes con consecuencias explícitas; aplica exactamente ese patrón cuando el problema es “motín”, “corrupción”, “caza de brujas”, “purga”, “deuda con la Corte”, etc.

BastionCoreChatGpttV.1.0

BastionCoreChatGpttV.1.0

58.3. De dónde salen los conflictos “pequeños” (y por qué importan)

La vida diaria genera chispas que, acumuladas, crean incendios:

En Mercado Central, no solo compras: aparecen carteristas, comida podrida, y un agitador político que puede cambiar el clima social si lo ignoras o lo usas.

BastionCoreChatGpttV.1.0

En Taberna/vida social, los rumores, las lealtades y los “favorcitos” alimentan redes (aliados o enemigos). El sistema lo trata como fuente de eventos de vida diaria.

ElUltimoBastionIAGO000

Tu manual para sobrevivir a esto es simple:

No lo resuelvas “hablando bonito” sin tiradas: cuando haya coste o riesgo, tira (1d20 + Bono vs CD).

BastionCoreChatGpttV.1.0

Si el problema persiste, conviértelo en Misión interna de 5 PM o en Reloj.

BastionCoreChatGpttV.1.0

BastionCoreChatGpttV.1.0

Si quieres, sigo con el 59 (si existe en tu índice de Parte VIII) manteniendo el mismo formato “manual de jugador”: procedimiento claro, ejemplos de mesa y qué tiradas/estructuras usar (misión/reloj/evento).

59. Cómo se juega El Último Bastión

59.1. Dos espacios de juego

La campaña alterna entre dos “tableros” narrativos:

- Interior: El Bastión**

- Descanso, vida diaria, política, construcción, preparación.
- El tiempo se mide en **Acciones de Tiempo Libre** (y escenas de Descanso).

- Los edificios pueden disparar **Eventos de Vida Diaria** (1d6 por edificio cuando corresponde).
- **Exterior: La Frontera**
 - Viaje, exploración, caza, ruinas, Marcas y combate.
 - El tiempo se mide en **días** y **consumo** (suministros).
 - Las Marcas pueden escalar hacia Misiones y guerras.

59.2. Bucle estándar de campaña

Un ciclo completo típico (lo que se repite sesión a sesión):

1. Preparación en el Bastión

- Reparto de objetivos, compra de suministros, conversación con PNJ, decisiones.
- Tiempo Libre en edificios (puede activar vida diaria).

2. Salida a la Frontera

- Viaje y encuentros: el mundo responde, se gasta y se arriesga.

3. Resolución del objetivo

- Puede ser combate, negociación, infiltración o exploración.
- Si el evento es “mayor” (p. ej. una Marca que rompe la región), se estructura como **Misión**.

4. Regreso

- Botín, pistas, consecuencias, heridas, tensión.

5. Cierre

- Se anotan cambios y consecuencias persistentes (proyectos, amenazas, deudas, enemistades).

59.3. Tres formatos de conflicto (para que el juego no se desordene)

- **Escena simple**: una acción con una tirada (o dos) y consecuencia inmediata.
- **Misión (Regla de Progreso)**: cuando el objetivo no se resuelve “con una tirada”, se mide en progreso (puntos o pasos).

- **Reloj de Consecuencia:** cuando algo va a explotar si lo ignoras (plaga, sabotaje, guerra interna, investigación del enemigo).

La idea central: si algo es importante, tiene estructura; si no, es escena.

60. Tiradas y resolución de acciones

60.1. Fórmula única (Hoja 1)

Toda acción relevante se resuelve así:

Resultado = 1d20 + Rango + Bonificadores – Penalizadores

- **Éxito** si Resultado \geq **CD** (Dificultad).

60.2. Dificultades típicas

Usa CDs estables (para que los jugadores entiendan el mundo):

- **CD 5:** rutinario
- **CD 10:** estándar
- **CD 15:** complicado
- **CD 20:** heroico
- **CD 25+:** prácticamente imposible

60.3. Qué es “Rango”

Tu **Rango** es el bono de pericia por maestría (no es “nivel” genérico). Escala así:

- **I Novato:** +0
- **II Practicante:** +1
- **III Veterano:** +2
- **IV Maestro:** +3 (desbloquea sub-rama)
- **V Gran Maestro:** +4 (desbloquea talento oculto)

Subir rangos **cuesta PC** (Puntos de Campaña), no “experiencia abstracta”.

60.4. Cuándo NO se tira

No se tira si:

- No hay riesgo real.
- No hay coste real.

- No hay incertidumbre real.

En ese caso se narra y se avanza. En cuanto haya impacto (recursos, heridas, reputación, seguridad), se vuelve a tirar.

61. Vigor, Cordura y Daño Permanente

61.1. Vigor y Cordura (tu estado real)

Tu hoja tiene dos pistas de estado:

- **VIGOR** (10 casillas): daño físico, fatiga, heridas, venenos, golpes.
- **CORDURA** (10 casillas): miedo, trauma, presión, magia corrosiva, visiones, Tinta.

Regla de mesa: cuando una baja, no es "color". Es un aviso de que tu personaje entra en zona de derrumbe.

61.2. Recuperación normal (lo que sí cura "lo cotidiano")

- Descanso correcto, escenas de vida diaria favorables y edificios adecuados pueden recuperar Vigor/Cordura.
- Pero el Bastión no "regala" recuperación: también hay eventos cotidianos que empeoran el estado.

61.3. Daño Permanente (la cicatriz que no se borra con dormir)

El **Daño Permanente** es una consecuencia rara y seria: representa una pérdida que **no desaparece con descanso normal** (física o mental).

- No aparece "porque sí": entra en juego cuando una regla/resultado lo indique (catástrofes, efectos especiales, decisiones extremas, consecuencias de alto riesgo).
- Su cura exige **reglas específicas** (apoyo médico avanzado, rituales o efectos excepcionales). En términos de mundo, es "cirugía arcana, milagro o tecnología rúnica", no vendas.

Piensa en ello como el mecanismo para que algunas decisiones de campaña tengan peso a largo plazo.

TIPO DE ACCIÓN RECOMPENSA OBTENIDA

1. EL DEBER (Bastión y Profesión) Acciones que ayudan al avance de la ciudad, logística del campamento, construcción o uso de habilidades de Oficio para cumplir la

Misión Principal. Ganas +1 Punto de Campaña (PC) (Usados para subir de Rango y construir Edificios)

2. EL ESPÍRITU (Personal y Sentimental) Acciones de desarrollo de personaje, momentos de rol sentimental, interacciones en el Descanso o misiones secundarias personales. Ganas +1 Punto de Valor (VP) (Usados para modificar tiradas futuras)

62. Reales (R)

Qué son: la moneda práctica del día a día.

Para qué sirven: equipo básico, suministros, sobornos menores, gastos corrientes, vida cotidiana.

Cómo se obtienen: salarios, botín vendible, comercio, recompensas menores, trabajos.

Regla de campaña: los Reales te hacen sobrevivir; no te hacen “crecer el Bastión” por sí solos.

63. BL (Bienes de Lujo / Autoridad de la Corte)

Qué es BL: un recurso de prestigio y macroeconomía (garantías, inversión de gran escala, “capacidad de mover el sistema”).

Para qué sirve: desbloqueos grandes, estructuras caras, maniobras políticas o logísticas de alto nivel (según el contenido de campaña).

Cómo se obtiene: minería, tesoros, tributos, acuerdos mayores, logística estable.

Regla clave: BL no es “oro con otro nombre”. Es **peso político y material**.

64. PC (Puntos de Campaña)

Qué son: la moneda de **progreso real**.

Para qué sirven: subir rangos, fundar/mejorar edificios, expandir la capacidad del Bastión y de tu proyecto de campaña.

Cómo se obtienen: misiones completadas y objetivos de campaña.

PC es el sistema que evita que el juego sea “farmear monedas”: si quieres crecer, necesitas **campaña**.

65. VP (Puntos de Valor)

Qué son: la divisa de espíritu/hazaña.

Para qué sirven: inclinar el destino cuando importa:

- bonificar tiradas,
- reforzar decisiones heroicas,
- sostener presión social o moral en momentos críticos (según escena y DJ).

Cómo se obtienen: actos heroicos, decisiones costosas, sacrificios que sostienen la Vanguardia.

VP existe para que el juego premie el valor real, no solo la eficiencia.

PARTE X — FICHAS Y PROGRESIÓN (continuación, sin 67.1) 66. Ficha de personaje

En El Último Bastión, tu hoja no es “trasfondo”: es tu contrato con la realidad del juego.

Todo lo importante debe existir en tu Hoja 7: Ficha de Mando (y su registro de misión en Hoja 8).

BastionCoreChatGpttV.1.0

66.1 Qué contiene la Ficha de Mando (Hoja 7)

A) Identidad y vínculo

Nombre del PJ.

Casa y Oficio (no vale solo “Casa”, hay que especificar Oficio).

ElUltimoBastionLAGOOOO

Especialidad (si aplica), Nivel, y Talento Oculto cuando lo desbloquees.

BastionCoreChatGpttV.1.0

B) Pistas de supervivencia

VIGOR (10 casillas): tu capacidad física inmediata (fatiga, daño, aguante).

BastionCoreChatGpttV.1.0

CORDURA (10 casillas): tu estabilidad mental (miedo, horror, presión, Tinta).

BastionCoreChatGpttV.1.0

C) Economía y meta-progresión

Reales (R), BL, PC, VP: se anotan siempre y se actualizan con disciplina.

BastionCoreChatGpttV.1.0

Regla crítica de integridad económica: lo gastado se pierde y lo consumido desaparece de la hoja (no hay “flashbacks” para recuperar objetos, ni ascensos creativos de recursos).

ElUltimoBastionLAGOOOO

D) Inventario operativo

Cargas, suministros, componentes y objetos únicos: si no está aquí, no existe en mesa.

ElUltimoBastionLAGOOOO

66.2 La regla que evita el “ruido” (y salva campañas)

Si un objeto/recurso se marca como USADO/CONSUMIDO/SACRIFICADO, se elimina del inventario y no puede volver salvo regla escrita que lo permita.

ElUltimoBastionLAGOOOO

Si una propuesta “crea” recursos nuevos fuera de misión/regla/otorgamiento explícito, se rechaza.

ElUltimoBastionLAGOOOO

Esto no es dureza gratuita: es lo que mantiene el Bastión jugable a largo plazo.

67.Casas de Oficio y roles

Las Casas son las seis grandes familias funcionales del Bastión. No definen solo “temática”; definen qué misiones te ofrecen, cómo te tratan, y qué tipo de consecuencias generas cuando fuerzas el mundo.

BastionCoreChatGptV.1.0

67.1 Las seis Casas (visión de jugador)

Guerra: frente, mando, choque directo, moral, asedio.

Forja: infraestructura, máquinas, producción, ingeniería rúnica.

Sombras: espionaje, sabotaje, control de información, guerra irregular.

Corte: política, decretos, leyes, legitimidad, favores (y enemigos).

Cotidiano: logística humana del Bastión (comida, orden, trato, soporte).

Misterios: arcanismo, anomalías, Tinta, portales, operaciones imposibles.

El manual base exige que, al arrancar, el jugador declare Casa + Oficio (no solo “soy de Guerra”, sino “Guerra: Duelista”, etc.).

ElUltimoBastionLAGOOOO

67.2 Qué aporta una Casa en mesa (sin entrar en 67.1)

Gatillos de misión: cada Casa empuja a problemas coherentes con su función (p. ej., Forja tiende a “prototipos”, “calibraciones”, “reparaciones”, etc.).

ElUltimoBastionLAGOOOO

Marco de rol: la Corte no te habla igual si eres Sombras que si eres Cotidiano. (Y si acumulas Infamia, te hablará peor igual).

BastionCoreChatGpttV.1.0

Uso en combate (cuando aplique): el sistema recuerda que, en resolución táctica, las Escuelas/roles usan sus stats (MOV/DEF/RNG/HP) según los Tomos.

BastionCoreChatGpttV.1.0

La lista completa de Oficios y habilidades (bonos por tier, sub-ramas pasivas, talentos ocultos) se trata solo en 67.1.

68. Progresión, rangos y reputación

La progresión del Bastión no es "subir nivel por matar": es crecer por impacto. Se registra en tres ejes:

Rango / Maestría (tu peso operativo real)

Recursos (R, BL, PC, VP)

Reputación (Fama/Infamia)

68.1 Rango: cómo se siente en partida

Tu Rango se mueve por misiones relevantes y por recompensas explícitas del sistema.

Ejemplo: hay misiones de Forja que otorgan +1 Rango como recompensa directa (no "porque sí", sino porque el éxito lo valida).

ElUltimoBastionLAGOOOO

68.2 Fama: tu reputación "oficial"

La Fama mide reconocimiento dentro de la esfera humana y del Bastión, y modifica el trato de PNJ, acceso y confianza. Está definida en rangos 0–100:

ElUltimoBastionLAGOOOO

Fama Rango Nombre 0–25 I Soldado 26–50 II Conocido 51–75 III Reconocido 76–94 IV

Escuchado 95–100 V Famoso

Lectura rápida para jugadores

A mayor Fama, más puertas se abren... pero también más te observan (y más duele caer).

1. EL ASEDIADOR • A. DEFENSOR (Pasiva): Gana +4 DEF si está en Cobertura. °

(Activa) Atrincherarse: Crea cobertura ligera (+2 DEF) en su casilla. Dura hasta que se mueva. • B. DEMOLEADOR (Pasiva): Causa Daño x2 a Estructuras y Máquinas. °

(Activa) Carga Explosiva: Lanza una carga (Rango 5). Causa 20 Daño a estructuras y elimina Cobertura.

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Bombardeo Maestro Global Elige un punto. Causa 100 Daño (2 Fichas) en área 3x3. Ignora Cobertura.
2. Fortaleza Viviente Personal El Héroe y su unidad ganan Inmunidad al Daño durante 1 Turno completo.
3. Brecha 10 Cas. Destruye 1 sección de Muralla automáticamente. Unidades encima sufren 50 Daño (Caída).
4. Tierra Quemada 20 Cas. Área 3x3. Aplica estado INCENDIO (1d6 bajas/turno) permanente en esa zona.
5. EL DUELISTA • A. CAZA-HÉROES (Pasiva): +4 ATK al atacar a Héroes/Líderes. °
(Activa) Estocada Precisa: Ataque Melee que ignora la Armadura (DEF) del objetivo. Daño: Arma + 1d8. • B. INTOCABLE (Pasiva): +2 MOV y +2 DEF. ° (Activa) Paso de Finta: Mueve 3 casillas gratis tras atacar sin provocar ataques de oportunidad.

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Desafío 5 Cas. General Enemigo debe atacar al Duelista o sufrir -5 Moral a todo su ejército.
2. Danza de Muerte Adyacente Realiza 1 Ataque contra TODAS las unidades enemigas adyacentes (hasta 8).
3. Parada Perfecta Reacción Al ser golpeado, anula el daño y devuelve el 100% del daño al atacante.
4. Decapitador Personal Si mata una unidad este turno, el Héroe recupera toda su HP y se cura estados.
5. EL VANGUARDISTA • A. INSPIRADOR (Pasiva): Aliados a 5 casillas ganan +1 ATK. °
(Activa) ¡Avanzad!: Otorga una Acción de Movimiento extra a una unidad aliada adyacente. • B. TERROR (Pasiva): Enemigos a 2 casillas tienen -1 DEF. °

(Activa) Intimidar: Rango 5. Unidad enemiga tira Moral (CD 12) o retrocede 3 casillas y pierde turno.

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. ¡A Mí! Global Todas las unidades aliadas recuperan el estado HUIDA y giran hacia el Héroe.
2. Carga Final Personal La unidad del Héroe duplica su MOV y tira 2 dados de ATK este turno.
3. Estandarte Aura 5 Unidades aliadas en el aura no pueden bajar de 1 HP durante 1 turno.
4. Grito de Guerra Aura 10 Todos los enemigos en rango quedan ATURDIDOS (Pierden su próximo turno).
5. CAZADOR DE BESTIAS • A. MATAGIGANTES (Pasiva): +20 Daño contra unidades tipo [COLOSO]. ° (Activa) Tiro a las Piernas: Rango 20. Un Coloso enemigo reduce su MOV a 0 este turno. • B. RASTREADOR (Pasiva): Ignora penalizadores de Terreno Difícil. ° (Activa) Marca de Caza: Rango 40. Señala un enemigo; todos los aliados tienen Ventaja al atacarle.

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Trampa Mayor Contacto Un Coloso enemigo queda Inmovilizado Permanentemente (salvo que sea liberado).
2. Tiro al Corazón 40 Cas. Causa daño igual al 50% de la HP actual de un Monstruo/Coloso.
3. Camuflaje Global Global Todo el ejército se vuelve Invisible hasta que ataquen o termine el turno.
4. Compañero Adyacente Invoca una Bestia de Asalto (50 HP, ATK d12) que actúa inmediatamente.

 ESCUELA DE LA FORJA (INGENIEROS) • Stats Base: HP: 20 | MOV: 8 | DEF: d12 | RNG: 15
5. EL ARQUITECTO • A. CONSTRUCTOR (Pasiva): Repara 20 HP/turno a edificios o máquinas

adyacentes. • B. FORTIFICADOR (Pasiva): Unidades adyacentes ganan +2 DEF. • C. Suelo Reforzado: Una unidad aliada se vuelve inmune a Derribos, Empujes y Terreno Difícil.

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Muro Instantáneo 10 Cas. Crea una línea de 3 casillas de Muralla de Hierro (Indestructible 1 turno).
2. Búnker Personal La unidad del Héroe gana +10 DEF y es inmune a Daño de Área.
3. Puente 5 Cas. Crea un puente sobre agua/abismo que permite paso normal a 10 unidades.
4. Derrumbe 20 Cas. Convierte la casilla enemiga en Agujero. Unidad enemiga sufre 50 Daño y queda Atrapada.
5. MINERO PROFUNDO • A. ZAPADOR (Pasiva): Destruye Coberturas enemigas automáticamente al contacto. • B. TOPO (Pasiva): Puede moverse a través de muros y enemigos (no se detiene). • C. Aparición: Se teletransporta 5 casillas a cualquier punto de suelo visible.

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Terremoto 30 Cas. Área 5x5. Todas las unidades sufren 20 Daño y caen DERRIBADAS.
2. Veta Explosiva Trampa Coloca mina. Al pisar: 100 Daño en área 1 casilla.
3. Túnel de Ataque Global Teletransporta una unidad de Infantería aliada a cualquier punto del mapa.
4. Piel de Piedra 10 Cas. Otorga Resistencia al Daño Físico (Mitad de daño) a 3 unidades aliadas.
5. EL ARTIFICIERO • A. MECÁNICO (Pasiva): Cura 10 HP/Turno a Máquinas adyacentes.
 - (Activa) Reparación: Resucita una Máquina destruida con 1 HP para un último disparo.
 - B. ARTILLERO (Pasiva): Máquinas de Asedio adyacentes tiran +1 Dado de Ataque.
 - C. Munición Mejorada: Una máquina aliada gana Perforación (Ignora DEF) este turno.

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Sobrecarga Global Todas las máquinas aliadas disparan 2 veces. Sufren 10 Daño cada una.
2. Campo de Estasis 20 Cas. Área 3x3. Las unidades dentro no pueden mover, atacar ni recibir daño (Invulnerables y Paralizadas).
3. Autodestrucción Contacto Sacrifica una máquina aliada. Causa 150 Daño en área 2x2.
4. Exoesqueleto Personal Héroe gana +100 HP y ATK d20 durante 3 turnos.
5. EL CRISTALERO • A. BATERÍA (Pasiva): Recupera 1 Punto de Maná a hechiceros aliados en Aura 5 cada turno. • (Activa) Transferencia: Cede su acción estándar a un Mago aliado en rango 10. • B. LÁSER (Pasiva): Sus ataques a distancia ignoran 2 puntos de Armadura. • (Activa) Rayo Concentrado: Rango 40. Línea recta. Causa 20 Daño a todo lo que atraviese.

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Rayo Orbital Global Elige casilla. Causa 150 Daño (3 Fichas) en el punto de impacto.
2. Escudo Prisma Aura 10 Todos los proyectiles disparados hacia el aura son Reflejados al atacante.
3. Resonancia 30 Cas. Destruye todas las armas mágicas enemigas en rango (Pierden bonos mágicos).
4. Flash Global Todas las unidades enemigas quedan CEGADAS (-4 ATK) durante 1 turno.

● ESCUELA DE LAS SOMBRAS (SUBTERFUGIO) • Stats Base: HP: 15 | MOV: 14 | DEF: d10 | RNG: 1 / 20 9. MAESTRO DE ESPÍAS • A. FANTASMA (Pasiva): Invisible (no puede ser objetivo) si no ataca. • (Activa) Desvanecerse: Se vuelve Invisible inmediatamente después de atacar. • B. OJO (Pasiva): Conoce la HP y Stats exactas de cualquier enemigo. • (Activa) Señalar Debilidad: Rango 30. El próximo ataque contra el objetivo es Crítico Automático.

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Asesinato 5 Cas. Si el Héroe llega al General enemigo, le causa 100 Daño (Muerte probable).
2. Sabotaje Global Todas las máquinas enemigas quedan Inutilizadas (No disparan) 1 turno.
3. Falsa Orden 40 Cas. Mueve una unidad enemiga su velocidad máxima en la dirección que quieras.
4. Robo de Planos Global El enemigo pierde todos los bonificadores de Defensa por Terreno.
5. CONTRABANDISTA • A. LOGÍSTICO (Pasiva): Su ejército ignora penalizadores por falta de suministros. ° (Activa) Botiquín Ilegal: Cura 20 HP a una unidad adyacente. • B. ESCURRIDIZO (Pasiva): Puede moverse a través de casillas ocupadas por enemigos. ° (Activa) Ruta Oculta: Teletransporta una unidad aliada 5 casillas (Rango 5).

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Ruta Secreta Global Todas las unidades aliadas ganan +5 Movimiento este turno.
2. Soborno Masivo 10 Cas. Una unidad Mercenaria enemiga pasa a tu control permanentemente.
3. Suministro Extra Global Todas las unidades aliadas recuperan el 50% de su HP perdida.
4. Cortina de Humo Global Todo el mapa se cubre de Niebla. Rango de visión máximo: 1 Casilla.
5. EL INQUISIDOR • A. CAZA-MAGOS (Pasiva): +4 ATK y +4 DEF contra unidades con Magia. ° (Activa) Silencio: Rango 20. Una unidad enemiga no puede usar hechizos este turno. • B. TERROR (Pasiva): Enemigos en contacto deben tirar Moral o sufrir -2 ATK. ° (Activa) Interrogatorio: Rango 1. Aturde a un enemigo (Pierde turno completo).

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Purga 20 Cas. Elimina automáticamente a todas las unidades Invocadas o No Muertas en rango.
2. Juicio Final 10 Cas. Una unidad enemiga tira Moral (CD 18). Si falla, Muere Instáneamente.
3. Zona de Verdad Global Elimina Invisibilidad, Camuflaje e Ilusiones en todo el mapa.
4. Fanatismo Aura 10 Las unidades aliadas no pueden bajar de 1 HP este turno.
5. EL SABOTEADOR • A. TRAMPERO (Pasiva): No activa trampas enemigas. ° (Activa) Colocar Mina: Pone una trampa invisible (50 daño) en una casilla adyacente.
 - B. VENENOSO (Pasiva): Ataques melee aplican estado VENENO. ° (Activa) Bomba de Gas: Rango 15. Crea nube de veneno 3x3 (Daño y -ATK).

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Reacción Cadena Global Elige una unidad de Artillería/Rango enemiga. Explota: 50 Daño a ella y adyacentes.
2. Gas Mostaza 30 Cas. Crea zona de Nube Tóxica (5x5). 20 Daño/turno a quien esté dentro.
3. Colapso 40 Cas. Destruye un Edificio, Puente o Torre de Vigilancia.
4. Virus Mágico Reacción Si un enemigo lanza un hechizo, sufre 50 Daño por retroalimentación.

 ESCUELA DE LA CORTE (LIDERAZGO POLÍTICO) • Stats Base: HP: 10 | MOV: 6 | DEF: d8 | RNG: Global 13. MERCADER • A. PAGADOR (Pasiva): +2 Moral a unidades Mercenarias. ° (Activa) Pago por Adelantado: Cura 1d20 HP a una unidad (Poción de calidad). • B. PROVEEDOR (Pasiva): Todas las unidades recuperan 5 HP al inicio del turno. ° (Activa) Mejor Equipo: Una unidad gana +1 ATK durante 1 turno. ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Compra Hostil 20 Cas. Pagas 1.000 Reales y una unidad enemiga (no líder) se une a ti.
2. Embargo Global El enemigo no puede usar Habilidades Activas ni Objetos.

3. Seguro de Vida Personal Si el Héroe muere, ganas 10 Puntos de Victoria (VP) inmediatamente.
4. Lluvia Monedas Aura 10 Enemigos en el área pierden su turno recogiendo oro (Aturdidos).
5. DEMAGOGO • A. AGITADOR (Pasiva): Unidades de Tier 1 (Básicas) ganan +2 ATK. ° (Activa) Provocar: Rango 20. Obliga a una unidad enemiga a cargar contra la más cercana. • B. MÁRTIR (Pasiva): Si el Héroe muere, todas las tropas ganan +4 ATK permanente. ° (Activa) Escudo Humano: Redirige el daño recibido a una unidad aliada adyacente.

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Revolución 20 Cas. Una unidad de Infantería Básica enemiga pasa a tu control.
2. Marea Humana Invocación Aparecen 2 Fichas de Colonos (100 HP) en los bordes del mapa.
3. Fanatismo Global Tu ejército se vuelve Inmune a Miedo, Moral y Dolor (No pierden DEF).
4. Voz de Dios Global El jugador enemigo pierde su turno completo (Silencio masivo).
5. CONSEJERO REAL • A. ESTRATEGIA (Pasiva): +5 a la tirada de Iniciativa (Anticipes). ° (Activa) Orden Directa: Una unidad aliada repite una tirada de ataque fallida. • B. DIPLOMÁTICO (Pasiva): El Héroe no puede ser atacado hasta que él realice un ataque. ° (Activa) Alto el Fuego: Elige una unidad enemiga; no puede atacar este turno.

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Tregua Forzada Global Ninguna unidad (aliada o enemiga) puede atacar durante 1 turno.
2. Alianza Bordes Invoca 4 Fichas de Aliados (200 HP) por un flanco del mapa.
3. Traición 40 Cas. El General enemigo recibe 50 Daño (apulladado por un guardia).
4. Decreto Real Global Otorga +4 DEF a todo tu ejército durante 1 turno.

5. LEGISLADOR • A. JUEZ (Pasiva): Enemigos a 10 casillas tienen -1 ATK. °
(Activa) Veto: Cancela una Habilidad Activa que acabe de usar el enemigo. • B. NOTARIO (Pasiva): Inmune a robo, soborno y trucos de Contrabandistas. °
(Activa) Orden de Protección: Otorga 20 HP de Escudo temporal a una unidad.

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Ilegalizar Magia Global Durante 2 turnos, cualquier uso de Magia causa 20 Daño al lanzador.
2. Orden Arresto 30 Cas. Una unidad enemiga queda Congelada (Prisión) hasta que el Legislador muera.
3. Expropiación 20 Cas. Roba todos los Bufos positivos de una unidad enemiga y se los da a una aliada.
4. Ley Marcial Global Tu ejército supera automáticamente cualquier chequeo de Moral.

🔮 ESCUELA DE LOS MISTERIOS (MAGIA DE BATALLA) • Stats Base: HP: 15 | MOV: 8 | DEF: d10 | RNG: 40 17. CIRUJANO DE GUERRA • A. MÉDICO (Pasiva): Cura 5 HP/turno a unidades adyacentes. ° (Activa) Cirugía: Restaura el 50% de HP a una unidad tocada. • B. FORENSE (Pasiva): Gana +1 Crítico contra enemigos vivos. ° (Activa) Explosión de Cadáver: Rango 15. Detona un cuerpo causando 20 Daño en área. ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Resurrección Aura 10 Todas las unidades destruidas reviven con 50 HP.
2. Panacea Global Elimina todos los Estados Alterados (Veneno, Fuego, etc.) de los aliados.
3. Golem Cadáver Invocación Crea un Coloso de Carne (200 HP) usando los muertos de la batalla.
4. Nube Peste 30 Cas. Área 5x5. Aplica Peste y causa 20 Daño inicial.
5. CAMINANTE DEL VACÍO • A. TELEPORTADOR (Pasiva): Puede atravesar muros y obstáculos al mover. ° (Activa) Transposición: Intercambia posición con cualquier unidad (aliada o enemiga) a Rango 20. • Bp'. DIMENSIONAL (Pasiva): 50% Evasión

contra ataques físicos. ° (Activa) Muro de Fuerza: Crea una línea de 5 casillas impasable.

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Portal Ejército Global Teletransporta hasta 3 Unidades Aliadas a cualquier punto del mapa.
2. Agujero Negro 30 Cas. Atrae a enemigos en área 5x5 al centro y causa 40 Daño.
3. Destierro 20 Cas. Elimina una unidad enemiga (no Coloso) de la batalla permanentemente.
4. Zona Cero Global Intercambia la posición de despliegue de ambos ejércitos.
5. ALQUIMISTA DE TINTA • A. CORRUPTOR (Pasiva): Ataques melee aplican Corrupción (-1 Dado). ° (Activa) Charco Ácido: Crea zona de 3x3 que causa 10 Daño al pisar. • B. PURIFICADOR (Pasiva): Aliados cercanos son inmunes a Tinta. ° (Activa) Limpiar: Elimina un efecto de terreno enemigo (Fuego, Tinta, Gas).

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Ola de Tinta 20 Cas. Área 6x6. Se convierte en Terreno Difícil y causa 20 Daño/turno.
2. Transmutación 10 Cas. La armadura enemiga se vuelve papel. Su DEF pasa a 0.
3. Homúnculo Invocación Crea una copia exacta de un Coloso enemigo (Dura 3 turnos).
4. Piedra Filosofal Global Cura el 100% HP a todo el ejército y otorga +1 ATK.
5. EL ARQUEÓLOGO • A. TECNÓPATA (Pasiva): +2 ATK/DEF a Máquinas aliadas cercanas. ° (Activa) Sobrecarga: Rango 30. Aturde a una máquina enemiga (Pierde turno). • B. ERUDITO (Pasiva): Todo el ejército tiene +1 Prob. Crítico. ° (Activa) Activar Trampa: Rango Global. Causa 20 Daño a enemigos en Ruinas/Edificios.

ULTIMATE (1 Uso) RANGO DAÑO / EFECTO TÉCNICO

1. Despertar Ruina Global Invoca 3 Fichas de Ruinas Vivas (150 HP) distribuidas por el mapa.

2. Hackeo Rúnico Global Toma control de TODAS las máquinas/autómatas enemigos por 1 turno.
3. Reliquia Antigua 60 Cas. Dispara rayo orbital. Causa 150 Daño en punto de impacto.
4. Glifo Protección Aura 10 Las unidades aliadas se vuelven Invulnerables al daño por 1 turno.
5. Consecuencias, fama e infamia

La consecuencia es el motor de campaña. Si haces algo grande, el mundo responde. En Bastión, esa respuesta se concentra en Infamia (y su interacción con la Corte).

69.1 Infamia: el coste de jugar sucio (o demasiado libre)

La Infamia es un índice 0–100 con umbrales claros:

Infamia Estado Qué provoca 0–40 Leal problemático Vigilancia leve, tensión, "ojos encima".

41–80 Perseguido incómodo Sabotajes, cazadores, recargos, presión política. 81–99

Intervención Acción directa (o preparación) de la Corte contra ti.

Qué la hace subir (ejemplos explícitos del sistema)

Masacres innecesarias, tortura sistemática, traición gratuita a aliados/refugiados, experimentar con Tinta/Plaga sobre personas sin consentimiento.

BastionLAN_Core

Crímenes contra la Corte (impagos, comercio prohibido, pactos no autorizados, etc.).

69.2 Cómo cambia la Corte según tu trayectoria

Early Game (Fama baja, Infamia baja): la Corte es marco legal y legitimidad.

Mid Game (Fama media, Infamia subiendo): aliado incómodo, empieza la presión.

Late Game (Infamia alta, dominios propios): antagonista político y posible enemigo humano final.

69.3 Consecuencia práctica en mesa (lo que vas a notar)

Más Infamia no es solo "mala fama": significa costes, represalias, restricciones, y a veces misiones forzadas para limpiar tu nombre o asumir la ruptura con la Corte.

Además, el sistema avisa: abusar de Favores/Decretos sin contrapartidas puede generar impacto político y aumentar Infamia.

Siquieres, el siguiente paso lógico es que desarrollemos el punto 68 con una guía concreta de "qué suele dar Fama / qué suele dar Infamia / qué suele dar Rango" por tipo de misión (sin tocar 67.1), usando ejemplos de misiones y recompensas del propio código

67.1 Oficios y habilidades (31) — Sub-Ramas (Nivel IV) y Talentos Ocultos (Nivel V)

Regla de progresión del Oficio

Cada Oficio progresá por **Maestría**. El bono por tier es universal:

- **Nivel I (Novato): +0**
- **Nivel II (Practicante): +1**
- **Nivel III (Veterano): +2**
- **Nivel IV (Maestro): +3 y eliges 1 Sub-Rama (A o B)**
- **Nivel V (Gran Maestro): +4 y eliges 1 Talento Oculto (1–4)**

El **Bono de Oficio** se suma a tiradas **1d20 + Bono** cuando la acción pertenece claramente al campo del oficio (criterio del DJ).



CAPÍTULO V — ESCUELA DE LA GUERRA (Oficios 1–4)

#	Oficio	Sub-Rama A (Nivel IV)	Sub-Rama B (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) — elegir 1
1	El Asediador	Rompemuros: Ignora reducción daño muros.	Arq. Búnkeres: Defensas +50% vida/cobertura.	1) Titán de Asedio: Máquinas autónomas (+1 Defensa). 2) Artillería Juicio: Bombardeo selectivo (+1 Precisión). 3) Ciudadela Inmortal: Muros regenerativos (+1 Durabilidad). 4) Laberinto Mortal: Base cambiante (+1 Emboscada).
2	El Duelista	Espada Danzante: Es quiva = Contraataque.	El Verdugo: Golpe Gracia si HP <20%.	1) Fantasma Acero: Intangible físico (+1 Evasión). 2) Danza Mil Hojas: Contraataque infinito (+1 Daño). 3) Siega-Almas: Matar cura (+1 Ataque). 4) Asesino Reyes: Daño verdadero (+1 Crítico).
3		Estandarte	Avatar	1) Luz Esperanza: Tropas

#	Oficio	Sub-Rama A (Nivel IV)	Sub-Rama B (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) — elegir 1
	El Vanguardista	Viviente: Regen moral y +1 Salud.	Terror: Enemigos pierden turno (Miedo).	luchan a 1 HP (+1 Moral). 2) Mente Colmena: Visión compartida (+1 Iniciativa). 3) Señor Pesadilla: Enemigos atacan aliados (+1 Dif. Valor). 4) Silenciador: Anula órdenes rivales (+1 Táctica).
4	Cazador de Bestias	El Desollador: Doble recurso monstruos.	El Matagigantes: +4 Daño a grandes.	1) Heredero Bestia: Injertos monstruo (+1 Fuerza). 2) Mercader Sangre: Triple valor venta (+1 Comercio). 3) David Conquistador: Stun a colosos (+1 Derribo). 4) Domador Supremo: Monturas míticas (+1 Rescate).



CAPÍTULO VI — ESCUELA DE LA FORJA (Oficios 5–8)

	Oficio	Sub-Rama A (Nivel IV)	Sub-Rama B (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) — elegir 1
	El Arquitecto	Const. Maravillas: Genera VP por belleza.	Urbanista: Mita d mantenimiento, doble pop.	1) Legado Eterno: Atrae Héroes gratis (+1 Recluta). 2) Santuario: Ciudad inmune 1er ataque (+1 Defensa). 3) Utopía: Sin consumo comida (-10% Mantenimiento). 4) Ciudad Móvil: Base se mueve (+1 Evasión).
	Minero Profundo	El Industrial: +50% prod, agota mina.	Joyería Tierra: Alta prob. Gemas Raras.	1) Devorador Mundos: Mina instantánea (-1 Día). 2) Automatización: Salario cero (+1 Eficiencia). 3) Buscador Corazones: Loot divino (+1 Suerte). 4) Transmutador: Cambia recurso (+1 Geomancia).
	El Artífice	Fabricante Masa: Equipa escuadrón x coste 1.	Inventor Loco: Crea prototipo inestable.	1) Legión Acero: Ciborgs (+1 Disciplina). 2) Estandarización: Magia para todos (+1 Uso Mágico). 3) Deus Ex Machina: Altera realidad 1 vez (+1 VP). 4) Armadura Hacedor: Mecha personal (+1 Armadura).

Oficio	Sub-Rama A (Nivel IV)	Sub-Rama B (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) — elegir 1
El Cristale ro	El Amplificador: Doble potencia, riesgo boom.	Batería Eterna: Energía infinita.	1) Sol Artificial: Arma masiva (+1 Daño). 2) Resonancia Cataclísmica: Terremotos (+1 Dif. Evasión). 3) Corazón Infinito: Energía gratis (-100% Coste). 4) Red Global: Energía wireless (+1 Rango).



CAPÍTULO VII — ESCUELA DE LAS SOMBRA (Oficios 9–12)

Oficio	Sub-Rama A (Nivel IV)	Sub-Rama B (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) — elegir 1
Maestro Espías	La Araña: Visión global enemigos.	El Fantasma: Invisible a detección.	1) Titiritero: Órdenes falsas (+1 Desinformación). 2) Oráculo Datos: Predicción perfecta (+1 Táctica). 3) Hombre Sin Rostro: Robo identidad (+1 Engaño). 4) Hoja Oscuridad: Asesinato global (+1 Letalidad).
Contrabandista	Corredor Bloqueo: Envíos 100% seguros.	Rey Mercado: Compra ilegal/enemigos.	1) Teleporte Carga: Logística instant (+1 Velocidad). 2) Rutas Olvidadas: Viaje en horas (-1 Día). 3) Proveedor Reyes: Compra naciones (+1 Deuda). 4) Mercader Secretos: Info es dinero (+1 Éxito Ilegal).
El Inquisidor	El Torturador: Verdad en 1 min (Daño).	El Confesor: Lavado cerebro.	1) Destructor Mentes: Lee memoria (+1 Extracción). 2) Extractor Esencia: Roba skills (+1 Slot). 3) Profeta Falso: Crea suicidas (+1 Lealtad). 4) Agente Durmiente: Espía infiltrado (+1 Duración).
El Saboteador	El Demoledor: 1 bomba = 1 edificio.	El Gremlin: Armas enemigas fallan.	1) Arq. Ruina: Destruye ciudad (+1 Daño Estructura). 2) Fuego Infierno: Radiación permanente (+1 Duración). 3) Maldición Máquina: Armas fallan (+1 Fallo Enemigo). 4) Entropía: Pudre comida

	Oficio	Sub-Rama A (Nivel IV)	Sub-Rama B (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) — elegir 1
				(+1 Daño Moral).



CAPÍTULO VIII — ESCUELA DE LA CORTE (Oficios 13–16)

#	Oficio	Sub-Rama A (Nivel IV)	Sub-Rama B (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) — elegir 1
13	Mercader P.	El Monopolista: Bloquea recurso rival.	El Especulador: Inversión x3 o nada.	1) Rey Embargo: Bloqueo total (+1 Dif. Recurso). 2) El Cartel: 5% comisión global (+1 Ingreso). 3) Mano Invisible: Compra mercenarios (+1 Lealtad). 4) Dueño Deuda: Compra país (+1 VP).
14	El Demagogo	El Libertador: Civiles son soldados.	El Agitador: Incita revuelta remota.	1) Mesías: Adoración divina (+1 Moral). 2) Marea Humana: Recluta infinito (+1 Límite). 3) Voz Anarquía: Rebelión remota (+1 % Rebelión). 4) Sembrador Discordia: Guerra facciones (+1 Dif. Paz).
15	Consejero Real	El Susurrador: Favor gratis 1/sesión.	Mano del Rey: Decretos son Ley.	1) Hacedor Reyes: Elige sucesor (+1 Intriga). 2) Sombra Trono: Gobierno seguro (+1 Defensa Política). 3) Vox Dei: Palabra es Ley y Daño (+1 Autoridad). 4) Gran Unificador: Fusiona facciones (+1 Moral).
16	El Legislador	Notario Hierro: Contratos mágicos.	Fiscal Guerra: Embargo activos.	1) Pacto Sangre: Muerte al romper (+1 Disuasión). 2) Inmunidad: Ley no aplica (+1 Fuga Legal). 3) Expropriador: Robo legal (+1 Valor Robo). 4) Bloqueo Admin: Paraliza ejército (+1 Penaliz. Mov).



CAPÍTULO IX — ESCUELA DE LOS MISTERIOS (Oficios 17–20)

#	Oficio	Sub-Rama A (Nivel IV)	Sub-Rama B (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) — elegir 1
17	Cirujano de Guerra	Ángel de Campo: Estabiliza área.	Bio-Mecánico: Implantes.	1) Resurrección: Revive héroe (+1 VP). 2) Aura Vitalidad: Regen pasiva (+1 Salud). 3) Quimeras: Fusión soldados (+1 Stats). 4) Trascendencia: Inmunidad total (+1 Resistencia).
18	Caminante del Vacío	Saltador Combate: Teleport corto.	Arq. Portales: Portales estables.	1) Omnipresente: Ataque total (+1 Sorpresa). 2) Asesino Parpadeo: Teleport interno (+1 Kill Rate). 3) Señor Portales: Portal ejército (+1 Despliegue). 4) Plano Bolsillo: Almacén infinito (+1 Capacidad).
19	Alquimista de Tinta	El Purificador: Panacea corrupción.	Corruptor: Usa Tinta de arma.	1) Luz Pura: Desintegra tinta (+1 Daño Pasivo). 2) Inmunidad Global: Vacuna facción (+1 Resistencia). 3) Señor Silencio: Controla tinta (+1 Control). 4) Avatar Vacío: Forma oscura (+1 Absorción).
20	El Arqueólogo	El Tecnópata: Activa máquinas.	El Omniscente: Pregunta al DJ.	1) Despertar Titanes: Mega-estructuras (+1 Activación). 2) Control Maestro: Llave tecnológica (+1 Lealtad). 3) El Omniscente: Pregunta al DJ (+1 Calidad Info). 4) Cronobobina: Ver pasado (+1 Ventaja).



CAPÍTULO X — ESCUELA DEL COTIDIANO (Oficios 21–31)

#	Oficio	Sub-Rama A (Nivel IV)	Sub-Rama B (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) — elegir 1
21	El Proveedor	Logística Perfecta: Ignora	Alijo Maestro: Encuentra	1) Mula de Carga: Capacidad inventario

#	Oficio	Sub-Rama A (Nivel IV)	Sub-Rama B (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) — elegir 1
	or	penalizadores de carga/distancia.	recurso necesario en 1D6 horas.	x2 (+1 Carga). 2) Cosecha Rápida: Produce comida en 1/2 tiempo (-1 Día). 3) Maquinaria Agrícola: Produce a escala industrial (+1 Producción). 4) Despensa Infinita: La comida no se pudre (+1 Durabilidad).
22	El Restaurador	Cocinero Jefe: La comida otorga +1 Moral temporal.	Maestro Cervecero: El alcohol cura 1 Daño de Vigor (1 vez/sesión).	1) Banquete Mágico: Cura 1d4 Vigor/Cordura al grupo (+1 Curación). 2) El Confidente: Saca info sensible durante comidas (+1 Engaño Social). 3) Sabor Eterno: Ingredientes baratos saben a lujo (+1 Lujo). 4) Hogar Seguro: Zona de descanso perfecto (+1 Recuperación).
23	El Obrero	Manitas: Repara cualquier objeto sin coste de materiales.	Construcción Rápida: Reduce el tiempo de construcción a la mitad.	1) Maestro Ebanista: Ignora penalizadores por clima/terreno (+1 Precisión). 2) Ingeniero Civil: Obras públicas irrompibles (+1 Durabilidad). 3) Trabajo en Masa: Mano de obra gratis temporal (+1 Recurso). 4) Ojo de Búho: Detecta fallas y trampas (+1 Percepción).
24	Sanador Natural	Herbolario: Antídotos y ungüentos a mitad de coste.	Médico de Campo: Estabiliza moribundos en 1 turno.	1) Medicina Alternativa: Ignora Peste Verde 1 vez/misión (+1 Resistencia). 2) Farmacia Móvil: Doble consumibles médicos (+1 Capacidad). 3) Conexión Tierra: Cura

#	Oficio	Sub-Rama A (Nivel IV)	Sub-Rama B (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) — elegir 1
				1 Cordura al meditar (+1 Vigor). 4) Cirugía Menor: Cura Daños Menores con chequeo (+1 Éxito Crítico).
25	El Criador	Domador de Bestias: Lealtad animal en 1D6 horas.	Explorador de Senderos: Encuentra rutas no mapeadas.	1) Compañero Fiel: Mascota de combate con vida extra (+1 Daño). 2) Instinto Animal: Nunca falla Percepción/Vigor al aire libre. 3) Pista Falsa: Borra el rastro del grupo. 4) Montura Rápida: Velocidad de viaje del grupo x2.
26	El Administrador	Burocracia Perfecta: Acelera proceso legal/político.	Contador Maestro: Administra Reales sin pérdidas ni errores.	1) Red de Favores: Un favor de corte/milicia (1 vez/sesión). 2) Planificador: Reduce coste de proyecto a la mitad (+1 Economía). 3) Inversión Segura: +10% a ingresos de la Cámara. 4) El Escriba: Falsifica documento oficial (CD 18).
27	El Reciclador	Chatarra Útil: Residuo → material útil.	Reductor de Impacto: Mitad daño ambiental de ciudad.	1) Herrero Verde: Objetos de baja calidad con basura (+1 Material). 2) Purificador de Maná: Limpia zonas con Tinta/Residuos Arcanos. 3) Detector de Tesoros: Objetos raros en vertederos/ruinas. 4) Reductor de Polvo: Inmunidad a enfermedades por esporas/gases.
28	El Bardo	Crónica Épica: Inspira a un pelotón a luchar hasta la muerte (+1 Daño/Moral).	Melodía Olvido: Noble/guardia olvida un incidente.	1) Canto de Guerra: Canciones curan (1d4 Cordura/Vigor al grupo). 2) Historia Rúnica: Info de ruinas

#	Oficio	Sub-Rama A (Nivel IV)	Sub-Rama B (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) — elegir 1
				enanas con música (+1 Conocimiento). 3) Satirista Político: Opinión pública contra rival (+1 Intriga). 4) Heraldo de la Paz: Detiene combate con música (Social CD 15).
29	El Bufón	Distracción Fatal: Distrae a un enemigo crítico para un ataque aliado.	Verdad a Burlas: Insulta realeza sin castigo.	1) Espejo del Alma: Imita voces/gestos para confundir. 2) El Payaso Triste: Revela secreto incómodo de noble (+1 Reputación Personal). 3) Pista Oculta: Payasada esconde señal secreta (+1 Coordinación). 4) Inmunidad Social: Falla Social sin consecuencias negativas.
30	El Fetichista	Identificador Rúnico: Identifica función de objeto rúnico con un toque.	Coleccionista Obsesivo: Siempre tiene el objeto menor necesario.	1) Batería Arcana: Objetos rúnicos rotos como fuentes temporales. 2) Esclavo Objeto: Obliga a un objeto rúnico a obedecer (CD variable). 3) El Catador: Siente propósito/historia al tocar. 4) Tesoro Oculto: 1d4 Reales Líquidos en ruinas (+1 Riqueza).
31	El Acompañante	Confidente Íntimo: Obtiene info clave de la pareja durante el acto.	La Musa: Restaura Cordura/Vigor más allá de lo normal.	1) Noche Perfecta: Restaura todo el Vigor/Cordura del objetivo (1 vez/sesión). 2) Inmunidad Social: Cliente nunca revela secretos (+1 Lealtad). 3) Terapia Extrema: Cura 1 Daño Permanente de Cordura/Vigor (uso muy limitado). 4) La

#	Oficio	Sub-Rama A (Nivel IV)	Sub-Rama B (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) — elegir 1
				Red: Contactos en Cámara Central (+1 Intriga).

Hojas de personajes para escaramuzas o batallas tacticas:

PARTE 2: HABILIDADES DE OFICIO EN BATALLA

⚔️ ESCUELA DE LA GUERRA (LÍDERES MARCIALES)

- Stats Base:** HP: 25 | MOV: 10 | DEF: d14 | RNG: 1

1. EL ASEDIADOR

- A. DEFENSOR (Pasiva):** Gana +4 DEF si está en Cobertura.
 - (Activa) **Atrincherarse:** Crea cobertura ligera (+2 DEF) en su casilla. Dura hasta que se mueva.
- B. DEMOLEDOR (Pasiva):** Causa Daño x2 a Estructuras y Máquinas.
 - (Activa) **Carga Explosiva:** Lanza una carga (Rango 5). Causa 20 Daño a estructuras y elimina Cobertura.

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Bombardeo Maestro	Global	Elige un punto. Causa 100 Daño (2 Fichas) en área 3x3. Ignora Cobertura.
2. Fortaleza Viviente	Personal	El Héroe y su unidad ganan Inmunidad al Daño durante 1 Turno completo.
3. Brecha	10 Cas.	Destruye 1 sección de Muralla automáticamente. Unidades encima sufren 50 Daño (Caída).
4. Tierra Quemada	20 Cas.	Área 3x3. Aplica estado INCENDIO (1d6 bajas/turno) permanente en esa zona.

2. EL DUELISTA

- A. CAZA-HÉROES (Pasiva):** +4 ATK al atacar a Héroes/Líderes.
 - (Activa) **Estocada Precisa:** Ataque Melee que ignora la Armadura (DEF) del objetivo. Daño: Arma + 1d8.
- B. INTOCABLE (Pasiva):** +2 MOV y +2 DEF.
 - (Activa) **Paso de Finta:** Mueve 3 casillas gratis tras atacar sin provocar ataques de oportunidad.

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Desafío	5 Cas.	General Enemigo debe atacar al Duelista o sufrir -5 Moral a todo su ejército.
2. Danza de Muerte	Adyacente	Realiza 1 Ataque contra TODAS las unidades enemigas adyacentes (hasta 8).
3. Parada Perfecta	Reacción	Al ser golpeado, anula el daño y devuelve el 100% del daño al atacante.
4. Decapitador	Personal	Si mata una unidad este turno, el Héroe recupera toda su HP y se cura estados.

3. EL VANGUARDISTA

•**A. INSPIRADOR (Pasiva):** Aliados a 5 casillas ganan +1 ATK.

•(Activa) **¡Avanzad!**: Otorga una Acción de Movimiento extra a una unidad aliada adyacente.

•**B. TERROR (Pasiva):** Enemigos a 2 casillas tienen -1 DEF.

•(Activa) **Intimidar**: Rango 5. Unidad enemiga tira Moral (CD 12) o retrocede 3 casillas y pierde turno.

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. ¡A Mí!	Global	Todas las unidades aliadas recuperan el estado HUIDA y giran hacia el Héroe.
2. Carga Final	Personal	La unidad del Héroe duplica su MOV y tira 2 dados de ATK este turno.
3. Estandarte	Aura 5	Unidades aliadas en el aura no pueden bajar de 1 HP durante 1 turno.
4. Grito de Guerra	Aura 10	Todos los enemigos en rango quedan ATURDIDOS (Pierden su próximo turno).

4. CAZADOR DE BESTIAS

•**A. MATAGIGANTES (Pasiva):** +20 Daño contra unidades tipo [COLOSO].

•(Activa) **Tiro a las Piernas**: Rango 20. Un Coloso enemigo reduce su MOV a 0 este turno.

•**B. RASTREADOR (Pasiva):** Ignora penalizadores de Terreno Difícil.

•(Activa) **Marca de Caza**: Rango 40. Señala un enemigo; todos los aliados tienen Ventaja al atacarle.

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Trampa Mayor	Contacto	Un Coloso enemigo queda Inmovilizado Permanentemente (salvo que sea liberado).

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
2. Tiro al Corazón	40 Cas.	Causa daño igual al 50% de la HP actual de un Monstruo/Coloso.
3. Camuflaje Global	Global	Todo el ejército se vuelve Invisible hasta que ataquen o termine el turno.
4. Compañero	Adyacente	Invoca una Bestia de Asalto (50 HP, ATK d12) que actúa inmediatamente.

ESCUELA DE LA FORJA (INGENIEROS)

•**Stats Base:** HP: 20 | MOV: 8 | DEF: d12 | RNG: 15

5. EL ARQUITECTO

•**A. CONSTRUCTOR (Pasiva):** Repara 20 HP/turno a edificios o máquinas adyacentes.

•(Activa) **Levantar Muro:** Crea un muro de piedra (Cobertura Pesada, 20 HP) en rango 5.

•**B. FORTIFICADOR (Pasiva):** Unidades adyacentes ganan +2 DEF.

•(Activa) **Suelo Reforzado:** Una unidad aliada se vuelve inmune a Derribos, Empujes y Terreno Difícil.

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Muro Instantáneo	10 Cas.	Crea una línea de 3 casillas de Muralla de Hierro (Indestructible 1 turno).
2. Búnker	Personal	La unidad del Héroe gana +10 DEF y es inmune a Daño de Área.
3. Puente	5 Cas.	Crea un puente sobre agua/abismo que permite paso normal a 10 unidades.
4. Derrumbe	20 Cas.	Convierte la casilla enemiga en Agujero. Unidad enemiga sufre 50 Daño y queda Atrapada.

6. MINERO PROFUNDO

•**A. ZAPADOR (Pasiva):** Destruye Coberturas enemigas automáticamente al contacto.

•(Activa) **Carga Demolición:** Causa 40 Daño a una estructura adyacente.

•**B. TOPO (Pasiva):** Puede moverse a través de muros y enemigos (no se detiene).

•(Activa) **Aparición:** Se teletransporta 5 casillas a cualquier punto de suelo visible.

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Terremoto	30 Cas.	Área 5x5. Todas las unidades sufren 20 Daño y caen DERRIBADAS.
2. Veta Explosiva	Trampa	Coloca mina. Al pisar: 100 Daño en área 1 casilla.
3. Túnel de Ataque	Global	Teletransporta una unidad de Infantería aliada a cualquier punto del mapa.
4. Piel de Piedra	10 Cas.	Otorga Resistencia al Daño Físico (Mitad de daño) a 3 unidades aliadas.

7. EL ARTIFICERO

- **A. MECÁNICO (Pasiva):** Cura 10 HP/Turno a Máquinas adyacentes.
 - (Activa) **Reparación:** Resucita una Máquina destruida con 1 HP para un último disparo.
- **B. ARTILLERO (Pasiva):** Máquinas de Asedio adyacentes tiran +1 Dado de Ataque.
 - (Activa) **Munición Mejorada:** Una máquina aliada gana Perforación (Ignora DEF) este turno.

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Sobrecarga	Global	Todas las máquinas aliadas disparan 2 veces. Sufren 10 Daño cada una.
2. Campo de Estasis	20 Cas.	Área 3x3. Las unidades dentro no pueden mover, atacar ni recibir daño (Invulnerables y Paralizadas).
3. Autodestrucción	Contactor	Sacrifica una máquina aliada. Causa 150 Daño en área 2x2.
4. Exoesqueleto	Personal	Héroe gana +100 HP y ATK d20 durante 3 turnos.

8. EL CRISTALERO

- **A. BATERÍA (Pasiva):** Recupera 1 Punto de Maná a hechiceros aliados en Aura 5 cada turno.
 - (Activa) **Transferencia:** Cede su acción estándar a un Mago aliado en rango 10.
- **B. LÁSER (Pasiva):** Sus ataques a distancia ignoran 2 puntos de Armadura.
 - (Activa) **Rayo Concentrado:** Rango 40. Línea recta. Causa 20 Daño a todo lo que atraviese.

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Rayo Orbital	Global	Elige casilla. Causa 150 Daño (3 Fichas) en el punto de impacto.
2. Escudo Prisma	Aura 10	Todos los proyectiles disparados hacia el aura son Reflejados al atacante.
3. Resonancia	30 Cas.	Destruye todas las armas mágicas enemigas en rango (Pierden bonos mágicos).
4. Flash	Global	Todas las unidades enemigas quedan CEGADAS (-4 ATK) durante 1 turno.

● ESCUELA DE LAS SOMBRAS (SUBTERFUGIO)

•**Stats Base:** HP: 15 | MOV: 14 | DEF: d10 | RNG: 1 / 20

9. MAESTRO DE ESPÍAS

•**A. FANTASMA (Pasiva):** Invisible (no puede ser objetivo) si no ataca.

•(Activa) **Desvanecerse:** Se vuelve Invisible inmediatamente después de atacar.

•**B. OJO (Pasiva):** Conoce la HP y Stats exactas de cualquier enemigo.

•(Activa) **Señalar Debilidad:** Rango 30. El próximo ataque contra el objetivo es Crítico Automático.

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Asesinato	5 Cas.	Si el Héroe llega al General enemigo, le causa 100 Daño (Muerte probable).
2. Sabotaje	Globa l	Todas las máquinas enemigas quedan Inutilizadas (No disparan) 1 turno.
3. Falsa Orden	40 Cas.	Mueve una unidad enemiga su velocidad máxima en la dirección que quieras.
4. Robo de Planos	Globa l	El enemigo pierde todos los bonificadores de Defensa por Terreno.

10. CONTRABANDISTA

•**A. LOGÍSTICO (Pasiva):** Su ejército ignora penalizadores por falta de suministros.

•(Activa) **Botiquín Ilegal:** Cura 20 HP a una unidad adyacente.

•**B. ESCURRIDIZO (Pasiva):** Puede moverse a través de casillas ocupadas por enemigos.

•(Activa) **Ruta Oculta:** Teletransporta una unidad aliada 5 casillas (Rango 5).

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Ruta Secreta	Globa l	Todas las unidades aliadas ganan +5 Movimiento este turno.
2. Soborno Masivo	10 Cas.	Una unidad Mercenaria enemiga pasa a tu control permanentemente.
3. Suministro Extra	Globa l	Todas las unidades aliadas recuperan el 50% de su HP perdida.
4. Cortina de Humo	Globa l	Todo el mapa se cubre de Niebla. Rango de visión máximo: 1 Casilla.

11. EL INQUISIDOR

- A. CAZA-MAGOS (Pasiva):** +4 ATK y +4 DEF contra unidades con Magia.
 - (Activa) **Silencio:** Rango 20. Una unidad enemiga no puede usar hechizos este turno.
- B. TERROR (Pasiva):** Enemigos en contacto deben tirar Moral o sufrir -2 ATK.
 - (Activa) **Interrogatorio:** Rango 1. Aturde a un enemigo (Pierde turno completo).

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Purga	20 Cas.	Elimina automáticamente a todas las unidades Invocadas o No Muertas en rango.
2. Juicio Final	10 Cas.	Una unidad enemiga tira Moral (CD 18). Si falla, Muere Instáneamente.
3. Zona de Verdad	Globa l	Elimina Invisibilidad, Camuflaje e Ilusiones en todo el mapa.
4. Fanatismo	Aura 10	Las unidades aliadas no pueden bajar de 1 HP este turno.

12. EL SABOTEADOR

- A. TRAMPERO (Pasiva):** No activa trampas enemigas.
 - (Activa) **Colocar Mina:** Pone una trampa invisible (50 daño) en una casilla adyacente.
- B. VENENOSO (Pasiva):** Ataques melee aplican estado VENENO.
 - (Activa) **Bomba de Gas:** Rango 15. Crea nube de veneno 3x3 (Daño y -ATK).

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Reacción Cadena	Globa l	Elige una unidad de Artillería/Rango enemiga. Explota: 50 Daño a ella y adyacentes.

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
2. Gas Mostaza	30 Cas.	Crea zona de Nube Tóxica (5x5). 20 Daño/turno a quien esté dentro.
3. Colapso	40 Cas.	Destruye un Edificio, Puente o Torre de Vigilancia.
4. Virus Mágico	Reacción	Si un enemigo lanza un hechizo, sufre 50 Daño por retroalimentación.

ESCUELA DE LA CORTE (LIDERAZGO POLÍTICO)

•**Stats Base:** HP: 10 | MOV: 6 | DEF: d8 | RNG: Global

13. MERCADER PRINCIPE

•**A. PAGADOR (Pasiva):** +2 Moral a unidades Mercenarias.

•(Activa) **Pago por Adelantado:** Cura 1d20 HP a una unidad (Poción de calidad).

•**B. PROVEEDOR (Pasiva):** Todas las unidades recuperan 5 HP al inicio del turno.

•(Activa) **Mejor Equipo:** Una unidad gana +1 ATK durante 1 turno.

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Compra Hostil	20 Cas.	Pagas 1.000 Reales y una unidad enemiga (no líder) se une a ti.
2. Embargo	Globa l	El enemigo no puede usar Habilidades Activas ni Objetos.
3. Seguro de Vida	Personal	Si el Héroe muere, ganas 10 Puntos de Victoria (VP) inmediatamente.
4. Lluvia Monedas	Aura 10	Enemigos en el área pierden su turno recogiendo oro (Aturdidos).

14. DEMAGOGO

•**A. AGITADOR (Pasiva):** Unidades de Tier 1 (Básicas) ganan +2 ATK.

•(Activa) **Provocar:** Rango 20. Obliga a una unidad enemiga a cargar contra la más cercana.

•**B. MÁRTIR (Pasiva):** Si el Héroe muere, todas las tropas ganan +4 ATK permanente.

•(Activa) **Escudo Humano:** Redirige el daño recibido a una unidad aliada adyacente.

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Revolución	20 Cas.	Una unidad de Infantería Básica enemiga pasa a tu control.
2. Marea Humana	Invocación	Aparecen 2 Fichas de Colonos (100 HP) en los bordes del mapa.
3. Fanatismo	Global	Tu ejército se vuelve Inmune a Miedo, Moral y Dolor (No pierden DEF).
4. Voz de Dios	Global	El jugador enemigo pierde su turno completo (Silencio masivo).

15. CONSEJERO REAL

•A. **ESTRATEGIA (Pasiva):** +5 a la tirada de Iniciativa (Anticipes).

•(Activa) **Orden Directa:** Una unidad aliada repite una tirada de ataque fallida.

•B. **DIPLOMÁTICO (Pasiva):** El Héroe no puede ser atacado hasta que él realice un ataque.

•(Activa) **Alto el Fuego:** Elige una unidad enemiga; no puede atacar este turno.

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Tregua Forzada	Global	Ninguna unidad (aliada o enemiga) puede atacar durante 1 turno.
2. Alianza	Bordes	Invoca 4 Fichas de Aliados (200 HP) por un flanco del mapa.
3. Traición	40 Cas.	El General enemigo recibe 50 Daño (apulladado por un guardia).
4. Decreto Real	Global	Otorga +4 DEF a todo tu ejército durante 1 turno.

16. LEGISLADOR

•A. **JUEZ (Pasiva):** Enemigos a 10 casillas tienen -1 ATK.

•(Activa) **Veto:** Cancela una Habilidad Activa que acabe de usar el enemigo.

•B. **NOTARIO (Pasiva):** Inmune a robo, soborno y trucos de Contrabandistas.

•(Activa) **Orden de Protección:** Otorga 20 HP de Escudo temporal a una unidad.

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Ilegalizar Magia	Global	Durante 2 turnos, cualquier uso de Magia causa 20 Daño al lanzador.

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
2. Orden Arresto	30 Cas.	Una unidad enemiga queda Congelada (Prisión) hasta que el Legislador muera.
3. Expropiación	20 Cas.	Roba todos los Bufos positivos de una unidad enemiga y se los da a una aliada.
4. Ley Marcial	Global	Tu ejército supera automáticamente cualquier chequeo de Moral.

ESCUELA DE LOS MISTERIOS (MAGIA DE BATALLA)

•**Stats Base:** HP: 15 | MOV: 8 | DEF: d10 | RNG: 40

17. CIRUJANO DE GUERRA

•**A. MÉDICO (Pasiva):** Cura 5 HP/turno a unidades adyacentes.

•(Activa) **Cirugía:** Restaura el 50% de HP a una unidad tocada.

•**B. FORENSE (Pasiva):** Gana +1 Crítico contra enemigos vivos.

•(Activa) **Explosión de Cadáver:** Rango 15. Detona un cuerpo causando 20 Daño en área.

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Resurrección	Aura 10	Todas las unidades destruidas reviven con 50 HP.
2. Panacea	Global	Elimina todos los Estados Alterados (Veneno, Fuego, etc.) de los aliados.
3. Golem Cadáver	Invocación	Crea un Coloso de Carne (200 HP) usando los muertos de la batalla.
4. Nube Peste	30 Cas.	Área 5x5. Aplica Peste y causa 20 Daño inicial.

18. CAMINANTE DEL VACÍO

•**A. TELEPORTADOR (Pasiva):** Puede atravesar muros y obstáculos al mover.

•(Activa) **Transposición:** Intercambia posición con cualquier unidad (aliada o enemiga) a Rango 20.

•**B. DIMENSIONAL (Pasiva):** 50% Evasión contra ataques físicos.

•(Activa) **Muro de Fuerza:** Crea una línea de 5 casillas impasable.

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Portal Ejército	Global	Teletransporta hasta 3 Unidades Aliadas a cualquier punto del mapa.
2. Agujero	30 Cas.	Atrae a enemigos en área 5x5 al centro y causa 40 Daño.

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
Negro		
3. Destierro	20 Cas.	Elimina una unidad enemiga (no Coloso) de la batalla permanentemente.
4. Zona Cero	Global	Intercambia la posición de despliegue de ambos ejércitos.

19. ALQUIMISTA DE TINTA

- A. CORRUPTOR (Pasiva):** Ataques melee aplican Corrupción (-1 Dado).

 - (Activa) **Charco Ácido:** Crea zona de 3x3 que causa 10 Daño al pisar.

- B. PURIFICADOR (Pasiva):** Aliados cercanos son inmunes a Tinta.

 - (Activa) **Limpiar:** Elimina un efecto de terreno enemigo (Fuego, Tinta, Gas).

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Ola de Tinta	20 Cas.	Área 6x6. Se convierte en Terreno Difícil y causa 20 Daño/turno.
2. Transmutación	10 Cas.	La armadura enemiga se vuelve papel. Su DEF pasa a 0.
3. Homúnculo	Invocación	Crea una copia exacta de un Coloso enemigo (Dura 3 turnos).
4. Piedra Filosofal	Global	Cura el 100% HP a todo el ejército y otorga +1 ATK.

20. EL ARQUEÓLOGO/ Cristalero

- A. TECNÓPATA (Pasiva):** +2 ATK/DEF a Máquinas aliadas cercanas.

 - (Activa) **Sobrecarga:** Rango 30. Aturde a una máquina enemiga (Pierde turno).

- B. ERUDITO (Pasiva):** Todo el ejército tiene +1 Prob. Crítico.

 - (Activa) **Activar Trampa:** Rango Global. Causa 20 Daño a enemigos en Ruinas/Edificios.

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
1. Despertar Ruina	Global	Invoca 3 Fichas de Ruinas Vivas (150 HP) distribuidas por el mapa.
2. Hackeo Rúnico	Global	Toma control de TODAS las máquinas/autómatas enemigos por 1 turno.
3. Reliquia Antigua	60 Cas.	Dispara rayo orbital. Causa 150 Daño en punto de impacto.

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
4. Glifo Protección	Aura 10	Las unidades aliadas se vuelven Invulnerables al daño por 1 turno.

■ PARTE 2 (ESCARAMUZA) — HABILIDADES DE OFICIO EN BATALLA

 ESCUELA DEL COTIDIANO (SOSTÉN, LOGÍSTICA Y GUERRA IRREGULAR) • Stats Base: HP: 15 | MOV: 10 | DEF: d10 | RNG: 10

Nota de uso: estos oficios no “ganan” por daño bruto. Ganan por **tempo, sostenimiento, control de estado y economía de recursos** (curas, coberturas, moral, reposicionamientos, anulación de hazards).

21. EL PROVEEDOR

- **A. LOGÍSTICA PERFECTA (Pasiva):** Tus unidades aliadas **ignoran penalizadores** de MOV por terreno difícil y no sufren “fatiga logística” por distancia.
 - **(Activa) Reabastecer:** **Rango 10.** Una unidad aliada recupera **15 HP** y elimina 1 estado de desgaste (Fatigado / Sin Suministros) si lo estuviera.
- **B. ALIJO MAESTRO (Pasiva):** Al inicio de la batalla, generas **1 Alijo**. Mientras exista, unidades aliadas a **Aura 3** recuperan **+5 HP** al inicio de su turno.
 - **(Activa) Sacar del Alijo:** **Rango 10.** Elige 1: **+1 ATK** (1 turno) o **+2 DEF** (1 turno) a una unidad aliada.

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
------------------	--------	-----------------------

1. Mula de Carga | Aura 10 | Aliados en el área ganan **MOV +4** e ignoran terreno difícil durante **2 turnos**.
2. Cosecha Rápida | Global | Todos los aliados recuperan **20 HP** repartidos en “raciones” (p. ej. 10+10 o 20 a uno) y ganan **+2 Moral** (1 turno).
3. Maquinaria Agrícola | Personal | Despliega **Carro de Suministros** (50 HP, DEF d10, MOV 6). Aliados adyacentes curan **+10 HP/turno**.
4. Despensa Infinita | Global | Durante **3 turnos**, todas las unidades aliadas recuperan **+5 HP** al inicio de su turno y son inmunes a “Sin Suministros”.

22. EL RESTAURADOR

- **A. COCINERO JEFE (Pasiva):** Al inicio de tu turno, una unidad aliada a **Rango 10** gana **+2 Moral** (hasta tu próximo turno).
 - **(Activa) Ración de Combate:** **Rango 10.** Cura **1d20 HP** a una unidad aliada. Si estaba Aturdida, reduce su Aturdimiento en **-1 turno**.
- **B. MAESTRO CERVECERO (Pasiva):** **1 vez por batalla**, cuando una unidad aliada quede por debajo de 10 HP, en vez de caer recibe **+15 HP** (se activa automáticamente).
 - **(Activa) Trago de Hierro:** **Rango 10.** Una unidad aliada gana **+2 DEF** y **Resistencia a Miedo/Confusión** (1 turno).

ULTIMATE (1 Uso)	RANGO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
------------------	-------	-----------------------

1. Banquete Mágico | Aura 10 | Cura **1d20 HP** a **todas** las unidades aliadas en el área y da **+2 Moral** (1 turno).
2. El Confidente | 20 Cas. | Elige una unidad enemiga: queda **Marcada**; el próximo ataque contra ella gana **Ventaja** (repetir dado peor) y pierde **1 reacción** (si aplica).
3. Sabor Eterno | Global | Los aliados ganan **+1 ATK** (1 turno) y el enemigo sufre **-2 Moral** (1 turno).
4. Hogar Seguro | Aura 6 | Creas una **Zona de Descanso**: aliados dentro curan **+10 HP/turno** durante 2 turnos y ganan **+2 DEF** mientras permanezcan.

23. EL OBRERO

- **A. MANITAS (Pasiva):** Si terminas tu turno adyacente a una unidad aliada o estructura, la reparas **+5 HP** automáticamente.
 - **(Activa) Reparación de Campo:** **Rango 5.** Cura **1d20 HP** a una unidad aliada (prioridad: mecánica/estructura).
- **B. CONSTRUCCIÓN RÁPIDA (Pasiva):** La primera cobertura/obstáculo que despliega en batalla cuesta “0” acciones adicionales (no consume tu ventana de habilidad del turno).

- ° (Activa) **Fortificación Express: Rango 5.** Colocas **Barricada** (50 HP, DEF d10, Obstruye). Aliados detrás ganan **Cobertura**.

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
-------------------------	---------------	------------------------------

1. Maestro Ebanista | Global | Aliados ignoran penalizadores de clima/terreno y ganan **MOV +2** durante **2 turnos**.
2. Ingeniero Civil | 10 Cas. | Levantas **Muro Irrompible** (100 HP, DEF d12). Dura hasta ser destruido.
3. Trabajo en Masa | Personal | Invocas **2 Peones** (50 HP, MOV 8, DEF d8). Pueden bloquear y cada uno repara **+10 HP** a un aliado adyacente (1 vez).
4. Ojo de Búho | Global | Revelas unidades ocultas/trampas y das **+2 ATK** a aliados contra objetivos revelados durante **2 turnos**.

24. EL SANADOR NATURAL

- A. **HERBOLARIO (Pasiva):** Aliados en **Aura 5** ganan **Resistencia** a venenos/esporas (mitigan el primer estado aplicado por batalla).
 - ° (Activa) **Ungüento de Campo: Rango 10.** Cura **1d12 + 8 HP** y elimina **1 estado** negativo (excepto "Muerte/Retirada").
- B. **MÉDICO DE CAMPO (Pasiva): 1 vez por batalla**, cuando una unidad aliada fuese a caer, en su lugar queda a **1 HP** (Estabilizada).
 - ° (Activa) **Estabilizar: Rango 5.** Una unidad aliada gana **Escudo 15** (absorbe 15 daño) y no puede ser Aturdida (1 turno).

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
-------------------------	---------------	------------------------------

1. Medicina Alternativa | Global | El equipo ignora los efectos de **Plaga Verde** durante **2 turnos** (inmunidad temporal a infección/espora).
2. Farmacia Móvil | Personal | Obtienes **3 cargas** de "Kit Médico": cada carga cura **20 HP** a Rango 10 (acción rápida).
3. Conexión Tierra | Aura 10 | Aliados en el área recuperan **+10 HP** y ganan **+2 Moral** (1 turno).

4. Cirugía Menor | 5 Cas. | Cura **35 HP** y da **+2 DEF** (2 turnos) a una unidad aliada.

25. EL CRIADOR

- **A. DOMADOR DE BESTIAS (Pasiva):** Tu primera invocación/compañero de batalla entra con **+10 HP** extra.
 - **(Activa) Orden de Caza: Rango 10.** Un aliado (o tu mascota) gana **+1 ATK** y puede **mover + atacar** aunque ya haya movido (solo ese turno).
- **B. EXPLORADOR DE SENDEROS (Pasiva):** Durante los **2 primeros turnos**, aliados ganan **MOV +2**.
 - **(Activa) Ruta No Mapeada: Rango 10.** Reposicionas una unidad aliada hasta **6 casillas** ignorando terreno difícil (no atraviesa muros).

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
------------------	--------	-----------------------

1. Compañero Fiel | Personal | Invocas **Mascota de Combate** (50 HP, MOV 10, DEF d10, ATK d10). Actúa inmediatamente.
2. Instinto Animal | Aura 10 | Aliados en el área **no pueden fallar cheques de Moral** durante 2 turnos y ganan **Percepción táctica** (detectan ocultos cercanos).
3. Pista Falsa | Global | Los enemigos pierden objetivos: **-2 RNG** y no pueden declarar ataques de oportunidad (1 turno).
4. Montura Rápida | Global | Tu bando gana **doble MOV** (solo movimiento) durante **1 turno**.

26. EL ADMINISTRADOR

- **A. BUROCRACIA PERFECTA (Pasiva):** Tu ejército **superá automáticamente** el primer chequeo de Moral que fallaría en la batalla.
 - **(Activa) Orden Prioritaria: Rango 10.** Una unidad aliada gana **Acción Extra**: puede **mover o atacar** adicionalmente (no ambas).
- **B. CONTADOR MAESTRO (Pasiva):** Cada vez que una unidad enemiga cae, tu bando obtiene **+100 Reales** (registro de campaña).

- ° (Activa) Reasignar Recursos: Rango 10. Elige 1: cura 20 HP a un aliado o concede +2 DEF (1 turno).

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
------------------	--------	-----------------------

1. Red de Favores | Global | Despliegas **Refuerzo Básico** (1 unidad Tier 1 aliada) en tu borde del mapa.
2. Planificador | Global | Durante **2 turnos**, todas tus reparaciones/fortificaciones curan o tienen +10 HP adicionales.
3. Inversión Segura | Aura 10 | Aliados en el área recuperan +10 HP y ganan +1 ATK (1 turno). Al final de batalla: +1 VP si sobreviven.
4. El Escriba | 20 Cas. | "Documento falso": una unidad enemiga pierde su habilidad activa (si la iba a usar) y queda **Desorganizada** (-2 ATK) 1 turno. (Chequeo Social CD 18 si aplica).

27. EL RECICLADOR

- A. CHATARRA ÚTIL (Pasiva): Cuando una unidad cae a **Rango 5**, ganas **1 carga de Chatarra** (máx. 3).
 - ° (Activa) Improvisar Equipo: Rango 10. Gasta 1 Chatarra: un aliado gana +1 ATK o +2 DEF (1 turno).
- B. REDUCTOR DE IMPACTO (Pasiva): Tu bando recibe -50% daño de hazards ambientales (espora, gas, residuos, fuego de terreno).
 - ° (Activa) Blindaje de Residuos: Rango 10. Da **Escudo 15** a una unidad aliada y la vuelve inmune a estados de "Espora/Gas" (1 turno).

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
------------------	--------	-----------------------

1. El Herrero Verde | 10 Cas. | Forja improvisada: un aliado gana +2 DEF durante **2 turnos**.
2. Purificador Arcano | Aura 6 | Limpia un área: eliminás hazards (tinta/residuos/esporas) y curas **10 HP** a aliados dentro.

3. Detector de Tesoros | Global | Obtienes **1d4 × 200 Reales** (registro) y marcas 1 casilla: al siguiente turno, aliado allí cura **25 HP**.
4. Reductor de Polvo | Global | Todos los aliados eliminan estados de "Espora/Gas/Enfermedad" y ganan inmunidad a esos estados durante **2 turnos**.

28. EL BARDO

- **A. CRÓNICA ÉPICA (Pasiva):** El primer pelotón aliado que ataque cada turno gana **+1 ATK** y **+2 Moral**.
 - ° **(Activa) Verso de Guerra: Aura 5.** Aliados en el área curan **1d10 HP**.
- **B. MELODÍA DEL OLVIDO (Pasiva):** La primera vez que un enemigo te seleccione como objetivo, debe repetir su ataque (toma el peor resultado).
 - ° **(Activa) Acorde de Disrupción: Rango 20.** Elimina 1 bonificador (buff) de una unidad enemiga.

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
------------------	--------	-----------------------

1. Canto de Guerra | Aura 10 | Cura **1d20 HP** a aliados en área y restaura **+2 Moral** (1 turno).
2. Historia Rúnica | Global | Aliados (máquinas/artillería/ingeniería) ganan **RNG +10** durante **2 turnos**.
3. Satirista Político | Global | El enemigo sufre **-2 Moral** y no puede ganar bonificaciones de Moral durante **2 turnos**.
4. Heraldo de la Paz | 15 Cas. | Intento de alto el fuego: enemigos en Aura 10 quedan **Aturdidos 1 turno** si fallan un chequeo Social/Moral **CD 15**.

29. EL BUFÓN

- **A. DISTRACCIÓN FATAL (Pasiva):** Una vez por turno, el primer ataque aliado contra tu objetivo marcado gana **Ventaja** (repetir el dado peor).
 - ° **(Activa) Truco Mortal: Rango 15.** Un enemigo queda **Expuesto (-2 DEF)** durante **1 turno**.

- **B. VERDAD A BURLAS (Pasiva):** Eres inmune a efectos de "control social" (provocación, embargo narrativo, pánico por autoridad).

- ° **(Activa) Burlas: Rango 10.** Un enemigo debe atacar al objetivo más cercano en su próximo turno (si puede).

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
-------------------------	---------------	------------------------------

1. Espejo del Alma | Personal | Copias 1 habilidad activa usada por un enemigo esta batalla y la ejecutas (1 vez).
2. El Payaso Triste | 20 Cas. | Revelas una debilidad: el objetivo pierde **+2 Moral** y queda **Silenciado** (sin activa) 1 turno.
3. Pista Oculta | 10 Cas. | Reposicionas 1 aliado hasta **8 casillas** y le das **Cobertura** hasta tu próximo turno.
4. Inmunidad Social | Global | Tu bando puede repetir **1 chequeo social/moral** fallido esta batalla sin consecuencias adicionales.

30. EL FETICISTA

- **A. IDENTIFICADOR RÚNICO (Pasiva):** Ganas **+2 DEF**. Además, cuando usas un consumible de curación, su efecto aumenta **+2 HP**.
 - ° **(Activa) Señalar y Hurtar: Rango 10.** Marcas un objetivo enemigo: si es una unidad no-líder, pierde su bonificador de "objeto" (si lo tiene) y tú obtienes **1 Objeto Menor** (uso único) al final del turno.
- **B. COLECCIONISTA OBSESIVO (Pasiva):** Al inicio de cada batalla, obtienes **1 Objeto Menor aleatorio** (uso único).
 - ° **(Activa) Bolsa de Trastos (1d6): Rango 10** (según resultado)
 - a. Retroceso: sufres **10 daño** y quedas **Ardiendo** 1 turno.
 - b. **+2 Moral** a aliados en Aura 5 (1 turno).
 - c. Lanzas curación: un aliado cura **20 HP**.
 - d. Shurikens orcos: **Daño 1d12**, ignora cobertura ligera.
 - e. Ungüento salvador: un aliado cura **12 HP** y elimina 1 estado leve.

f. Bomba de polvos arcanos: **Daño 11** en Aura 2 y **Aturde 1 turno**.

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
-------------------------	---------------	------------------------------

1. Batería Arcana | Personal | Durante **2 turnos**, tus objetos menores se pueden usar **sin gastar** tu activación de habilidad del turno.
2. Esclavo Objeto | 15 Cas. | Fuerzas un artefacto/constructo enemigo: queda **Controlado** por ti **1 turno** (si existe; si no, aplica **-2 DEF** y **Desorganizado**).
3. El Catador | Global | Revelas buffs/artefactos enemigos; aliados ganan **+1 ATK** contra objetivos con buff durante **2 turnos**.
4. Tesoro Oculto | Global | Obtienes **1d4 × 250 Reales** (registro) y curas **25 HP** a un aliado (Rango 10).

31. EL ACOMPAÑANTE

En el manual de jugadores, este oficio se presenta como **apoyo íntimo/social y terapia** (sin entrar en contenido explícito). Su función de guerra es restaurar foco, moral y voluntad.

- **A. EL CONFIDENTE ÍNTIMO (Pasiva):** Una vez por turno, cuando una unidad enemiga sea objetivo de una acción social o engaño, sufre **-2 Moral** adicional.
 - **(Activa) Conversación Privada: Rango 10.** Revelas “intención” del objetivo: el enemigo pierde **Cobertura** y no puede ocultarse (1 turno).
- **B. LA MUSA (Pasiva):** Un aliado designado al inicio de batalla gana **+10 HP máximo temporal** y **+2 Moral** mientras tú sigas en pie.
 - **(Activa) Inspiración Profunda: Rango 10.** Cura **15 HP** y restaura **+2 Moral**. Si el aliado estaba Confuso/Miedoso, elimina ese estado.

ULTIMATE (1 Uso)	RAN GO	DAÑO / EFECTO TÉCNICO
-------------------------	---------------	------------------------------

1. La Noche Perfecta | 10 Cas. | Restaura completamente el HP del objetivo **hasta su máximo** y elimina 2 estados negativos (uso único).
2. Inmunidad Social | Global | Los secretos/efectos de intriga del enemigo fallan: durante **2 turnos** no puede aplicar “control social” ni “chantaje” en batalla.

3. Terapia Extrema | 10 Cas. | El objetivo cura **1 herida persistente** (si tu campaña usa daño permanente) o, en batalla, gana **Escudo 30** (absorción).

4. La Red | Global | Obtienes información táctica: aliados ganan **+1 ATK** contra el enemigo más fuerte (por HP) durante **2 turnos** y revelas ocultos.

75.

Catálogo de Construcción (edificios y mejoras)

En Midgame, todo edificio se compra con su Coste (normalmente en PC y/o R/BL/VP), y aporta un Efecto base inmediato. Además, la mayoría de edificios tienen 2 rutas de mejora (A y B) que se eligen de forma independiente para orientar el asentamiento (producción, defensa, diplomacia, etc.). En el Catálogo Base, las mejoras cuestan +50% del coste del edificio; en Únicos, la mejora cuesta igual que el coste base.

75.1 Edificios civiles y de apoyo (Catálogo Base)

Incluye logística, comercio, y soporte general (población, comida, movilidad, servicios, diplomacia, conocimiento y sanidad).

Categoría ID Edificio Coste Efecto base Mejoras LOGÍSTICA (Básicos) 1 Viviendas 2 PC / 600 R Aloja 50 hab. A. Aislamiento (Clima) / B. Sótanos (Defensa) LOGÍSTICA (Básicos) 2 Granero 3 PC / 900 R Guarda comida. A. Silos (Anti-plaga) / B. Ratas Golem (Limpieza) LOGÍSTICA (Básicos) 3 Pozo Maná 3 PC / 800 R Agua/Maná. A. Filtro (Veneno) / B. Condensador (Viales) LOGÍSTICA (Básicos) 4 Caminos 2 PC / 500 R +1 Movimiento. A. Adoquín (Fatiga) / B. Postas (Mensajes) LOGÍSTICA (Básicos) 5 Vertedero 2 PC / 400 R Salud pública. A. Incinerador (Calor) / B. Reciclaje (Chatarra) COMERCIO (Economía) 16 Mercado 5 PC / 2k R +Ingresos. A. Exóticos (Raros) / B. Guardia (Seguridad) COMERCIO (Economía) 17 Banco 10 PC / 5 BL Préstamos. A. Bóveda (Segura) / B. Inversión (Interés) COMERCIO (Economía) 18 Taberna 3 PC / 1k R +Moral/Info. A. VIP (Prestigio) / B. Bodega (Illegal) COMERCIO (Economía) 19 Muelle Aéreo 15 PC / 8k R Naves/Comercio. A. Grúa (Reparar) / B. Ruta (+1 BL) COMERCIO (Economía) 20 Embajada 8 PC / 4 BL Diplomacia. A. Baile (Social) / B. Espías (Intel) MISTERIOS (Ciencia) 21 Biblioteca 6 PC / 2.5k R Ventaja Lore. A.

Prohibida (Oscuro) / B. Copistas (Mapas) MISTERIOS (Ciencia) 22 Hospital 6 PC / 2k R Cura/Salud. A. Cuarentena (Peste) / B. Morgue (No-muertos) MISTERIOS (Ciencia) 24 Observatorio 10 PC / 4 BL Predicción. A. Lente (Invisibles) / B. Comunicador (Global) 75.2 Industria y producción (Catálogo Base) Categoría ID Edificio Coste Efecto base Mejoras INDUSTRIA (Recursos) 11 Mina 5 PC / 1.8k R Materiales. A. Vagonetas (x2) / B. Profundidad (Gemas) INDUSTRIA (Recursos) 12 Aserradero 4 PC / 1.2k R Madera rápida. A. Sierras (Dura) / B. Caldera (Energía) INDUSTRIA (Recursos) 13 Forja Ind. 8 PC / 3k R Repara equipo. A. Horno (Obsidiana) / B. Cadena (-Tiempo) INDUSTRIA (Recursos) 14 Condensador 10 PC / 2 BL Combustible. A. Batería (Reserva) / B. Purificador (Seguro) INDUSTRIA (Recursos) 15 Estación Vías 12 PC / 5k R Viaje Rápido. A. Locomotora (Blindada) / B. Grúa (Carga) MISTERIOS (Ciencia) 23 Lab. Alquimia 8 PC / 3 BL Pociones. A. Tóxico (Veneno) / B. Transmutar (Oro) 75.3 Defensa y vigilancia (Catálogo Base) Categoría ID Edificio Coste Efecto base Mejoras MILITAR (Defensa) 6 Barracones 5 PC / 1.5k R Aloja tropas. A. Táctica (+Ini) / B. Armería (-Coste) MILITAR (Defensa) 7 Muralla 8 PC / 3k R +2 CD Asedio. A. Matacanes (Ventaja) / B. Glifos (Daño) MILITAR (Defensa) 8 Torre Vigía 4 PC / 1.2k R Anti-Sorpresa. A. Ojo Cristal (Noche) / B. Balista (Rango) MILITAR (Defensa) 9 Campo Entr. 6 PC / 2k R Recluta tropas. A. Foso (+Vigor) / B. Autómatas (+Ataque) MILITAR (Defensa) 10 Taller Asedio 10 PC / 4k R Crea Catapultas. A. Explosivos (Área) / B. Acero (+HP) 75.4 Religión y santuarios (Catálogo Base) Categoría ID Edificio Coste Efecto base Mejoras MISTERIOS (Ciencia) 25 Santuario 5 PC / 1 VP Recup. Cordura. A. Relicario (Buff) / B. Exorcismo (Cura) 75.5 Sombras: edificios ilegales (bajo red/contrabando)

En el Catálogo Base, "Sombras" aparece sobre todo como mejoras oscuras/ilegales dentro de edificios legales:

Taberna (18) → B. Bodega (Illegal)

Biblioteca (21) → A. Prohibida (Oscuro)

Lab. Alquimia (23) → A. Tóxico (Veneno)

Pozo Maná (3) → A. Filtro (Veneno)

La red completa (mercado negro, rutas, chantaje, asesinatos, etc.) se desarrolla plenamente en el Catálogo de Facción 6: Contrabandistas (ver 75.6).

Edificios Únicos (Catálogo Base, solo 1) Categoría ID Edificio Coste Efecto base Mejoras
 ÚNICOS (Solo 1) 26 Núcleo 30 PC Barrera Vital. A. Sobrecarga (Daño) / B. Escudo (Invuln)
 ÚNICOS (Solo 1) 27 Puerta Rúnica 20 PC+10 BL Teleport Capital. A. Estabilizador
 (Máquinas) / B. Filtro (Def) ÚNICOS (Solo 1) 28 Senado 15 PC+5k R Leyes/Bonos. A.
 Burocracia (-Costes) / B. Leva (Recluta) ÚNICOS (Solo 1) 29 Estructura 10 PC+5 VP +1 VP a
 todos. A. Inspiración (Moral) / B. Foco (Revivir) ÚNICOS (Solo 1) 30 Bóveda Juicio 25 PC+20
 BL Prisión Eterna. A. Anulador (No-Magia) / B. Interrogador (Info) 75.6 Edificios de facción
 (según Marca)

Cuando una Marca define el control político/cultural del territorio, se habilita su Catálogo de Facción. Cada facción ofrece 30 edificios (6 bloques de 5), con desbloqueos y mejoras orientados a su estilo.

A continuación incluyo el catálogo completo por facción:

Facción 1: La Vanguardia (Humanos)

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
LOGÍSTICA Y CIVIL	H-01	Viviendas Coloniales	2 PC / 600 R	+50 Población Máx.	Aumenta recaudación impuestos.
LOGÍSTICA Y CIVIL	H-02	Granero Real	3 PC / 900 R	Almacena comida (Invierno).	Previene bajas por hambre.
LOGÍSTICA Y CIVIL	H-03	Red de Alcantarrillado	4 PC / 1k R	+2 Salud Pública.	Reduce riesgo de Peste.
LOGÍSTICA Y CIVIL	H-04	Caminos Empedrados	2 PC / 500 R	+1 Movimiento en región.	Mejora velocidad de refuerzos.
LOGÍSTICA Y CIVIL	H-05	Puesto de Postas	3 PC / 800 R	Mensajes seguros.	Permite misiones rápidas.
MILITAR	H-06	Cuartel de la Séptima	8 PC / 3k R	Recluta Guardia de la Séptima.	+DEF a tropas cercanas.
MILITAR	H-07	Muralla Bastión	10 PC / 4k R	+2 CD Asedio ciudad.	Resiste ataques masivos.

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
MILITAR	H-08	Torre de Vigilancia	5 PC / 1.5k R	Evita emboscadas.	Detecta infiltrados.
MILITAR	H-09	Taller de Asedio	12 PC / 5k R	Catapultas, balistas.	Desbloquea máquinas de guerra.
MILITAR	H-10	Campo de Entrenamiento	6 PC / 2k R	Mejora moral tropas.	+1 ATK a unidades entrenadas.
INDUSTRIA	H-11	Aserradero de Obsidiana	5 PC / 2k R	+Madera x2.	Reduce tiempo de construcción.
INDUSTRIA	H-12	Fundición Militar	10 PC / 3k R	Produce armas/armaduras.	Desbloquea equipo superior.
INDUSTRIA	H-13	Mina Controlada	6 PC / 2.5k R	Genera minerales.	Probabilidad de Gemas raras.
INDUSTRIA	H-14	Laboratorio Arcano	12 PC / 4 BL	Investigación mágica.	Permite prototipos rúnicos.
INDUSTRIA	H-15	Central de Condenación	10 PC / 2 BL	Produce combustible.	Alimenta autómatas/maquinaria.
COMERCIO	H-16	Mercado de la Vanguardia	6 PC / 2k R	+Ingresos estables.	Compra recursos globales.
COMERCIO	H-17	Banco de Reales	12 PC / 5 BL	Préstamos y deuda.	Aumenta BL del dominio.
COMERCIO	H-18	Taberna del Frente	4 PC / 1k R	Información y moral.	+1 VP por eventos sociales.
COMERCIO	H-19	Puerto Aéreo	18 PC / 8k R	Comercio a distancia.	Abre rutas intercontinentales.
COMERCIO	H-20	Embajada	10 PC / 4	Diplomacia oficial.	Pactos con facciones humanas.

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
		Imperial	BL		
MISTERIOS	H-21	Archivo de Guerra	8 PC / 3k R	Ventaja estratégica.	Reduce CD de planes bélicos.
MISTERIOS	H-22	Hospital de Campaña	6 PC / 2k R	Cura heridas.	Reduce bajas en guerra.
MISTERIOS	H-23	Cámara de Ingenio	10 PC / 4 BL	Inventos tácticos.	Desbloquea mejoras de armas.
MISTERIOS	H-24	Observatorio de Rutas	12 PC / 5 BL	Predicción y mapas.	Evita eventos de viaje.
MISTERIOS	H-25	Santuario del Juramento	5 PC / 1 VP	Recupera cordura.	+Moral a tropas aliadas.
ÚNICOS	H-26	Núcleo de la Ciudadela	30 PC	Barrera defensiva.	Ciudad inmune 1 ataque.
ÚNICOS	H-27	Puerta de Hierro	20 PC + 10 BL	Teleport Bastión.	Conecta con rutas seguras.
ÚNICOS	H-28	Senado Militar	15 PC + 5k R	Leyes del dominio.	+Estabilidad / orden civil.
ÚNICOS	H-29	Monumento de la Vanguardia	10 PC + 5 VP	+VP por grandeza.	Atrae reclutas y héroes.
ÚNICOS	H-30	Bóveda de Juicio	25 PC + 20 BL	Prisión máxima.	Anula magia enemiga.

Facción 2: La Horda de Chatarra (Orcos)

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
LOGÍSTICA	O-01	Chab	2 PC /	+50 Población.	Recluta peones

Categoría	ID	Edifici cio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
		olas de Guer ra	500 R		orcos.
LOGÍSTICA	O-02	Foso de Comi da	3 PC / 800 R	Almacena carne.	Reduce hambre en asedios.
LOGÍSTICA	O-03	Pozo s de Sang re	4 PC / 1k R	Cura leve tropas.	Previene enfermedad.
LOGÍSTICA	O-04	Cami nos de Barro	2 PC / 400 R	+1 Movimiento local.	Refuerzos veloces.
LOGÍSTICA	O-05	Horn os de Basu ra	3 PC / 900 R	Limpieza y calor.	Material reutilizable.
MILITAR	O-06	Barra cón Berse rker	8 PC / 3k R	Recluta berserkers.	+ATK al cargar.
MILITAR	O-07	Mura lla de Estac as	6 PC / 2k R	Defensa improvisada.	Daño a asaltantes.
MILITAR	O-08	Torre de Grito s	5 PC / 1.2k R	Alerta contra emboscadas.	Miedo a enemigos.
MILITAR	O-09	Aren a de Duel o	6 PC / 2k R	Entrena campeones.	+Crítico en tropas.
MILITAR	O-10	Taller de Saqu eo	10 PC / 4k R	Máquinas de asedio.	Catapultas toscas.
INDUSTRIA	O-11	Mina a	5 PC / 2k R	Mineral bruto.	Prob. metal raro.

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
		Martillazo s			
INDUSTRIA	O-12	Aserradero Salva je	4 PC / 1.5k R	Madera rápida.	Construcción acelerada.
INDUSTRIA	O-13	Fundición de Chatarra	8 PC / 3k R	Equipo reciclado.	Armas baratas.
INDUSTRIA	O-14	Condensador Hum eante	10 PC / 2 BL	Combustible.	Explosivos orcos.
INDUSTRIA	O-15	Vías de Arrastre	12 PC / 5k R	Viaje rápido rudo.	Caravanas blindadas.
COMERCIO	O-16	Mercado de Saqueo	6 PC / 2k R	+Ingresos variables.	Botín y trueque.
COMERCIO	O-17	Banco de Deuda	10 PC / 5 BL	Préstamos forzados.	+BL, riesgo rebelión.
COMERCIO	O-18	Taberna de Guerra	4 PC / 1k R	Moral y rumores.	Contratos mercenarios.
COMERCIO	O-19	Muelle de Aeropresas	15 PC / 8k R	Comercio agresivo.	Rutas de pillaje.
COMERCIO	O-20	Embajada del Jefe	8 PC / 4 BL	Diplomacia tribal.	Pactos temporales.

Categoría	ID	Edifici cio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
MISTERIOS	O-21	Tótem de Huesos	6 PC / 2k R	+Moral tribal.	Bendición salvaje.
MISTERIOS	O-22	Casa del Chaman	8 PC / 3 BL	Curación rúnica.	Ritos de guerra.
MISTERIOS	O-23	Laboratorio de Pólvora	10 PC / 4 BL	Bombas y fuego.	Daño de asedio.
MISTERIOS	O-24	Observatorio de Presas	10 PC / 4 BL	Rastreo de enemigos.	Evita sorpresas.
MISTERIOS	O-25	Santuario del Rugido	5 PC / 1 VP	Recupera cordura.	+ATK temporal.
ÚNICOS	O-26	Corazón de la Horda	30 PC	Defensa total.	Ciudad resiste 1 derrota.
ÚNICOS	O-27	Puerta de Huesos	20 PC + 10 BL	Teleport tribal.	Conecta campamentos.
ÚNICOS	O-28	Consejo del Jefe	15 PC + 5k R	Ley tribal.	Estabilidad por miedo.
ÚNICOS	O-29	Monumento del Saqueo	10 PC + 5 VP	+VP por gloria.	Atrae guerreros.
ÚNICOS	O-30	Foso de	25 PC + 20 BL	Prisión brutal.	Interroga enemigos.

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
		Juicio			

Facción 3: Los Custodios (Enanos)

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
LOGÍSTICA	E-01	Viviendas Forjadas	2 PC / 700 R	+50 Población.	+Estabilidad.
LOGÍSTICA	E-02	Almacén de Piedra	3 PC / 1k R	Comida protegida.	Anti-plaga / anti-robo.
LOGÍSTICA	E-03	Pozo Termal	4 PC / 1.2k R	+Salud pública.	Cura fatiga.
LOGÍSTICA	E-04	Túneles de Carga	3 PC / 900 R	+1 Movimiento.	Rutas seguras.
LOGÍSTICA	E-05	Vertedero de Escoria	2 PC / 500 R	Limpieza industrial.	Chatarra útil.
MILITAR	E-06	Cuartel de Acero	9 PC / 3k R	Recluta guardias.	+DEF de guarnición.
MILITAR	E-07	Muralla de Roca	10 PC / 4k R	+2 CD Asedio.	Resistencia extrema.
MILITAR	E-08	Torre Rúnica	6 PC / 2k R	Anti-sorpresa.	Balista rúnica.
MILITAR	E-09	Galería de Tiro	7 PC / 2.5k R	Entrena tiradores.	+Precisión.
MILITAR	E-10	Taller de Autómatas	12 PC / 5k R	Máquinas de guerra.	Autómatas defensivos.
INDUSTRIA	E-11	Mina Profunda	6 PC / 2.5k R	Mineral avanzado.	Gemas raras.
INDUSTRIA	E-12	Aserradero Mecánico	5 PC / 2k R	Madera procesada.	Reduce tiempo.
INDUSTRIA	E-13	Forja del Núcleo	10 PC / 4k R	Equipo superior.	Armas rúnicas.
INDUSTRIA	E-14	Condensador Geotérmico	10 PC / 3 BL	Energía estable.	Alimenta ciudad.
INDUSTRIA	E-15	Estación de Vías	12 PC / 5k R	Viaje rápido.	Caravanas blindadas.

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
COMERCIO	E-16	Mercado de Gremios	6 PC / 2k R	+Ingresos.	Contratos de artesanos.
COMERCIO	E-17	Banco de Lingotes	12 PC / 5 BL	Préstamos seguros.	+BL estable.
COMERCIO	E-18	Taberna de Piquetas	4 PC / 1k R	Moral e info.	Contactos.
COMERCIO	E-19	Muelle Aerorrúnic o	15 PC / 8k R	Comercio lejano.	Rutas de mineral.
COMERCIO	E-20	Embajada del Clan	8 PC / 4 BL	Diplomacia enana.	Pactos de forja.
MISTERIOS	E-21	Biblioteca de Runas	8 PC / 3k R	Ventaja lore.	Planos de autómatas.
MISTERIOS	E-22	Hospital de Piedra	6 PC / 2k R	Cura avanzada.	Cuarentena.
MISTERIOS	E-23	Laboratorio de Cristal	10 PC / 4 BL	Cristales rúnicos.	Amplificadores.
MISTERIOS	E-24	Observatorio Subterráneo	10 PC / 4 BL	Predicción.	Detecta infiltrados.
MISTERIOS	E-25	Santuario de Ancestros	5 PC / 1 VP	Recupera cordura.	Buff de resistencia.
ÚNICOS	E-26	Núcleo de Ciudadela	30 PC	Barrera total.	Inmune 1 ataque.
ÚNICOS	E-27	Puerta de Piedra	20 PC + 10 BL	Teleport.	Conecta túneles.
ÚNICOS	E-28	Senado de Gremios	15 PC + 5k R	Leyes.	Reduce costes.
ÚNICOS	E-29	Monumento de Hierro	10 PC + 5 VP	+VP.	Atrae héroes.
ÚNICOS	E-30	Bóveda de Runas	25 PC + 20 BL	Prisión.	Anula magia.

Facción 4: La Corte de la Espina (Elfos)

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
LOGÍSTICA	S-01	Viviendas Arbóreas	2 PC / 600 R	+50 Población.	+Sigilo en ciudad.
LOGÍSTICA	S-02	Granero Vivo	3 PC / 900 R	Comida protegida.	Anti-plaga natural.
LOGÍSTICA	S-03	Fuente de Maná	4 PC / 1k R	Agua/Maná.	Viales élficos.
LOGÍSTICA	S-04	Senderos Ocultos	3 PC / 800 R	+1 Movimiento.	Evita emboscadas.
LOGÍSTICA	S-05	Jardín Purificador	2 PC / 500 R	Salud pública.	Limpia corrupción.
MILITAR	S-06	Cuartel de Arqueros	8 PC / 3k R	Recluta arqueros.	+Rango en defensa.
MILITAR	S-07	Muralla de Raíces	9 PC / 3k R	+2 CD Asedio.	Regeneración natural.
MILITAR	S-08	Torre Truenomadera	6 PC / 2k R	Vigilancia.	Detecta invisibles.
MILITAR	S-09	Arena de Danza	6 PC / 2k R	Entrena duelistas.	+Evasión.
MILITAR	S-10	Taller de Espinas	10 PC / 4k R	Trampas y asedio.	Daño por perímetro.
INDUSTRIA	S-11	Mina de Cristal	6 PC / 2.5k R	Cristales.	Gemas raras.
INDUSTRIA	S-12	Aserradero Vivo	5 PC / 2k R	Madera rápida.	Construcción eficiente.
INDUSTRIA	S-13	Forja Lunar	10 PC / 4k R	Equipo élfico.	Armas puras.
INDUSTRIA	S-14	Condensador de Rocío	10 PC / 3 BL	Energía natural.	Sin riesgo.
INDUSTRIA	S-15	Estación de Portales	12 PC / 5k R	Viaje rápido.	Rutas seguras.
COMERCIO	S-16	Mercado de Seda	6 PC / 2k R	+Ingresos.	Objetos raros.
COMERCIO	S-17	Banco de Favor	12 PC / 5 BL	Préstamos sociales.	+BL, reputación.
COMERC	S-18	Taberna de	4 PC / 1k	Moral/Info.	Eventos sociales.

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
IO		Néctar	R		
COMERCIO	S-19	Muelle Celeste	15 PC / 8k R	Comercio global.	Rutas élficas.
COMERCIO	S-20	Embajada de Pureza	8 PC / 4 BL	Diplomacia.	Pactos de pureza.
MISTERIOS	S-21	Biblioteca Ancestral	8 PC / 3k R	Ventaja lore.	Profecías.
MISTERIOS	S-22	Hospital de Savia	6 PC / 2k R	Cura.	Antídotos naturales.
MISTERIOS	S-23	Laboratorio de Polvo	10 PC / 4 BL	Alquimia élfica.	Transmutación.
MISTERIOS	S-24	Observatorio del Dosel	10 PC / 4 BL	Predicción.	Visión global.
MISTERIOS	S-25	Santuario de Luz	5 PC / 1 VP	Cordura.	Buff de pureza.
ÚNICOS	S-26	Núcleo del Árbol	30 PC	Barrera viva.	Ciudad inmune 1 ataque.
ÚNICOS	S-27	Puerta de Raíces	20 PC + 10 BL	Teleport.	Conecta bosques.
ÚNICOS	S-28	Nido Unicornio	15 PC + 5k R	Monturas.	Unidades míticas.
ÚNICOS	S-29	Oráculo Supremo	10 PC + 5 VP	Predicción.	Control eventos futuros.
ÚNICOS	S-30	Árbol Madre	25 PC + 20 BL	Purificación total.	Elimina corrupción.

Facción 5: La Corte Pálida (No Muertos estándar)

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
LOGÍSTICA	M-01	Criptas Comunales	2 PC / 600 R	+50 Población.	Recluta esqueletos básicos.
LOGÍSTICA	M-02	Depósito de Osamentas	3 PC / 900 R	Almacena “comida” necra.	Previene pérdidas de tropas.
LOGÍSTICA	M-03	Pozo de Putrefacción	4 PC / 1k R	+2 Salud (no muerto).	Reduce riesgo de “peste”.
LOGÍSTICA	M-04	Caminos de Ceniza	2 PC / 500 R	+1 Movimiento.	Refuerzos rápidos.

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
LOGÍSTICA	M-05	Fosa de Desechos	2 PC / 400 R	Limpieza.	Reciclaje de restos.
MILITAR	M-06	Cuartel de Espectros	8 PC / 3k R	Recluta espectros.	Unidades etéreas.
MILITAR	M-07	Muralla de Hueso	10 PC / 4k R	+2 CD Asedio.	Regenera lentamente.
MILITAR	M-08	Torre Banshee	6 PC / 2k R	Vigilancia.	Grito de pánico.
MILITAR	M-09	Arena de Sangre	6 PC / 2k R	Entrena duelistas.	+Daño.
MILITAR	M-10	Taller de Carne	12 PC / 5k R	Máquinas necras.	Gólems de carne.
INDUSTRIA	M-11	Mina Maldita	6 PC / 2.5k R	Mineral oscuro.	Gemas negras.
INDUSTRIA	M-12	Aserradero Pútrido	5 PC / 2k R	Madera rápida.	Construcción.
INDUSTRIA	M-13	Forja del Vacío	10 PC / 4k R	Equipo necro.	Armas corruptas.
INDUSTRIA	M-14	Condensador de Miasma	10 PC / 3 BL	Energía necra.	Alimenta rituales.
INDUSTRIA	M-15	Estación de Carrozas	12 PC / 5k R	Viaje rápido.	Carrozas blindadas.
COMERCIO	M-16	Mercado de Reliquias	6 PC / 2k R	+Ingresos.	Objetos oscuros.
COMERCIO	M-17	Banco de Almas	12 PC / 5 BL	Préstamos.	+BL, riesgo corrupción.
COMERCIO	M-18	Taberna de Sombras	4 PC / 1k R	Moral/Info.	Contactos oscuros.
COMERCIO	M-19	Muelle Fantasma	15 PC / 8k R	Comercio global.	Rutas fantasma.
COMERCIO	M-20	Embajada del Luto	8 PC / 4 BL	Diplomacia.	Pactos de tregua.
MISTERIOS	M-21	Biblioteca Profana	8 PC / 3k R	Ventaja lore.	Rituales.
MISTERIOS	M-22	Hospital Necrófago	6 PC / 2k R	Cura “no muertos”.	Injertos.

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
MISTERIOS	M-23	Laboratorio de Plaga	10 PC / 4 BL	Alquimia.	Veneno/plaga.
MISTERIOS	M-24	Observatorio Mortuorio	10 PC / 4 BL	Predicción.	Detecta vivos.
MISTERIOS	M-25	Santuario del Vacío	5 PC / 1 VP	Cordura.	Buff oscuro.
ÚNICOS	M-26	Núcleo del Sepulcro	30 PC	Barrera.	Inmune 1 ataque.
ÚNICOS	M-27	Puerta de Osario	20 PC + 10 BL	Teleport.	Conecta criptas.
ÚNICOS	M-28	Consejo Mortuorio	15 PC + 5k R	Leyes.	Orden por miedo.
ÚNICOS	M-29	Monumento del Luto	10 PC + 5 VP	+VP.	Atrae súbditos.
ÚNICOS	M-30	Bóveda de Condena	25 PC + 20 BL	Prisión.	Anula magia.

Facción 6: Contrabandistas (Mercenarios)

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
LOGÍSTICA	B-01	Refugio de Rateros	2 PC / 600 R	+50 Población.	Mano de obra barata.
LOGÍSTICA	B-02	Alijo de Suministros	3 PC / 900 R	Comida oculta.	Evita confiscaciones.
LOGÍSTICA	B-03	Pozo de Sobras	3 PC / 800 R	Agua básica.	Reduce enfermedades.
LOGÍSTICA	B-04	Callejones Secretos	3 PC / 900 R	+1 Movimiento.	Escapes rápidos.
LOGÍSTICA	B-05	Vertedero de Chatarra	2 PC / 500 R	Limpieza.	Material reciclado.
MILITAR	B-06	Cuartel Mercenario	8 PC / 3k R	Recluta mercenarios.	Tropas de pago.
MILITAR	B-07	Muralla Improvisada	6 PC / 2k R	+2 CD Asedio.	Trampas urbanas.

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
MILITAR	B-08	Sótano Asesinos	10 PC / 4k R	Unidades sigilo.	Asesinos del Gremio.
MILITAR	B-09	Arena Clandestina	6 PC / 2k R	Entrena duelistas.	+Daño.
MILITAR	B-10	Taller Explosivos	12 PC / 5k R	Bombas/asalto.	Daño área.
INDUSTRIA	B-11	Mina de Chatarra	5 PC / 2k R	Metal reciclado.	Equipo barato.
INDUSTRIA	B-12	Falsificador	8 PC / 3k R	Dinero falso.	Genera Reales (Riesgo).
INDUSTRIA	B-13	Destilería	6 PC / 2k R	Alcohol ilegal.	Bien de consumo rentable.
INDUSTRIA	B-14	Forja Negra	10 PC / 4k R	Equipo oscuro.	Armas prohibidas.
INDUSTRIA	B-15	Mina Ilegal	4 PC / 1.5k R	Recursos rápidos.	Riesgo de derrumbe.
COMERCIO	B-16	Mercado Negro	10 PC / 4k R	Comercio total.	Compra cualquier ítem.
COMERCIO	B-17	Casino	10 PC / 4k R	Ingresos altos.	Reales variables.
COMERCIO	B-18	Ruta Contrabando	8 PC / 3k R	Comercio seguro.	Evita aduanas/impuestos.
COMERCIO	B-19	Puerto Pirata	15 PC / 8k R	Comercio global.	Rutas ilícitas.
COMERCIO	B-20	Embajada Soborno	8 PC / 4 BL	Diplomacia sucia.	Pactos por dinero.
MISTERIOS	B-21	Archivo Robado	8 PC / 3k R	Ventaja lore.	Info enemiga.
MISTERIOS	B-22	Clínica Ilegal	6 PC / 2k R	Cura.	Injertos dudosos.
MISTERIOS	B-23	Archivo Chantaje	12 PC / 5k R	Política sucia.	Controla NPCs menores.
MISTERIOS	B-24	Observatorio Espía	10 PC / 4 BL	Predicción.	Detecta rutas enemigas.
MISTERIOS	B-25	Santuário del Pecado	5 PC / 1 VP	Cordura.	Buff social.

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
ÚNICOS	B-26	Núcleo Criminal	30 PC	Defensa.	Inmune 1 redada.
ÚNICOS	B-27	Puerta Oculta	20 PC + 10 BL	Teleport.	Conecta guaridas.
ÚNICOS	B-28	Consejo de Jefes	15 PC + 5k R	Ley criminal.	Orden por miedo.
ÚNICOS	B-29	Monumento Infame	10 PC + 5 VP	+VP.	Atrae criminales.
ÚNICOS	B-30	Bóveda de Pruebas	25 PC + 20 BL	Prisión.	Interroga enemigos.

Facción 7: La Manada Nómada (Hombres Bestia)

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
LOGÍSTICA	N-01	Campamentos de Piel	2 PC / 600 R	+50 Población.	Recluta exploradores.
LOGÍSTICA	N-02	Granero de Caza	3 PC / 900 R	Comida asegurada.	Previene hambre.
LOGÍSTICA	N-03	Pozo de Hierbas	3 PC / 800 R	Agua/ medicina.	Reduce enfermedad.
LOGÍSTICA	N-04	Senderos de Manada	3 PC / 800 R	+1 Movimiento.	Rutas ocultas.
LOGÍSTICA	N-05	Fosa de Residuos	2 PC / 500 R	Limpieza.	Pieles útiles.
MILITAR	N-06	Cuartel de Garracresta	8 PC / 3k R	Recluta bestias.	+Carga.
MILITAR	N-07	Muralla de Troncos	6 PC / 2k R	+2 CD Asedio.	Trampas.
MILITAR	N-08	Torre de Aullidos	5 PC / 1.5k R	Alerta.	Miedo a invasores.
MILITAR	N-09	Arena de Presa	6 PC / 2k R	Entrena cazadores.	+Daño vs monstruos.
MILITAR	N-10	Taller de Colmillos	12 PC / 5k R	Máquinas simples.	Trampas masivas.
INDUSTRIA	N-11	Mina de Colina	5 PC / 2k R	Mineral.	Gemas raras.
INDUSTRIA	N-12	Aserradero Tribal	4 PC / 1.5k R	Madera rápida.	Construcción.

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
INDUSTRIA	N-13	Forja Salvaje	8 PC / 3k R	Equipo.	Armas toscas.
INDUSTRIA	N-14	Condensador Natural	10 PC / 3 BL	Energía.	Alimenta ciudad.
INDUSTRIA	N-15	Estación de Caravanas	12 PC / 5k R	Viaje rápido.	Caravanas veloces.
COMERCIO	N-16	Mercado de Pieles	6 PC / 2k R	+Ingresos.	Vende recursos.
COMERCIO	N-17	Banco de Tótems	10 PC / 5 BL	Préstamos.	+BL por favores.
COMERCIO	N-18	Taberna de Caza	4 PC / 1k R	Moral/Info.	Eventos tribales.
COMERCIO	N-19	Muelle de Monturas	15 PC / 8k R	Comercio global.	Rutas bestiales.
COMERCIO	N-20	Embajada de Tregua	8 PC / 4 BL	Diplomacia.	Pactos temporales.
MISTERIOS	N-21	Biblioteca de Pistas	8 PC / 3k R	Ventaja lore.	Rastreo.
MISTERIOS	N-22	Hospital de Hierbas	6 PC / 2k R	Cura.	Antídotos.
MISTERIOS	N-23	Laboratorio de Injertos	10 PC / 4 BL	Bio-alquimia.	Monturas mejoradas.
MISTERIOS	N-24	Observatorio de Huellas	10 PC / 4 BL	Predicción.	Detected enemigos.
MISTERIOS	N-25	Santuario del Instinto	5 PC / 1 VP	Cordura.	Buff de vigor.
ÚNICOS	N-26	Núcleo de la Manada	30 PC	Defensa.	Inmune 1 ataque.
ÚNICOS	N-27	Puerta de Colmillo	20 PC + 10 BL	Teleport.	Conecta campamentos.
ÚNICOS	N-28	Consejo de Cazadores	15 PC + 5k R	Ley tribal.	Orden.
ÚNICOS	N-29	Monumento de Presas	10 PC + 5 VP	+VP.	Atrae cazadores.
ÚNICOS	N-30	Bóveda del Alfa	25 PC + 20 BL	Prisión.	Controla traidores.

Facción 8: La Legión de Tinta (Cronista)

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
LOGÍSTICA	I-01	Viviendas Infectadas	2 PC / 600 R	+50 Población.	Propaga influencia.
LOGÍSTICA	I-02	Granero Ennegrecido	3 PC / 900 R	Comida alterada.	No se pudre.
LOGÍSTICA	I-03	Pozo de Tinta	4 PC / 1k R	Agua/Tinta.	Viales.
LOGÍSTICA	I-04	Caminos Escribientes	3 PC / 800 R	+1 Movimiento.	Rutas “marcadas”.
LOGÍSTICA	I-05	Vertedero Corrupto	2 PC / 500 R	Limpieza aparente.	Residuos útiles.
MILITAR	I-06	Cuartel de Monjes	8 PC / 3k R	Recluta fanáticos.	+Control mental.
MILITAR	I-07	Muralla Entintada	10 PC / 4k R	+2 CD Asedio.	Daño psíquico.
MILITAR	I-08	Torre del Ojo	6 PC / 2k R	Vigilancia total.	Detecta mentiras.
MILITAR	I-09	Arena de Ritual	6 PC / 2k R	Entrena duelistas.	+Daño oscuro.
MILITAR	I-10	Taller de Abominaciones	12 PC / 5k R	Máquinas vivas.	Unidades corruptas.
INDUSTRIA	I-11	Mina de Azufre	6 PC / 2.5k R	Mineral rúnico.	Gemas raras.
INDUSTRIA	I-12	Aserradero Negro	5 PC / 2k R	Madera rápida.	Construcción.
INDUSTRIA	I-13	Forja Profana	10 PC / 4k R	Equipo corrupto.	Armas de tinta.
INDUSTRIA	I-14	Condensador de Vacío	10 PC / 3 BL	Energía oscura.	Alimenta rituales.
INDUSTRIA	I-15	Estación de Portales	12 PC / 5k R	Viaje rápido.	Rutas entintadas.
COMERCIO	I-16	Mercado del Silencio	6 PC / 2k R	+Ingresos.	Compra secretos.
COMERCIO	I-17	Banco de Juramentos	12 PC / 5 BL	Préstamos.	+BL por lealtad.
COMERCIO	I-18	Taberna del Ojo	4 PC / 1k R	Moral/Info.	Recluta agentes.

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
COMERCIO	I-19	Muelle de Papel	15 PC / 8k R	Comercio global.	Rutas clandestinas.
COMERCIO	I-20	Embajada del Cronista	8 PC / 4 BL	Diplomacia.	Pactos por influencia.
MISTERIOS	I-21	Biblioteca Viviente	8 PC / 3k R	Ventaja lore.	Conocimiento prohibido.
MISTERIOS	I-22	Hospital de Tinta	6 PC / 2k R	Cura/alteración.	Injertos.
MISTERIOS	I-23	Laboratorio de Purga	10 PC / 4 BL	Alquimia.	Purificar o corromper.
MISTERIOS	I-24	Observatorio de Omen	10 PC / 4 BL	Predicción.	Control de eventos.
MISTERIOS	I-25	Santuario del Ojo	5 PC / 1 VP	Cordura.	Buff mental.
ÚNICOS	I-26	Núcleo del Texto	30 PC	Barrera mental.	Inmune 1 ataque.
ÚNICOS	I-27	Semilla Cronista	20 PC + 10 BL	Expansión Tinta.	Genera nuevas zonas corruptas.
ÚNICOS	I-28	Motor de la Tinta	25 PC + 20 BL	Propagación rápida.	Consumo recursos.
ÚNICOS	I-29	Red de Ojos	15 PC + 5 VP	Visión global.	Control total eventos.
ÚNICOS	I-30	Gran Borrador	30 PC + 30 BL	“Borra” un territorio.	Destruye estructuras rivales.

Facción 9: La Guardia Real (La Corte)

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
LOGÍSTICA	C-01	Viviendas Nobles	2 PC / 800 R	+50 Población.	+Prestigio.
LOGÍSTICA	C-02	Granero Imperial	3 PC / 1k R	Almacena comida.	Evita hambrunas.
LOGÍSTICA	C-03	Pozo de Mármol	4 PC / 1.2k R	Agua/lujo.	+Moral.
LOGÍSTICA	C-04	Caminos de Oro	3 PC / 1k R	+1 Movimiento.	Rutas seguras.
LOGÍSTICA	C-05	Vertedero de Servicio	2 PC / 600 R	Limpieza.	Salud pública.

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
MILITAR	C-06	Cuartel Guardia Real	10 PC / 4k R	Recluta guardias.	+DEF guarnición.
MILITAR	C-07	Muralla Dorada	12 PC / 5k R	+2 CD Asedio.	Resiste asaltos.
MILITAR	C-08	Duelistas de la Rosa	12 PC / 5k R	Recluta duelistas.	+Crítico tropas.
MILITAR	C-09	Torre del Estandarte	6 PC / 2k R	Vigilancia.	Anti-emboscada.
MILITAR	C-10	Taller Imperial	14 PC / 6k R	Asedio avanzado.	Máquinas superiores.
INDUSTRIA	C-11	Mina de la Corona	6 PC / 3k R	Mineral.	Gemas raras.
INDUSTRIA	C-12	Aserradero Real	5 PC / 2k R	Madera rápida.	Construcción.
INDUSTRIA	C-13	Forja de la Corte	12 PC / 5k R	Equipo noble.	Armas finas.
INDUSTRIA	C-14	Condensador Azul	10 PC / 3 BL	Energía.	Estabilidad.
INDUSTRIA	C-15	Estación Noble	12 PC / 5k R	Viaje rápido.	Caravanas seguras.
COMERCIO	C-16	Mercado de Lujo	8 PC / 3k R	+Ingresos.	Compra exóticos.
COMERCIO	C-17	Banco Real	15 PC / 8 BL	Préstamos.	+BL masivo.
COMERCIO	C-18	Taberna de Intriga	5 PC / 2k R	Info política.	Rumores de corte.
COMERCIO	C-19	Muelle Imperial	15 PC / 8k R	Comercio global.	Rutas reales.
COMERCIO	C-20	Embajada Suprema	10 PC / 5 BL	Diplomacia.	Pactos de reino.
MISTERIOS	C-21	Biblioteca Real	8 PC / 3k R	Ventaja lore.	+Autoridad cultural.
MISTERIOS	C-22	Hospital Noble	6 PC / 2k R	Cura.	Cuarentena.
MISTERIOS	C-23	Laboratorio Secreto	10 PC / 4 BL	Alquimia.	Venenos finos.
MISTERI	C-24	Observatorio	10 PC / 4	Predicción.	Control eventos.

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
OS		del Trono	BL		
MISTERIOS	C-25	Santuario de la Corona	5 PC / 1 VP	Cordura.	Buff de fe.
ÚNICOS	C-26	Núcleo del Reino	30 PC	Barrera.	Inmune 1 ataque.
ÚNICOS	C-27	Puerta de la Corte	20 PC + 10 BL	Teleport.	Conecta capital.
ÚNICOS	C-28	Senado Real	15 PC + 5k R	Leyes.	Reduce costes.
ÚNICOS	C-29	Monumento del Rey	10 PC + 5 VP	+VP.	Atrae héroes.
ÚNICOS	C-30	Bóveda Real	25 PC + 20 BL	Prisión.	Anula magia.

Facción 10: El Linaje Eterno (No Muertos reales)

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
LOGÍSTICA	L-01	Palacio de Cripta	2 PC / 900 R	+50 Población.	Nobles no muertos.
LOGÍSTICA	L-02	Granero de Sangre	3 PC / 1k R	Sustento vampírico.	Evita hambruna.
LOGÍSTICA	L-03	Pozo de Ónix	4 PC / 1.5k R	Agua/energía oscura.	Viales.
LOGÍSTICA	L-04	Caminos de Sombra	3 PC / 1k R	+1 Movimiento.	Rutas invisibles.
LOGÍSTICA	L-05	Vertedero de Reliquias	2 PC / 700 R	Limpieza.	Objetos antiguos.
MILITAR	L-0	Guardia del Sepulcro	12 PC / 5k R	Recluta élites.	+DEF masivo.

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
	6				
MILITAR	L - 0 7	Muralla Regenerativa	12 PC / 5k R	+2 CD Asedio.	Regenera muros.
MILITAR	L - 0 8	Torre de Condena	8 PC / 3k R	Vigilancia.	Miedo continuo.
MILITAR	L - 0 9	Arena de Duelo Noble	8 PC / 3k R	Entrena duelistas.	Daño verdadero.
MILITAR	L - 1 0	Taller de Abominaciones	14 PC / 6k R	Máquinas vivas.	Gólems avanzados.
INDUSTRIA	L - 1 1	Mina de Sombras	6 PC / 3k R	Mineral raro.	Gemas negras.
INDUSTRIA	L - 1 2	Aserradero de Ébano	5 PC / 2k R	Madera rápida.	Construcción.
INDUSTRIA	L - 1 3	Forja del Rey Luto	12 PC / 5k R	Equipo real.	Armas malditas.
INDUSTRIA	L - 1 4	Condensador de Vacío	10 PC / 4 BL	Energía oscura.	Alimenta rituales.
INDUSTRIA	L - 1 5	Estación de Carrozas	12 PC / 5k R	Viaje rápido.	Carrozas espirituales.
COMERCIO	L - 1 6	Mercado de Reliquias	8 PC / 3k R	+Ingresos.	Objetos legendarios.
COMERC	L	Banco de Sangre	15 PC / 8	Préstamos.	+BL masivo.

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
IO	-17		BL		
COMERCIO	L-18	Taberna Vampírica	5 PC / 2k R	Moral/Info.	Contactos nobles.
COMERCIO	L-19	Muelle Fantasma	15 PC / 8k R	Comercio global.	Rutas espirituales.
COMERCIO	L-20	Embajada del Linaje	10 PC / 5 BL	Diplomacia.	Pactos de sangre.
MISTERIOS	L-21	Biblioteca Prohibida	10 PC / 4k R	Ventaja lore.	Rituales reales.
MISTERIOS	L-22	Hospital de Inmortales	8 PC / 3k R	Cura.	Injertos perfectos.
MISTERIOS	L-23	Laboratorio de Almas	12 PC / 5 BL	Alquimia.	Control de espíritus.
MISTERIOS	L-24	Observatorio del Vacío	10 PC / 4 BL	Predicción.	Visión global.
MISTERIOS	L-25	Santuario del Trono	5 PC / 1 VP	Cordura.	Buff de realeza.
ÚNICOS	L-26	Núcleo del Linaje	30 PC	Barrera total.	Inmune 1 ataque.
ÚNICOS	L-2	Puerta del Trono	20 PC + 10 BL	Teleport.	Conecta capital.

Categoría	ID	Edificio	Coste	Efecto base	Desbloquea / mejora
	7				
ÚNICOS	L-28	Senado de Sangre	15 PC + 5k R	Leyes.	Orden absoluto.
ÚNICOS	L-29	Monumento Eterno	10 PC + 5 VP	+VP.	Atrae héroes.
ÚNICOS	L-30	Bóveda del Rey	25 PC + 20 BL	Prisión.	Anula magia.

PARTE XI — DOMINIOS, CONTROL TERRITORIAL Y CONSTRUCCIÓN (MIDGAME)

70. Qué cambia en Mid Game: fundar fuera del Bastión

En **early game**, el juego te “ancla” al Último Bastión: durante el **Pacto del Bastión (Primer Mes)** no puedes **fundar dominios propios fuera** ni declarar una residencia estable fuera de las murallas.

En **mid game**, el foco cambia: ya no solo “sales a misiones y vuelves”, sino que empiezas a **dejar huella permanente** en el mapa con **puestos, villas, fortalezas menores y rutas aseguradas**. Esto encaja con la definición de fase: **primeros acuerdos con facciones y primeros dominios pequeños**, permitiendo expandir el mundo de forma controlada (siempre colgado de Marcas/Facciones/Lugares existentes).

Lo que cambia para el jugador, en la práctica:

- Tu “base” ya no es solo el Bastión: puedes operar desde un **enclave exterior** (si la campaña lo ha habilitado al cerrar el Pacto).
- Empiezas a jugar con **dos capas a la vez**:
 - i. Aventuras/misiones (Diario de Operaciones, Misiones 5PM),
 - ii. Dominio (control, rutas, estabilidad, construcción y consecuencias).
- La economía se vuelve más estratégica: **PC** deja de ser “solo subir/edificar” y pasa a ser también **capacidad real de sostener proyectos**; **VP** pasa a ser el músculo político/social que evita que el mundo te escupa por “señor de guerra”.

71. Reclamar territorio: cómo se posee una ubicación (por ID)

Regla operativa: las ubicaciones que se reclaman deben existir como **ubicación canónica** (en el Atlas/Hoja correspondiente) y su **ID no se inventa**. Si no existe ID, no declares "ID 69" o similares: o existe en el material, o no existe.

Procedimiento estándar de reclamación (limpio y jugable)

Paso 1 — Selección del objetivo (ubicación por ID)

- Elige una ubicación canónica (con su ID de Lugar) o un punto claramente "colgado" de una Marca/lugar existente (mid game permite lugares menores nuevos, pero no "IDs falsos").

Paso 2 — Activación: la reclamación es una Misión 5PM Reclamar una ubicación se resuelve como **Misión de 5 Puntos**, el formato natural para "cambios de estado" persistentes.

Plantilla (Diario de Operaciones):

- **MISIÓN:** Reclamar [LUGAR.ID - Nombre]
- **Marca/Facción relacionada:** [si aplica]
- **Objetivo:** Establecer control efectivo (guarnición, trato local o expulsión del riesgo).
- **Progreso:** [] [] [] [] [] (0/5 PM)
- **Vías para ganar PM:** Armas / Ingenio / Diplomacia / Logística
- **Recompensa:** Estado "DOMINIO" activo y habilita construcción exterior.
- **Riesgo si se ignora:** abrir Reloj de Consecuencia ("Autoridad disputada", 0/8).

Paso 3 — Resolución y "estado de dominio" Al completar **5/5 PM**, la ubicación cambia de estado (control efectivo). Ignorar la reclamación o dejarla a medias suele activar un **Reloj de Consecuencia** que progresá hasta estallar.

Paso 4 — Nota importante: "Base de Operaciones" no equivale a "dominio" En varias Marcas, "Base de Operaciones" es un resultado potente que **desbloquea una oportunidad táctica** (y a menudo da PC), pero eso **no** significa propiedad legal o control estable automático. Convertirlo en dominio estable es exactamente el tipo de cosa que se juega como **Misión 5PM**.

72. Mantener un territorio: uso de PC y VP (coste, estabilidad y legitimidad)

En Bastión, los recursos "macro" se entienden así:

- **PC** = progreso/capacidad de campaña (subir de rango, fundar edificios, inversión estructural).
- **VP** = valor/peso social-político (bonificar tiradas, política, empuje moral).

En midgame, un dominio se sostiene con dos tensiones:

A) Estabilidad (logística y seguridad)

La estabilidad es: "**¿puedo mantener rutas, guarnición y reparación sin que el lugar colapse?**"

- Si ignoras crisis, el sistema responde con **Relojes de 8 pasos** que avanzan hasta estallar en sabotaje, pandemia, invasión, etc.
- Muchas tablas de Marcas "cobran" presión en forma de **Coste de PC +1 o Daño a Infraestructura -1**: esa misma lógica se traslada a territorios exteriores cuando una Marca aprieta.

Plantilla recomendada (por dominio):

- **Reloj de Consecuencia – Dominio:** "Estabilidad en **[LUGAR.ID]**" (0/8)
 - Avanza +1 si: crisis ignorada, rutas cortadas, falta de guarnición, no se repara infraestructura dañada.
 - Estallido (8/8): motín local, toma rival, quema de graneros, pérdida temporal del control, etc.

B) Legitimidad (política, trato con facciones y Corte)

La legitimidad es: "**¿quién reconoce tu control y por qué te lo toleran?**"

Importa porque:

- En mid/late, la Corte pasa de aliado marco-legal a vigilante incómodo (y luego a antagonista si te pasas).
- El Bastión no es un simple NPC: es una institución con mando y política interna; tus dominios cambian cómo te miran el Comandante, la guarnición y los burócratas.

Aquí **VP** funciona como tu **capital moral/político** para sostener acuerdos, compensar agravios y absorber fricción social sin que todo se convierta en guerra abierta.

73. Edificios en territorio propio: reglas de construcción y expansión

Una vez una ubicación está **reclamada** (Misión 5PM completada), puedes habilitar **construcción exterior**.

Reglas de uso (claras para mesa):

1. No hay construcción sin control

- Si el dominio no está consolidado, cualquier obra se vuelve blanco fácil y tiende a activar Relojes de Consecuencia (bandidos, Marca rival, sabotaje).

2. Los costes siguen el Catálogo (PC/R/BL/VP)

- PC es el “permiso real” de campaña para que algo exista y se mantenga como infraestructura.
- BL y VP aparecen en obras de prestigio, política o reliquia (según catálogo).

3. Cada obra importante debe tener “fricción jugable”

- Para que construir no sea un botón: cuando declares una obra en territorio exterior, resuélvela con una escena corta y **1 tirada**:
 - **1d20 + Bono** (Forja/Logística/Corte/Sombras, lo que aplique)
 - CD estándar o complicada según riesgo.
- Fracaso no “cancela”, pero crea coste/complicación: retraso, sobrecoste, evento de Marca, o reloj.

4. Mejoras

- Si un edificio tiene mejoras, trátalas como mini-proyectos: cada mejora es una nueva inversión y puede abrir su propia escena/tirada.

74. Construcciones dentro del Bastión: autorización previa y negociación

Dentro del Bastión, el principio es político y práctico: **tú no mandas automáticamente**.

- El Bastión es una institución semi-autónoma con una autoridad máxima interna (el Comandante), y la Corte define marcos generales, pero el mando local decide el “día a día”.

- La expansión interna se juega como **negociación**: presentas el proyecto, ofreces coste/contrapartidas, y te enfrentas al "peso" del interlocutor (milicia, logística, mando, burócratas, etc.).

Procedimiento de autorización (rápido, jugable)

1. Propuesta formal

- Qué se construye, dónde, para qué sirve, qué riesgo reduce, qué riesgo crea.

2. Aprobación por autoridad

- Tirada social/autoridad:
 - `1d20 + Bono social apropiado`
 - CD orientativa 15 si hay fricción real (más si choca con intereses).

3. Si se aprueba: se paga y se registra

- Se paga el coste (PC/R/BL/VP según catálogo) y queda registrado como infraestructura del Bastión (no necesariamente "propiedad personal").

4. Si no se aprueba: tres salidas

- Renegociar (cambiar alcance, pagar más, ofrecer un favor/misión).
- Moverlo fuera (hacerlo en dominio propio exterior).
- Vía Sombras (ilegal): existe, pero expone a consecuencias (eventos peligrosos, redadas, guerra de facción, etc.).

PARTE XII — MISIONES Y CAMPAÑA

76. Qué es una misión

Una **misión** es el formato operativo del Bastión para convertir decisiones en **cambios reales** (recompensas, heridas, recursos, reputación y estados del mundo).

Una misión siempre define:

- **Objetivo** (qué se intenta lograr).
- **Riesgo** (qué puede salir mal y cómo se manifiesta).
- **Plazo** (explícito o implícito, normalmente ligado a relojes).
- **Recompensa** (R / BL / PC / VP, objetos, acceso, estado).
- **Consecuencia** si se falla o se ignora (relojes, pérdida, escalada de Marca).

Tipos de misión (uso práctico):

- **Encargo:** objetivo claro, resolución rápida (transporte, escolta, captura).
- **Operación:** cadena de escenas con múltiples decisiones (infiltración, sabotaje, rescate).
- **Reclamación:** cambia el mapa (dominio, puesto, ruta, enclave).
- **Crisis:** reacción a una amenaza activa (plaga, tinta, asedio, motín).

Regla de mesa: si algo cambia el mundo, se trata como misión (y no como "declaración").

77. Progreso y decisiones

El juego usa **Progreso** para que el avance no dependa de "una tirada perfecta", sino de una **serie de elecciones**.

77.1 Progreso por "Puntos" (misiones 5PM)

Muchas misiones relevantes se resuelven como **Misión de 5 Puntos**:

- **Progreso:** [] [] [] [] [] (0/5)
- Cada casilla se gana por una **vía** (definida por la misión):
Armas / Ingenio / Diplomacia / Logística / Misterios (o las que declare el DJ).

Ejemplo de marco de misión 5PM:

- Progreso: [] [] [] [] []
- Ganas 1 PM cuando:
 - Resuelves una escena clave con éxito,
 - Tomas una decisión que elimina un riesgo real,
 - Pagas un coste relevante para sostener el avance (tiempo, recursos, exposición).

77.2 Decisiones: costo, atajo y cicatriz

En Bastión, casi toda decisión fuerte deja una marca. Tres formas típicas de avanzar:

- **Avance limpio:** más lento, menos consecuencias.
- **Atajo:** rápido, pero dispara un reloj o sube riesgo.
- **Cicatriz:** logras el objetivo, pero aceptas pérdida (Vigor/Cordura/recursos/infamia).

Regla útil: cuando el grupo discuta demasiado, el DJ avanza un reloj (la realidad no espera).

78. Relojes de amenaza

Los **Relojes** son el motor de presión del juego. Marcan "cuánto falta para que algo ocurra" sin necesidad de forzarlo.

78.1 Estructura estándar

- Un reloj tiene **X/8** (o X/6, X/10 si el DJ lo decide).
- Avanza por:
 - Tiempo real de la misión (pasos, descansos largos, viajes),
 - Fallos, ruido, mala planificación,
 - Ignorar señales o aplazar una crisis.

78.2 Relojes típicos (plantillas)

Reloj de Amenaza (0/8): "La Plaga se extiende"

- +1: cada día sin contención / cada escena fallida relevante.
- 4/8: empieza la escasez y las bajas civiles.
- 8/8: colapso local (zona perdida, cuarentena, éxodo o mutación).

Reloj de Persecución (0/8): "La Corte te huele"

- +1: cada acto ilegal visible / cada testigo que sobrevive / cada soborno fallido.
- 6/8: orden de captura y bloqueo de servicios.
- 8/8: intervención directa (redada, inquisidor, embargo, combate social).

Reloj de Ruina (0/8): "Infraestructura al límite"

- +1: cada combate en la zona / cada reparación ignorada / cada clima extremo.
- 8/8: derrumbe, incendio, pérdida del edificio o corte de ruta.

78.3 Regla de oro

Si no hay reloj, el mundo no tiene "contador" y se vuelve blando.

Si hay demasiados relojes, el mundo se vuelve injugable.

El DJ debe mantener **pocos y significativos**, pero que duelan.

79. Estados del mundo

El mundo no está “en pausa”: tiene **Estados** que afectan misiones, precios, rutas y comportamiento de facciones.

79.1 Qué es un Estado

Un **Estado del Mundo** es una etiqueta persistente sobre una región/ubicación:

- **Seguro / Inestable / En Guerra / En Cuarentena / Corrupto / Bloqueado / Hambruna**
- Puede aplicarse a:
 - Un barrio del Bastión,
 - Una ruta,
 - Una ubicación exterior,
 - Un dominio del grupo.

79.2 Cómo se cambian Estados

- Completar misiones (especialmente 5PM),
- Pagar costes estructurales (PC/BL/VP),
- Derrotas parciales (cambian el estado aunque “hayáis sobrevivido”).

Ejemplo:

- “Ruta al Puesto Faro” pasa de **Inestable** a **Seguro** tras 5PM de escoltas, limpieza y señalización.
- “Distrito Bajo” pasa a **En Cuarentena** si un reloj de plaga estalla.

80. Derrotas parciales y victorias amargas

En Bastión, “ganar” no siempre significa salir intacto. El juego premia el avance, pero cobra el precio.

80.1 Derrota parcial (falla con avance)

Sucede cuando:

- Logras el objetivo principal,
- Pero se te cae un objetivo secundario,
- O aceptas una pérdida fuerte.

Consecuencias típicas:

- Avanza un reloj,
- Pierdes un recurso clave,
- Queda un enemigo vivo,
- Subes infamia o cae fama,
- Una ubicación cambia a peor Estado.

80.2 Victoria amarga (éxito con cicatriz)

Logras el objetivo, pero:

- Un PJ queda con Daño Permanente,
- El Bastión te debe un favor... pero te vigila,
- La facción aliada te “ayuda” a cambio de algo que no quieras pagar.

Regla: el DJ debe ofrecer al menos una “victoria amarga” por arco importante para que la campaña se sienta real.

80.1 Posibilidad de muerte: siempre hay más reclutas

La muerte existe. No es un castigo “por jugar”, es una consecuencia cuando:

- Se insiste en riesgos extremos,
- Se ignoran advertencias,
- Se acepta una apuesta final.
- Perdida de Vigor o cordura al cero, e imposibilidad de ser trasladado a un hospital o remedio.

Principio del Bastión: si alguien cae, el Bastión no se detiene.

- Siempre hay **más reclutas**.
- La campaña no termina por una muerte: cambia.
- Un PJ muerto deja:
 - Hueco táctico,
 - Deuda emocional,

- Estado del mundo alterado,
- Y un reemplazo que hereda problemas, no comodidades.

Regla de continuidad (recluta nuevo):

- Entra con equipo de recluta y una asignación realista (no “clon” del anterior).
- Puede heredar 1 vínculo del PJ caído (contacto, enemigo o promesa) si el DJ lo permite.

81. Finales de campaña posibles

Una campaña del Último Bastión no tiene un único final. Se cierra cuando el mundo llega a un **equilibrio** (o colapsa).

81.1 Final de Victoria (Orden)

- Las amenazas principales quedan contenidas (plaga/tinta/Marcas mayores bajo control).
- Se estabilizan rutas y dominios.
- La Corte y las facciones llegan a un pacto duradero (aunque imperfecto).

81.2 Final de Imperio (Conquista)

- Los PJ fundan un dominio fuerte fuera del Bastión.
- Se vuelven potencia regional.
- El Bastión pasa a ser aliado... o vasallo... o rival.

81.3 Final de Ruptura (Guerra civil)

- Infamia alta, política rota, sabotajes y purgas.
- La Corte interviene.
- El mundo humano se fragmenta y nacen nuevos bandos.

81.4 Final de Oscuridad (Colapso)

- Relojes mayores estallan en cadena.
- Las rutas caen.
- El Bastión se convierte en “última tumba” o en ciudad sitiada eterna.

81.5 Final Abierto (Crónicas)

- No se “acaba”, se archiva.
- Los PJ se retiran, ascienden, o pasan a ser PNJ históricos.
- Se inicia una nueva campaña en un mundo transformado por sus decisiones.

PARTE XIII — FORMAS DE JUGAR

82. Jugar con IA

Jugar con IA significa que la IA actúa como **Realidad del juego**: describe escenas, aplica reglas, controla consecuencias y mantiene la coherencia del mundo.

Ventajas

- Ritmo constante: menos pausas, más avance.
- Registro claro: todo queda anotado (misiones, recursos, estados, relojes).
- Consistencia: la IA puede mantener continuidad con facilidad si se apoya en el códice.

Limitaciones

- Si no hay disciplina de registro (ficha y cierre), se rompe la economía y la campaña se desborda.
- Requiere que el jugador/dj use comandos claros (“hago X”, “tiro Y”, “cierro sesión”).

Regla práctica

- Si una acción cambia el mundo (dominio, edificio, pacto), trátala como **misión** o como **gestión (Modo B)**.
- Si una acción es táctica (tablero, unidades, wargame), pásala a **Modo C**.

82.1 MODO A / MODO B / MODO C de la IA

MODO A — ARQUITECTO (Narrativa + Arbitraje)

Cuándo se usa

- Exploración, investigación, rol social, viajes, escenas de misterio.
- Resolución estándar de acciones.

Qué hace la IA

- Describe escena y opciones reales.
- Pide o aplica tiradas cuando corresponde.
- Gestiona consecuencias narrativas (y activa relojes si procede).

Formato recomendado

- Escena → intención del jugador → tirada → resultado → consecuencia → siguiente escena.

MODO B — ESCRIBA / GESTOR (Gestión matemática)

Cuándo se usa

- Cierre de sesión.
- Recuento de recursos (R, BL, PC, VP).
- Construcción, mantenimiento, salarios, inventario.
- Registro de misiones, progreso y estados.

Qué hace la IA

- Aplica reglas estrictas de economía y registro.
- Actualiza fichas, inventarios y diarios sin interpretaciones "creativas".
- Convierte decisiones en números y estados persistentes.

Salida típica

- Tabla de cambios (antes/después).
- Lista de pagos, ingresos, pérdidas.
- Estado de relojes, estados del mundo y progreso de misión.

MODO C — SIMULADOR (Táctico / Wargame / Testeo)

Cuándo se usa

- Escaramuzas y batallas tácticas.
- Simulación de probabilidades ("¿qué pasa si...?").
- Pruebas de dificultad de una misión antes de jugarla.

Qué hace la IA

- Ejecuta el combate con reglas de tablero (movimiento, rango, defensa, bajas).
- Reporta resultados reproducibles (turnos, daños, bajas, retirada).
- Permite testeo rápido de opciones (distintas rutas, cargas, formaciones).

Salida típica

- Estado por turnos (posición, HP/bajas, moral/cordura si aplica).
- Decisiones disponibles y trade-offs.
- Resultado final + lectura de riesgo.

83. Jugar con DJ humano

Aquí la IA es opcional: el **DJ humano** es la Realidad principal y decide el tono, ritmo y dificultad.

Cómo usar la IA sin romper la mesa

- IA como apoyo de reglas y registro (Modo B).
- IA como generador de escenas, PNJ y ganchos (Modo A), pero el DJ valida.
- IA como simulador de combates (Modo C) si el DJ quiere asegurar balance.

Recomendación

- El DJ humano siempre tiene la última palabra cuando hay conflicto de interpretación.
- Aun así, el registro debe mantenerse: sin registro, la campaña se degrada.

84. Juego híbrido

El formato híbrido combina lo mejor de ambos mundos:

- DJ humano para narrativa, tono y elecciones difíciles.
- IA para estructura, ritmo, gestión y simulación.

Ventajas del híbrido

- El DJ se libera de contabilidad y papeleo.
- Se reduce improvisación inconsistente (economía y estados se mantienen firmes).

- Se puede iterar rápido sobre misiones y dificultad.
-

84.1 MODO B recomendado / MODO C para testeo

MODO B recomendado (auxiliar de mesa)

Usa Modo B como “secretario de guerra” del DJ:

- Gestión de fichas de personaje.
- Resoluciones rápidas de costes, botín y recursos.
- Registro de misiones (5PM), relojes y estados del mundo.
- Preparación de sesión: “qué queda abierto” y “qué va a estallar” si se ignora.

Cuándo activarlo

- Final de escena importante.
 - Antes y después de misión.
 - Siempre en cierre de sesión.
-

MODO C para probar misiones antes (o testear posibilidades rápidas)

Usa Modo C para:

- Medir dificultad real de un encuentro.
- Ver si una ruta alternativa rompe el equilibrio.
- Probar consecuencias: “¿qué pasa si el grupo falla 2 escenas seguidas?”
- Ajustar composición de enemigos, bajas y ritmo.

Regla práctica

- Si el testeo hace que la misión sea trivial, sube presión con relojes y estados.
- Si el testeo la hace imposible, ofrece más vías para ganar Progreso (5PM) o reduce el castigo por fallo (derrota parcial).

PARTE XIV — OBJETOS Y RELIQUIAS

85. El valor de los objetos en Odysseum

- **Reales (R):** compran supervivencia, herramienta, munición y consumibles.
- **BL (Bienes de Lujo):** compran prestigio, poder político y reliquias de alto nivel.

- **Regla práctica:** paga el coste y aplica el efecto tal cual; lo prohibido/arcano suele generar consecuencias (Corte, Sombras, Marcas).

86. Equipo común

86.A Herramientas (uso diario)

	Nombre	Oficio	Efecto / Mecánica
	Gafas Análisis	Erudito	+2 Investigar Magia.
	Kit Ganzúas	Saboteador	+2 Abrir Cerraduras.
	Lente Geometría	Arqueólogo	+2 Arq/Mecanismos.
	Pico Adamantina	Minero	+2 Minar. Indestructible.
	Brújula Maná	Cam. Vacío	Detecta Nodos Ley.
	Mapa Frontera	Comandante	+2 Navegación.
	Libro Mercantil	Mercader	+2 Tasar/Negociar.
	Martillo Forja	Artíficiero	Reparar en campo.
	Cristal Resonador	Cristalero	Base focos energía.
	Cuerda Seda	Infiltrador	+2 Escalar.
	Antorcha Fatuo	Explorador	Luz fría sin humo.
	Saco Térmico	Supervivencia	+1 Vigor al dormir.
	Piedra Afilar	Guerrero	+1 Daño temp.
	Diapasón Frec.	Alq. Tinta	Anula Silencio (1 uso).
	Dados Trucados	Especulador	+2 Azar (Riesgo).
	Libreta Cifrado	Espía	Mensajes secretos.
	Fuelle Alquimia	Alquimista	Esparcir gases.
	Odre Agua	Supervivencia	3 Días agua.

	Nombre	Oficio	Efecto / Mecánica
	Clavos Escalada	Explorador	Anclaje en piedra.
	Pala Trinchera	Asediador	Cavar defensas.
	Trompeta Guerra	Demagogo	+1 Moral tropas.
	Pederal/ Yesca	Supervivencia	Fuego básico.

86.B Consumibles (uso por escena / misión)

	Nombre	Efecto	Co ste
	Vial Maná	+1d4 Cordura (Adictivo).	20 R
	Ungüento Vera	+2 Vigor (Lento).	5 R
	Venda Rúnica	Estabiliza moribundo.	15 R
	Aceite Fuego	Arma fuego 1 combate.	10 R
	Polvo Azufre	Componente anti-tinta.	2 R
	Ración Viaje	1 Día comida (Sabe mal).	1 R
	Elixir Valor	Inmune Miedo 1h.	30 R
	Antídoto Base	Cura veneno común.	25 R
	Bomba Humo	Huida instantánea.	15 R
	Explosivo Minero	Daño estructura masivo.	50 R
	Flechas (20)	Munición estándar.	5 R
	Virote Obsidiana	Penetran armadura (5).	2 BL
	Panacea Rúnica	Cura Peste Verde.	10 0 R
	Veneno Sueño	Inconsciencia s/sabor.	40 R
	Pergamino	Envío mágico corto.	10

	Nombre	Efecto	Co ste
	Msg		R
	Cerveza Enana	+2 Moral, -2 Int.	5 R
	Estimulante	+2 Vigor temp / Daño.	20 R
	Agua Bendita (F)	Daño leve no-muerto.	5 R
	Agua Bendita (R)	Daño grave no-muerto.	50 R
	Polvo Cegador	Ciega 1 turno.	5 R
	Tinta Invisible	Mensajes ocultos.	10 R
	Aceite Lámpara	4h de luz.	2 R
	Batería Maná	Recarga artefacto.	15 R
	Sales Olor	Despierta KO.	5 R
	Esencia Ámbar	+10 Tirada Magia.	1 BL

86.C Tesoros y exóticos comunes (comercio, botín, materiales)

	Nombre	Rareza	Uso / Valor
	Lingote Oro	Común	1 Bien Lujo (BL).
	Obsidiana Bruta	Poco Común	Recurso Mina (0.5 BL).
	Ámbar Gris	Raro	5 BL. Potenciador.
	Gemas Corona	Muy Raro	20 BL. Ilegal.
	Estatua Santo	Lujo	Regalo Iglesia (+VP).
	Seda Araña	Lujo	Material ropa blindada.
	Vino 100 Años	Lujo	Soborno noble.
	Huevo Bestia	Exótico	Mascota/Dinero.
	Chatarra	Chatarra	Reparaciones.

	Nombre	Rareza	Uso / Valor
	Trans.		

87. Equipo militar y de campaña

87.A Armamento y guerra (armas, armaduras, protección)

	Nombre	Tipo	Efecto / Mecánica
	Daga de Acero	Ligera	Daño Base. Ocultable.
	Espada Corta Bastión	Mano	Daño Base +1.
	Alabarda Guardia	2 Manos	Daño +2. Alcance extra.
	Martillo Obsidiana	Pesada	Daño +2. Eficaz vs Armadura/Piedra.
	Ballesta Repetición	Rango	Daño +2. Requiere munición.
	Varita Azufre	Mágica	Daño +1. +3 vs Tinta/Niáfagos.
	Bastón Rúnico	2 Manos	Daño +1. Canaliza hechizos.
	Escudo Torre	Escudo	+2 Def. -2 Sigilo.
	Rodela Mercenario	Escudo	+1 Def. Ligero.
	Maza Rompehuesos	Mano	Daño +2. Crítico aturde.
	Armadura Placas	Cuerpo	Resist 2. -3 Agilidad.
	Cota Malla Ligera	Cuerpo	Resist 1. Sin penalización.
	Túnica Erudito	Cuerpo	Resist 0. +1 Bolsillo.
	Capa Viajero	Acc.	Protege frío/lluvia.
	Casco Minero	Cabeza	Luz manos libres. +1 Vigor (Cabeza).
	Guanteletes Enanos	Manos	Protege quemaduras/calor.

	Nombre	Tipo	Efecto / Mecánica
	Máscara Peste	Cabeza	+1 Resist Enfermedad.
	Botas Marcha	Pies	Ignora terreno rocoso.
	Traje Vacío	Cuerpo	10 min aire en tóxico.
	Brazales Corte	Acc.	+1 Def. +1 Social.

Nota: la munición (flechas/virote) está en Consumibles.

88. Objetos de facción (autoridad, intriga, ilegalidad)

88.A Corte / Autoridad (herramientas políticas y acceso)

	Nombre	Oficio	Efecto / Mecánica
	Pluma Real	Diplomático	+1 Falsificar/Leyes.
	Sello Casa	Consejero	Autoridad VIP.
	Catalejo Oficial	Comandante	Visión 2 regiones.
	Llave Maestra	Kaelen	Abre Bóveda Rúnica.

88.B Intriga / Misión / Prohibidos (objetos que suelen disparar presión social o de Marca)

	Nombre	Rareza	Uso / Valor
	Muestra Tinta	Prohibido	-2 Cordura/turno.
	Cráneo Niófago	Prohibido	Asusta civiles.
	Tomo Herejía	Prohibido	Lore prohibido.
	Semillas Peste	Peligroso	Arma biológica.
	Llave Cripta	Misión	Piedra Güen.
	Insignia General	Coleccionable	Histórico.
	Carta Chantaje	Intriga	Destruye reputación.

88.C Sindicato (Mercado Negro; compras en BL y siempre con riesgo/INFAMIA)

ID	Nombre	Tier mínimo	Coste (BL)	Efecto
SIND.N1_ARMA_MOD	Arma Modificada (illegal menor)	TIER.SIN D_1	1	Arma básica con mejora sucia (daño +1 o rasgo especial menor). Si la Corte la detecta, puede usarse como prueba para subir INFAMIA.
SIND.N1_PAPELES	Papeleo Gris	TIER.SIN D_1	1	Documentos que facilitan pasar controles, saltarse una aduana o maquillar una pequeña irregularidad. Puede dar ventaja en tiradas sociales contra burócratas.
SIND.N2_ARMA_MARCA DA	Arma Marcada	TIER.SIN D_2	3	Arma con rastro de Tinta o de otra Marca, difícil de rastrear y peligrosa de portar. Si se usa en público, aumenta el riesgo de eventos oscuros si se usa demasiado.
SIND.N2_DROGA_TINTA	Droga de Tinta	TIER.SIN D_2	2	Potenciador temporal (bono a Voluntad o ataque mágico) a costa de Cordura. Puede generar adicción y consecuencias de Tinta.
SIND.N2_INFO_SENSIBLE	Información Sensible	TIER.SIN D_2	2	Datos sobre rutas de la Corte, flotas, transbordadores o guardias corruptos. Permite evitar o forzar encuentros y da ventaja en intrigas.
SIND.N3_RELICUIA_SUCI	Reliquia Sucia	TIER.SIN D_3	5	Objeto de poder dudoso, ligado a Tinta, Plaga o un pacto. Da una ventaja fuerte a cambio de abrir un Reloj de Consecuencia (Sombras).

ID	Nombre	Tier mínimo	Coste (BL)	Efecto
SIND.N3_FAVOR_CRIMINAL	Favor Criminal Mayor	TIER.SIND_3	4	El Sindicato mueve contactos para eliminar a un rival menor, falsificar un gran documento o colocar un cargamento estratégico. Siempre deja huella (INFAMIA).

89. Reliquias y objetos legendarios

89.A Únicos, arcanos, legendarios y míticos (botín “cambio de estado”)

	Nombre	Rareza	Uso / Valor
	Contrato Deuda	Único	Lore / Vinculante.
	Planos Ciudadela	Único	Reduce tiempo constr.
	Reliquia Ojo	Legendario	Ver través pared 1/día.
	Cristal Memoria	Arcano	Reproduce pasado.
	Mapa Corrientes	Arcano	+2 Navegación Maná.
	Corazón Golem	Arcano	Energía inestable.
	Cristal Montaña	Mítico	Objetivo Final.

89.B Bóveda de la Corte: Reliquias y Bienes de Lujo (30 artículos)

	Artículo	Tipo	Coste (BL)	Efecto Mecánico
	Máscara del Demagogo Mejorada	Político	10 BL	+5 a la tirada social para iniciar una revuelta o cambiar la Moral.
	Reloj de Arena Rúnico Maestro	Táctico	15 BL	Permite a un escuadrón actuar dos veces en un turno de combate, 1 vez/sesión.
	Amuleto del Desasosiego	Psíquico	15 BL	Reduce la Cordura de un enemigo de CdM en 2D4 antes de la misión.

	Artículo	Tipo	Coste (BL)	Efecto Mecánico
	Pergamino de Resurrección	Místico	30 BL	Una única carga. Revive a un Héroe muerto (uso limitado a 1 por Campaña).
	Gema de Recarga Arcana	Tecnológico	20 BL	Restaura el uso de una Habilidad de Nivel V (Talento Oculto) en el campo.
	Sello de la Corte	Político	5 BL	Garantiza inmunidad legal menor para una acción ilegal (1 vez/sesión).
	Báculo de Obsidiana	Guerra	12 BL	+2 al daño físico contra armaduras y estructuras.
	Collar del Domador Supremo	Exploración	18 BL	Permite domar una bestia grande o montura mítica (CD reducida).
	Frasco de Sangre de Titán	Ciencia	25 BL	+5 Vigor permanente (uso único, riesgo narrativo).
	Túnica del Omniscente	Misterios	20 BL	Una vez por sesión, pregunta al DJ una verdad concreta (no “todo”).
	Planos del Transbordador	Tecnología	40 BL	Reduce a la mitad el coste y tiempo de un Transbordador Rúnico.
	Anillo del Cartel	Comercio	15 BL	+10% a ingresos comerciales del dominio durante 1 ciclo.
	Vino de Juramento	Corte	10 BL	Convierte una negociación fallida en neutral (1 vez/sesión).
	Llave de Hierro Notarial	Legal	12 BL	Los contratos firmados son vinculantes y mágicos (si se rompe, consecuencia).
	Óleo de Consagración	Religión	8 BL	Consagra un edificio: reduce 1 paso un Reloj de Amenaza (1 vez).
	Lira de la Paz	Social	10 BL	Permite detener un combate con música si la escena lo permite (CD social).
	Guantes del Ebanista Maestro	Forja	14 BL	Ignora penalizadores por clima/terreno en construcción/reparación durante 1 proyecto.
	Cofre de Plano Bolsillo	Misterios	35 BL	Inventario extra “infinito” para 1 misión (sin peso/carga).
	Corona de la Séptima	Corte/ Milicia	25 BL	+1 Autoridad (a discreción del DJ: abre puertas, pero también miradas).
	Brújula de Ley	Misterios	18 BL	Detecta nodos/manantiales de maná y rutas seguras (ventaja en viaje arcano).
	Manual del Titán de Asedio	Guerra	30 BL	Desbloquea mejora de máquinas de asedio (si existe infraestructura).

	Artículo	Tipo	Cost e (BL)	Efecto Mecánico
	Cáliz de Ámbar	Místico	22 BL	Cura 1 Daño Permanente (muy limitado, uso único por campaña recomendado).
	Capa del Fantasma	Sombras	18 BL	Inmunidad parcial a detección durante infiltración (1 escena).
	Daga del Hombre Sin Rostro	Sombras	20 BL	Permite “borrar rastro” tras un asesinato/acción crítica (abre Reloj si falla).
	Pergamino de Contra-Reloj	Táctico	15 BL	Reduce en 2 pasos un Reloj de Amenaza activo (uso único).
	Escudo de Energía	Guerra	25 BL	Otorga +5 Defensa al personaje que lo porte durante 1 misión.
	Lente de Cronovisión	Tecnológico	45 BL	Permite ver un evento clave del pasado (Pista fuerte; 1 vez).
	Muestra de Tinta Neutralizada	Ciencia	10 BL	Útil para el Alquimista Tinta, permite crear un antídoto/avance de investigación.
	Capa del Bufón de la Corte	Sombra/ Corte	15 BL	Doble beneficio en tiradas de Engaño y Social dentro del Bastión (1 sesión).
	Llave de las Cámaras (Única)	Exploración	50 BL	Desbloquea el acceso a todas las Cámaras selladas en el Bastión (incluida la Séptima).

90. Cómo leer el mapa de Odysseam

Orientación base (referencia obligatoria)

El **mapa de Odysseam se lee siempre con el Bastión como punto cero**.

Toda dirección (“Norte”, “Suroeste”, “Frente”, etc.) está definida **desde la perspectiva del Bastión**, no desde el centro geométrico del continente.

Regla práctica de mesa:

- “Ir al Norte” = moverse hacia las regiones cuyo **ID** pertenece al bloque **Norte y Noroeste (42–50)**.
- “Ir al Frente” = moverse hacia el bloque **Frente de Operaciones (8–14)**.
- “Tinta Core” y “Peste Core” no son “biomas genéricos”: son **zonas de riesgo estructural** (corrupción/amenaza activa) que tienden a activar relojes y estados del mundo.

Cómo usar los IDs oficiales

1. Cada región del mundo tiene un **ID oficial**.

2. Cuando una misión, dominio, evento o viaje se declara, se debe anotar:
 - **Región.ID**, y si procede, **Ubicación.ID** dentro de esa región.
3. No se inventan IDs. Si una localización no existe como ID oficial, se registra como **Punto Menor** "colgado" de una región existente (y se le asigna un nombre, pero no un ID oficial).

Lectura rápida (lo que el jugador necesita)

- El ID te dice **dónde estás y qué tipo de presión** es probable (Frente/Tinta/Peste/Mar).
- El DJ usa la región para aplicar **estados del mundo** (seguro, inestable, en cuarentena, etc.) y **relojes de amenaza** adecuados.

Atlas de Regiones (IDs oficiales)

Bloques regionales organizados **desde el Bastión** como referencia de orientación.

Bloque	Nombre de Región	Rango de IDs	Lectura desde el Bastión
91	Núcleo humano	1–7	Zona central bajo control humano. Rutas y logística más estables.
92	Frente de Operaciones	8–14	Línea activa de conflicto: incursiones, fortines, escoltas, guerra abierta.
93	Expansión Suroeste	15–23	Colonización y puestos nuevos: oportunidades, ruinas, rutas en disputa.
94	Expansión Sur e Islas	24–32	Costa/islas: contrabando, tormentas, rutas marítimas, enclaves aislados.
95	Tinta Core	33–41	Corruptela y anomalías: riesgo alto, efectos extraños, presión narrativa.
96	Norte y Noroeste	42–50	Frío, distancia y desgaste: viajes duros, rutas largas, recursos limitados.
97	Peste Core y Sureste	51–59	Biopeligro/contagio: cuarentenas, mutaciones, eventos de propagación.
98	Oeste y Océano	60–68	Mar abierto y frontera: exploración, tormentas, descubrimiento y aislamiento.

Nota de uso (para misiones y dominios)

Cuando se escriba una misión en el Diario de Operaciones, usar siempre este formato:

- **Región.ID:** [XX]
- **Ubicación.ID (si existe):** [YY]
- **Estado del Mundo:** (Seguro/Inestable/En guerra/En cuarentena/etc.)
- **Reloj de Amenaza activo (si aplica):** [0/8]

90.1 Las Cámaras del Bastión (orientación interna desde la Cámara Central)

Referencia absoluta: la orientación dentro del Bastión se lee **desde la Cámara Central**, donde está la **Taberna del Último Trago**.

Todo camino, permiso y conflicto “pasa” por aquí, aunque sea por rumor.

Regla práctica de navegación interna

- Moverte a otra cámara desde la Central suele implicar:
 - **1 escena corta** (interacción/gestión), o
 - **un coste de tiempo** si vas con prisa o en alerta (decisión del DJ).

90.1 Las Cámaras del Bastión (nombres canónicos y orientación desde la Cámara Central)

Corrección de nomenclatura: las “7 cámaras” oficiales del Bastión (incluida la Central) son estas.

La **Taberna del Último Trago** está en el centro de la **Cámara Central – El Crisol Social**.

Las 7 Cámaras (canon)

ID interno	Nombre canónico	Sobrenombre	Función principal
CAMARA.CENTRAL	Cámara Central	El Crisol Social	Hub del Bastión: taberna El Último Trago , asamblea, tratos, rumores, registro.
CAMARA.MANDO	Cámara de Mando	El Cerebro Cautivo	Estrategia, política operativa, comunicaciones rúnicas, decretos.
CAMARA.HOSPITAL	Cámara del Hospital	El Santuario de Sante	Curación, cuarentena (Peste Verde), morgue segura, triaje.
CAMARA.PATIO	Patio de Entrenamiento	La Boca del Lobo	Reclutamiento, instrucción, duelos, vínculo con el Frente/murallas.

	ID interno	Nombre canónico	Sobrenombre	Función principal
	CAMARA.BIBLIOTECA	Biblioteca y Archivos	La Memoria Blindada	Investigación, lore, Marcas, planos, lectura de IDs y vulnerabilidades.
	CAMARA.BARRACONES	Red de Barracones	La Colmena	Alojamiento, intendencia diaria, comida/agua, vida de tropa.
	CAMARA.DEFENSA	Cámara de Defensa	El Puño Industrial	Forja industrial, mantenimiento de máquinas/defensas; acceso a torres y energía.

Orientación verbal (desde el patio de la Cámara Central)

Este “mapa mental” es el que se recita al jugador para que ubique todo sin planos.

- **Bajo el túnel de entrada (lado sur del patio): Cámara de Mando.**
- **Al este: Cámara del Hospital.** :contentReference[oaicite:10]{index=10}
- **Al norte (arco con luz y gritos): Patio de Entrenamiento,** conectado al **Frente** y la primera muralla. :contentReference[oaicite:11]{index=11}
- **Al oeste (rieles y rampas que ascienden):** acceso al **Nivel Superior:**
 - **Biblioteca y Archivos,**
 - **Red de Barracones,**
 - **Cámara de Defensa / Forja / Taller rúnico.**

Torres (no son “cámaras”: son anexos conectados a Defensa/Biblioteca)

ID	Nombre	Rol
TORRE.MISA	Torre de la Misa	Residencia/laboratorio de Kaelen; observación estratégica. :contentReference[oaicite:13]{index=13}
TORRE.MARCA	Torre de la Marca	Vigía militar orientado hacia Gunich; balistas y tiradores. :contentReference[oaicite:14]{index=14}
TORRE.OJO	Torre del Ojo	Detección mágica y comunicaciones rúnicas (Puesto Faro / Iron Heart si operativa). :contentReference[oaicite:15]{index=15}

Nota: en rumores o jerga puede aparecer mal dicho (“La Manta”), pero el nombre operativo es **La Marca**.

Cámara de Mando (NODO 1) — “El Cerebro Cautivo”

Función: sala de estrategia y control del Bastión: órdenes, permisos, rutas, turnos de patrulla y prioridades de misión.

Qué ves al entrar: mapas clavados con cuchillos, tablillas de turnos, hilos de colores tensados entre regiones y un silencio tenso que solo rompen los mensajeros rúnicos.

Elementos clave

- **Mesa de Operaciones:** plan de rutas, amenazas activas y asignación de escoltas.
- **Libro de Órdenes:** misiones “oficiales” (las que dan legitimidad) y sanciones.
- **Panel de Rutas:** rutas seguras/inestables y puntos de ruptura (frente, postas, faros).
- **Escribanía de Permisos:** autorizaciones para obras internas, acceso a bóvedas y material militar.
- **Buzón de Informes:** pruebas, mapas recuperados, declaraciones de testigos.

Cámara del Hospital (NODO 2) — “El Santuario de Sante”

Función: curación, triaje, cuarentena y control de contagios; aquí se decide quién vuelve al frente y quién queda marcado.

Qué ves al entrar: olor a alcohol y hierbas, sábanas ásperas, marcas de uñas en los camastros y una línea pintada en el suelo que separa “heridos” de “contaminados”.

Elementos clave

- **Zona de Triage:** prioridad por gravedad; el tiempo aquí es una moneda.
- **Ala de Cuarentena:** sospecha de Peste/Tinta; acceso restringido.
- **Mesa de Diagnóstico:** evaluación de Vigor/Cordura y detección de Daño Permanente.
- **Armario de Antídotos:** consumibles médicos (y escasez real).
- **Registro de Bajas:** nombres, pertenencias y últimas voluntades.

Patio de Entrenamiento (NODO 3) — “La Boca del Lobo”

Función: reclutamiento, instrucción, duelos, pruebas de oficio y preparación física; puerta moral hacia el Frente.

Qué ves al entrar: tierra apisonada, dianas reventadas, sudor y acero; gritos de mando, apuestas bajas y cicatrices nuevas aprendiendo a existir.

Elementos clave

- **Anillo de Duelo:** resolver disputas sin guerra civil; honor, sanciones o ascensos.
- **Pista de Obstáculos:** pruebas de Vigor, carga y disciplina.
- **Zona de Formación:** coordinación de pelotones y maniobras básicas.
- **Tablón de Reclutas:** asignaciones, promociones, castigos, listas de voluntarios.
- **Umbral del Frente:** punto donde empiezan patrullas reales (y termina el "juego").

Biblioteca y Archivos (NODO 4) — “La Memoria Blindada”

Función: investigación, mapas oficiales, registros de misiones y conocimiento de Marcas; aquí se decide qué es verdad y qué es rumor.

Qué ves al entrar: estanterías de piedra, sellos de cera, lámparas frías y escribas que no te miran hasta que dices el ID correcto.

Elementos clave

- **Atlas Oficial (IDs):** regiones/ubicaciones; nada existe sin registro.
- **Archivo de Marcas:** informes de Peste Verde, Tinta, guerras y anomalías.
- **Sala de Planos:** defensas, túneles, torres, obras aprobadas y vulnerabilidades.
- **Sección Sellada:** lectura restringida; acceso por rango o favor.
- **Mostrador de Evidencias:** depositar pruebas para ganar legitimidad o frenar sospechas.

Red de Barracones (NODO 5) — “La Colmena”

Función: vida de tropa: descanso, comidas, disciplina, rumores internos y tensiones humanas.

Qué ves al entrar: literas en filas, botas colgando, cartas rotas, olor a caldo barato y conversaciones que se cortan cuando entra alguien “nuevo”.

Elementos clave

- **Comedor de Turno:** raciones, quejas y acuerdos; aquí nace la moral (o se pudre).

- **Panel de Guardias:** horarios, reemplazos y castigos.
 - **Área de Oficios Menores:** arreglos rápidos, trueque interno, favores entre reclutas.
 - **Rincón de Correspondencia:** cartas, avisos de familia, noticias del exterior.
 - **Zona de Conflictos:** donde estallan peleas “pequeñas” que abren relojes grandes.
-

Cámara de Defensa (NODO 6) — “El Puño Industrial”

Función: mantenimiento de defensas, forja industrial, ingeniería del Bastión y acceso técnico a torres y sistemas rúnicos.

Qué ves al entrar: calor seco, martillazos, engranajes, líneas de runas grabadas en metal y trabajadores que no paran ni cuando la guerra está lejos.

Elementos clave

- **Taller de Forja:** reparación y fabricación de equipo militar.
 - **Sala de Ingeniería:** muros, puertas, trampas, balistas y refuerzos estructurales.
 - **Depósito de Materiales:** metal, obsidiana, cristales, piezas y chatarra útil.
 - **Control de Torres:** acceso operativo a la Misa, la Marca y el Ojo (según permisos).
 - **Mesa de Incidencias:** fallos, sabotajes, sobrecostes y “cosas que nadie explica”.
-

Torres (Anexos conectados a Defensa / Mando / Archivos)

Torre de la Misa (ANEXO) — “La Aguja del Juramento”

Función: legitimidad y mando simbólico; residencia/laboratorio de autoridad superior y punto de observación interno.

Qué ves al entrar: escalera estrecha, símbolos, silencio y una sensación de que cada palabra pesa más de lo que debería.

Elementos clave

- **Sala de Audiencias:** favores, juramentos, sanciones.
- **Oratorio:** consagraciones y rituales menores.
- **Mirador Interior:** vigila el Bastión (también a su gente).

Torre de la Marca (ANEXO) — “El Diente del Frente”

Función: vigía militar hacia el exterior; detección de incursiones, control de fuego y señales.

Qué ves al entrar: viento, cuerda, metal frío y marcas de impactos en los parapetos.

Elementos clave

- **Plataforma de Tiradores:** arqueros y ballestas.
- **Sistema de Señales:** banderas, fuego, espejos.
- **Registro de Avistamientos:** lo que se vio y lo que se sospecha.

Torre del Ojo (ANEXO) — “La Pupila Rúnica”

Función: detección arcana y comunicaciones rúnicas; soporte de faros, nodos y alertas mágicas.

Qué ves al entrar: luz rara, vibración en el aire y runas que parecen moverse cuando no las miras de frente.

Elementos clave

- **Consola de Resonancia:** lectura de anomalías y nodos.
- **Canal de Mensajes:** transmisión corta/segura.
- **Protocolo de Alarma:** disparo de alertas y cierres de acceso.

Bloques 92–94 (ubicaciones fijas por ID, orientación desde el Bastión)

Orientación por Atlas (desde el Bastión):

- **Frente de Operaciones (8–14):** Suroeste → Centro
- **Expansión Suroeste (15–23):** Suroeste
- **Expansión Sur e Islas (24–32):** Sur (costas e islas) (Estas orientaciones están definidas en el Atlas y no se inventan.) :contentReference[oaicite:0]{index=0}

92. Frente de Operaciones (IDs 8–14) — Línea Bosque / Tinta

Ancla canónica de ruta: Bastión → Montaña de en Medio → Piedra de Güen → Bosque

Inmenso → Bosque Fangoso → Gunich → Templo Resonante → Pico

Madre. :contentReference[oaicite:1]{index=1}

Ubicación fija	
	Montaña de en Medio
	Piedra de Güen / Las Criptas
	Bosque Inmenso (Entrada / Profundidad)
	Bosque Fangoso / Fago
	Frontera Rúnica / Gunich
	Templo Resonante
	Pico Madre (Capital Enana)

Notas de lectura:

- **ID 10** es el mismo lugar (Bosque Inmenso) pero el códice lo usa también como “Entrada” vs “Profundidad” para fijar distancia narrativa por Coronas. :contentReference[oaicite:2]{index=2}

93. Expansión Suroeste (IDs 15–23) — Tierra de Nadie

Ubicación fija	
	Cañón de la Cicatriz
	Pastos del Eco
	Cráter de Maná
	Cueva del Nido
	Barreras de Obsidiana
	Desfiladero del Silencio
	Puerto de la Niebla
	Ruinas Flotantes
	Taberna de Última Parada

(Estas son las ubicaciones canónicas del bloque 15–23.) :contentReference[oaicite:3]{index=3}

94. Expansión Sur e Islas (IDs 24–32) — Costas e Islas humanas

Ubicación fija	
	Golfo de las Sirenas

Ubicación fija	
	Isla del Alcaide
	Ciudad Sumergida
	Gran Presa
	Granjas de Seda
	Volcán Marino
	Archipiélago del Naufragio
	(No aparece nombrado en el extracto cargado del Atlas; figura como “otras islas alejadas”)
	Castillo del Regente

EPÍLOGO — EL FUTURO NO ESTÁ ESCRITO (Eventos semanales)

Este epílogo define cómo se “cierra” el sentido de la campaña y cómo el mundo sigue vivo **aunque los PJ se retiren, mueran o pierdan**. Además introduce **Eventos Semanales** para que Odysseum avance aunque no haya sesión.

99. Qué significa ganar

“Ganar” en El Último Bastión no es solo sobrevivir. Es **dejar el mundo en un estado mejor y estable**, o al menos **controlado**.

99.1 Victoria de Orden (Bastión estable)

Se considera ganada cuando se cumplen la mayoría de estos puntos:

- El **Núcleo humano** está **Seguro o Inestable leve** (no en colapso).
- Las amenazas mayores (Tinta/Peste/Marcas principales) están **contenidas** (no con relojes al borde).
- Hay **rutas estables**: al menos 1–2 corredores seguros hacia el Frente y/o expansiones.
- La política interna no está rota: la Corte y el Bastión sostienen un equilibrio funcional.

Recompensa narrativa: el Bastión pasa de “última defensa” a “capital de reconstrucción”.

99.2 Victoria de Conquista (Imperio exterior)

- Los PJ fundan 1+ **dominios sólidos** fuera.

- Controlan rutas, puestos y recursos.
- Pueden reemplazar al Bastión como eje de poder (aliado, rival o sucesor).

Recompensa narrativa: se crea una nueva potencia regional (y nuevos enemigos).

99.3 Victoria de Sacrificio (Salvar lo esencial)

- Se pierden regiones/puestos, pero se salva:
 - el Bastión,
 - o una población crítica,
 - o un artefacto/verdad que cambia la guerra.

Recompensa narrativa: victoria amarga; el mundo queda marcado, pero no cae.

100. Qué ocurre si fallas

Fallar no siempre “termina el juego”. En Bastión, fallar **cambia el estado del mundo**.

100.1 Fallo local (derrota parcial)

- Se pierde un objetivo o un recurso clave.
- Se avanza un reloj importante.
- Una ubicación cambia de estado: **Seguro** → **Inestable** → **En guerra / Cuarentena / Corrupto**.

Efecto de campaña: aparecen nuevas misiones de contención, rescate o reparación.

100.2 Fallo estructural (colapso de bloque)

- Un reloj mayor estalla (8/8) y arrastra otros:
 - rutas caen,
 - se cierran cámaras,
 - surgen facciones hostiles internas,
 - se pierde legitimidad.

Efecto de campaña: la campaña entra en “modo supervivencia estratégica”.

100.3 Derrota terminal (fin oscuro)

Solo se considera “fin” cuando se cumple una condición terminal definida por el DJ, por ejemplo:

- Caída total del Bastión,

- o victoria absoluta de una Marca mayor,
- o guerra civil irreparable,
- o extinción/éxodo masivo sin refugio.

Incluso en derrota terminal, el mundo puede continuar como "Nueva Era Oscura" con nuevos reclutas.

101. El mundo después de la campaña

Al terminar un arco o campaña, el mundo se convierte en un **estado persistente**.

101.0 Procedimiento de cierre "Post-Campaña" (resumen)

1. Lista de **Regiones/Ubicaciones** y su **Estado del Mundo**.
2. Lista de **Dominios** (si existen) y su estabilidad.
3. Relojes que quedan vivos (se archivan o pasan a "cicatrices" permanentes).
4. Registro de:
 - Héroes caídos,
 - enemigos vivos,
 - deudas/pactos,
 - reliquias en circulación.
5. Se declara la **Nueva Era**:
 - Era de Reconstrucción,
 - Era de Conquista,
 - Era de Cuarentena,
 - Era de Sombras,
 - Era de Ruina.

101.1 Evento semanal de la Corte

La Corte representa el "orden humano" y su hambre de control. Ocurre **una vez por semana de campaña** (o una vez por semana real si jugáis asíncrono). El DJ lo aplica aunque no haya sesión: el mundo se mueve.

101.1.A Cómo se resuelve (rápido)

1. Tirar **1d20** y consultar la tabla.

2. Aplicar efecto global y abrir/avanzar relojes asociados.
3. Si el grupo tiene **Fama alta**, puede mitigar 1 consecuencia.
4. Si el grupo tiene **Infamia alta**, la Corte escala 1 nivel.

101.1.B Tabla de Evento Semanal — Corte (1d20)

d 2 0	Evento	Efecto inmediato	Consecuencia persistente
1	Decreto de censura	-1 VP al grupo esta semana (presión social)	“Censura” (Reloj 0/8)
2	Auditoría de recursos	inspección de R/BL (coste: -10% ingresos 1 ciclo)	“Sospecha” +1
3	Reclutamiento forzoso	el Bastión exige apoyo	si se ignora: “Desobediencia” (0/8)
4	Festival de unidad	+1 VP al cierre si hay misión heroica	si falla: rumor de debilidad
5	Embargo selectivo	sube coste de un tipo de compra (R o BL)	dura 1 semana
6	Juicio público	se resuelve una deuda/infamia en escena social	si falla: sanción
7	Ascenso militar	+1 PC si se completa una misión oficial	si se ignora: -1 Fama
8	Operación “Limpieza”	la Corte exige objetivo (Sombras)	abre “Redada” (0/8)
9	Envío de emisario	acceso temporal a favor menor	si se traiciona: infamia +2
10	Revisión de permisos	obras internas se congelan	desbloqueo por favor/VP
11	Reforma administrativa	-1 coste de gestión 1 semana	pero +1 burocracia la siguiente
12	Disputa nobiliaria	oferta de BL por “servicio”	si aceptas: deuda política
13	Propaganda del Bastión	+1 Fama si se protege civiles	si hay escándalo: -2 Fama
14	Cacería de rumores	se investigan “objetos prohibidos”	sube riesgo en Tinta/Peste
15	Contribución obligatoria	pagar R o BL o ganar infamia	si no: “Embargo total” (0/8)
1	Condecoración	+1 VP inmediato al grupo	exige acto público

d 2 0	Evento	Efecto inmediato	Consecuencia persistente
6			
1 7	Pacto temporal	tregua de facciones humanas	si se rompe: guerra interna
1 8	Orden de frontera	+1 presión en Frente (amenaza sube)	abre “Incursión” (0/8)
1 9	Confiscación	se incauta 1 objeto ilegal	si se resiste: “Persecución” (0/8)
2 0	Amnistía limitada	reduce 1 paso de persecución si pagas BL	si se abusa: se revoca

101.1.1 Catálogo de favores por Bienes de Lujo (BL)

La Corte cambia BL por “cosas que el dinero normal no compra”. Un favor de Corte suele generar **Deuda** (Reloj 0/8) si se abusa.

Tabla — Favores de la Corte (comprables en BL)

Favor	Coste (BL)	Requisito	Efecto	Riesgo / Precio oculto
Audiencia prioritaria	2	Fama \geq 26 o VP suficiente	1 escena con autoridad sin cola	se registra tu nombre
Salvoconducto	3	sin persecución activa	acceso y paso 1 semana	si hay escándalo, se revoca
Indulto menor	4	Infamia \leq 40	anula 1 sanción leve	crea “Deuda política” +1
Permiso de obra interna	5	proyecto definido	aprueba 1 construcción dentro	inspecciones +1 semana
Exención de tasa	5	comercio activo	-10% costes legales 1 semana	sube vigilancia
Escolta oficial	6	misión oficial	+1 seguridad en viaje/misión	debes aceptar un encargo Corte
Acceso a archivo sellado	7	favor previo o VP alto	1 pista fuerte / documento	riesgo de censura si lo filtrás
Protección legal temporal	8	Fama \geq 51	1 acción gris sin juicio	si se repite: persecución +1
Financiación de proyecto	10	dominio o plan real	+1 PC inmediato para obra	deuda: “Interés” (0/8)
Intervención	12	trama de	mueve un estado	enemigo noble

Favor	Coste (BL)	Requisito	Efecto	Riesgo / Precio oculto
política		facciones	social a tu favor	aparece
Reasignación de tropas	12	frente activo	refuerzo 1 semana en un punto	otro punto se debilita
Silencio oficial	15	escándalo real	tapa 1 evento público grave	infamia no baja: se oculta
Patrocinio noble	18	reputación alta	desbloquea BL/VP a futuro	te atan a una casa

Regla de abuso (importante):

- Cada 2 favores grandes en un mismo ciclo, abrir: **Reloj “Deuda con la Corte” (0/8)**.
- Estallido (8/8): embargo, juicio o intervención directa.

101.2 Evento semanal del Sindicato

El Sindicato representa el mercado negro organizado: logística ilegal, chantaje y oportunidades rápidas. Su evento semanal suele ofrecer **atajos**: potencia a corto plazo, consecuencias a medio.

101.2.A Cómo se resuelve (rápido)

1. Tirar **1d20** y consultar la tabla.
2. El grupo puede **aceptar o rechazar**.
3. Aceptar suele dar beneficio inmediato y abrir/avanzar **Infamia/Persecución**.
4. Rechazar no es gratis: el Sindicato “recuerda” (rumor o presión).

101.2.B Tabla de Evento Semanal — Sindicato (1d20)

d 2 0	Evento	Oferta / Efecto	Precio oculto
1	Subasta nocturna	comprar objeto raro (BL)	riesgo de redada (0/8)
2	Cargamento perdido	misión corta por botín	si fallas: deuda +1
3	Guerra de territorio	elige un bando	enemigo permanente
4	Falsificación masiva	papeles grises 1 semana	infamia +1 si se usa
5	Contrato de silencio	borran un rumor	pagas BL y quedas marcado

d 2 0	Evento	Oferta / Efecto	Precio oculto
6	Ruta clandestina	reduce tiempo de viaje 1 tramo	emboscada si se repite
7	“Favor por favor”	te ayudan en una escena	luego te exigen algo
8	Mercancía contaminada	ganga potente	riesgo de Tinta/Peste
9	Información sensible	pista fuerte (objetivo/facción)	si la filtras: persecución +1
10	Intermediario nuevo	acceso a vendedor especial	sube precio legal 1 semana
11	Peaje invisible	piden BL/R por operar	si no pagas: sabotaje (0/8)
12	Arma/Equipo modificado	mejora temporal	falla crítica posible
13	Extorsión interna	te piden cubrir un asunto	si no: manchan tu fama
14	Redada de la Corte	el mercado se esconde	disponibilidad baja
15	Oferta de rescate	devuelven algo robado	deuda +2 si aceptas
16	Trabajo sucio	solución rápida a un problema	infamia +2
17	Traición detectada	purga interna	oportunidad de golpe
18	Fuga de prisionero	misión de extracción	persecución (0/8)
19	Rebaja por volumen	compras en BL a mejor tasa	te observan más
20	“El Gran Envío”	acceso a reliquia sucia	reloj oscuro automático (0/8)

101.2.C Reglas de reputación con el Sindicato

- **Si aceptas 2 eventos seguidos:** Infamia +1 adicional (el mundo te asocia).
- **Si rechazas 3 seguidos:** el Sindicato sube presión (sabotaje o rumor).
- **Si traicionas al Sindicato:** abre Reloj “Venganza” (0/8).

APÉNDICES

102. Glosario de términos

Definiciones cortas para mesa. Si una palabra aparece en una regla, aquí está su significado operativo.

Término	Significado operativo
Bastión	Último refugio humano; base central de campaña.
Cámara	Zona funcional dentro del Bastión (Central, Mando, Hospital, etc.).
Marca	Amenaza/facción/evento estructural que presiona el mundo y abre relojes.
Reloj	Contador de amenaza o consecuencia (normalmente 0/8). Al estallar, ocurre un evento serio.
Estado del mundo	Etiqueta persistente sobre una región/ubicación (Seguro, Inestable, En guerra, etc.).
Estado (de personaje)	Condición temporal que altera tiradas, Vigor/Cordura o acciones (Enfermo, Ardiendo, etc.).
Vigor	Salud física, energía y capacidad de aguantar daño/agotamiento.
Cordura	Integridad mental ante horror, Tinta, trauma o presión psíquica.
Daño Permanente	Pérdida persistente (física o mental) que no se cura con descanso normal.
R	Reales. Moneda de campaña.
BL	Bienes de lujo. Prestigio/mercancía de alto valor (sobornos, reliquias, Corte).
PC	Puntos de campaña. Progreso estructural: edificios, dominio, proyectos.
VP	Puntos de valor. Peso moral/político: legitimidad, autoridad, empuje social.
PM (Progreso de misión)	Casillas de avance de una misión (habitual 5PM).
Dominio	Ubicación exterior controlada por PJ, con mantenimiento y construcción.

102.1 Estados (condiciones de personaje)

Estados afectan **tiradas (1d20 + bono)** y/o causan pérdidas de **Vigor/Cordura**.

Si un estado no especifica duración, dura **hasta que se trate** o termine la escena/misión (según el DJ).

Tabla de Estados

Estado	Efecto en tiradas	Daño / pérdida	Cómo se aplica	Cómo se retira
Enfermo	-2 a acciones físicas/sociales exigentes	-1 Vigor al inicio de cada escena intensa	comida mala, frío, contagio leve	descanso + tratamiento
Ardiendo	-2 a concentración/precisión	-1d4 Vigor por turno/escena hasta apagar	fuego, aceite, explosivo	acción “Apagar” o agua/arena
Sangrando	-2 a acciones físicas	-1 Vigor por escena; si se ignora, empeora	corte/impacto	vendas/curación
Aturdido	-4 a la siguiente tirada	—	golpe crítico, explosión	pasa tras 1 acción/turno
Envenenado	-2 a todo	-1 Vigor por escena; puede escalar	venenos, mordeduras	antídoto/tratamiento
Asustado	-2 a agresión/avance	-1 Cordura si afronta la fuente	horror, monstruo, amenaza	éxito social/valentía/tiempo
En Pánico	no puede iniciar acciones ofensivas	-1d4 Cordura si persiste	fallo grave ante terror	retirada / apoyo / ritual
Confundido	-2 a decisiones/ingenio	—	Tinta, humo, golpe	tiempo o antídoto
Cegado	falla acciones de precisión	—	polvo cegador, oscuridad total	limpiar / tiempo / tratamiento
Sordo	-2 a percepción/coordinar	—	explosión, magia	tiempo/curación
Encantado (+)	+2 a social/persuasión (según fuente)	—	bendición, música, ritual	expira tras escena
Maldito (-)	-2 a una categoría (defínela)	-1 Cordura al cierre si persiste	reliquia oscura, pacto	ritual/romper vínculo
Sobrealtura	-2 a movilidad fina/precisión	-1 Vigor por escena si hay escalada	altura extrema/viento	asegurar cuerda/refugio
Congelado	-2 a físico	-1 Vigor por escena; riesgo de “Enfermo”	clima norte, agua helada	calor/ropa/ descanso

Estado	Efecto en tiradas	Daño / pérdida	Cómo se aplica	Cómo se retira
Empapado	-1 a físico y sigilo	—	lluvia/río/mar	secar/tiempo
Contaminado (Tinta)	-2 a Cordura y concentración	-1 Cordura por escena (si no se trata)	contacto con Tinta/muestra	purga/ritual/antídoto
Contagiado (Peste)	-2 a físico/social	-1 Vigor y -1 Cordura al cierre	exposición, fallo de cuarentena	tratamiento + cuarentena

Regla recomendada: si un estado se repite 3 veces en una sesión, el DJ puede convertirlo en **penalización semipermanente**.

102.2 Bonificadores permanentes y semipermanentes

Bonos persistentes representan entrenamiento, injertos, reputación, reliquias o disciplina.

Tabla de bonificadores

Tipo	Duración	Ejemplo	Efecto mecánico
Semipermanente	1–3 sesiones / 1 ciclo	“Técnica aprendida”, “Rutina de guardia”	+1 a una categoría de tiradas
Semipermanente	hasta que falle	“Amuleto en sintonía”	+2 mientras no ocurra un “evento de ruptura”
Permanente	campaña	“Veterano del Frente”	+1 a una tirada específica recurrente
Permanente	campaña	“Resistencia entrenada”	ignora 1 penalización leve (frío, hambre, fatiga)
Permanente	campaña	“Contactos fuertes”	1 favor fijo (definido) por sesión/ciclo

Fuentes típicas

- Entrenamiento (modo Entrenamiento)
- Oficio y progresión
- Dominios y estatus social
- Reliquias (con precio oculto)

102.3 Penalizaciones permanentes y semipermanentes

Secuelas: heridas, trauma, reputación rota, o corrupción.

Tabla de penalizaciones

Tipo	Duración	Ejemplo	Efecto mecánico
Semipermanente	1–3 sesiones	“Magulladuras graves”	-1 a físico hasta curación adecuada
Semipermanente	hasta reparación	“Equipo dañado”	-2 a uso del equipo hasta reparar
Permanente	campaña	“Cicatriz nerviosa”	-1 a una tirada específica (defínela)
Permanente	campaña	“Trauma”	-1 a Cordura máxima o -2 a tiradas ante un disparador
Permanente	campaña	“Marca oscura”	penalización + reloj asociado (0/8)

Conversión recomendada

- 2–3 fallos graves o un “evento de estallido” pueden convertir una penalización en permanente.

102.4 Modos (estados operativos de juego)

“Modo” define qué reglas se priorizan y qué tipo de resolución se usa.

Modo	Cuándo se usa	Qué se resuelve	Enfoque
Descanso	entre escenas o tras misión	recuperar, tratar estados, curar	ritmo lento, gestión
Entremisión	vida diaria del Bastión	compra, permisos, rumores, fichas	social + gestión
Entrenamiento	Patio / disciplina	mejoras semipermanentes	tiradas repetibles
Exploración	viajes y ruinas	navegación, recursos, eventos	presión por relojes
Escaramuza	combate directo PJ	Vigor/Cordura, estados	táctica ligera
Combate táctico	batalla/hex/pelotones	bajas por unidades	simulación
Gestión (Modo B)	cierre de sesión / economía	R/BL/PC/VP, edificios	matemática estricta
Simulación (Modo C)	testeo rápido	probabilidades, encuentros	resultados reproducibles

103. Tabla rápida de Marcas y Facciones

Plantilla para llenar con el listado oficial (nombre + tipo + presión).

Marca/ Facción	Tipo	Qué presiona	Señal típica	Consecuencia si se ignora
(ej) Peste Verde	Marca	salud/zonas	esporas, fiebre	cuarentena / mutación
(ej) Tinta	Marca	cordura/realidad	silencio, anomalía	corrupción / ruptura
(ej) Sindicato	Facción	economía/sombras	contrabando	persecución / sabotaje

104. Tabla rápida de Recursos

Recurso	Qué es	Para qué sirve	Cómo se gana	Cómo se pierde
R	mone da	compras comunes, salarios	botín, misiones, comercio	gasto, multas, robo
BL	lujo	favores, reliquias, política	tesoros, comercio alto	sobornos, favores, compras raras
PC	campaña	edificios, dominio, proyectos	cierres, logros, hitos	construcción, mantenimiento, crisis
VP	valor	legitimidad, empuje social	actos heroicos, fama	escándalos, infamia, derrotas

105. Tabla rápida de Regiones (IDs)

Bloque	Nombre	IDs
91	Núcleo humano	1–7
92	Frente de Operaciones	8–14
93	Expansión Suroeste	15–23
94	Expansión Sur e Islas	24–32
95	Tinta Core	33–41
96	Norte y Noroeste	42–50
97	Peste Core y Sureste	51–59
98	Oeste y Océano	60–68

Estado Efecto Mecánico Duración / Cura 🔥 INCENDIO 1d6 Daño al inicio del turno. Hasta gastar Acción en apagar o salir de la zona. 🧟 VENENO -1 Movimiento y -2 ATK. 2 Turnos o cura médica/mágica. 💡 PESTE 1d4 Daño al final del turno. Contagia a aliados adyacentes (1-3 en d6). Requiere unidad "Cura Imperial" o Médico. ⚪ CORRUPCIÓN Reduce el dado de ATK/DEF un nivel por turno (ej: d8 -> d6). Requiere Sacerdote o Capellán. * CONGELADO Pierde el turno completo. Su Defensa se reduce a la mitad. 1 Turno.

▣ HOJA 7: VIAJES Y GESTIÓN 🌐 SISTEMA "FRONTERA VIVA" (1d20) Tira al moverse de región. d20 Evento Efecto 1 Desastre -1d4 Vigor a todos o Equipo Roto. 2 Sangre Encuentras patrulla muerta. -1 Moral. 3 Terreno Malo Viaje tarda +1 Día (Consumo comida). 4 Niebla Locura CD 12 Voluntad o -1 Cordura. 5 Avería Vehículo roto. Requiere Reparar. 6 Silencio Zona sin sonido. No recuperas Cordura. 7 Lluvia +1 Fatiga (Desventaja físicas). 8 Ecos Pasado Visiones (Lore). Sin efecto. 9 Fauna Caza posible (+2 Comida). 10 Calma Día tranquilo de marcha. 11 Mercader Vende 1d3 objetos raros. 12 Ruinas Refugio seguro (+1 Recu Vigor). 13 Ventaja Visión revelada del mapa. 14 Superviviente Rescate otorga +1 VP o Info. 15 Recursos Gana 1d4 Materiales. 16 Señal Dioses Recupera 1 Cordura o +1 Moral. 17 Alijo Caja con munición o ítem. 18 Atajo Viaje dura medio día menos. 19 Místico Bendición (+1 a próx tirada). 20 Milagro Hallazgo Legendario (Oro/Artefacto). DADO DE PELIGRO (1d8) Añadir en Rutas Rápidas, Noche o Territorio Hostil. 1d8 Consecuencia 1 Emboscada: Enemigos con sorpresa. 2 Trampa: 3 Daño a un PJ (Salvación mitad). 3 Caza: Os persigue un Élite. Huir o Morir. 4 Corrupción: Suelo de Tinta. -1 Cordura/hora. 5 Pérdida: Se pierden 1d4 raciones/ítem. 6 Herida: -1 Movimiento a un PJ. 7 Combate: Encuentro estándar. 8 Riesgo/Recompensa: Botín custodiado por Jefe.

☒ LOGÍSTICA (Básicos) ID Edificio Coste Efecto Base Mejoras (50% Coste) 1 Viviendas 2 PC / 600 R Aloja 50 hab. A. Aislamiento (Clima) / B. Sótanos (Defensa) 2 Granero 3 PC / 900 R Guarda comida. A. Silos (Anti-plaga) / B. Ratas Golem (Limpieza) 3 Pozo Maná 3 PC / 800 R Agua/Maná. A. Filtro (Veneno) / B. Condensador (Viales) 4 Caminos 2 PC / 500 R +1 Movimiento. A. Adoquín (Fatiga) / B. Postas (Mensajes) 5 Vertedero 2 PC / 400 R Salud pública. A. Incinerador (Calor) / B. Reciclaje (Chatarra) ☢ MILITAR (Defensa) ID Edificio Coste Efecto Base Mejoras (50% Coste) 6 Barracones 5 PC / 1.5k R Aloja tropas. A. Táctica

(+Ini) / B. Armería (-Coste) 7 Muralla 8 PC / 3k R +2 CD Asedio. A. Matacanes (Ventaja) / B. Glifos (Daño) 8 Torre Vigía 4 PC / 1.2k R Anti-Sorpresa. A. Ojo Cristal (Noche) / B. Balista (Rango) 9 Campo Entr. 6 PC / 2k R Recluta tropas. A. Foso (+Vigor) / B. Autómatas (+Ataque) 10 Taller Asedio 10 PC / 4k R Crea Catapultas. A. Explosivos (Área) / B. Acero (+HP) 🔨 INDUSTRIA (Recursos) ID Edificio Coste Efecto Base Mejoras (50% Coste) 11 Mina 5 PC / 1.8k R Materiales. A. Vagonetas (x2) / B. Profundidad (Gemas) 12 Aserradero 4 PC / 1.2k R Madera rápida. A. Sierras (Dura) / B. Caldera (Energía) 13 Forja Ind. 8 PC / 3k R Repara equipo. A. Horno (Obsidiana) / B. Cadena (-Tiempo) 14 Condensador 10 PC / 2 BL Combustible. A. Batería (Reserva) / B. Purificador (Seguro) 15 Estación Vías 12 PC / 5k R Viaje Rápido. A. Locomotora (Blindada) / B. Grúa (Carga) 💰 COMERCIO (Economía) ID Edificio Coste Efecto Base Mejoras (50% Coste) 16 Mercado 5 PC / 2k R +Ingresos. A. Exóticos (Raros) / B. Guardia (Seguridad) 17 Banco 10 PC / 5 BL Préstamos. A. Bóveda (Segura) / B. Inversión (Interés) 18 Taberna 3 PC / 1k R +Moral/Info. A. VIP (Prestigio) / B. Bodega (Illegal) 19 Muelle Aéreo 15 PC / 8k R Naves/Comercio. A. Grúa (Reparar) / B. Ruta (+1 BL) 20 Embajada 8 PC / 4 BL Diplomacia. A. Baile (Social) / B. Espías (Intel) 🕵️ MISTERIOS (Ciencia) ID Edificio Coste Efecto Base Mejoras (50% Coste) 21 Biblioteca 6 PC / 2.5k R Ventaja Lore. A. Prohibida (Oscuro) / B. Copistas (Mapas) 22 Hospital 6 PC / 2k R Cura/Salud. A. Cuarentena (Peste) / B. Morgue (No-muertos) 23 Lab. Alquimia 8 PC / 3 BL Pociones. A. Tóxico (Veneno) / B. Transmutar (Oro) 24 Observatorio 10 PC / 4 BL Predicción. A. Lente (Invisibles) / B. Comunicador (Global) 25 Santuario 5 PC / 1 VP Recup. Cordura. A. Relicario (Buff) / B. Exorcismo (Cura) ✨ ÚNICOS (Solo 1) ID Edificio Coste Efecto Base Mejoras (Coste = Base) 26 Núcleo 30 PC Barrera Vital. A. Sobrecarga (Daño) / B. Escudo (Invuln) 27 Puerta Rúnica 20 PC+10 BL Teleport Capital. A. Estabilizador (Máquinas) / B. Filtro (Def) 28 Senado 15 PC+5k R Leyes/Bonos. A. Burocracia (-Costes) / B. Leva (Recluta) 29 Estatua 10 PC+5 VP +1 VP a todos. A. Inspiración (Moral) / B. Foco (Revivir) 30 Bóveda Juicio 25 PC+20 BL Prisión Eterna. A. Anulador (No-Magia) / B. Interrogador (Info)

▣ HOJA 9: EVENTOS DE VIDA DIARIA (I) Si un personaje pasa su Tiempo Libre o Descanso en un edificio, tira 1d6. 🔨 I. LOGÍSTICA Y SUPERVIVENCIA Edificio Tabla de Eventos (1d6)

1. Viviendas Comunales 1. Goteras: El techo cede sobre tu cama. No descansas bien (Fatiga).

2. Disputa Vecinal: Pelea de familias. Si medias (Social CD 12), ganas +1 VP.
3. El Alijo: Encuentras un saco olvidado bajo una tabla. +10 Reales.
4. Fiebre Nocturna: Alguien tose sangre negra. Riesgo de Peste (Vigor CD 10).
5. Fiesta Improvisada: La moral está alta. Recuperas +1 Cordura extra.
6. El Espía: Notas a un vecino actuando raro. ¿Es un agente del Cronista?
7. Granero Fortificado 1. Plaga de Ratas: Debes cazarla. Si fallas, la ciudad pierde suministros.
8. Fermentación: Un barril estalla. El olor impone -1 Moral a la zona.
9. Error de Inventario: A tu favor. Consigues +1 Ración de Viaje.
10. Moho Verde: Encuentras esporas. Debes quemar una sección (Peligro Fuego).
11. El Gato: Un gato caza una serpiente venenosa justo antes de que te muerda.
12. Polizón: Alguien vive aquí ilegalmente. ¿Lo delatas o lo ayudas?
13. Pozo de Maná/Agua 1. Agua Turbia: Sabe a metal. -1 Vigor si bebes hoy.
14. Susurros: El maná resuena en el fondo. Oyes una profecía (Pista del DJ).
15. Moneda: Alguien tiró una moneda antigua al pozo. Vale 5 Reales.
16. Reflejo Oscuro: Ves algo en el agua que no es tu cara. -1 Cordura.
17. Agua Bendita: El pozo brilla. Beber cura 1 Daño o 1 Cordura.
18. Sequía: El nivel baja repentinamente. Pánico temporal en la ciudad.
19. Red de Caminos 1. Bache: Te tuerces el tobillo en un adoquín suelto. -1 Movimiento hoy.
20. Peaje Ilegal: Un guardia corrupto pide soborno. ¿Pagas o peleas?
21. Bolsa Caída: Encuentras dinero perdido. +1d20 Reales.
22. Carreta Atascada: Ayudar a empujar te otorga +1 Reputación local.
23. Mensajero: Un correo herido te da una carta urgente antes de desmayarse.

24. Adoquín Enano: Pisas una runa de velocidad activa. Viajas el doble de rápido.

25. Vertedero Controlado 1. Gases Tóxicos: Una nube de metano. Tira Vigor CD 12 o enfermas.

26. Chatarra Útil: Encuentras una pieza de metal salvable. +1 Material.

27. La Cosa: Una rata mutante gigante te ataca (Combate Fácil).

28. Papeles: Información comprometedora sobre un noble tirada en la basura.

29. Fuego Químico: Explosión menor. Sufres 1d4 Daño por quemadura.

30. Hallazgo Triste: Encuentras un juguete de niño manchado de Tinta. -1 Cordura.

II. MILITAR Y DEFENSA Edificio Tabla de Eventos (1d6) 6. Barracones 1.

Novatada: Broma pesada de los soldados. Tira Físico o Social para aguantar. 2.

Inspección: Si tu equipo está limpio, ganas respeto. Si no, castigo. 3. Dados: Apuestas ilegales. Tira 1d20 vs la Banca (Ganas/Pierdes 10R). 4. Pesadilla: Todos los soldados sueñan lo mismo. Mal presagio. 5. Veterano: Un viejo soldado te cuenta la debilidad de un monstruo (+Conocimiento). 6. Robo: Te falta una daga o ración. Alguien de tu escuadrón es un ladrón. 7. Muralla de Piedra 1. Vértigo: Un golpe de viento casi te tira. Gran susto. 2.

Sombra: Ves algo moverse en la niebla fuera de los muros. ¿Real o paranoia? 3. Guardia

Dormido: Si lo despiertas, te debe un favor. Si lo delatas, asciendes. 4. Graffiti

Rúnico: Encuentras una runa antigua oculta. +1 Defensa local. 5. Disparo: Un explorador enemigo dispara una flecha y huye. Tira Reflejos. 6. Puesta de Sol: Una vista hermosa del valle. Recuperas +1 Cordura. 8. Torre de Vigía 1. Falsa Alarma: Tocas la campana por error.

Vergüenza pública. 2. Humo: Ves señales de humo codificadas de los enemigos a lo lejos.

3. Lente Rota: El catalejo se agrieta al usarlo. Requiere reparación. 4. Nido: Un Wyvern ha anidado arriba. Hay un huevo (Item raro). 5. Frío: El viento corta la piel. -1 Vigor al día siguiente. 6. El Ojo: Sientes una claridad táctica absoluta. +1 Iniciativa mañana. 9. Campo Entrenamiento 1. Lesión: Te golpeas el dedo con un arma de madera. -1 Daño hoy. 2.

Epifanía: Descubres un movimiento nuevo. Ganas +10 XP (o equivalente). 3. Rivalidad: Un recluta te reta a un duelo de honor al primer golpe. 4. Destrucción: Rompes el muñeco de entrenamiento de un golpe. +Moral. 5. Maestro: Un instructor invitado te da un consejo

(+1 a una tirada futura). 6. Barro: Un día horrible de lluvia y golpes. Llegas sucio y cansado.

10. Taller de Asedio 1. Accidente: Un engranaje te aplasta un dedo. 1 Daño. 2. Plano

Mejorado: Se te ocurre cómo mejorar el alcance (+Rango). 3. Grasa: Te manchas la ropa buena de aceite de máquina. -1 Social. 4. Explosión: Pruebas pólvora y explota cerca.

Sordera 1 hora. 5. El Gremlin: Una herramienta desaparece y aparece en otro lado. 6.

Calibrado: Ajustas una balista perfectamente. Disparo crítico asegurado.

▣ HOJA 10: EVENTOS DE VIDA DIARIA (II) 🔨 III. INDUSTRIA Y RECURSOS Edificio Tabla de Eventos (1d6) 11. Mina Profunda 1. Derrumbe: Quedas atrapado 1 hora. Claustrofobia (-1 Cordura). 2. Veta de Oro: Encuentras una pepita pura. Vale 20 Reales. 3. Gas Grisú: Olor a huevos podridos. Prohibido usar fuego/antorchas. 4. Canto: La roca vibra. Los enanos dicen que es buen augurio. 5. Roto: Tu pico se parte contra una roca dura. Debes pagar uno nuevo. 6. Fósil: Encuentras huesos de algo gigante incrustados en la pared. 12. Aserradero 1. Astilla: Se te clava profundamente. Molestia constante (-1 Concentración). 2. Madera Noble: Un tronco resulta ser madera rúnica. +1 Material Raro. 3. Hoja Trabada: La sierra se atasca y salta. Tira Reflejos CD 12. 4. Espíritu: Un animal te mira desde el linde del bosque y desaparece. 5. Fuego: El serrín prende con una chispa. Susto, hay que apagarlo rápido. 6. Aroma: El olor a cedro es relajante. Descanso perfecto (+Vigor). 13. Forja Industrial 1. Golpe de Calor: Te desmayas por la temperatura del horno. 2. Temple: Mejoras el filo de tu arma (+1 Daño durante 1 misión). 3. Quemadura: Una chispa te da en el ojo. Desventaja en Percepción. 4. Carbón Húmedo: El fuego no tira. Día improductivo. 5. Marca: Encuentras el sello de un herrero legendario en el yunque. 6. Canto: Los herreros golpean al unísono. Inspirador (+Moral). 14. Condensador Maná 1. Radiación: Tu piel brilla azul. Tira Vigor o sufres mutación cosmética. 2. Sobrecarga: Batería llena. Obtienes 1 Vial de Maná gratis. 3. Zumbido: El ruido te taladra la mente. -1 Inteligencia hoy. 4. Estática: Todo lo que tocas te da calambre doloroso. 5. Visión: Ves las líneas ley por un momento. +2 a Detectar Magia. 6. Vacío: La máquina se para en seco. Silencio aterrador. 15. Estación de Vías 1. Retraso: El transporte no llega. Pierdes medio día de tiempo. 2. Polizón: Encuentras a alguien escondido en la carga. 3. Carga Perdida: Cae una caja. Puedes robarla (Riesgo) o devolverla. 4. Reparación: Un carril está roto. Tienes que ayudar a arreglarlo (Físico). 5. Tren

Fantasma: Se dice que pasa una vagoneta vacía a medianoche... 6. Correo: Llegan suministros y cartas frescas. +1 Moral al grupo.

 IV. COMERCIO Y SOCIEDAD Edificio Tabla de Eventos (1d6) 16. Mercado Central 1.

Carterista: Te roban 1d10 Reales. Tira Percepción para notarlo. 2. Oferta: Consigues suministros a mitad de precio hoy. 3. Podrido: Compras comida en mal estado sin darte cuenta (Riesgo enfermedad). 4. Agitador: Un político da un discurso contra los líderes de la ciudad. 5. Exótico: Un mercader trae un objeto que no es de este continente. 6.

Apuestas: Pelea de animales o dados en un callejón. 17. Banco / Prestamista 1. Error (-): Dicen que debes dinero. Tienes que demostrar que no. 2. Error (+): Te ingresan 20 Reales por error. ¿Te los quedas? 3. Atraco: Justo cuando entras, intentan robar el lugar. 4. Interés: Tus inversiones dan fruto. +5% a tus Reales ahorrados. 5. Falsificación: Te intentan dar cambio falso. Tira Inteligencia. 6. Usurero: Un tipo siniestro te ofrece un préstamo "sin preguntas". 18. Taberna 1. Pelea: Una botella vuela hacia tu cabeza. Esquiva o recibe 1 Daño. 2. Rumores: Te enteras de la ubicación de un tesoro (Pista). 3. Aguada: La cerveza es terrible. -1 Moral. 4. Bardo: Una canción épica te llena de valor. +1 VP. 5. Juego: Ganas a las cartas a un local. Se enfada mucho. 6. Resaca: Bebiste demasiado. -1 a todas las tiradas mañana. 19. Muelle Aéreo 1. Viento: Una caja cae desde una grúa. Tira Reflejos. 2. Contrabando: Te ofrecen pasar un paquete ilegal por dinero rápido. 3. Piratas: Avistamiento de nave hostil. Alarma general. 4. VIP: Un noble rico necesita un guía local. Paga bien. 5. Vértigo: Mirar abajo te marea excesivamente. 6. Noticias: Llega un periódico de la Capital. Lore del mundo exterior. 20. Embajada 1. Insulto: Ofendes a un dignatario sin querer. - Reputación. 2. Fiesta: Invitación a un banquete. Comida gratis y contactos. 3. Espionaje: Encuentras un documento secreto olvidado en una mesa. 4. Espera: La burocracia es infernal. Pierdes 4 horas sin hacer nada. 5. Regalo: Te dan una baratija cultural como muestra de buena fe. 6. Romance: Alguien de la corte se fija en ti. Posible trama amorosa.

 V. CIENCIA Y EDIFICIOS ÚNICOS Edificio Tabla de Eventos (1d6) 21. Biblioteca 1.

Corte: Te cortas con la página de un libro envenenado. 1 Daño. 2. Tomo Raro: Descubres un hechizo o receta de crafteo nueva. 3. Polilla: Un insecto gigante se come el libro que leías. Destruye info. 4. Fantasma: El bibliotecario espectral te manda callar. (Miedo). 5. Mapa: Cae

un mapa del tesoro de un libro viejo. 6. Siesta: Es el lugar más tranquilo. Recuperas +2 Cordura. 22. Hospital 1. Contagio: Te cruzas con un infectado. Tira Vigor o enfermas. 2. Medicina: Te regalan un ungüento o venda extra. 3. Gritos: Alguien sufre una amputación sin anestesia. -1 Cordura. 4. Milagro: Un paciente desahuciado se cura. +1 VP. 5. Robo: Alguien roba cadáveres de la morgue por la noche. 6. Dr. Loco: Un médico quiere hacerte un chequeo "experimental". 23. Lab. Alquimia 1. Explosión: ¡BOOM! Sales con la cara negra de hollín y aturrido. 2. Eureka: Creas una poción aleatoria por error (Tira en tabla objetos). 3. Gas: Fuga de gas de la risa. Te ríes sin control 1 hora. 4. Polvo: Encuentras polvo de diamante/oro en el suelo. Valioso. 5. Mutación: A una rata del laboratorio le salen alas de murciélagos. 6. Ácido: Se te cae un vial. Tu bota se derrite (Equipo Dañado). 24. Observatorio 1. Niebla: No se ve nada esta noche. Tiempo perdido. 2. Cometa: Un augurio de guerra en el cielo. +1 Daño a todos mañana. 3. El Vacío: Miras al abismo y algo te devuelve la mirada. -1 Cordura. 4. Alineación: Los astros favorecen la magia. +1 a Hechizos mañana. 5. Limpieza: Pasas horas limpiando la lente gigante. Aburrido. 6. Mensaje: Recibes coordenadas estelares de una ubicación secreta. 25. Santuario 1. Silencio: Rezas y no sientes nada. Dudas de tu fe. 2. Bendición: Te sientes ligero. +1 Agilidad durante 1 hora. 3. Robo: Alguien ha robado el cepillo de las ofrendas. 4. Lágrimas: La estatua llora sangre o aceite. ¿Milagro o Maldición? 5. Fanático: Un loco te persigue predicando el fin del mundo. 6. Paz: Meditación profunda. Recuperación completa de Cordura. 26-30. Edificios Únicos 1. Fallo Crítico: El edificio deja de funcionar. Pánico en la ciudad. 2. Visitante: El Regente o un General inspecciona el lugar. 3. Sabotaje: Encuentras una bomba o runa corrupta instalada. 4. Poder: El edificio otorga su beneficio doble esta sesión. 5. Voces: La estructura habla de sus constructores enanos. 6. Resonancia: Tu llave maestra brilla cerca. Se abre una sala secreta.

● LA LEGIÓN DEL SILENCIO (Tinta y Olvido) d20 Nombre de la Amenaza Nivel (CD) Vigor / Daño Habilidad Especial 1 Gota Espía 5 (Rutina) 1 / 0 Se pega al equipo. Espía. 2 Niófago Reptante 8 (Fácil) 2 / 1 Ataca tobillos. Reduce movilidad. 3 Niófago Caminante 10 (Medio) 4 / 1 Enjambre: +1 dado si hay 3+. 4 Niófago Gritón 10 (Medio) 4 / 1 Alarido: Miedo (CD 12). 5 Soldado Sin Rostro 12 (Medio) 6 / 2 Usa armas de fuego y tácticas. 6 Imitador de Voces 13 (Medio) 5 / 2 Señuelo: Imita aliados. 7 Mancha Voraz 14

(Difícil) 8 / 2 Inmune daño físico. 8 Bestia de Tinta 15 (Difícil) 10 / 3 Corrupción: Drena 1 Cordura. 9 El Silenciador 16 (Difícil) 8 / 4 Zona Muerta: Anula magia/voz. 10 Espejo Oscuro 16 (Difícil) 10 / Copia Se transforma en un PJ. 11 Sacerdote del Vacío 17 (Difícil) 10 / Magia Rayo Negro (3 Daño lejos). 12 Gólem de Tinta 18 (Élite) 20 / 4 Regeneración: 2 HP/turno. 13 La Viuda Negra 18 (Élite) 15 / Veneno Redes paralizantes. 14 Devorador Memorias 19 (Élite) 12 / 1 Men Borra habilidades 1 día. 15 Caballero Ahogado 20 (Élite) 25 / 5 Armadura pesada. Lento. 16 Nube de Asfixia 15 (Entorno) - / 1 Vig Área de gas constante. 17 Asesino Líquido 22 (Heroico) 12 / Letal Crítico mata instantáneo. 18 Titán del Cronista 24 (Jefe) 40 / 6 Demolición: Rompe muros. 19 El Borrador 25 (Jefe) 30 / Esp Borra objetos de la existencia. 20 Avatar del Cronista 30 (Mítico) 60 / 8 Reescribir Realidad. 🌐 LA PLAGA VERDE (Biológica y Mutante) d20 Nombre de la Amenaza Nivel (CD) Vigor / Daño Habilidad Especial 1 Rata de Peste 5 (Rutina) 1 / 1 Transmite fiebre. 2 Nube de Esporas 8 (Trampa) - / Infec Infección Peste Verde. 3 Zombi Musgoso 10 (Medio) 5 / 2 Explota al morir (1 Daño). 4 Liana Estranguladora 11 (Medio) 6 / Presa Asfixia (1 daño/turno). 5 Escupidor Ácido 12 (Medio) 4 / 3 Áci Corroe armadura (-1 AC). 6 Perro de Espinas 13 (Medio) 8 / 2 Daño al golpearle cac. 7 Colmena Ambulante 14 (Difícil) 10 / Enj Libera avispas. 8 Infectado Berserker 15 (Difícil) 12 / 4 No muere hasta -5 HP. 9 Flor Hipnótica 15 (Trampa) 6 / Ctrl Atrae víctimas (Voluntad). 10 Hongo Boomer 10 (Fácil) 1 / 5 Kamikaze explosivo. 11 Ciempiés Gigante 16 (Difícil) 15 / 3 Movimiento subterráneo. 12 Caballero Corteza 17 (Difícil) 18 / 3 Piel dura. Vulnerable Fuego. 13 Madre de la Plaga 18 (Élite) 20 / Inv Crea Zombis cada turno. 14 Basilisco Pantano 19 (Élite) 25 / Petr Mirada petrificante. 15 Mímico Cofre (Bio) 16 (Difícil) 12 / 4 Parece cofre, muerde. 16 Hidra de Raíces 22 (Jefe) 40 / 3x Cortar cabeza = Salen dos. 17 Gólem Cadáveres 20 (Élite) 35 / 5 Causa Terror. 18 Dragón Esporas 25 (Jefe) 50 / Gas Aliento tóxico masivo. 19 Jardinero Loco 23 (Jefe) 15 / Mag Druida corrupto controla mapa. 20 Leviatán Cieno 28 (Mítico) 80 / 8 Inmune a casi todo. 🐾 FAUNA SALVAJE Y MITOLOGÍA d20 Nombre de la Amenaza Nivel (CD) Vigor / Daño Habilidad Especial 1 Lobo de Cristal 10 (Medio) 6 / 2 Piel refleja magia. 2 Oso Cavernas 12 (Medio) 12 / 3 Fuerza bruta. 3 Águila de Roc 14 (Difícil) 10 / Presa Se lleva aliados volando. 4 Gólem Enano 15 (Difícil) 15 / 4 Ataca si no hay contraseña. 5 Torreta Sentinel 12 (Trampa) 5 / 3 Inmóvil. Dispara rango. 6 Espíritu Maná 10 (Raro) - / Esp

Restaura maná o quema. 7 Devorador Metal 11 (Medio) 8 / Corr Come equipo (Rompe armas). 8 Araña de Fase 16 (Difícil) 10 / 3 Teletransporte. 9 Bandidos 8 (Fácil) 4 / 1 Huyen si pierden. 10 Cazador Recomp. 15 (Élite) 12 / 4 Usa trampas y gadgets. 11 Wyvern Tundra 18 (Élite) 25 / 5 Vuela y escupe hielo. 12 Elemental Roca 20 (Élite) 30 / 4 Solo daño contundente. 13 Espectro Mina 14 (Difícil) Inc / 1 Solo daño mágico. 14 Grifo Salvaje 17 (Élite) 20 / 4 Posible montura. 15 Basurero Arcano 12 (Medio) 15 / Rnd Efectos mágicos aleatorios. 16 Guardiana Fuente 22 (Jefe) 40 / Mag Protege nodos Ley. 17 Acechador Invisible 19 (Élite) 10 / 6 Invisible siempre. 18 Coloso Obsidiana 26 (Jefe) 60 / 8 Terremotos al andar. 19 Quimera Forja 24 (Jefe) 45 / 3x Fuego, Rayo y Veneno. 20 Dragón Mecánico 30 (Mítico) 100 / 10 Arma guerra antigua.