

TOMO I: EL CÓDICE DE LA VANGUARDIA

Compendio Omnibus de la Campaña "El Cristal de la Montaña" Versión 2.0 - Edición del Bastión

HOJA 1: LOS FUNDAMENTOS

Reglas básicas, economía y progresión.

CAPÍTULO I: LOS AXIOMAS (Filosofía)

1. **Asimetría:** Tú eres el **Protagonista** (Voluntad, Estrategia). Yo soy el **Arquitecto** (Realidad, Consecuencias).
2. **Escasez:** Todo recurso es finito (tiempo, dinero, salud). Gastarlos sabiamente es la clave.
3. **Negociación:** Las reglas guían, la lógica narrativa manda. Si puedes justificarlo, puedes intentarlo.

CAPÍTULO II: LA ECONOMÍA (Los 4 Pilares)

Divisa	Tipo	Uso Principal	Fuente
Reales Líquidos	Mundano	Gastos diarios, salarios, suministros.	Impuestos, comercio.
Bienes de Lujo	Prestigio	Inversiones Macro, Garantías Bancarias.	Minería, Tesoros.
Puntos de Campaña (PC)	Progreso	Subir de Rango, fundar edificios.	Misiones.
Puntos de Valor (VP)	Espíritu	Bonificar Tiradas, Política.	Actos Heroicos.

CAPÍTULO III: MECÁNICA DE RESOLUCIÓN

La Fórmula: Resultado = $1d20 + \text{Rango} - \text{Penalizadores} + \text{Bonificadores}$

• **Éxito:** Resultado \geq Dificultad (CD).

• **CD 5:** Rutinario | **CD 10:** Estándar | **CD 15:** Complicado | **CD 20:** Heroico | **CD 25+:** Imposible.

CAPÍTULO IV: LA ESCALERA DE MAESTRÍA

1. **Novato (I):** Bono +0.
2. **Practicante (II):** Bono +1. (Coste: 2 PC).
3. **Veterano (III):** Bono +2. (Coste: 5 PC).
4. **Maestro (IV):** Bono +3. Desbloquea Sub-rama. (Coste: 10 PC).

5. Gran Maestro (V): Bono +4. Desbloquea Talento Oculto. (Coste: 20 PC).

HOJA 2: LIBRO DE SENDAS (GUERRA Y FORJA)

Especializaciones Marciales y Técnicas.

CAPÍTULO V: ESCUELA DE LA GUERRA

Oficio	Sub-Rama (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) - Elegir 1
1. El Asediador	A. Rompemuros: Ignora reducción daño muros. B. 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	A. Espada Danzante: Esquiva = Contraataque. B. 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. El Vanguardista	A. Estandarte Viviente: Regen moral y +1 Salud. B. Avatar Terror: Enemigos pierden turno (Miedo).	1. Luz Esperanza: Tropas 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 Bestias	A. El Desollador: Doble recurso monstruos. B. 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

Oficio	Sub-Rama (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) - Elegir 1
5. El Arquitecto	A. Const. Maravillas: Genera VP por belleza. B. Urbanista: Mitad	1. Legado Eterno: Atrae Héroes gratis (+1 Recluta). 2. Santuario: Ciudad inmune 1er ataque

Oficio	Sub-Rama (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) - Elegir 1
	mantenimiento, doble pop.	(+1 Defensa). 3. Utopía: Sin consumo comida (-10% Mantenimiento). 4. Ciudad Móvil: Base se mueve (+1 Evasión).
6. Minero Profundo	A. El Industrial: +50% prod, agota mina. B. Joyero 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).
7. El Artificiero	A. Fabricante Masa: Equipa escuadrón x coste 1. B. 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).
8. El Cristalero	A. El Amplificador: Doble potencia, riesgo boom. B. 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).

HOJA 3: LIBRO DE SENDAS (SOMBRA, CORTE Y MISTERIOS)

Especializaciones de Subterfugio, Política y Arcanas.

CAPÍTULO VII: ESCUELA DE LAS SOMBRA

Oficio	Sub-Rama (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) - Elegir 1
9. Maestro Espías	A. La Araña: Visión global enemigos. B. 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

Oficio	Sub-Rama (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) - Elegir 1
		(+1 Letalidad).
10. Contrabandista	A. Corredor Bloqueo: Envíos 100% seguros. B. 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).
11. El Inquisidor	A. El Torturador: Verdad en 1 min (Daño). B. 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).
12. El Saboteador	A. El Demoledor: 1 bomba = 1 edificio. B. El Gremlin: Armas enemigas fallan.	1. Arq. Ruina: Destruye ciudad (+1 Daño Estructura). 2. Fuego Infierno: Radiación perma (+1 Duración). 3. Maldición Máquina: Armas fallan (+1 Fallo Enemigo). 4. Entropía: Pudre comida (+1 Daño Moral).

CAPÍTULO VIII: ESCUELA DE LA CORTE

Oficio	Sub-Rama (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) - Elegir 1
13. Mercader P.	A. El Monopolista : Bloquea recurso rival. B. 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	A. El Libertador: Civiles son soldados. B. El Agitador: In cita 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).
	A. El	1. Hacedor Reyes: Elige sucesor (+1

Oficio	Sub-Rama (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) - <i>Elegir 1</i>
15. Consejero Real	Susurrador: Favor gratis 1/sesión. B. Mano del Rey: Decreto s son Ley.	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	A. Notario Hierro: Cont ratos mágicos. B. 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

Oficio	Sub-Rama (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) - <i>Elegir 1</i>
17. Cirujano Guerra	A. Ángel de Campo: Estabiliza área. B. 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 Vacío	A. Saltador Combate: Teleport corto. B. 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 Tinta	A. El Purificador: Panacea corrupción. B. 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

Oficio	Sub-Rama (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) - Elegir 1
		Absorción).
20. El Arqueólogo	A. El Tecnópata: Activa máquinas. B. El Omniscente: Pregunta al DJ.	<ol style="list-style-type: none"> Despertar Titanes: Mega-estructuras (+1 Activación). Control Maestro: Llave tecnológica (+1 Lealtad). El Omniscente: Pregunta al DJ (+1 Calidad Info). Cronobobina: Ver pasado (+1 Ventaja).

CAPÍTULO IX: ESCUELA DEL COTIDIANO (11 Oficios)

Oficio	Sub-Rama (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) - Elegir 1
17. El Proveedor	A. Logística Perfecta: Ignora penalizadores de carga/distancia. B. Alijo Maestro: Encuentra recurso necesario en 1D6 horas.	<ol style="list-style-type: none"> Mula de Carga: Capacidad de inventario x2 (+1 Carga). Cosecha Rápida: Produce comida en 1/2 tiempo (-1 Día). Maquinaria Agrícola: Produce a escala industrial (+1 Producción). Despensa Infinita: La comida no se pudre (+1 Durabilidad).
18. El Restaurador	A. Cocinero Jefe: La comida otorga +1 Moral temporal. B. Maestro Cervecer: El alcohol cura 1 Daño de Vigor (1 vez/sesión).	<ol style="list-style-type: none"> Banquete Mágico: Cura 1d4 Vigor/Cordura a todo el grupo (+1 Curación). El Confidente: Saca información sensible durante las comidas (+1 Engaño Social). Sabor Eterno: Ingredientes baratos saben a lujo (+1 Lujo). Hogar Seguro: Crea una zona de descanso perfecto (+1 Recuperación).
19. El Obrero	A. Manitas: Repara cualquier objeto sin coste de materiales. B. Construcción Rápida: Reduce el tiempo de construcción a la mitad.	<ol style="list-style-type: none"> Maestro Ebanista: Ignora penalizadores por clima/terreno (+1 Precisión). Ingeniero Civil: Obras públicas irrompibles (+1 Durabilidad). Trabajo en Masa: Contrata mano de obra gratis temporalmente (+1 Recurso). Ojo de Búho: Detecta fallas estructurales y trampas (+1 Percepción).
20. El Sanador	A. Herbolario: Crea antídotos	1. Medicina Alternativa: Ignora la

Oficio	Sub-Rama (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) - Elegir 1
Natural	y ungüentos a mitad de coste. B. Médico de Campo: Estabiliza moribundos en 1 turno.	Peste Verde 1 vez/misión (+1 Resistencia). 2. Farmacia Móvil: Lleva el doble de consumibles medicinales (+1 Capacidad). 3. Conexión Tierra: Cura 1 Cordura al meditar en la naturaleza (+1 Vigor). 4. Cirugía Menor: Cura Daños Menores con un simple chequeo (+1 Éxito Crítico).
21. El Criador	A. Domador de Bestias: Gana la lealtad de cualquier animal en 1D6 horas. B. Explorador de Senderos: Encuentra rutas no mapeadas.	1. Compañero Fiel: Tiene una mascota de combate con vida extra (+1 Daño). 2. Instinto Animal: Nunca falla una tirada de Percepción o Vigor al aire libre. 3. Pista Falsa: Borra el rastro del grupo por completo. 4. Montura Rápida: La velocidad de viaje del grupo se duplica.
22. El Administrador	A. Burocracia Perfecta: Acelera cualquier proceso legal o político. B. Contador Maestro: Administra los Reales sin pérdidas ni errores.	1. Red de Favores: Obtiene un favor de la corte o de la milicia (1 vez/sesión). 2. Planificador: Reduce el coste de cualquier proyecto a la mitad (+1 Economía). 3. Inversión Segura: Obtiene un 10% extra en todos los ingresos de la Cámara. 4. El Escriba: Falsifica cualquier documento oficial (CD 18).
23. El Reciclador	A. Chatarra Útil: Transforma cualquier residuo en material útil. B. Reductor de Impacto: Reduce a la mitad el daño ambiental de la ciudad.	1. El Herrero Verde: Fabrica objetos de baja calidad con basura (+1 Material). 2. Purificador de Maná: Limpia zonas contaminadas con Tinta/Residuos Arcanos. 3. Detector de Tesoros: Encuentra objetos raros en vertederos/ruinas. 4. Reductor de Polvo: Otorga inmunidad a enfermedades por esporas o gases.
24. El Bardo	A. Crónica Épica: Inspira a un pelotón a luchar hasta la muerte (+1 Daño/Moral). B. Melodía Olvido: Hace que un noble o guardia olvide un	1. Canto de Guerra: Las canciones curan (1d4 Cordura/Vigor al grupo). 2. Historia Rúnica: Desbloquea información de ruinas enanas con música (+1 Conocimiento).

Oficio	Sub-Rama (Nivel IV)	Talentos Ocultos (Nivel V) - Elegir 1
	incidente.	<p>3. Satirista Político: Crea opinión pública contra un rival (+1 Intriga).</p> <p>4. Heraldo de la Paz: Detiene el combate con la música (Social CD 15).</p>
25. El Bufón	<p>A. Distracción Fatal: distrae a un enemigo crítico para un ataque aliado.</p> <p>B. Verdad a Burlas: Puede insultar a la realeza sin sufrir castigo.</p>	<p>1. Espejo del Alma: Puede imitar voces y gestos para confundir.</p> <p>2. El Payaso Triste: Revela un secreto incómodo de un noble (+1 Reputación Personal).</p> <p>3. Pista Oculta: La payasada esconde una señal secreta para un aliado (+1 Coordinación).</p> <p>4. Inmunidad Social: Falla cualquier tirada Social sin sufrir consecuencias negativas.</p>
26. El Fetichista	<p>A. Identificador Rúnico: Identifica la función de cualquier objeto rúnico con un toque.</p> <p>B. Coleccionista Obsesivo: Siempre tiene el objeto menor necesario para la situación.</p>	<p>1. Batería Arcana: Utiliza objetos rúnicos rotos como fuentes temporales de maná.</p> <p>2. Esclavo Objeto: Obliga a un objeto rúnico a obedecer su voluntad (CD variable).</p> <p>3. El Catador: Puede sentir el propósito y la historia detrás de un objeto con solo tocarlo.</p> <p>4. Tesoro Oculto: Encuentra 1d4 Reales Líquidos en cualquier ruina/lugar abandonado (+1 Riqueza).</p>
27. El Acompañante	<p>A. El Confidente Íntimo: Obtiene información clave de la pareja durante el acto.</p> <p>B. La Musa: Restaura la Cordura y el Vigor de la pareja más allá de lo normal.</p>	<p>1. La Noche Perfecta: Restaura todos los puntos de Vigor/Cordura del objetivo (1 vez/sesión).</p> <p>2. Inmunidad Social: El cliente nunca revela secretos obtenidos, incluso bajo tortura (+1 Lealtad).</p> <p>3. Terapia Extrema: Cura 1 Daño de Cordura/Vigor Permanente (uso muy limitado).</p> <p>4. La Red: Tiene una red de contactos en la Cámara Central que le da información constante (+1 Intriga).</p>

HOJA 4: ESTADO VITAL Y RELOJES

Gestión de supervivencia y tiempo.

CAPÍTULO X: IMPROVISACIÓN Y ESTADOS

- Ley de la Improvisación:** Justifica tu Oficio o tira 1d20 plano (Suerte).

•**Vigor (Salud):** MÁX 10. CERO = INCONSCIENTE/MUERTE.

•**Cordura (Mental):** MÁX 10. CERO = LOCURA/CORRUPCIÓN.

CAPÍTULO XII: RELOJES DE PROGRESO

•**Reloj de Proyecto (6-8 Pasos):** Se llena con éxitos (Construcción, Investigación).

•**Reloj de Amenaza (4-6 Pasos):** Se llena con fallos/tiempo (Peste, Enemigos). Al llenarse, ocurre el desastre.

HOJA 5: EL GRAN CATÁLOGO DE OBJETOS (CAPÍTULO XI)

Inventario detallado con efectos, precios y mecánicas.

SECCIÓN A: ARMAMENTO Y GUERRA (1-20)

ID	Nombre	Tipo	Efecto / Mecánica
1	Daga de Acero	Ligera	Daño Base. Ocultable.
2	Espada Corta Bastión	Mano	Daño Base +1.
3	Alabarda Guardia	2 Manos	Daño +2. Alcance extra.
4	Martillo Obsidiana	Pesada	Daño +2. Eficaz vs Armadura/Piedra.
5	Ballesta Repetición	Rango	Daño +2. Requiere munición.
6	Varita Azufre	Mágica	Daño +1. +3 vs Tinta/Niófagos.
7	Bastón Rúnico	2 Manos	Daño +1. Canaliza hechizos.
8	Escudo Torre	Escudo	+2 Def. -2 Sigilo.
9	Rodela Mercenario	Escudo	+1 Def. Ligero.
10	Maza Rompehuesos	Mano	Daño +2. Crítico aturde.
11	Armadura Placas	Cuerpo	Resist 2. -3 Agilidad.
12	Cota Malla Ligera	Cuerpo	Resist 1. Sin penalización.
13	Túnica Erudito	Cuerpo	Resist 0. +1 Bolsillo.
14	Capa Viajero	Acc.	Protege frío/lluvia.
15	Casco Minero	Cabeza	Luz manos libres. +1 Vigor (Cabeza).

ID	Nombre	Tipo	Efecto / Mecánica
16	Guanteletas Enanos	Manos	Protege quemaduras/calor.
17	Máscara Peste	Cabeza	+1 Resist Enfermedad.
18	Botas Marcha	Pies	Ignora terreno rocoso.
19	Traje Vacío	Cuerpo	10 min aire en tóxico.
20	Brazales Corte	Acc.	+1 Def. +1 Social.

SECCIÓN B: HERRAMIENTAS (21-50)

ID	Nombre	Oficio	Efecto / Mecánica
21	Gafas Análisis	Erudito	+2 Investigar Magia.
22	Pluma Real	Diplomático	+1 Falsificar/Leyes.
23	Sello Casa	Consejero	Autoridad VIP.
24	Kit Ganzúas	Saboteador	+2 Abrir Cerraduras.
25	Lente Geometría	Arqueólogo	+2 Arq/Mecanismos.
26	Pico Adamantina	Minero	+2 Minar. Indestructible.
27	Brújula Maná	Cam. Vacío	Detecta Nodos Ley.
28	Mapa Frontera	Comandante	+2 Navegación.
29	Libro Mercantil	Mercader	+2 Tasar/Negociar.
30	Martillo Forja	Artíficiero	Reparar en campo.
31	Catalejo Oficial	Comandante	Visión 2 regiones.
32	Balanza Precisión	Mercader	Detecta oro falso.
33	Kit Cirujano	Cirujano	Cura Heridas Graves.
34	Cristal Resonador	Cristalero	Base focos energía.
35	Cuerda Seda	Infiltrador	+2 Escalar.
36	Silbato Mando	Demagogo	Órdenes masivas.
37	Antorcha Fatuo	Explorador	Luz fría sin humo.
38	Saco Térmico	Supervivencia	+1 Vigor al dormir.
39	Piedra Afilar	Guerrero	+1 Daño temp.
40	Diapasón Frec.	Alq. Tinta	Anula Silencio (1 uso).
41	Dados Trucados	Especulador	+2 Azar (Riesgo).
42	Libreta Cifrado	Espía	Mensajes secretos.

ID	Nombre	Oficio	Efecto / Mecánica
43	Fuelle Alquimia	Alquimista	Esparcir gases.
44	Odre Agua	Supervivencia	3 Días agua.
45	Clavos Escalada	Explorador	Anclaje en piedra.
46	Pala Trinchera	Asediador	Cavar defensas.
47	Detector Veneno	Consejero	Vibra si tóxico.
48	Trompeta Guerra	Demagogo	+1 Moral tropas.
49	Pederal/Yesca	Supervivencia	Fuego básico.
50	Llave Maestra	Kaelen	Abre Bóveda Rúnica.

SECCIÓN C: CONSUMIBLES (51-75)

ID	Nombre	Efecto	Coste
51	Vial Maná	+1d4 Cordura (Adictivo).	20 R
52	Ungüento Vera	+2 Vigor (Lento).	5 R
53	Venda Rúnica	Estabiliza moribundo.	15 R
54	Aceite Fuego	Arma fuego 1 combate.	10 R
55	Polvo Azufre	Componente anti-tinta.	2 R
56	Ración Viaje	1 Día comida (Sabe mal).	1 R
57	Elixir Valor	Inmune Miedo 1h.	30 R
58	Antídoto Base	Cura veneno común.	25 R
59	Bomba Humo	Huida instantánea.	15 R
60	Explosivo Minero	Daño estructura masivo.	50 R
61	Flechas (20)	Munición estándar.	5 R
62	Virote Obsidiana	Penetran armadura (5).	2 BL
63	Panacea Rúnica	Cura Peste Verde.	100 R
64	Veneno Sueño	Inconsciencia s/sabor.	40 R
65	Pergamino Msg	Envío mágico corto.	10 R

ID	Nombre	Efecto	Coste
66	Cerveza Enana	+2 Moral, -2 Int.	5 R
67	Estimulante	+2 Vigor temp / Daño.	20 R
68	Agua Bendita (F)	Daño leve no-muerto.	5 R
69	Agua Bendita (R)	Daño grave no-muerto.	50 R
70	Polvo Cegador	Ciega 1 turno.	5 R
71	Tinta Invisible	Mensajes ocultos.	10 R
72	Aceite Lámpara	4h de luz.	2 R
73	Batería Maná	Recarga artefacto.	15 R
74	Sales Olor	Despierta KO.	5 R
75	Esencia Ámbar	+10 Tirada Magia.	1 BL

◆ SECCIÓN D: TESOROS Y EXÓTICOS (76-98)

ID	Nombre	Rareza	Uso / Valor
76	Lingote Oro	Común	1 Bien Lujo (BL).
77	Obsidiana Bruta	Poco Común	Recurso Mina (0.5 BL).
78	Ámbar Gris	Raro	5 BL. Potenciador.
79	Gemas Corona	Muy Raro	20 BL. Ilegal.
80	Contrato Deuda	Único	Lore / Vinculante.
81	Planos Ciudadela	Único	Reduce tiempo constr.
82	Reliquia Ojo	Legendario	Ver través pared 1/día.
83	Estatua Santo	Lujo	Regalo Iglesia (+VP).
84	Seda Araña	Lujo	Material ropa blindada.
85	Vino 100	Lujo	Soborno noble.

ID	Nombre	Rareza	Uso / Valor
	Años		
86	Muestra Tinta	Prohibido	-2 Cordura/turno.
87	Cráneo Niófago	Prohibido	Asusta civiles.
88	Tomo Herejía	Prohibido	Lore prohibido.
89	Semillas Peste	Peligroso	Arma biológica.
90	Cristal Memoria	Arcano	Reproduce pasado.
91	Llave Cripta	Misión	Piedra Güen.
92	Insignia General	Coleccionab le	Histórico.
93	Mapa Corrientes	Arcano	+2 Navegación Maná.
94	Huevo Bestia	Exótico	Mascota/Dinero.
95	Corazón Golem	Arcano	Energía inestable.
96	Carta Chantaje	Intriga	Destruye reputación.
97	Chatarra Trans.	Chatarra	Reparaciones.
98	Cristal Montaña	Mítico	Objetivo Final.



HOJA 7: FICHA DE MANDO

Hoja de registro personal. Imprimir y llenar a lápiz.

DATOS DEL PROTAGONISTA

Nombre: _____	Rango Actual: _____
Oficio: _____	Especialidad: _____
Nivel de Oficio (Bono): +_____	Talento

	Oculto: _____
--	---------------

♥ ESTADOS VITALES

VIGOR (Físico)	CORDURA (Mental)
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

(Máx 10. Tacha el daño) (Máx 10. Tacha la corrupción)

📦 INVENTARIO RÁPIDO (Máx 10 Slots)

1. _____ | 6. _____
2. _____ | 7. _____
3. _____ | 8. _____
4. _____ | 9. _____
5. _____ | 10. _____

💰 TESORERÍA Y RECURSOS

- **Reales Líquidos:** _____ (Gastos diarios)
- **Bienes de Lujo:** _____ (Inversiones / Sobornos VIP)
- **Puntos de Campaña (PC):** _____ / _____ (Actual / Total Ganado)
- **Puntos de Valor (VP):** _____ (Voluntad: Gasta 2 para +1 al dado)

📄 HOJA 8: DIARIO DE OPERACIONES

Espacio para "redactar" el progreso de la sesión.

📅 REGISTRO DE MISIÓN

Objetivo Actual: _____

⌚ RELOJES DE PROGRESO

Proyecto: _____ [] [] [] [] [] (6) **Amenaza:** _____ [] [] [] []
(4)

📝 NOTAS DE CAMPAÑA Y PNJ

• **Aliados Clave:**

_____ :

• **Pistas / Secretos:**

_____ :

_____ :

"La tinta más pálida es mejor que la memoria más retentiva." — Proverbio del Cronista.** |



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	18	20 / 4	Regeneración: 2 HP/turno.

d20	Nombre de la Amenaza	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
	Tinta	(Élite)		
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 (Rutin a)	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).

d20	Nombre de la Amenaza	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
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	80 / 8	Inmune a casi todo.

d20	Nombre de la Amenaza	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
		(Mítico)		



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	Possible montura.

d20	Nombre de la Amenaza	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
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.

HOJA 19.2: BESTIARIO DE FACCIONES (EXPANSIÓN)

🔨 LA HORDA DE HIELO Y HIERRO (Marca Orca - Noroeste)

Guerreros tribales que mezclan fuerza bruta con tecnología carroñera de las ruinas.

d20	Nombre de la Unidad	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
1	Rastreador de la Nieve	8 (Fácil)	4 / 2	Camuflaje: +1 CD Defensa en Nieve/Hielo.
2	Goblin Chatarrero	6 (Rutina)	2 / 1	Robar: Si acierta, roba 1d10 Reales o 1 ítem menor.
3	Guerrero del Hacha	10 (Medio)	6 / 3	Carga: +2 Daño en el primer turno de combate.
4	Lanzador de Brea	10 (Medio)	5 / 2 (Fuego)	Quemar: El objetivo sufre 1 daño extra por turno (2 turnos).
5	Jinete de Lobo Invernal	13 (Medio)	10 / 4	Derribo: Crítico tira al suelo (PJ pierde próximo movimiento).
6	Orco con Mosquete	12 (Medio)	6 / 4 (Rango)	Ruido: -2 al Sigilo, pero ignora 1 punto de Armadura.

d20	Nombre de la Unidad	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
7	Chamán de la Escarcha	14 (Difícil)	8 / Magia	Congelar: CD 12 o el PJ tiene -1 Movimiento (Frío).
8	Berserker Sangriento	15 (Difícil)	12 / 5	Furia: No muere hasta llegar a -5 Vigor.
9	Mecánico de Asedio	11 (Medio)	8 / 3	Sabotaje: +2 Daño contra Estructuras/Máquinas.
10	Ogro con Cañón de Mano	16 (Difícil)	18 / 6 (Área)	Recarga Lenta: Dispara cada 2 turnos, pero daña a 2 objetivos.
11	Asesino del Glaciar	15 (Difícil)	8 / Letal	Apuñalar: Doble daño si ataca por la espalda/sorpresa.
12	Portador del Tótem	14 (Difícil)	10 / Buff	Aura de Guerra: Todos los orcos aliados ganan +1 Daño.
13	Cyborg Primitivo	17 (Élite)	15 / 5	Brazo Pistón: Empuja al objetivo a otra zona (Knockback).
14	Domador de Wyverns	18 (Élite)	12 / 4 + Veneno	Ataque Aéreo: Puede atacar a unidades en retaguardia.
15	Guardia de Hierro Negro	19 (Élite)	20 / 5	Blindado: Reduce todo el daño físico recibido en -1.
16	Orco "Kamikaze"	10 (Trampa)	4 / 10 (Expl)	Detonación: Explota al morir. Daño en área 1d6.
17	Francotirador Carroñero	16 (Difícil)	6 / Letal	Tiro a la Cabeza: Con un 19-20 natural, causa Daño Masivo.
18	Caudillo de la Horda	22 (Jefe)	35 / 6	Grito de Mando: Otorga una acción extra a 1d4 aliados.
19	Tanque de Vapor (Robado)	24 (Jefe)	50 / 8	Arrollar: Ataca a 3 objetivos a la vez. Inmune a veneno.
20	Avatar de Gork (Gigante)	28 (Mítico)	80 / 10	Terremoto: Cada paso obliga a tirar Agilidad o caer al suelo.

🔨 LOS GUARDIANES DE LA FORJA (Marca Enana - Suroeste/Ruinas)

Remanentes de la antigua civilización, autómatas rúnicos y enanos exiliados.

d20	Nombre de la Unidad	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
1	Minero Rezagado	8 (Fácil)	5 / 2	Dureza: Ignora penalizadores por oscuridad/gas.

d20	Nombre de la Unidad	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
2	Araña Mecánica Menor	6 (Rutin a)	3 / 1	Reparación: Puede curar 2 Vigor a otra máquina.
3	Legionario de Túnel	12 (Medio)	8 / 3	Muro de Escudos: +2 CD Defensa si está junto a otro aliado.
4	Ballesteros Rúnico	11 (Medio)	6 / 3 (Perfora)	Virote Perforante: Ignora 1 punto de Armadura.
5	Sacerdote de la Runa	13 (Medio)	8 / Magia	Marca: Un objetivo recibe +1 Daño de todos los ataques.
6	Autómata Guardián	14 (Difícil)	15 / 4	Sin Mente: Inmune a Miedo, Veneno y Control Mental.
7	Alquimista de Fuego	12 (Medio)	6 / 4 (Fuego)	Napalm: Deja un área ardiendo (Daño al entrar).
8	Gólem de Obsidiana	16 (Difícil)	20 / 5	Reflejo Mágico: 50% de devolver hechizos al lanzador.
9	Ingeniero de Combate	10 (Medio)	6 / 2	Torreta: Despliega una torreta automática (1 atq/turno, 5 Vig).
10	Martillo de Asedio	15 (Difícil)	12 / 6 (Aturdir)	Golpe Sísmico: Crítico aturde al objetivo 1 turno.
11	Centinela de Piedra	14 (Trampa)	Invuln / 4	Estatua: Parece roca hasta que atacas. Ataque sorpresa.
12	Exoesqueleto Minero	17 (Élite)	25 / 6	Pinza Hidráulica: Puede destruir cobertura/muros.
13	Maestro de las Llaves	15 (Difícil)	10 / 3	Bloqueo: Puede cerrar puertas mágicamente y dividir al grupo.
14	Draco de Magma (Mecánico)	18 (Élite)	30 / 5 (Fuego)	Aliento: Cono de fuego (3 daño a todos en área).
15	Asesino de las Sombras	16 (Difícil)	8 / 5	Fase: Se vuelve invisible tras atacar.

d20	Nombre de la Unidad	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
)			
16	Torre Móvil	19 (Élite)	40 / 4 (x2)	Fortaleza: Los aliados dentro tienen Cobertura Total.
17	Cristalero Loco	13 (Medio)	6 / Especial	Sobrecarga: Explota cristales cercanos (Daño aleatorio).
18	Rey de la Montaña	23 (Jefe)	45 / 7	Avatar: Se vuelve de piedra (+5 Def) al llegar a 50% vida.
19	Coloso de Bronce	26 (Jefe)	60 / 9	Pisada: Daño en área alrededor de él. Lento pero letal.
20	El Juggernaut (Tanque)	30 (Mítico)	100 / 12	Imparable: Destruye edificios al moverse. Requiere armas de asedio.

LA CORTE DE LA HOJA ETERNA (Marca Élfica - Bosques)

Maestros del sigilo, la naturaleza y la magia antigua.

Rara vez atacan de frente.

d20	Nombre de la Unidad	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
1	Vigía del Bosque	9 (Fácil)	4 / 3 (Arco)	Ojo de Halcón: No tiene penalizador por distancia larga.
2	Duende de las Zarzas	7 (Rutina)	2 / 1	Enredar: El objetivo tira Fuerza o queda Inmóvil.
3	Danzarín de Espadas	12 (Medio)	8 / 4	Esquiva: +2 CD Defensa contra ataques cuerpo a cuerpo.
4	Arquero de Viento	11 (Medio)	6 / 3 (x2)	Disparo Doble: Realiza dos ataques por turno con -2 al dado.
5	Druida de la Bestia	13 (Medio)	8 / Transf.	Forma Oso: Se transforma (+5 Vigor, +2 Daño) en combate.
6	Dryad (Espíritu Árbol)	14 (Difícil)	10 / Magia	Encanto: CD 14 Voluntad o el PJ ataca a sus aliados.
7	Jinete de Ciervo	13 (Medio)	12 / 4	Movilidad: Puede moverse, atacar y moverse de nuevo.

d20	Nombre de la Unidad	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
8	Cazador de Sombras	15 (Difícil)	8 / Veneno	Flecha Somnífera: Si daña, CD 12 Vigor o Inconsciente.
9	Guardián de la Arboleda	16 (Difícil)	18 / 5	Piel de Corteza: Armadura natural (Reduce daño en 1).
10	Mago de la Tempestad	15 (Difícil)	6 / Rayo	Cadena de Rayos: Daña a 3 objetivos cercanos entre sí.
11	Pantera Feérica	12 (Medio)	10 / 4	Desplazamiento: Se teletransporta corto alcance para atacar.
12	Invocador de Enjambres	14 (Difícil)	8 / Especial	Nube de Insectos: Área de daño automático (1/turno) y ceguera.
13	Francotirador Arcano	17 (Élite)	8 / Letal	Flecha Guiada: Ignora cobertura. Nunca falla (salvo pifia).
14	Ent (Pastor de Árboles)	19 (Élite)	40 / 6	Asedio Natural: Doble daño contra estructuras/muros.
15	Campeón de la Hoja	18 (Élite)	20 / 6	Parada Perfecta: Puede bloquear 1 ataque por turno (Daño 0).
16	Espora Viviente	10 (Trampa)	1 / Toxina	Nube Tóxica: Al morir libera gas venenoso (Daño Vigor continuo).
17	Sacerdotisa Lunar	16 (Difícil)	10 / Curación	Luz de Luna: Cura 1d6 a todos los elfos aliados cada turno.
18	Señor de la Cacería	24 (Jefe)	30 / 7	La Presa: Marca a un PJ. Tiene ventaja en todos los ataques vs él.
19	Dragón Verde Joven	25 (Jefe)	50 / Ácido	Aliento Corrosivo: Destruye armaduras (- CD Defensa permanente).
20	Avatar de la Naturaleza	29 (Mítico)	90 / 8	Regeneración: Recupera 10 Vigor por turno si está en tierra.

📄 HOJA 19.3: BESTIARIO DE SOMBRAS Y HUESOS (EXPANSIÓN II)

👑 LA CORTE PÁLIDA (Marca No Muertos Reales - Diplomacia y Magia)

Aristócratas fallecidos que mantienen su conciencia. Valoran la etiqueta por encima de la vida. Son aliados peligrosos.

d20	Nombre de la Unidad	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
1	Sirviente	6	4 / 1	Incansable: Inmune a Fatiga, Veneno y

d20	Nombre de la Unidad	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
	Esquelético	(Rutin a)		Sueño.
2	Heraldo Fantasma	8 (Fácil)	1 / -	Intangible: Solo puede ser dañado por magia o plata.
3	Duelista Decadente	12 (Medio)	8 / 3 (Estoque)	Finta: +2 al Ataque contra humanoides vivos.
4	Guardia de la Cripta	11 (Medio)	10 / 3	Falange: Gana +1 Defensa por cada aliado No Muerto adyacente.
5	Cortesano Vampiro (Menor)	13 (Medio)	10 / 3 (Drenar)	Encanto: CD 12 Voluntad o el PJ no puede atacarle este turno.
6	Músico Fúnebre	10 (Medio)	6 / Debuff	Réquiem: Todos los enemigos sufren -1 a sus tiradas (Auditivo).
7	Caballero sin Cabeza	15 (Difícil)	15 / 5	Terror: Al entrar en combate, CD 12 Voluntad o Miedo.
8	Nigromante Burócrata	14 (Difícil)	8 / Magia	Reanimar: Levanta un esqueleto caído con 1 HP cada turno.
9	Banshee Llorona	16 (Difícil)	8 / Sónico	Alarido: Daño en área (Cono). CD 14 Vigor o Aturrido.
10	Gárgola de Mármol	15 (Difícil)	18 / 4	Piel de Piedra: Reduce daño físico en -2. Vuela.
11	Vizconde Sangriento	17 (Élite)	20 / 5	Regeneración: Recupera 2 Vigor/turno si causa daño cuerpo a cuerpo.
12	Sombra Asesina	14 (Difícil)	6 / 4 (Frío)	Paso de Sombra: Se teletransporta entre sombras (hasta 10m).
13	Jinete Pálido	16 (Difícil)	18 / 5	Carga Etérea: Atraviesa muros y obstáculos sólidos al cargar.
14	Muro de Huesos	12 (Trampa)	20 / -	Barrera: Bloquea el paso. Si se toca, salen lanzas (2 Daño).
15	Alquimista	13	8 /	Gas Cadavérico: Nube tóxica persistente en

d20	Nombre de la Unidad	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
	de la Plaga	(Medio)	Veneno	una zona.
16	Golem de Carne (Mayordomo)	19 (Élite)	30 / 6	Fuerza Bruta: Puede lanzar personajes a otra zona.
17	Escriba de las Almas	15 (Difícil)	6 / Magia	Palabra de Poder: Un PJ pierde su acción estándar (Silencio).
18	La Dama Velada (Jefe)	22 (Jefe)	25 / Psíquico	Posesión: Controla a un PJ durante 1 turno (CD 16 Voluntad).
19	Carruaje Negro	20 (Jefe)	40 / 8	Arrollar: Daña a todos en línea recta. Muy rápido.
20	Rey Exánime (Avatar)	30 (Mítico)	60 / 10	Invulnerabilidad: Solo recibe daño si se destruye su filacteria (presente en escena).

💰 EL GREMIO DE LAS SOMBRAS (Marca Contrabandista - Crimen Organizado)

Dueños del mercado negro. Tienen mejor equipo que el ejército y juegan sucio.

d20	Nombre de la Unidad	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
1	Vigía de Tejado	7 (Rutina)	3 / 1	Alarma: Si no muere en 1 turno, llama a 1d4 refuerzos.
2	Estibador Dopado	9 (Fácil)	8 / 2	Fuerza Química: +1 Daño debido a estimulantes.
3	Rata de Túnel	10 (Medio)	5 / 3	Sigilo: Ataca con Ventaja en oscuridad.
4	Lanzador de Cuchillos	11 (Medio)	6 / 3 (Rango)	Sangrado: Crítico causa 1 daño extra por turno.
5	Granadero Químico	12 (Medio)	6 / Área	Gas Mostaza: Área ciega y daña (Vigor CD 12).
6	Falsificador (Espía)	13 (Difícil)	5 / 2	Disfraz: Parece un aliado o civil hasta que ataca. Sorpresa.
7	Mago Ilegal	14 (Difícil)	8 / Magia	Varita Inestable: Daño alto (1d10) pero con riesgo de fallo (1-5).
8	Matón con Armadura	13 (Medio)	12 / 4	Placas Robadas: Armadura pesada del ejército (Resist 2).
9	Trampero del Gremio	11 (Trampa)	- / 4	Red: Inmoviliza al objetivo (Requiere fuerza para salir).

d20	Nombre de la Unidad	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
)			
10	Médico Clandestino	10 (Medio)	6 / -	Jeringuilla: Cura 4 Vigor a aliados o envenena enemigos.
11	Asesino a Sueldo	16 (Élite)	10 / Letal	Veneno Paralizante: Si daña, el PJ tira Vigor o pierde 1 turno.
12	Bestia de Carga Mutada	15 (Difícil)	20 / 5	Furia Ciega: Ataca al objetivo más cercano (aliado o enemigo).
13	Francotirador con Visor	15 (Difícil)	6 / 5	Tecnología Enana: Ignora penalizadores por cobertura.
14	Saboteador	12 (Medio)	6 / Expl	Bomba Lapa: Pega un explosivo a un PJ (Explota en 1 turno).
15	Capitán de Navío	17 (Élite)	15 / 4	Pistola y Sable: Puede atacar cuerpo a cuerpo y a distancia en el mismo turno.
16	Golem de Chatarra	16 (Difícil)	25 / 4	Inestable: Al morir explota (Daño 4 en área).
17	Subastador de Almas	14 (Difícil)	8 / Magia	Soborno: Ofrece oro al PJ. Si acepta, pierde su ataque (-1 VP).
18	El "Padrino"	20 (Jefe)	20 / 3	Guardaespalda: Redirige el daño recibido a un aliado adyacente.
19	Tanque Caminante (Prototipo)	23 (Jefe)	45 / 8	Lanzallamas: Cono de fuego continuo.
20	Mímico de Tesoro Mayor	18 (Trampa)	25 / 6	Mordisco Letal: Se disfraza de cofre de recompensa legendario.

✳ LOS DESESPERADOS (Marca Bandidos - Caos y Emboscada)

Desertores, campesinos armados y criminales sin código. Peligrosos por su número.

d20	Nombre de la Unidad	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
1	Mendigo Falso	5 (Rutina)	2 / 1	Apuñalada: Ataque sorpresa si el PJ se acerca a ayudar.
2	Perro de Presa Sarnoso	7 (Rutina)	3 / 2	Mordisco: Si acierta, reduce el movimiento del objetivo.
3	Saqueador con Garrote	8 (Fácil)	5 / 2	Golpiza: +1 Daño si hay otro bandido atacando al mismo PJ.
4	Arquero	10	4 / 3	Fuego de Cobertura: Penaliza el

d20	Nombre de la Unidad	Nivel (CD)	Vigor / Daño	Habilidad Especial
	Furtivo	(Medio)		movimiento de los PJ en zona abierta.
5	Incendiario Loco	11 (Medio)	5 / Fuego	Antorchas: Intenta quemar el entorno (pánico).
6	Desertor Veterano	13 (Medio)	10 / 4	Disciplina: Otorga +1 Defensa a bandidos cercanos.
7	Bruto con Mazo	12 (Medio)	15 / 5	Golpe Pesado: -2 a la tirada de ataque, pero daño masivo.
8	Ladrón de Caballos	11 (Medio)	8 / 3	Lazo: Intenta atrapar y arrastrar a un PJ (Fuerza CD 12).
9	Bruja del Camino	14 (Difícil)	6 / Magia	Mal de Ojo: Desventaja en la próxima tirada del PJ.
10	Ogrillón (Mascota)	15 (Difícil)	20 / 6	Estúpido: 50% de probabilidad de no hacer nada cada turno.
11	Trampa de Troncos	12 (Trampa)	- / 6	Aplastamiento: Área. Tira Reflejos o daño masivo.
12	Jefe de Cuadrilla	14 (Difícil)	12 / 4	Llamada: Llama a 1d6 Bandidos básicos (Nivel 1) al combate.
13	Carreta Artillada	16 (Difícil)	18 / 5 (Rango)	Ballesta Pesada: Montada en un vehículo móvil.
14	Asaltacaminos Fantasma	15 (Difícil)	8 / 4	Mito Local: Se dice que no muere. Vuelve a levantarse con 1 HP (1 vez).
15	Caníbal de las Colinas	13 (Medio)	10 / 3	Mordisco Infeccioso: Riesgo de enfermedad (Vigor CD 12).
16	Berserker Drogado	14 (Difícil)	12 / 5	Sin Dolor: No sufre penalizadores por heridas.
17	Escudo Humano	8 (Especial)	4 / -	Cobarde: El bandido usa a un rehén civil como cobertura.
18	Rey de la Carretera	21 (Jefe)	30 / 6	Ejecución: Si un PJ cae inconsciente, lo mata instantáneamente.
19	La Bestia del Pozo	20 (Jefe)	40 / 7	Monstruo: Una criatura del abismo que los bandidos alimentan.
20	Ejército de Desharrapados	25 (Evento)	Horda / 3x	Ola Humana: 20 unidades básicas atacan a la vez. (Combate Masivo).



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).

1d8	Consecuencia
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.

▣ HOJA 8: REGISTRO DE INFRAESTRUCTURAS

Catálogo de Edificios. 1 PC ≈ 400 Reales en esfuerzo/materiales.

🛠 LOGÍSTICA (Básicos)

	Edificio	Coste	Efecto Base	Mejoras (50% Coste)
	Viviendas	2 PC / 600 R	Aloja 50 hab.	A. Aislamiento (Clima) / B. Sótanos (Defensa)
	Granero	3 PC / 900 R	Guarda comida.	A. Silos (Anti-plaga) / B. Ratas Golem (Limpieza)
	Pozo Maná	3 PC / 800 R	Agua/ Maná.	A. Filtro (Veneno) / B. Condensador (Viales)
	Caminos	2 PC / 500 R	+1 Movimiento.	A. Adoquín (Fatiga) / B. Postas (Mensajes)
	Vertedero	2 PC / 400 R	Salud pública.	A. Incinerador (Calor) / B. Reciclaje (Chatarra)

⚔ MILITAR (Defensa)

	Edificio	Coste	Efecto Base	Mejoras (50% Coste)
	Barracones	5 PC / 1.5k R	Aloja tropas.	A. Táctica (+Ini) / B. Armería (-Coste)
	Muralla	8 PC / 3k R	+2 CD Asedio.	A. Matacanes (Ventaja) / B. Glifos (Daño)
	Torre Vigía	4 PC / 1.2k R	Anti-Sorpresa.	A. Ojo Cristal (Noche) / B. Balista (Rango)
	Campo Entr.	6 PC / 2k R	Recluta tropas.	A. Foso (+Vigor) / B. Autómatas (+Ataque)
	Taller Asedio	10 PC / 4k R	Crea Catapulta	A. Explosivos (Área) / B. Acero (+HP)

	Edificio	Coste	Efecto Base	Mejoras (50% Coste)
			S.	

🛠️ INDUSTRIA (Recursos)

	Edificio	Coste	Efecto Base	Mejoras (50% Coste)
	Mina	5 PC / 1.8k R	Materiales.	A. Vagonetas (x2) / B. Profundidad (Gemas)
	Aserradero	4 PC / 1.2k R	Madera rápida.	A. Sierras (Dura) / B. Caldera (Energía)
	Forja Ind.	8 PC / 3k R	Repara equipo.	A. Horno (Obsidiana) / B. Cadena (-Tiempo)
	Condensador	10 PC / 2 BL	Combustible.	A. Batería (Reserva) / B. Purificador (Seguro)
	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 (Ilegal)
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.	8 PC / 3 BL	Pociones.	A. Tóxico (Veneno) / B. Transmutar (Oro)

ID	Edificio	Coste	Efecto Base	Mejoras (50% Coste)
	Alquimia			
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	<p>1. Goteras: El techo cede sobre tu cama. No descansas bien (Fatiga).</p> <p>2. Disputa Vecinal: Pelea de familias. Si medias (Social CD 12), ganas +1 VP.</p> <p>3. El Alijo: Encuentras un saco olvidado bajo una tabla. +10 Reales.</p> <p>4. Fiebre Nocturna: Alguien tose sangre negra. Riesgo de Peste (Vigor CD 10).</p> <p>5. Fiesta Improvisada: La moral está alta. Recuperas +1 Cordura extra.</p> <p>6. El Espía: Notas a un vecino actuando raro. ¿Es un agente del Cronista?</p>
2. Granero Fortificado	<p>1. Plaga de Ratones: Debes cazarla. Si fallas, la ciudad pierde suministros.</p> <p>2. Fermentación: Un barril estalla. El olor impone -1 Moral a la zona.</p> <p>3. Error de Inventario: A tu favor. Consigues +1 Ración de Viaje.</p> <p>4. Moho Verde: Encuentras esporas. Debes quemar una sección</p>

Edificio	Tabla de Eventos (1d6)
	<p>(Peligro Fuego).</p> <p>5. El Gato: Un gato caza una serpiente venenosa justo antes de que te muerda.</p> <p>6. Polizón: Alguien vive aquí ilegalmente. ¿Lo delatas o lo ayudas?</p>
3. Pozo de Maná/Agua	<p>1. Agua Turbia: Sabe a metal. -1 Vigor si bebes hoy.</p> <p>2. Susurros: El maná resuena en el fondo. Oyes una profecía (Pista del DJ).</p> <p>3. Moneda: Alguien tiró una moneda antigua al pozo. Vale 5 Reales.</p> <p>4. Reflejo Oscuro: Ves algo en el agua que no es tu cara. -1 Cordura.</p> <p>5. Agua Bendita: El pozo brilla. Beber cura 1 Daño o 1 Cordura.</p> <p>6. Sequía: El nivel baja repentinamente. Pánico temporal en la ciudad.</p>
4. Red de Caminos	<p>1. Bache: Te tuerces el tobillo en un adoquín suelto. -1 Movimiento hoy.</p> <p>2. Peaje Ilegal: Un guardia corrupto pide soborno. ¿Pagas o peleas?</p> <p>3. Bolsa Caída: Encuentras dinero perdido. +1d20 Reales.</p> <p>4. Carreta Atascada: Ayudar a empujar te otorga +1 Reputación local.</p> <p>5. Mensajero: Un correo herido te da una carta urgente antes de desmayarse.</p> <p>6. Adoquín Enano: Pisás una runa de velocidad activa. Viajas el doble de rápido.</p>
5. Vertedero Controlado	<p>1. Gases Tóxicos: Una nube de metano. Tira Vigor CD 12 o enfermas.</p> <p>2. Chatarra Útil: Encuentras una pieza de metal salvable. +1 Material.</p> <p>3. La Cosa: Una rata mutante gigante te ataca (Combate Fácil).</p> <p>4. Papeles: Información comprometedora sobre un noble tirada en la basura.</p> <p>5. Fuego Químico: Explosión menor. Sufres 1d4 Daño por quemadura.</p> <p>6. Hallazgo Triste: Encuentras un juguete de niño manchado de Tinta. -1 Cordura.</p>

⚔️ II. MILITAR Y DEFENSA

Edificio	Tabla de Eventos (1d6)
6. Barracones	<p>1. Novatada: Broma pesada de los soldados. Tira Físico o Social para aguantar.</p> <p>2. Inspección: Si tu equipo está limpio, ganas respeto. Si no, castigo.</p> <p>3. Dados: Apuestas ilegales. Tira 1d20 vs la Banca (Ganas/Pierdes 10R).</p> <p>4. Pesadilla: Todos los soldados sueñan lo mismo. Mal presagio.</p> <p>5. Veterano: Un viejo soldado te cuenta la debilidad de un monstruo (+Conocimiento).</p> <p>6. Robo: Te falta una daga o ración. Alguien de tu escuadrón es un ladrón.</p>
7. Muralla de	<p>1. Vértigo: Un golpe de viento casi te tira. Gran susto.</p>

Edificio	Tabla de Eventos (1d6)
Piedra	<p>2. Sombra: Ves algo moverse en la niebla fuera de los muros. ¿Real o paranoia?</p> <p>3. Guardia Dormido: Si lo despiertas, te debe un favor. Si lo delatas, asciendes.</p> <p>4. Graffiti Rúnico: Encuentras una runa antigua oculta. +1 Defensa local.</p> <p>5. Disparo: Un explorador enemigo dispara una flecha y huye. Tira Reflejos.</p> <p>6. Puesta de Sol: Una vista hermosa del valle. Recuperas +1 Cordura.</p>
8. Torre de Vigía	<p>1. Falsa Alarma: Tocas la campana por error. Vergüenza pública.</p> <p>2. Humo: Ves señales de humo codificadas de los enemigos a lo lejos.</p> <p>3. Lente Rota: El catalejo se agrieta al usarlo. Requiere reparación.</p> <p>4. Nido: Un Wyvern ha anidado arriba. Hay un huevo (Item raro).</p> <p>5. Frío: El viento corta la piel. -1 Vigor al día siguiente.</p> <p>6. El Ojo: Sientes una claridad táctica absoluta. +1 Iniciativa mañana.</p>
9. Campo Entrenamiento	<p>1. Lesión: Te golpeas el dedo con un arma de madera. -1 Daño hoy.</p> <p>2. Epifanía: Descubres un movimiento nuevo. Ganas +10 XP (o equivalente).</p> <p>3. Rivalidad: Un recluta te reta a un duelo de honor al primer golpe.</p> <p>4. Destrucción: Rompes el muñeco de entrenamiento de un golpe. +1 Moral.</p> <p>5. Maestro: Un instructor invitado te da un consejo (+1 a una tirada futura).</p> <p>6. Barro: Un día horrible de lluvia y golpes. Llegas sucio y cansado.</p>
10. Taller de Asedio	<p>1. Accidente: Un engranaje te aplasta un dedo. 1 Daño.</p> <p>2. Plano Mejorado: Se te ocurre cómo mejorar el alcance (+Rango).</p> <p>3. Grasa: Te manchas la ropa buena de aceite de máquina. -1 Social.</p> <p>4. Explosión: Pruebas pólvora y explota cerca. Sordera 1 hora.</p> <p>5. El Gremlin: Una herramienta desaparece y aparece en otro lado.</p> <p>6. Calibrado: Ajustas una balista perfectamente. Disparo crítico asegurado.</p>



HOJA 10: EVENTOS DE VIDA DIARIA (II)

III. INDUSTRIA Y RECURSOS

Edificio	Tabla de Eventos (1d6)
11. Mina Profunda	<p>1. Derrumbe: Quedas atrapado 1 hora. Claustrofobia (-1 Cordura).</p> <p>2. Veta de Oro: Encuentras una pepita pura. Vale 20 Reales.</p> <p>3. Gas Grisú: Olor a huevos podridos. Prohibido usar fuego/antorchas.</p> <p>4. Canto: La roca vibra. Los enanos dicen que es buen augurio.</p> <p>5. Roto: Tu pico se parte contra una roca dura. Debes pagar uno</p>

Edificio	Tabla de Eventos (1d6)
	<p>nuevo.</p> <p>6. Fósil: Encuentras huesos de algo gigante incrustados en la pared.</p>
12. Aserradero	<p>1. Astilla: Se te clava profundamente. Molestia constante (-1 Concentración).</p> <p>2. Madera Noble: Un tronco resulta ser madera rúnica. +1 Material Raro.</p> <p>3. Hoja Trabada: La sierra se atasca y salta. Tira Reflejos CD 12.</p> <p>4. Espíritu: Un animal te mira desde el linde del bosque y desaparece.</p> <p>5. Fuego: El serrín prende con una chispa. Susto, hay que apagarlo rápido.</p> <p>6. Aroma: El olor a cedro es relajante. Descanso perfecto (+Vigor).</p>
13. Forja Industrial	<p>1. Golpe de Calor: Te desmayas por la temperatura del horno.</p> <p>2. Temple: Mejoras el filo de tu arma (+1 Daño durante 1 misión).</p> <p>3. Quemadura: Una chispa te da en el ojo. Desventaja en Percepción.</p> <p>4. Carbón Húmedo: El fuego no tira. Día improductivo.</p> <p>5. Marca: Encuentras el sello de un herrero legendario en el yunque.</p> <p>6. Canto: Los herreros golpean al unísono. Inspirador (+Moral).</p>
14. Condensador Maná	<p>1. Radiación: Tu piel brilla azul. Tira Vigor o sufres mutación cosmética.</p> <p>2. Sobrecarga: Batería llena. Obtienes 1 Vial de Maná gratis.</p> <p>3. Zumbido: El ruido te taladra la mente. -1 Inteligencia hoy.</p> <p>4. Estática: Todo lo que tocas te da calambre doloroso.</p> <p>5. Visión: Ves las líneas ley por un momento. +2 a Detectar Magia.</p> <p>6. Vacío: La máquina se para en seco. Silencio aterrador.</p>
15. Estación de Vías	<p>1. Retraso: El transporte no llega. Pierdes medio día de tiempo.</p> <p>2. Polizón: Encuentras a alguien escondido en la carga.</p> <p>3. Carga Perdida: Cae una caja. Puedes robarla (Riesgo) o devolverla.</p> <p>4. Reparación: Un carril está roto. Tienes que ayudar a arreglarlo (Físico).</p> <p>5. Tren Fantasma: Se dice que pasa una vagoneta vacía a medianoche...</p> <p>6. Correo: Llegan suministros y cartas frescas. +1 Moral al grupo.</p>

💰 IV. COMERCIO Y SOCIEDAD

Edificio	Tabla de Eventos (1d6)
16. Mercado Central	<p>1. Carterista: Te roban 1d10 Reales. Tira Percepción para notarlo.</p> <p>2. Oferta: Consigues suministros a mitad de precio hoy.</p> <p>3. Podrido: Compras comida en mal estado sin darte cuenta (Riesgo enfermedad).</p> <p>4. Agitador: Un político da un discurso contra los líderes de la ciudad.</p> <p>5. Exótico: Un mercader trae un objeto que no es de este continente.</p> <p>6. Apuestas: Pelea de animales o dados en un callejón.</p>
17. Banco /	1. Error (-): Dicen que debes dinero. Tienes que demostrar que no.

Edificio	Tabla de Eventos (1d6)
Prestamista	<p>2. Error (+): Te ingresan 20 Reales por error. ¿Te los quedas?</p> <p>3. Atraco: Justo cuando entras, intentan robar el lugar.</p> <p>4. Interés: Tus inversiones dan fruto. +5% a tus Reales ahorrados.</p> <p>5. Falsificación: Te intentan dar cambio falso. Tira Inteligencia.</p> <p>6. Usurero: Un tipo siniestro te ofrece un préstamo "sin preguntas".</p>
18. Taberna	<p>1. Pelea: Una botella vuela hacia tu cabeza. Esquiva o recibe 1 Daño.</p> <p>2. Rumores: Te enteras de la ubicación de un tesoro (Pista).</p> <p>3. Aguada: La cerveza es terrible. -1 Moral.</p> <p>4. Bardo: Una canción épica te llena de valor. +1 VP.</p> <p>5. Juego: Ganas a las cartas a un local. Se enfada mucho.</p> <p>6. Resaca: Bebiste demasiado. -1 a todas las tiradas mañana.</p>
19. Muelle Aéreo	<p>1. Viento: Una caja cae desde una grúa. Tira Reflejos.</p> <p>2. Contrabando: Te ofrecen pasar un paquete ilegal por dinero rápido.</p> <p>3. Piratas: Avistamiento de nave hostil. Alarma general.</p> <p>4. VIP: Un noble rico necesita un guía local. Paga bien.</p> <p>5. Vértigo: Mirar abajo te marea excesivamente.</p> <p>6. Noticias: Llega un periódico de la Capital. Lore del mundo exterior.</p>
20. Embajada	<p>1. Insulto: Ofendes a un dignatario sin querer. -Reputación.</p> <p>2. Fiesta: Invitación a un banquete. Comida gratis y contactos.</p> <p>3. Espionaje: Encuentras un documento secreto olvidado en una mesa.</p> <p>4. Espera: La burocracia es infernal. Pierdes 4 horas sin hacer nada.</p> <p>5. Regalo: Te dan una baratija cultural como muestra de buena fe.</p> <p>6. Romance: Alguien de la corte se fija en ti. Posible trama amorosa.</p>

💡 V. CIENCIA Y EDIFICIOS ÚNICOS

Edificio	Tabla de Eventos (1d6)
21. Biblioteca	<p>1. Corte: Te cortas con la página de un libro envenenado. 1 Daño.</p> <p>2. Tomo Raro: Descubres un hechizo o receta de crafteo nueva.</p> <p>3. Polilla: Un insecto gigante se come el libro que leías. Destruye info.</p> <p>4. Fantasma: El bibliotecario espectral te manda callar. (Miedo).</p> <p>5. Mapa: Cae un mapa del tesoro de un libro viejo.</p> <p>6. Siesta: Es el lugar más tranquilo. Recuperas +2 Cordura.</p>
22. Hospital	<p>1. Contagio: Te cruzas con un infectado. Tira Vigor o enfermas.</p> <p>2. Medicina: Te regalan un ungüento o venda extra.</p> <p>3. Gritos: Alguien sufre una amputación sin anestesia. -1 Cordura.</p> <p>4. Milagro: Un paciente desahuciado se cura. +1 VP.</p> <p>5. Robo: Alguien roba cadáveres de la morgue por la noche.</p> <p>6. Dr. Loco: Un médico quiere hacerte un chequeo "experimental".</p>
23. Lab. Alquimia	<p>1. Explosión: ¡BOOM! Sales con la cara negra de hollín y aturdido.</p> <p>2. Eureka: Creas una poción aleatoria por error (Tira en tabla objetos).</p> <p>3. Gas: Fuga de gas de la risa. Te ríes sin control 1 hora.</p> <p>4. Polvo: Encuentras polvo de diamante/oro en el suelo. Valioso.</p>

Edificio	Tabla de Eventos (1d6)
	<p>5. Mutación: A una rata del laboratorio le salen alas de murciélagos.</p> <p>6. Ácido: Se te cae un vial. Tu bota se derrite (Equipo Dañado).</p>
24. Observatorio	<p>1. Niebla: No se ve nada esta noche. Tiempo perdido.</p> <p>2. Cometa: Un augurio de guerra en el cielo. +1 Daño a todos mañana.</p> <p>3. El Vacío: Miras al abismo y algo te devuelve la mirada. -1 Cordura.</p> <p>4. Alineación: Los astros favorecen la magia. +1 a Hechizos mañana.</p> <p>5. Limpieza: Pasas horas limpiando la lente gigante. Aburrido.</p> <p>6. Mensaje: Recibes coordenadas estelares de una ubicación secreta.</p>
25. Santuario	<p>1. Silencio: Rezas y no sientes nada. Dudas de tu fe.</p> <p>2. Bendición: Te sientes ligero. +1 Agilidad durante 1 hora.</p> <p>3. Robo: Alguien ha robado el cepillo de las ofrendas.</p> <p>4. Lágrimas: La estatua llora sangre o aceite. ¿Milagro o Maldición?</p> <p>5. Fanático: Un loco te persigue predicando el fin del mundo.</p> <p>6. Paz: Meditación profunda. Recuperación completa de Cordura.</p>
26-30. Edificios Únicos	<p>1. Fallo Crítico: El edificio deja de funcionar. Pánico en la ciudad.</p> <p>2. Visitante: El Regente o un General inspecciona el lugar.</p> <p>3. Sabotaje: Encuentras una bomba o runa corrupta instalada.</p> <p>4. Poder: El edificio otorga su beneficio doble esta sesión.</p> <p>5. Voces: La estructura habla de sus constructores enanos.</p> <p>6. Resonancia: Tu llave maestra brilla cerca. Se abre una sala secreta.</p>



HOJA 11: SALARIOS Y ASIGNACIÓN DE CÁMARA (FINAL)

💡 CAPÍTULO XVII: ASIGNACIÓN DE CÁMARA (Modificadores Reescalados)

Cámara de Asignación	Modificador al Salario Base	Riesgo y Prestigio
1. Cámara de Mando	+55 R	Alta Burocracia y Estrategia. Acceso directo a Kaelen.
2. Túneles de Defensa / La Marca	+85 R	Zona de Máximo Riesgo. Frente industrial del taller rúnico.
3. Patio de Entrenamiento (Frente)	+45 R	Exposición constante al combate y manejo de reclutas.
4. Cámara del Hospital	+30 R	Servicio vital, pero menor riesgo directo que las trincheras.
5. Red de Barracones	+15 R	Logística, intendencia y alojamiento.

Cámara de Asignación	Modificador al Salario Base	Riesgo y Prestigio
		Poca exposición.
6. Cámara Central (Taberna)	-10 R	Rol Social/Comercial. Seguridad baja; alto beneficio en pericias.

CAPÍTULO XVIII: SALARIO POR ESPECIALIDAD (R/Mes)

Salario Final = Base + Modificador de Cámara.

Oficio Clave	Base (R/M es)	T. Defensa (+85 R)	Mando (+55 R)	Hospital (+30 R)	Barracones (+15 R)	Taberna (-10 R)
Guerra (1-4)	195 R	280 R	250 R	225 R	210 R	185 R
Forja (5-8)	165 R	250 R	220 R	195 R	180 R	155 R
Sombras (9-12)	140 R	225 R	195 R	170 R	155 R	130 R
Corte (13-16)	165 R	250 R	220 R	195 R	180 R	155 R
Cotidiano (17-27)	150 R	235 R	205 R	180 R	165 R	140 R
Misterios (28-31)	195 R	280 R	250 R	225 R	210 R	185 R



HOJA 13: LA BÓVEDA DE LA CORTE (COSTES FINALES)

Catálogo de Reliquias y Decretos de Alto Nivel

CAPÍTULO XXI: RELIQUIAS Y BIENES DE LUJO (30 Artículos)

Los Bienes de Lujo (BL) son objetos raros, tecnologías de última generación o armas de prestigio que otorgan ventajas directas.

#	Artículo	Tipo	Coste (BL)	Efecto Mecánico
1	Máscara del Demagogo Mejorada	Político	10 BL	+5 a la tirada social para iniciar una revuelta o cambiar la Moral.
2	Reloj de Arena	Táctico	15 BL	Permite a un escuadrón actuar dos veces en un turno de combate, 1 vez/sesión.

#	Artículo	Tipo	Coste (BL)	Efecto Mecánico
	Rúnico Maestro			
3	Amuleto del Desasosiego	Psíquico	15 BL	Reduce la Cordura de un enemigo de CdM en 2D4 antes de la misión.
4	Pergamino de Resurrección	Místico	30 BL	Una única carga. Revive a un Héroe muerto (uso limitado a 1 por Campaña).
5	Gema de Recarga Arcana	Tecnológico	20 BL	Restaura el uso de una Habilidad de Nivel V (Talento Oculto) en el campo.
6	Capa de Evasión (Tinta)	Sombra	25 BL	Otorga Evasión Perfecta (ignora 1 ataque) de un ataque basado en Tinta del Silencio.
7	Proyector Holográfico Reforzado	Ingeniería	10 BL	Crea una distracción que cuenta como un pelotón de élite (no sufre daño).
8	Vial de Panacea Rúnica Pura	Sanador	20 BL	Cura todo el Daño de Vigor y 1 Daño de Cordura permanente.
9	Montura Rápida (Quimera)	Logística	30 BL	Duplica la velocidad de viaje de la Vanguardia en el próximo tramo del mapa.
10	Armadura Rúnica Indestructible	Guerra	50 BL	Otorga Invulnerabilidad (reduce el primer punto de daño a 0) en una escena de combate.
11	Dron Explorador Maestro	Tecnológico	20 BL	Revela el 100% de las amenazas y trampas en la próxima zona de exploración.
12	Sello de Contrato Divino	Político	10 BL	Garantiza que un PNJ de la Corte mantendrá un favor o acuerdo, bajo pena de Infamia.
13	Lanza de Energía Pura	Arma	30 BL	+20 de Daño a cualquier criatura de la Peste Verde o no-muerto de Tinta.
14	Mapa Ancestral	Exploración	10 BL	Revela la ubicación de un Cristal Resonador Maestro o el camino a la Séptima Cámara.
15	Núcleo de Obsidiana	Material	20 BL	Material para una mejora crítica del Teletransporte o de una Máquina de Asedio.

#	Artículo	Tipo	Coste (BL)	Efecto Mecánico
	Enorme			
16	Tomo de la Tinta Pálida	Místico	35 BL	Desbloquea un Talento Oculto de la Escuela de Misterios inmediatamente.
17	Cristal de Teleportación	Logística	25 BL	Permite el Teletransporte inmediato de 1 a 3 personajes a una ubicación conocida.
18	Botas de Levitación (Enanas)	Movimiento	15 BL	Ignoran el terreno difícil y las trampas de suelo.
19	Corazón de Golem Rúnico	Ingeniería	40 BL	Permite la construcción de un edificio sin coste de PC o R. L.
20	Plano de la Ciudadela Perdida	Exploración	15 BL	Revela la disposición de las ruinas bajo Gunich (Ignora todas las tiradas de Percepción en la ciudad).
21	Caja Fuerte Indetectable	Sombra	10 BL	Otorga un slot de inventario que no puede ser detectado, robado o confiscado.
22	Cadenas del Cautiverio	Místico	30 BL	Permiten capturar y retener temporalmente a un PNJ enemigo de alto rango.
23	Guantelete de la Forja	Forja	20 BL	Otorga Bono +3 permanente a todas las tiradas de reparación e ingeniería.
24	Sinfonía de la Anarquía	Político	15 BL	Genera una Revuelta Menor en una facción o asentamiento enemigo.
25	Vial de Maná Púrpura	Místico	35 BL	Otorga 10 usos del Talento Oculto de cualquier escuela (Temporal).
26	Escudo de Energía	Guerra	25 BL	Otorga +5 Defensa al personaje que lo porte durante la próxima sesión.
27	Lente de Cronovisión	Tecnológico	45 BL	Permite ver un evento clave del pasado (Pista crítica del DJ, 1 uso).
28	Muestra de Tinta Neutralizada	Ciencia	10 BL	Útil para el Alquimista Tinta, permite crear un antídoto temporal.
29	Capa del Bufón de la Corte	Sombra/ Corte	15 BL	Doble beneficio en tiradas de Engaño y Social en la Cámara Central.
30	Llave de las Cámaras (Única)	Exploración	50 BL	Desbloquea el acceso a todas las Cámaras selladas en el Bastión (incluida la Séptima).

CAPÍTULO XXII: DECRETOS Y FAVORES NARRATIVOS (15 Favores)

Los Favores Narrativos ahora se adquieren con la divisa de prestigio: **Bienes de Lujo (BL)**.

NOTA DE PROGRESIÓN DE COSTE: Debido a la tensión burocrática en la Corte, el uso repetido de cualquier Favor Narrativo aumenta su coste base (BL) progresivamente:

- **1er Uso:** 100% (Coste Base listado)
- **2do Uso:** 150% del Coste Base
- **3er Uso:** 290% del Coste Base
- **4to Uso en adelante:** 400% del Coste Base

#	Favor	Tipo	Coste (BL)	Efecto Mecánico
31	Amnistía Total y Rápida	Político	15 BL	Elimina cualquier penalizador de Infamia actual del personaje y otorga +1 Reputación.
32	Decreto de Movilización Forzada	Militar	25 BL	Obtienes 5 Escuadrones de Refuerzo de Élite al instante, ignorando costes de reclutamiento.
33	Purga Burocrática	Intriga	18 BL	Elimina o neutraliza a un PNJ político rival o a un líder de facción problemático.
34	Suministro Crítico Ilimitado	Logístico	22 BL	Recibe una entrega masiva de Recursos Clave (Maná, Metal o Comida) en el Bastión, para uso inmediato y sin límite.
35	Apoyo Médico Arcano	Sanador	17 BL	Todos los Héroes son curados al instante de todo Daño Permanente (Físico o Mental).
36	Manipulación Moral Global	Social	15 BL	Aumenta la Moral de la Vanguardia en +2 y reduce la del enemigo en -2.
37	Línea de Suministro Perfecta	Logístico	20 BL	Garantiza que la próxima entrega vital o expedición de la Vanguardia llegue al objetivo sin peligro o penalizaciones.
38	Crédito Ilimitado de la Capital	Financiero	150 BL	Te permite gastar 2,000 R. L. más allá de tu saldo actual (Deuda de la Corte).
39	Acceso al Ingeniero Jefe Borin	Técnico	20 BL	Pones al Ingeniero Jefe Borin a trabajar para ti, reduciendo a la mitad el tiempo de reparación del Teletransporte o cualquier máquina crítica.
40	Licencia de Excavación	Exploración	22 BL	Acceso total a cualquier ruina o tumba enana, ignorando todas las restricciones legales.

#	Favor	Tipo	Coste (BL)	Efecto Mecánico
	Irrestricta			
41	Acusación de Alta Traición	Intriga	30 BL	Permite encarcelar o ejecutar a un PNJ clave de la Corte (sujeto a 1 tirada de Engaño/Intriga de CD 15).
42	Guardia Pretoriana de Élite	Militar	35 BL	Recibes una escolta de 5 Guardias de Élite que te protegen durante toda una misión.
43	Desvío de Alto Mando Enemigo	Táctico	40 BL	La Corte o tus espías fuerzan el desvío de un líder militar enemigo de tu objetivo principal (una vez por campaña).
44	Asistencia del Heraldo Enano	Técnico	270 BL	El Heraldo Enano te aconseja sobre la Tecnología Enana , otorgando Bono +3 permanente a la habilidad de Tecnología/Ingenio.
45	Activación de Puesto Clave	Campaña	30 BL	Activa instantáneamente un Puesto de Maná o Puesto Faro en el mapa que ya haya sido explorado.

HOJA 19: REFERENCIA MAESTRA DE MARCAS (32 IDs)

Catálogo Consolidado de Ubicaciones y Amenazas Dinámicas

PRETEXTO NARRATIVO: LA NATURALEZA DEL MANÁ LÍQUIDO

Las regiones de la 1 a la 19 son **ubicaciones fijas** (ciudades, montañas, ruinas clave). Sin embargo, la inestabilidad del Maná Líquido en Odiseam provoca que las facciones (Marcas de la 20 a la 32) no se queden quietas. La aparición de una Marca de Conflicto en una región no fija está determinada por el sistema D10/D8 (Hoja 18), reflejando el movimiento y la presión impredecible sobre el frente.

I. UBICACIONES FIJAS (Estructura Geográfica y Logística)

Estas marcas representan puntos del mapa permanentes y no están sujetas a la tirada D10/D8.

ID	Marca / Ubicación	Rol en la Campaña
1	Desembarco de la Luz	Capital / Sede de la Corte

ID	Marca / Ubicación	Rol en la Campaña
2	Transbordadores Rúnicos	Infraestructura Enana / Transporte
3	Ciudadela	Asentamiento Fortificado Grande
4	Aldea / Villa	Pequeño Asentamiento Civil
5	Fortaleza	Puesto Militar de Defensa
6	Gran Ciudad	Ciudad Capital / Centro Civil
7	Presas Raras	Ubicación de Recursos Únicos
8	Tesoros	Puntos de Búsqueda / Alto Valor
9	Punto de Interés / Ruta Comercial	Rutas de Suministro / Comercio
10	Pozo de Maná	Fuente de Energía / Recarga Mágica
11	Santuario/Templo	Refugio de Cordura / Base Religiosa
12	Puesto de Vigía/Torre	Puntos Estratégicos de Observación
13	Puerto Marítimo/Fluvial	Nudos de Transporte Naval
14	Marca Misteriosa / Ruinas Antiguas	Puntos de Interés Inexplicados
15	Fuente de la Vida/Curación	Puntos de Recuperación
16	Círculo de Piedras/Ritual	Lugares de Poder Mágico / Cultos
17	Puesto de Exploración	Base Temporal de Mapeo
18	Mina Abandonada/Activa	Ubicación de Recursos Minerales
19	Portal Dimensional/Rift	Transporte Mágico / Invasión Planares

II. MARCAS DE CONFLICTO (Amenazas Dinámicas D10/D8)

Estas 14 marcas representan facciones, plagas o conflictos cuyo impacto se determina aleatoriamente con las reglas de **Hoja 18**.

ID	Marca de Conflicto	Rol en la Campaña
20	Marca Orca	Hostilidad Militar
21	Marca Ogra	Hostilidad de Fuerza Bruta
22	Marca de No Muertos Reales	Facciones N.M. Amistosas/Carismáticas
23	Marca Enanos	Tecnología Rúnica/Infraestructura
24	Marca Elfos	Territorios/Presencia Élfica
25	Marca Contrabandistas	Rutas Clandestinas / Mercado Negro

ID	Marca de Conflicto	Rol en la Campaña
26	Marca Infernal	Presencia Demoníaca / Cultos
27	Marca Elemental	Inestabilidad Mágica / Fuerzas Naturales
28	Campamento de Bandidos	Puntos de Conflicto Social / NPC Hostiles
29	Guarida de Monstruo	Zona de Caza Peligrosa
30	Bosque Encantado/Oscuro	Zonas de Magia Salvaje
31	Plaga Verde	Amenaza Biológica (Salud y Logística)
32	Escuela del Silencio / Tinta	Amenaza Primaria (Maestro Cronista, Corrupción)

📄 HOJA 18.1: INTENSIDAD DE MARCAS (Página 1 de 2)

1 MARCA ORCA

🏡 TERRITORIO HUMANO (D10)

D10	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).
6	Incursión Orco corta la línea de comunicación de la Antena.	Pérdida de Recursos -1 Maná y -1 Metal.
7	Un grupo de élite Orco ataca el Patio de Entrenamiento.	El Patio de Entrenamiento es inutilizable por 1 sesión.
8	El Jefe de Guerra Orco reta a un duelo en la Muralla.	Si se acepta: Tirada de Combate Élite de Alto Riesgo.
9	Ataque Masivo coordinado en la Muralla Norte.	Pérdida de Recursos -3 (a elegir por el DJ).
10	INVASIÓN CRÍTICA. Un Jefe de Guerra irrumpie en el Bastión.	Evento de Campaña Crítico: Combate contra PNJ de Nivel V.

TERRITORIO EXTERIOR (D8)

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Rumores de una nueva migración Orco.	Gasto de 1 día de movimiento.
2	Se encuentran herramientas de asedio primitivas abandonadas.	Desbloqueo de Misión de Reconocimiento (Ganancia de 1 PC).
3	Un pequeño campamento Orco cerca del Bosque Inmenso.	Obtienes 50 R. L. o 1 Punto de Valor (VP).
4	Descubrimiento de una mina Orco que explota materiales comunes.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en Acero.
5	Un grupo de Orcos está bloqueando una ruta comercial en el Cañón.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 2 PC).
6	Descubrimiento de un Campamento Orco con esclavos humanos (rescate).	Desbloqueo de Misión de Rescate (Ganancia de 2 VP).
7	Base de Operaciones. Fortaleza Orco cerca del Paso del Desierto.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Se encuentra la ubicación del Jefe de Guerra Orco Principal.	Evento de Campaña Crítico: Desbloqueo de Misión de Nivel V.

MARCA OGRA

TERRITORIO HUMANO (D10)

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Huellas gigantes cerca de una Granja de la Regencia. Falsa alarma.	Penalización 0.
2	Un Ogra solitario es avistado y huye.	Moral del Bastión -1.
3	Un Ogra destruye un silo de grano en las Regencias.	Coste de PC +1.
4	Un grupo de Ogros ataca una caravana de suministros.	Daño a la Infraestructura -1 (afecta al suministro).
5	Un Ogra Élite logra entrar en los Túneles de Defensa.	El Túnel afectado requiere 1 sesión de reparación.
6	Intento de los Ogros de minar la Muralla Oeste.	Pérdida de Recursos -2 Metal.
7	Los Ogros causan pánico en la Cámara Central.	Penalización a tiradas Sociales en la Cámara Central.
8	Un Jefe Ogra de Guerra captura al General Borin.	Desbloqueo de Misión de Rescate Crítica.

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
9	Ataque Masivo en el Puerto Marítimo.	Pérdida de Recursos -3 (a elegir por el DJ).
10	INVASIÓN CRÍTICA. Un Ogra Colosal irrumpen en la Séptima Cámara .	Evento de Campaña Crítico: Combate contra PNJ de Nivel V.

TERRITORIO EXTERIOR (D8)

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentra un gran camino destrozado. Posibles huellas de Ogros.	Gasto de 1 día de movimiento.
2	Un grupo de exploradores encuentra una guarida de Ogros Menores.	Desbloqueo de Misión de Reconocimiento (Ganancia de 1 PC).
3	Se encuentra un pequeño tesoro de Ogros.	Obtienes 50 R. L. o 1 Punto de Valor (VP).
4	Descubrimiento de una ruta de migración Ogra.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en Acero.
5	Una facción Ogra está atacando una de las Marcas Élficas.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 2 PC).
6	Descubrimiento de un Ogra Colosal durmiendo.	Desbloqueo de Misión de Rescate (Ganancia de 2 VP).
7	Base de Operaciones. Se encuentra el asentamiento de una tribu Ogra.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
8	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)

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentra una nota codificada en la Capital.	Penalización 0. Requiere tirada de Misterios (CD 10).
2	Un PNJ recibe un mensaje sellado, solicitando un encuentro neutral.	Moral del Bastión +1.
3	Un emisario solicita acceso a un antiguo archivo de Poblenares.	Ganancia de 50 R. L. por el acceso.
4	Descubrimiento de una ruta de contrabando operada por los N.M.R.	Obtienes 1 Punto de Valor (VP) si se utiliza la ruta.

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
5	El emisario ofrece asistencia militar en un conflicto exterior.	Ganas 1 Escuadrón de N.M.R. para 1 sesión.
6	Los N.M.R. ofrecen un servicio médico arcano para curar heridas de Tinta.	Cura 1 Daño de Cordura permanente.
7	Ofrecen proteger una ruta de suministro clave.	El Suministro Crítico Ilimitado (ID 34, Hoja 13) es 1 BL más barato en la próxima compra.
8	Un Noble N.M.R. visita la Cámara Central para influir en la política.	Penalización a tiradas Sociales de la Corte (CD +1).
9	Amenaza de Alianza Rota. Exigen acceso a la Séptima Cámara.	Pérdida de 3 VP si se niega el acceso.
10	FAVOR ETERNO CRÍTICO. El PNJ se ofrece como aliado permanente.	Evento de Campaña Crítico: Ganas 5 BL y +10 VP.

TERRITORIO EXTERIOR (D8)

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentran símbolos que indican respeto por los N.M.R.	Gasto de 1 día de movimiento.
2	Un grupo de N.M.R. está luchando contra una Marca Infernal.	Desbloqueo de Misión de Reconocimiento (Ganancia de 1 PC).
3	Se encuentra un antiguo campamento de los N.M.R. con suministros abandonados.	Obtienes 50 R. L. o 1 Punto de Valor (VP).
4	Descubrimiento de una mina o recurso que los N.M.R. están dispuestos a compartir.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en cualquier recurso.
5	Los N.M.R. ofrecen un pacto de no agresión en un territorio en disputa.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 2 PC).
6	Descubrimiento de una base de N.M.R. con información sobre el Maestro Cronista.	Desbloqueo de Misión de Rescate (Ganancia de 2 VP).
7	Base de Operaciones. Fortaleza de los N.M.R. con un PNJ clave.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Se descubre la Cripta Ancestral de su Rey.	Evento de Campaña Crítico: Obtienes un ítem de 1 BL.

4 MARCA ENANOS

TERRITORIO HUMANO (D10)

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Falla de energía menor en la Red de Barracones. Arreglo fácil.	Penalización 0. Tirada de Forja (CD 10) para ganar 50 R. L.
2	Un sensor rúnico detecta actividad en la red de Teletransporte inactiva.	Moral del Bastión +1.
3	El Ingeniero Borin necesita un componente específico para una mejora menor.	Gasto de 50 R. L. para completar la mejora.
4	Un antiguo autómata de la Era de la Forja se reactiva en Cantón.	Coste de PC +1.
5	Una mina abandonada bajo el Bastión se inunda por una falla de bombeo enana.	Daño a la Infraestructura -1 (afecta al Maná).
6	El Heraldo Enano exige acceso a la Cámara de Mando.	Pérdida de Recursos -2 Metal (si se le niega el acceso).
7	La Séptima Cámara necesita mantenimiento crítico para evitar una explosión.	El Teletransporte es inutilizable por 1 sesión.
8	La Corte ordena la venta de secretos tecnológicos enanos.	Desbloqueo de Misión de Intriga/Sabotaje.
9	Falla Crítica del Teletransporte. Bloqueo total.	Pérdida de Recursos -3 Obsidiana.
10	FAVOR CRÍTICO. El Heraldo Enano revela una solución tecnológica clave.	Evento de Campaña Crítico: Ganas 5 BL y +10 VP.

TERRITORIO EXTERIOR (D8)

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentra un pequeño taller enano abandonado en una ruina.	Gasto de 1 día de movimiento.
2	Descubrimiento de un plano de mejora para una máquina de asedio.	Desbloqueo de Misión de Reconocimiento (Ganancia de 1 PC).
3	Se encuentra un caché de Obsidiana Rúnica listo para la recolección.	Obtienes 50 R. L. o 1 Punto de Valor (VP).
4	El grupo activa un antiguo sistema de defensa rúnico.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en Tecnología.
5	Descubrimiento del Secreto del Resonador, pero está custodiado por un golem.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 2 PC).
6	Se encuentra una fuente de Tinta del Silencio en un recipiente de contención enano.	Desbloqueo de Misión de Rescate (Ganancia de 2 VP).

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
7	Base de Operaciones. Se encuentra el camino oculto a Pico Madre.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Descubrimiento del Martillo Rúnico (Contrarresonador).	Evento de Campaña Crítico: Obtienes un ítem de 1 BL.

5 MARCA ELFOS

TERRITORIO HUMANO (D10)

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentra un amuleto élfico de protección.	Penalización 0.
2	Los Elfos solicitan ayuda para purificar un Manantial de Maná.	Moral del Bastión +1.
3	Un emisario Élfico ofrece conocimiento sobre la Peste a cambio de información.	Ganancia de 50 R. L. (por la información).
4	Una facción élfica menor está cazando en territorio humano.	Coste de PC +1.
5	Los Elfos sabotean una mina humana por destruir un bosque antiguo.	Daño a la Infraestructura -1 (afecta al Metal).
6	El Emisario exige que la Vanguardia detenga la deforestación.	Pérdida de Recursos -2 Comida.
7	Ataque de represalia Élfica contra una caravana militar.	El Patio de Entrenamiento es inutilizable por 1 sesión.
8	El Alto Consejo Élfico pide ayuda para sellar un Portal Dimensional.	Desbloqueo de Misión de Alto Riesgo Élfica.
9	Crisis de Alianza. Se niegan a compartir un antídoto vital.	Pérdida de Recursos -3 (a elegir por el DJ).
10	FAVOR CRÍTICO. Los Elfos ofrecen un santuario para los heridos.	Evento de Campaña Crítico: Cura 1 Herida Permanente y obtienes 5 BL.

TERRITORIO EXTERIOR (D8)

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentran flechas élficas con un símbolo de advertencia en una ruina.	Gasto de 1 día de movimiento.
2	Avistamiento de guerreros Élficos que patrullan cerca de un sitio de culto.	Desbloqueo de Misión de Reconocimiento (Ganancia de 1 PC).
3	Se encuentra un caché de recursos botánicos	Obtienes 50 R. L. o 1 Punto de

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	élficos.	Valor (VP).
4	Descubrimiento de un antiguo Templo Élfico bajo un Bosque Encantado.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en Magia.
5	El grupo encuentra un puesto avanzado Élfico bajo asedio de los Ogros.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 2 PC).
6	Descubrimiento de un ritual élfico que podría estabilizar el maná.	Desbloqueo de Misión de Rescate (Ganancia de 2 VP).
7	Base de Operaciones. Se encuentra el Árbol de la Vida Élfico.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Descubrimiento de un arma élfica de la Era Antigua.	Evento de Campaña Crítico: Obtienes un ítem de 1 BL.

6 MARCA CONTRABANDISTAS

TERRITORIO HUMANO (D10)

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se pierden 20 R. L. por un carterista en la Cámara Central.	Penalización 0.
2	Los Contrabandistas ofrecen una ruta de suministro rápida pero ilegal.	Moral del Bastión +1.
3	Un líder Contrabandista necesita ayuda para sacar a un PNJ de la Isla del Alcaide.	Ganancia de 50 R. L. si tienen éxito.
4	Se descubre un almacén ilegal de recursos en los Barracones.	Coste de PC +1 (para limpiarlo o usarlo).
5	Los Contrabandistas sobornan a un oficial clave.	Daño a la Infraestructura -1 (afecta al Maná).
6	Interrumpen una ruta legal de la Gran Vía del Rey.	Pérdida de Recursos -2 Comida.
7	Venden armas de Tinta del Silencio en el mercado negro.	El Patio de Entrenamiento es inutilizable por 1 sesión.
8	Un Contrabandista ofrece vender un Secreto de Kaelen por un alto precio.	Desbloqueo de Misión de Intriga/Financiera.
9	Ataque Masivo. Secuestran un tren de suministros.	Pérdida de Recursos -3 (a elegir por el DJ).
10	FAVOR CRÍTICO. El Gremio Contrabandista ofrece su red logística completa.	Evento de Campaña Crítico: Ganas 5 BL y +10 VP.

TERRITORIO EXTERIOR (D8)

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentra una cueva secreta con señales de actividad de Contrabando.	Gasto de 1 día de movimiento.
2	Avistamiento de un barco Contrabandista en el Puerto de la Niebla.	Desbloqueo de Misión de Reconocimiento (Ganancia de 1 PC).
3	Se encuentra un pequeño alijo de bienes en una Guarida de Monstruo.	Obtienes 50 R. L. o 1 Punto de Valor (VP).
4	Descubrimiento de una ruta de Contrabando que conecta con Pico Madre.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en Suministros.
5	El grupo encuentra un puesto avanzado de Contrabando.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 2 PC).
6	Descubrimiento de un líder Contrabandista que tiene información clave de la Corte.	Desbloqueo de Misión de Rescate (Ganancia de 2 VP).
7	Base de Operaciones. Se encuentra la base principal del gremio.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. El grupo se hace con una red de espionaje completa del gremio.	Evento de Campaña Crítico: Obtienes un ítem de 1 BL.

MARCA INFERNAL

TERRITORIO HUMANO (D10)

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentra un símbolo demoníaco rayado.	Penalización 0. Requiere tirada de Cordura (CD 10).
2	Se reporta un aumento de pesadillas y paranoia en el Hospital.	Moral del Bastión -1.
3	Un PNJ de la Corte es descubierto intentando un ritual menor.	Ganancia de 50 R. L. si se detiene el ritual.
4	Un Portal Dimensional se abre brevemente en Cantón.	Coste de PC +1.
5	La Máquina de Asedio Rúnica se corrompe por una posesión demoníaca.	Daño a la Infraestructura -1 (afecta al Metal).
6	Una criatura Infernal aparece cerca de la Séptima Cámara.	Pérdida de Recursos -2 Maná.
7	Se descubre una célula de cultistas planeando un sacrificio masivo en la Capital.	El Patio de Entrenamiento es inutilizable por 1 sesión.

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
8	Un demonio de alto rango intenta poseer un PNJ clave.	Desbloqueo de Misión de Rescate Espiritual.
9	Ataque Masivo. Un Rift Infernal se abre en el corazón del Bastión.	Pérdida de Recursos -3 (a elegir por el DJ).
10	INVASIÓN CRÍTICA. Un Lord Demonio se materializa en la Cámara de Mando.	Evento de Campaña Crítico: Combate contra PNJ de Nivel V.

TERRITORIO EXTERIOR (D8)

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentran símbolos Infernales en las ruinas que advierten de un peligro.	Gasto de 1 día de movimiento.
2	Avistamiento de un pequeño demonio menor cerca de una Mina.	Desbloqueo de Misión de Reconocimiento (Ganancia de 1 PC).
3	Se encuentra un arma o armadura imbuida de fuego.	Obtienes 50 R. L. o 1 Punto de Valor (VP).
4	Descubrimiento de un templo de culto demoníaco que realiza sacrificios.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en Magia.
5	El grupo encuentra una Marca Infernal en medio de un Bosque Encantado.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 2 PC).
6	Descubrimiento de un portal dimensional inestable que requiere ser sellado.	Desbloqueo de Misión de Rescate (Ganancia de 2 VP).
7	Base de Operaciones. Se encuentra el Círculo de Piedras usado para la invocación principal.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Se descubre una reliquia demoníaca que otorga gran poder.	Evento de Campaña Crítico: Obtienes un ítem de 1 BL.

8 MARCA ELEMENTAL

TERRITORIO HUMANO (D10)

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Luces extrañas aparecen en el cielo.	Penalización 0. Requiere tirada de Cordura (CD 10).
2	Un elemental de fuego menor se materializa y causa un incendio.	Moral del Bastión -1.
3	Un Elemental de Tierra bloquea una ruta comercial de Cantón.	Coste de PC +1 (para despejar el camino).

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
4	Una tormenta de rayos mágica daña la Ciudad Ferroviaria.	Daño a la Infraestructura -1 (afecta al Metal).
5	Un elemental de Maná se materializa cerca del Pozo de Maná.	El Pozo de Maná es inaccesible por 1 sesión.
6	El elemento Fuego consume la Cámara de Mando.	Pérdida de Recursos -2 Comida.
7	Se forma un vórtice elemental cerca del Puerto Marítimo.	El Patio de Entrenamiento es inutilizable por 1 sesión.
8	Un elemental de alto rango intenta tomar el control de la Séptima Cámara.	Desbloqueo de Misión de Rescate/Contención.
9	Fusión Elemental. Las fuerzas elementales se unen causando un desastre masivo.	Pérdida de Recursos -3 (a elegir por el DJ).
10	FAVOR CRÍTICO. Un Elemental Superior ofrece un pacto de paz y protección.	Evento de Campaña Crítico: Ganas 5 BL y +10 VP.

TERRITORIO EXTERIOR (D8)

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentra un charco de agua extrañamente caliente o fría.	Gasto de 1 día de movimiento.
2	Avistamiento de un Elemental de Aire que guía a los viajeros.	Desbloqueo de Misión de Reconocimiento (Ganancia de 1 PC).
3	Se encuentra un cristal de energía elemental.	Obtienes 50 R. L. o 1 Punto de Valor (VP).
4	Descubrimiento de un área donde la magia funciona al doble de su poder.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en Magia.
5	El grupo encuentra un Santuario/Templo elemental activo.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 2 PC).
6	Descubrimiento de una fuente de Obsidiana Rúnica custodiada por un elemental.	Desbloqueo de Misión de Rescate (Ganancia de 2 VP).
7	Base de Operaciones. El grupo encuentra una grieta elemental permanente.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Descubrimiento del Bastón Elemental (ítem de poder).	Evento de Campaña Crítico: Obtienes un ítem de 1 BL.

9 MARCA CAMPAMENTO DE BANDIDOS

TERRITORIO HUMANO (D10)

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Carterista capturado en la Cámara Central. Robo menor de suministros.	Penalización 0. Requiere tirada de Social (CD 10) para recuperar 50 R. L.
2	Se reporta un aumento de la actividad de Contrabando.	Moral del Bastión -1.
3	Un grupo de Bandidos de carretera asalta una granja en las Regencias.	Gasto de 50 R. L. para compensar la granja.
4	Los Bandidos capturan un vehículo de suministros.	Coste de PC +1.
5	Red de Bandidos soborna a guardias en el Puerto Marítimo.	Daño a la Infraestructura -1 (afecta al suministro).
6	Los Bandidos intentan robar planos sensibles de Poblenares.	Pérdida de Recursos -2 Comida.
7	Ataque Masivo Bandido a la Ciudad Ferroviaria. Bloqueo total.	El Patio de Entrenamiento es inutilizable por 1 sesión.
8	El líder Bandido ofrece información vital sobre la Tinta a cambio de su liberación.	Desbloqueo de Misión de Intriga/Interrogatorio.
9	Asalto Total. Los Bandidos rompen las defensas del Muro Costero.	Pérdida de Recursos -3 (a elegir por el DJ).
10	FAVOR CRÍTICO. El líder Bandido revela ser un espía de la Corte, ofreciendo una alianza.	Evento de Campaña Crítico: Ganas 5 BL y +10 VP.

TERRITORIO EXTERIOR (D8)

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentran señales de un Campamento Bandido abandonado.	Gasto de 1 día de movimiento.
2	Avistamiento de un grupo de Bandidos asaltando una caravana Orco.	Desbloqueo de Misión de Reconocimiento (Ganancia de 1 PC).
3	Se encuentra un pequeño caché de tesoros Bandidos en las ruinas.	Obtienes 50 R. L. o 1 Punto de Valor (VP).
4	Descubrimiento de una base de Bandidos que opera en las ruinas enanas.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en Suministros.
5	El grupo es emboscado por un gran grupo de Bandidos en un desfiladero.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 2 PC).
6	Descubrimiento de un líder Bandido que tiene planos del Maestro Cronista.	Desbloqueo de Misión de Rescate (Ganancia de 2 VP).

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
7	Base de Operaciones. Se encuentra la base principal del gremio.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. El grupo se apodera de los registros de extorsión de la Capital.	Evento de Campaña Crítico: Obtienes un ítem de 1 BL.

10 MARCA GUARIDA DE MONSTRUO

TERRITORIO HUMANO (D10)

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Avistamiento de una criatura rara y solitaria cerca de un Puesto de Vigía.	Penalización 0.
2	Un Monstruo menor daña la infraestructura de las Regencias.	Moral del Bastión -1.
3	Una criatura de la Guarida ataca una aldea en la frontera.	Coste de PC +1.
4	Un Wyvern ataca la Ciudad Ferroviaria.	Daño a la Infraestructura -1 (afecta al suministro).
5	El Monstruo Élite del lugar infecta la zona con una enfermedad rara.	La Cámara del Hospital es inutilizable por 1 sesión.
6	Una criatura logra entrar en el Patio de Entrenamiento.	Pérdida de Recursos -2 Comida.
7	El Monstruo Élite se sitúa en la ruta de suministro.	El Patio de Entrenamiento es inutilizable por 1 sesión.
8	El monstruo Élite del lugar es una criatura con inteligencia que exige tributo.	Desbloqueo de Misión de Intriga/Social.
9	Asalto Masivo. La Guarida libera un enjambre de criaturas mutadas.	Pérdida de Recursos -3 (a elegir por el DJ).
10	FAVOR CRÍTICO. La Guarida de Monstruo es en realidad la tumba de un Protector Legendario.	Evento de Campaña Crítico: Ganas 5 BL y +10 VP.

TERRITORIO EXTERIOR (D8)

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentran huesos extraños. Evidencia de un depredador poderoso.	Gasto de 1 día de movimiento.
2	Avistamiento de una criatura legendaria volando.	Desbloqueo de Misión de Reconocimiento (Ganancia de 1 PC).
3	Se encuentra un nido con huevos/crías de	Obtienes 50 R. L. o 1 Punto de Valor

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Monstruo.	(VP).
4	Descubrimiento de una Guarida de Monstruo que defiende un Pozo de Maná.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en cualquier recurso.
5	El grupo descubre que la Guarida es el hogar de un PNJ capturado.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 2 PC).
6	Descubrimiento de una Guarida de Monstruo que tiene una Marca Infernal.	Desbloqueo de Misión de Rescate (Ganancia de 2 VP).
7	Base de Operaciones. El grupo encuentra la guarida de un dragón inactivo.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. El grupo se hace con una muestra de sangre/tejido que cura la Peste.	Evento de Campaña Crítico: Obtienes un ítem de 1 BL.

1 MARCA PORTAL DIMENSIONAL/RIFT

TERRITORIO HUMANO (D10)

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Luces interdimensionales aparecen brevemente en el cielo.	Penalización 0.
2	Un elemental menor sale de un Rift de corta duración.	Moral del Bastión -1.
3	Un PNJ es poseído brevemente por una entidad.	Coste de PC +1.
4	El Rift abre un conducto al Templo Resonante por segundos.	Daño a la Infraestructura -1 (afecta al Maná).
5	El Rift provoca la contaminación de Tinta en una zona de Poblenares.	El Hospital es inutilizable por 1 sesión.
6	El Rift genera recursos raros que pueden ser saqueados.	Pérdida de Recursos -2 Comida.
7	El Rift está a punto de atraer una incursión Infernal.	Desbloqueo de Misión de Contención Crítica.
8	El Rift conecta con un punto logístico clave de la Corte.	Desbloqueo de Misión de Intriga.
9	Asalto de Invasión. El Rift se estabiliza, atrayendo 5 escuadrones enemigos.	Pérdida de Recursos -3 (a elegir por el DJ).
10	INVASIÓN CRÍTICA. El Maestro Cronista se manifiesta directamente en el Bastión.	Evento de Campaña Crítico: Combate contra PNJ de Nivel V.

TERRITORIO EXTERIOR (D8)

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentran residuos de energía desconocida en las ruinas.	Gasto de 1 día de movimiento.
2	Avistamiento de un Rift parpadeante que revela una vista de otro plano.	Desbloqueo de Misión de Reconocimiento (Ganancia de 1 PC).
3	Se encuentra un objeto de otro plano cerca de un Rift inactivo.	Obtienes 50 R. L. o 1 Punto de Valor (VP).
4	Descubrimiento de un Rift que permite un acceso rápido al Pico Madre.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en Tecnología.
5	El grupo encuentra un PNJ en peligro que cayó de un Rift.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 2 PC).
6	Descubrimiento de un plan para usar un Rift para transportar el Martillo Rúnico.	Desbloqueo de Misión de Rescate (Ganancia de 2 VP).
7	Base de Operaciones. El grupo encuentra la base de un grupo que usa Rifts a voluntad.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Se descubre una Máquina Enana capaz de crear Rifts estables.	Evento de Campaña Crítico: Obtienes un ítem de 1 BL.

1 MARCA MINA ABANDONADA/ACTIVA

TERRITORIO HUMANO (D10)

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Derrumbe menor en una mina activa. Nadie herido.	Penalización 0. Tirada de Forja (CD 10) para ganar 50 R. L.
2	El Puesto de Exploración reporta un nuevo depósito mineral.	Moral del Bastión +1.
3	Un grupo de mineros queda atrapado en una mina abandonada.	Coste de PC +1.
4	Un gas tóxico escapa de una veta.	Daño a la Infraestructura -1 (afecta al Vigor).
5	La Tinta del Silencio corrompe el metal en una mina.	El Hospital es inutilizable por 1 sesión.
6	Se descubre una veta de Obsidiana Rúnica que triplica la producción.	Pérdida de Recursos -2 Comida.
7	La Marca Orca inicia un asalto para tomar una mina clave.	Desbloqueo de Misión de Defensa Crítica.

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
8	La Corte ordena cerrar una mina vital para reducir costos.	Desbloqueo de Misión de Intriga/Social.
9	Falla Crítica. Una explosión sella la ruta principal de suministro de metal.	Pérdida de Recursos -3 (Metal).
10	FAVOR CRÍTICO. Se descubre una veta de metal arcano que permite construir una super-máquina.	Evento de Campaña Crítico: Ganas 5 BL y +10 VP.

TERRITORIO EXTERIOR (D8)

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentra un mapa con las ubicaciones de minas antiguas.	Gasto de 1 día de movimiento.
2	Avistamiento de un elemental de Tierra protegiendo la entrada de una mina.	Desbloqueo de Misión de Reconocimiento (Ganancia de 1 PC).
3	Se encuentra un depósito de Obsidiana Rúnica accesible.	Obtienes 50 R. L. o 1 Punto de Valor (VP).
4	Descubrimiento de una antigua mina enana con planos de ingeniería.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en Forja.
5	El grupo encuentra una Mina activa operada por la Marca Infernal.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 2 PC).
6	Descubrimiento de la Mina del Éter con material que cura la Tinta.	Desbloqueo de Misión de Rescate (Ganancia de 2 VP).
7	Base de Operaciones. El grupo encuentra la mina que alimenta el Templo Resonante.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Se descubre una fuente de "Oro Místico" Enano.	Evento de Campaña Crítico: Obtienes un ítem de 1 BL.

1|3 MARCA BOSQUE ENCANTADO/OSCURO

TERRITORIO HUMANO (D10)

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se escuchan cantos extraños en el Bosque Inmenso.	Penalización 0.
2	Un PNJ civil desaparece en el bosque.	Moral del Bastión -1.
3	La niebla del Bosque se extiende hasta Poblenares, causando alucinaciones.	Coste de PC +1.
4	El Bosque se vuelve hostil, atacando las Regencias.	Daño a la Infraestructura -1 (afecta a la Comida).

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
5	El Bosque crea ilusiones que confunden a los soldados.	El Patio de Entrenamiento es inutilizable por 1 sesión.
6	El Bosque exige un sacrificio (Bienes de Lujo) para permitir el paso seguro.	Pérdida de Recursos -2 Comida.
7	Se descubre una célula de Elfos que usa el bosque para espiar.	Desbloqueo de Misión de Intriga.
8	El Bosque se transforma en un portal dimensional temporal.	Desbloqueo de Misión de Alto Riesgo.
9	Asalto Masivo. El Bosque libera criaturas mutadas contra el Bastión.	Pérdida de Recursos -3 (a elegir por el DJ).
10	FAVOR CRÍTICO. El espíritu del Bosque ofrece un refugio seguro a los heridos.	Evento de Campaña Crítico: Ganas 5 BL y +10 VP.

TERRITORIO EXTERIOR (D8)

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentra un camino mágico inusual en un claro del bosque.	Gasto de 1 día de movimiento.
2	Avistamiento de un ser feérico hostil/amigable.	Desbloqueo de Misión de Reconocimiento (Ganancia de 1 PC).
3	Se encuentra un árbol que cura heridas menores.	Obtienes 50 R. L. o 1 Punto de Valor (VP).
4	Descubrimiento de un Círculo de Piedras donde se realizan rituales.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en Magia.
5	El grupo encuentra un Puesto de Exploración perdido.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 2 PC).
6	Descubrimiento de un elixir de vida custodiado por el espíritu del bosque.	Desbloqueo de Misión de Rescate (Ganancia de 2 VP).
7	Base de Operaciones. El grupo encuentra la casa del Chamán Principal.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Se descubre un artefacto que controla el crecimiento de los bosques.	Evento de Campaña Crítico: Obtienes un ítem de 1 BL.

1|4 MARCA CÍRCULO DE PIEDRAS/RITUAL

TERRITORIO HUMANO (D10)

D1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Luces extrañas aparecen sobre el círculo, pero nada sucede.	Penalización 0.
2	Un grupo de cultistas son descubiertos intentando un ritual menor.	Moral del Bastión -1.
3	Un PNJ de alto rango es visto en el círculo realizando un ritual secreto.	Coste de PC +1.
4	El ritual activa un antiguo mecanismo enano que causa inestabilidad.	Daño a la Infraestructura -1 (afecta al Maná).
5	El ritual comienza a atraer fuerzas de la Marca Infernal.	El Hospital es inutilizable por 1 sesión.
6	El ritual drena energía mágica de los Pozo de Maná.	Pérdida de Recursos -2 Maná.
7	El ritual altera el clima, interrumriendo las rutas comerciales.	El Patio de Entrenamiento es inutilizable por 1 sesión.
8	El ritual abre un Portal Dimensional brevemente en la Capital.	Desbloqueo de Misión de Contención.
9	Asalto de Invocación. El ritual invoca una fuerza de Nivel IV.	Pérdida de Recursos -3 (a elegir por el DJ).
10	FAVOR CRÍTICO. El ritual invoca a un aliado clave o un artefacto protector.	Evento de Campaña Crítico: Ganas 5 BL y +10 VP.

TERRITORIO EXTERIOR (D8)

D 8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentran herramientas rituales abandonadas.	Gasto de 1 día de movimiento.
2	Avistamiento de un ser elemental realizando un ritual de purificación.	Desbloqueo de Misión de Reconocimiento (Ganancia de 1 PC).
3	Se encuentra un objeto encantado cerca del círculo.	Obtienes 50 R. L. o 1 Punto de Valor (VP).
4	Descubrimiento de un Círculo que puede Teletransportar a un punto clave.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en Magia.
5	El grupo encuentra un PNJ prisionero que será sacrificado.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 2 PC).
6	Descubrimiento de un ritual que puede curar/estabilizar los efectos de la Tinta.	Desbloqueo de Misión de Rescate (Ganancia de 2 VP).

D 8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
7	Base de Operaciones. El grupo encuentra la base de un culto que opera el círculo.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Se descubre un artefacto que otorga el control del clima en la zona.	Evento de Campaña Crítico: Obtienes un ítem de 1 BL.

1 [5] MARCA PESTE VERDE

TERRITORIO HUMANO (D10)

D 1 0	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Un PNJ civil muestra síntomas leves. Rápida cuarentena.	Penalización 0. Tirada de Sanación (CD 10) para ganar 50 R. L.
2	Un brote pequeño en la Red de Barracones. 1 escuadrón en cuarentena.	Moral del Bastión -1.
3	La Peste infecta un suministro de comida.	Coste de PC +1.
4	Un PNJ clave en el Hospital es diagnosticado con Peste avanzada.	Daño a la Infraestructura -1 (afecta al Vigor).
5	La Plaga se propaga a la Cámara de Mando.	El Patio de Entrenamiento es inutilizable por 1 sesión.
6	La Peste contamina el principal suministro de agua.	Pérdida de Recursos -2 Comida.
7	Se descubre una célula de PNJ que propaga la Peste deliberadamente.	Desbloqueo de Misión de Intriga/Inquisición.
8	El Hospital colapsa por la cantidad de enfermos.	Desbloqueo de Misión de Suministro Médico Crítica.
9	Brote Masivo. La Peste alcanza un nivel de pandemia en la Capital.	Pérdida de Recursos -3 (a elegir por el DJ).
1 0	INVASIÓN CRÍTICA. La Peste muta en una forma agresiva y letal.	Evento de Campaña Crítico: 1 Héroe sufre 1 Daño de Vigor Permanente.

TERRITORIO EXTERIOR (D8)

D 8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentran setas venenosas con apariencia extraña.	Gasto de 1 día de movimiento.
2	Avistamiento de un animal mutado por la Peste.	Desbloqueo de Misión de Reconocimiento (Ganancia de 1 PC).

D 8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
3	Se encuentra una fuente de agua pura en una zona contaminada.	Obtienes 50 R. L. o 1 Punto de Valor (VP).
4	Descubrimiento de una Plantación de Semillas usada por el Maestro Cronista.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en Sanación.
5	El grupo encuentra un Santuario/Templo que puede purificar el aire contaminado.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 2 PC).
6	Descubrimiento de un PNJ que tiene inmunidad natural a la Peste.	Desbloqueo de Misión de Rescate (Ganancia de 2 VP).
7	Base de Operaciones. El grupo encuentra la base de un culto que adora la Peste.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Descubrimiento de un antídoto permanente creado por Elfos.	Evento de Campaña Crítico: Obtienes un ítem de 1 BL.

1|6 MARCA ESCUELA DEL SILENCIO / TINTA

TERRITORIO HUMANO (D10)

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Un PNJ reporta haber visto sombras moverse. Falsa alarma de Tinta.	Penalización 0. Tirada de Cordura (CD 10).
2	Se pierde un dato tecnológico crucial en Poblenares.	Moral del Bastión -1.
3	La Tinta corrompe brevemente un autómata en Cantón.	Coste de PC +1.
4	Un Túnel de Defensa muestra signos de Corrupción de Tinta.	Daño a la Infraestructura -1 (afecta al Maná).
5	La Tinta ataca la red de vigilancia rúnica.	El Patio de Entrenamiento es inutilizable por 1 sesión.
6	La Tinta logra secuestrar un suministro de Obsidiana Rúnica.	Pérdida de Recursos -2 Maná.
7	La Tinta corrompe el Hechizo de Cautiverio en la Cámara de Mando.	Desbloqueo de Misión de Contención Crítica/Misterios.
8	La Tinta intenta un control mental masivo en los Barracones.	Desbloqueo de Misión de Intriga/Psíquica.
9	Infiltración Crítica. Un agente del Maestro Cronista toma control del Teletransporte.	Pérdida de Recursos -3 (a elegir por el DJ).
10	INVASIÓN CRÍTICA. El Maestro	Evento de Campaña

D10	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
	Cronista se manifiesta directamente en el Bastión.	Crítico: Combate contra PNJ de Nivel V.

TERRITORIO EXTERIOR (D8)

D8	Impacto Narrativo	Efecto Mecánico Directo
1	Se encuentran fragmentos de Tinta seca.	Gasto de 1 día de movimiento.
2	Avistamiento de un PNJ corrupto que huye.	Desbloqueo de Misión de Reconocimiento (Ganancia de 1 PC).
3	Se encuentra un pequeño caché de planos enanos robados.	Obtienes 50 R. L. o 1 Punto de Valor (VP).
4	Descubrimiento de un Túmulo de la Guerra activado por la Tinta.	Obtienes un Punto de Misión (PM) que puede gastarse en Guerra.
5	El grupo encuentra una Máquina de Asedio bajo el control de la Tinta cerca de Gunich.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 2 PC).
6	Descubrimiento de un prisionero humano con información vital sobre el Templo Resonante.	Desbloqueo de Misión de Rescate (Ganancia de 2 VP).
7	Base de Operaciones. El grupo encuentra la ubicación exacta del Maestro Cronista.	Desbloqueo de Misión de Alto Valor (Ganancia de 3 PC).
8	HALLAZGO LEGENDARIO. Descubrimiento de una forma de neutralizar permanentemente la Tinta.	Evento de Campaña Crítico: Obtienes un ítem de 1 BL.



HOJA 21: EVENTOS POLÍTICOS Y DE GOBIERNO DE FARO DE LUZ

CONTEXTO: EL PULSO DE LA CAPITAL

La Capital, **Faro de Luz** (ID 1), es el campo de batalla de la política. El **Rey/Corte** lucha por mantener la autoridad militar, mientras que los **Terratenientes** y **Maestros de Gremio** (controladores de recursos y economía) ejercen una influencia cada vez mayor. Las decisiones tomadas aquí definen la eficiencia y la moral de la Vanguardia en el Bastión.

I. DIETAS DE GOBIERNO (Tirada 1D10)

Esta tabla determina el régimen de gobierno actual en la capital y el impacto a largo plazo en las reglas de la campaña.

D10	Dieta de Gobierno (Régimen Actual)	Efecto a Largo Plazo (Tensión y Reglas)
1-2	Régimen de Sacrificio. Dictadura militar estricta. Kaelen gana más control, pero pierde favor de la Corte.	Coste de PC en Misiones Militares -1 (más eficiencia). Coste de BL +1 (la Corte retiene el lujo).
3-4	Gobierno de la Burocracia. Decisiones lentas, papeleo excesivo. La inercia reina.	Penalización a tiradas de Forja y Misterios (CD +1) por lentitud burocrática.
5-6	Régimen del Terrateniente. La Corte cede el poder a los gremios de producción.	Ganancia de 1 Recurso/sesión (Comida o Metal). Penalización a VP ganados (por cinismo).
7-8	Restauración de la Ley Antigua. Se restauran los códigos de honor y justicia.	Moral +1. Penalización a tiradas de Sombras (CD +1) por mayor vigilancia.
9	Asamblea de Urgencia. El poder se reparte temporalmente entre el Rey y los Comandantes.	El jugador puede elegir entre +1 PC o +1 VP al inicio de la sesión.
10	Monarquía Absoluta. El Rey toma control total, ignorando a la Vanguardia.	Evento Crítico: Los PNJ de la Corte exigen un Favor de la Corte (ID 35, Hoja 11) o retiran apoyo crucial (Pérdida de 100 BL).

II. ACCIONES DE LA CORTE Y CONSECUENCIAS (Tirada 1D20)

Esta tabla determina los movimientos políticos, militares o sociales que se ejecutan desde la capital y su impacto en el frente de batalla.

D20	Acción de la Corte y Movimiento Político	Consecuencia Permanente/A Largo Plazo
1-2	Sanción Militar. Reducción de la paga a los oficiales del frente.	Penalización -50 R. L. al salario del PJ y Moral -1 permanente.
3-4	El Exilio del Erudito. Se tacha de traidor a un aliado de Poblenares (ID 4).	Pérdida de 1 BL (por pérdida de recursos de la facción aliada).
5-7	Leyes de Seguridad. Se militariza una Regencia clave para asegurar la producción.	Ganancia de 1 PC (refuerzos en la retaguardia).
8-10	Comisión de Investigación. Se envía un inspector al Bastión (ID 6) para auditar a Kaelen.	Desbloqueo de Misión de Intriga/Social (CD 14) para influir en el inspector.
11-13	Alianza de Intereses. La Corte se alía con un Gremio para promover una nueva arma.	Ganancia de 1 Recurso (Metal o Obsidiana).

D20	Acción de la Corte y Movimiento Político	Consecuencia Permanente/A Largo Plazo
14-16	Pacto con Elfos/N.M.R. La Corte establece contacto diplomático con una facción exterior (ID 22/24).	Ganancia de 2 VP (por prestigio).
17	Venta de Secretos Enanos. La Corte vende planos enanos a una facción neutral por oro.	Ganancia de 200 R. L. (liquidez) pero riesgo de Daño a Infraestructura (D4) en el futuro.
18	Juicio Político. Un oficial de alto rango es arrestado por traición.	Ganancia de 1 BL (favores de la Corte).
19	Golpe de Palacio. La Guardia Real realiza una purga de Terratenientes hostiles.	Ganancia de 2 PC (Control Militar) y Pérdida de 2 VP (Tensión social).
20	Decreto de Guerra Total. El Rey asume el mando directo y ordena una ofensiva.	Evento Crítico: El Bastión recibe +2 PC inmediatamente, pero el riesgo de Pérdida de Recursos se duplica (D10).



ATLAS DE LAS 68 PROVINCIAS DE "EL CRISTAL DE LA MONTAÑA"

I. PENÍNSULA DE EDAM (NÚCLEO HUMANO)

La retaguardia estratégica y política.

	Nombre de la Región	Ubicación	Estatus / Significado	Icono / Desafío
	Desembarco de la Luz	Sur (Punta)	Capital del reino. Centro Político.	Escudo Real / Social
	Las Cinco Regencias	Sur	Zonas de agricultura y comercio.	Suministros / Economía
	Cantón	Sur	Centro Industrial y de fabricación.	Industria / Contaminación
	Poblenares	Sur	Centro Académico (Escuela de la Vera).	Investigación / Social
	Ciudad Ferroviaria de Picomármol	Sur	Límite septentrional de la Red Ferroviaria.	Transporte / Logística
	El Bastión	Suroeste	Cuartel General Militar y núcleo de energía.	Fortaleza / Maná Activo
	Puesto Faro	Suroeste	Base Logística de Avanzada.	Militar / Despliegue

II. FRENTE DE OPERACIONES (LA ZONA DE GUERRA)

El conflicto central entre el bosque y la tinta.

	Nombre de la Región	Ubicación	Estatus / Significado	Icono / Desafío
	Montaña de en Medio	Suroeste	Ubicación de la Antena de Maná.	Montaña / Comunicación
	Piedra de Güen / Las Criptas	Suroeste	Fuente de Obsidiana Rúnica y ruinas.	Excavación / Ruina
	Bosque Inmenso	Suroeste	Vasto bosque. Manantiales de Maná.	Bosque / Mutación
	Bosque Fangoso (Fago)	Suroeste	Pantano y niebla. Peste Verde avanzada.	Ciénaga / Contaminación
	Frontera Rúnica / Gunich	Centro	Línea de contención activa y ciudad asediada.	ANCLAJE HOSTIL / Tinta
	Templo Resonante	Centro	Escondite del Maestro Cronista.	Ruina Profunda / Jefe
	Pico Madre (Capital Enana)	Centro	La Antigua Capital Enana.	Montaña / Objetivo Final

III. EXPANSIÓN SUROESTE (SW) - TIERRA DE NADIE

Zonas de transición hostiles y tecnología antigua.

	Nombre de la Región	Ubicación	Estatus / Significado	Icono / Desafío
	El Cañón de la Cicatriz	Suroeste	Cañón tallado por el conflicto.	Desfiladero / Emboscada
	Los Pastos del Eco	Suroeste	Llanuras donde el Maná resuena.	Anomalía Arcana
	El Cráter de Maná	Suroeste	Falla de energía enana, radiación.	Tierra Quemada
	La Cueva del Nido	Suroeste	Guarida de Wyverns y voladores.	Peligro Aéreo / Caza
	Las Barreras de Obsidiana	Suroeste	Muros de roca volcánica inactiva.	Muro Natural / Calor
	El Desfiladero del Silencio	Suroeste	Frontera extrema de la Tinta.	Guerra / Moral Baja
	El Puerto de la Niebla	Suroeste	Antiguo puerto clave (suministros).	Naval / Logística
	Las Ruinas Flotantes	Suroeste	Restos de ciudad enana destruida.	Ruina / Maquinaria

	Nombre de la Región	Ubicación	Estatus / Significado	Icono / Desafío
	La Taberna de Última Parada	Suroeste	Puesto de contrabando fronterizo.	Social / Mercado Negro

IV. EXPANSIÓN SUR (S) - COSTAS E ISLAS

Rutas comerciales y amenazas navales.

	Nombre de la Región	Ubicación	Estatus / Significado	Icono / Desafío
	El Golfo de las Sirenas	Sur	Importante zona de pesca.	Costa / Amenaza Naval
	La Isla del Alcaide	Sur	Prisión de máxima seguridad.	Prisión / Intriga
	La Ciudad Sumergida	Sur	Antigua ciudad enana de la costa.	Místico / Ruina
	La Gran Presa	Sur	Control de los ríos del Sur.	Ingeniería / Sabotaje
	Las Granjas de Seda	Sur	Producción de Bienes de Lujo.	Economía / Lujo
	El Volcán Marino	Sur	Isla volcánica activa.	Geológico / Raros
	El Archipiélago del Naufragio	Sur	Cadena de islas inaccesibles.	Exploración / Tesoro
	La Gran Vía del Rey	Sur	Ruta de suministro hacia el Norte.	Carretera / Logística
	El Castillo del Regente	Sur	Sede de facciones políticas internas.	Político / Corte

V. CENTRO (C) - TINTA CORE (DOMINIO DEL CRONISTA)

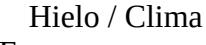
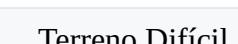
Tierras profundas de alto peligro y corrupción.

	Nombre de la Región	Ubicación	Estatus / Significado	Icono / Desafío
	La Ciudadela del Cronista	Centro	Cuartel General enemigo.	Tinta / Alto Mando
	El Desierto de Tinta	Centro	Corrupción extendida, desolación.	Tinta / Radiación
	El Bosque de Acero	Centro	Vegetación metálica hostil.	Bioma / Fauna Tinta
	La Cúpula de Silencio	Centro	Área de anulación de magia.	Místico / Nulo Poder

	Nombre de la Región	Ubicación	Estatus / Significado	Icono / Desafío
	La Red de Túneles Antiguos	Centro	Vía enana a Pico Madre.	 Logística / Túneles
	El Gran Cañón de Obsidiana	Centro	Fuente de Obsidiana Enorme.	 Forja / Materiales
	La Zona de Cosecha	Centro	Extracción de material de Tinta.	 Industrial / Opresión
	La Prisión de Maná	Centro	Antigua prisión rúnica.	 Ruina / Tecnología
	El Yermo de los Esclavos	Centro	Mano de obra del Cronista.	 Social / Rescate

VI. NOROESTE (NW) - HIELO Y EXILIO

Tierras Orco, clima extremo y restos tecnológicos.

	Nombre de la Región	Ubicación	Estatus / Significado	Icono / Desafío
	La Cordillera de Hielo	Noroeste	Montañas intransitables.	 Hielo / Clima Extremo
	La Fortaleza del Jefe Orco	Noroeste	Bastión resistencia Orco.	 Guerra / Combate Duro
	Las Ruinas del Nexo	Noroeste	Centro de Teletransporte Enano.	 Tecnología / Reparación
	El Laberinto de Hueso	Noroeste	Cementerio ceremonial orco.	 Terreno Difícil / Místico
	Los Lagos de Mercurio	Noroeste	Lagos tóxicos y minas de sal.	 Química / Raros
	La Mina del Éter	Noroeste	Fuente de metal raro de Maná.	 Forja / Materiales
	El Bosque de Cristal	Noroeste	Vegetación cristalizada explosiva.	 Místico / Peligro
	La Ciudadela Flotante	Noroeste	Antigua estructura que levita.	 Ruina / Exploración
	El Paso del Desierto	Noroeste	Única ruta al Norte Lejano.	 Logística / Ruta Clave

VII. SURESTE (SE) - PESTE CORE (JUNGLA)

Origen de la Peste Verde y peligros biológicos.

ID	Nombre de la Región	Ubicación	Estatus / Significado	Icono / Desafío
51	El Templo de la Plaga	Sureste	Origen de la Peste Verde.	Peste / Bio Extremo
52	El Matorral de Sangre	Sureste	Jungla densa, flora mutada.	Bioma / Fauna Hostil
53	El Río de la Locura	Sureste	Agua alucinógena.	Místico / Baja Cordura
54	La Selva del Eco	Sureste	Bosque corrupto (baja Tinta).	Bioma / Corrupción
55	El Refugio de los Herejes	Sureste	Asentamiento cultistas anti-Corte.	Social / Hostil
56	La Ciénaga Ardiente	Sureste	Pantano tóxico con gases.	Química / Peligro
57	El Fuerte del Rey Lagarto	Sureste	Base facción local hostil.	Guerra / Combate
58	Las Catacumbas del Gigante	Sureste	Tumba de criatura legendaria.	Exploración / Tesoro
59	La Plantación de Semillas	Sureste	Agrícola (Suministro Enemigo).	Peste / Suministro

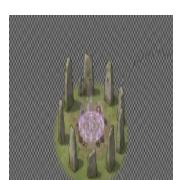
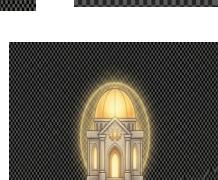
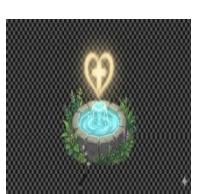
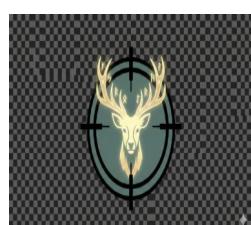
VIII. OESTE (W) - OCÉANO ABIERTO

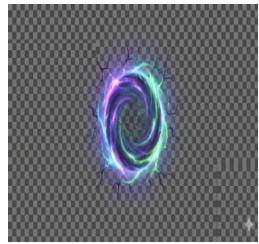
La frontera naval y el mercado negro.

ID	Nombre de la Región	Ubicación	Estatus / Significado	Icono / Desafío
60	El Puerto de la Deuda	Oeste	Mercado negro naval.	Social / Contrabando
61	La Isla del Desierto Rúnico	Oeste	Isla deshabitada, ruinas.	Exploración / Ruina
62	El Cementerio de Barcos	Oeste	Naufragios tóxicos.	Exploración / Peligro
63	El Fuerte Costero	Oeste	Antigua base militar.	Militar / Defensa
64	La Playa de Cristal	Oeste	Fuente de Obsidiana costera.	Forja / Raros
65	Los Monolitos Flotantes	Oeste	Tecnología enana naval.	Místico / Tecnología
66	Santuario Tortuga Gigante	Oeste	Culto criaturas marinas.	Místico / Amenaza
67	El Canal de la Niebla Eterna	Oeste	Ruta marítima peligrosa.	Naval / Penalización

ID	Nombre de la Región	Ubicación	Estatus / Significado	Icono / Desafío
68	La Bahía de los Mercenarios	Oeste	Reclutamiento pirata.	Social / Reclutamiento

Tokens para la camapaña







Tinta Core
(Gunich)

Bogue Fangoso

Inniciuso Bosie



