



| STUDY GUIDE

JCC1

Join Committee Crisis

Clash Royale: Reino Azul





ÍNDICE:

- 1. Carta de la Secretaría General**
- 2. Historia del tema**
- 3. Introducción al tema**
- 4. Situación conflictiva**
- 5. Términos clave**
- 6. Descripción de personajes y motivaciones**
- 7. Flujo del comité/debate**



CARTA DE LA SECRETARÍA GENERAL



1. Carta de la Secretaría General

Estimados delegados, faculty advisors y participantes de PUCP MUN 2025:

Es un honor dirigirme a ustedes como Secretaria General de la 14ª edición de PUCP MUN 2025. Por más de siete años participando en Modelos de Naciones Unidas, desempeñando diversos cargos y participando a nivel nacional e internacional, he tenido el privilegio de vivir la transformación que estos eventos generan en los jóvenes. Esta experiencia me ha permitido desarrollar una visión única sobre MUN: son una de las herramientas de educación y empoderamiento juvenil más poderosas de lo que creemos. Los MUN han cambiado mi vida, brindándome la oportunidad de fortalecer habilidades de liderazgo, oratoria y trabajo en equipo, además de una comprensión profunda de problemáticas internacionales. Este largo, pero gratificante camino, me honra ahora con la oportunidad de liderar la conferencia más grande del país, con el objetivo principal de ofrecerles una experiencia formativa única en todos los niveles.

En esta edición, hemos logrado convocar a más de 1000 participantes y, con gran esfuerzo, hemos establecido vínculos con Naciones Unidas y otras organizaciones internacionales. Gracias al respaldo de la Pontificia Universidad Católica del Perú, esta conferencia se sostiene en tres pilares fundamentales: excelencia académica y organizativa, descentralización y la experiencia formativa que les ofrecemos.

Desde mi perspectiva, hemos identificado tres problemáticas clave que guiarán esta conferencia. Primero, cerrar las brechas educativas para ofrecer un espacio accesible a todos los estudiantes. Segundo, acercar los Modelos de Naciones Unidas a la labor real de las Naciones Unidas. Y tercero, colocar el factor humano en el centro de la discusión, reconociendo que detrás de cada comité y cada debate hay vidas humanas que se ven directamente afectadas por las problemáticas que tratamos.

Agradezco profundamente al equipo que ha hecho posible esta edición, así como a la PUCP por su apoyo constante. A ustedes, delegados y participantes, les aseguro que vivirán una experiencia llena de aprendizaje y crecimiento personal durante el PUCP MUN 2025. Los esperamos con mucha emoción y con la esperanza de que aprovechen al máximo esta oportunidad.

Atentamente,

Micaela Loza Rivera
Secretaria General de PUCP MUN 2025



GUÍA DEL COMITÉ

2. Historia del tema

Durante siglos, el equilibrio entre los Reinos de Clash se sostuvo gracias a una sola fuente de poder: el Elixir. Ese fluido mágico recorría el mundo como una sangre invisible, alimentando torres, forjando tropas y sosteniendo la frágil paz entre el Reino Azul y el Reino Rojo. Ambos comprenden el riesgo del exceso; sabían que un solo error podía romper el delicado equilibrio que mantenía viva su civilización. Por eso, durante generaciones, se pactó una regla no escrita que prohibía la codicia y garantiza la estabilidad de los dos reinos.

Sin embargo, en los límites del mapa, más allá de los bosques y los campos de batalla conocidos, se extendía una región olvidada. Allí, entre torres derruidas, estatuas oxidadas y murallas cubiertas de polvo, se alzaba el Fuerte del P.E.K.K.A., un bastión colosal de hierro y piedra negra. Nadie recordaba quién lo había construido. Algunos decían que fue obra de una raza extinguida; otros, que la propia P.E.K.K.A. lo erigió. Aun en ruinas, su presencia imponía respeto, como si el tiempo temiera devorarlo por completo.

Todo cambió cuando una grieta se abrió en el corazón del Fuerte. De ella emana una sustancia densa, oscura y vibrante, imposible de contener. Su resplandor negro iluminó las ruinas durante noches enteras. Los pocos exploradores que sobrevivieron a su contacto la describieron como algo vivo: una energía que susurraba, prometiendo poder y destrucción a partes iguales. Pronto la llamaron Elixir Oscuro y su existencia se convirtió en una carrera.

Los rumores se esparcieron como fuego en el viento. Comerciantes, espías y mensajeros llevaron la noticia a los reinos, y en cuestión de horas, ambos imperios comprendieron lo mismo: quien controlara el Fuerte del P.E.K.K.A. controlaría el futuro. El Rey Azul, fiel a su visión de orden, marchó hacia el norte con su noble pabellón para asegurar el descubrimiento bajo un mandato de "protección mágica". El Rey Rojo, convencido de que aquel hallazgo era una oportunidad de libertad y dominio, partió desde el sur con su ejército, dispuesto a tomar el Fuerte por la fuerza.

El terreno que los separaba no era un campo común, sino una tierra devastada por antiguos hechizos. Frente a la Estación de las Torres Reales se extendía un lago de lava incandescente, un abismo que impedía el paso directo. En el centro del fuego se elevaba un ascensor de hierro antiguo, cubierto de runas y vibrando con una luz que parecía respirar. Ese ascensor conducía al núcleo del Fuerte, y solo uno de los dos reyes podría alcanzarlo.

Al llegar, cada bando levantó tres torres como baluartes: defensivos cargadas con el poco elixir que les quedaba. Desde ellas, atacarán y resistirán, sabiendo que cada hechizo, cada golpe y cada movimiento consumía la última chispa de su energía. La batalla tendría reglas simples pero mortales: el reino que derribara las tres torres enemigas vencería; quien agotara su elixir, caería derrotado de inmediato. Si ambos sobrevivían hasta el final, el triunfo pertenecería a quien mantuviera más vida en sus torres o más elixir en reserva.

Así comenzó la Batalla del Fuerte del P.E.K.K.A., una confrontación donde la estrategia valía tanto como la fuerza, y donde cada gota de elixir podía decidir el destino del mundo Clash. En las profundidades del Fuerte, el misterioso núcleo seguía latiendo, esperando al vencedor o quizás a su próximo dueño.

3. Introducción al tema

En este conflicto no estamos ante una simple disputa territorial ni ante un episodio más de rivalidad histórica: el tablero ha cambiado porque apareció una variable energética capaz de alterar, en muy poco tiempo, la arquitectura completa de poder, logística y legitimidad de ambos reinos. Cuando una fuente de energía irrumpe sin regulación previa, todo el sistema—militar, civil y económico—entra en una fase de transición inestable. Lo que antes se resolvía con cálculos lineales (abastecimiento, defensa de torres, mantenimiento de rutas) ahora depende de decisiones en condiciones de incertidumbre: cuánto extraer, quién controla el acceso, con qué estándares, qué riesgos se consideran aceptables y quién asume los costos de los errores. Esa transición contiene la semilla del enfrentamiento, porque obliga a elegir un modelo de gobernanza y a hacerlo bajo presión.

El corazón del dilema no es sólo técnico; es político. Una misma fuente puede interpretarse como bien común, como activo estratégico o como peligro sistémico. Según el lente con que se la mire, las prioridades cambian: apertura con reparto, custodia central con cupos, o cierre preventivo con auditorías estrictas. Cada enfoque tiene virtudes y amenazas propias: la apertura acelera la innovación pero expone a fallos de coordinación; la custodia central reduce el caos pero concentra poder y genera sospechas; el cierre otorga tiempo para aprender, a costa de agravar la escasez y de trasladar el conflicto a la periferia. En un MUN de crisis, esas tensiones no se resuelven en abstracto: impactan en rutas, poblaciones sin torre, cadenas de abastecimiento y, sobre todo, en la percepción de justicia que sostiene la obediencia de soldados y civiles.

Tampoco es menor la dimensión ética. La energía no “solo” enciende máquinas: redefine quién puede vivir con seguridad y quién queda a oscuras. Decidir prioridades equivale a establecer jerarquías de vidas y territorios. Si el uso intensivo provoca incidentes ambientales o sanitarios, la legitimidad cae; si la contención priva a comunidades enteras de suministros críticos, la legitimidad también cae. Así, ambos bandos se ven atrapados en una paradoja: necesitan actuar rápido para evitar el colapso de su frente interno, pero la velocidad multiplica el margen de error. Y en crisis, los errores no se miden en porcentajes: se miden en torres pérdidas, evacuaciones fallidas y mandos cuestionados.

La topología del teatro de operaciones añade otra capa de complejidad. Los cuellos de botella físicos—pasos estrechos, mecanismos que exigen coordinación y un entorno hostil que castiga el derroche—convierten cada decisión en una apuesta con costos de oportunidad altos. Si un bando prioriza la seguridad técnica, el otro puede leerlo como intento de monopolio. Si se comparte de forma amplia, se interpreta como debilidad o imprudencia. En ese clima, los incentivos empujan hacia movimientos preventivos: asegurar posiciones clave, imponer reglas de facto antes de que existan reglas de jure, o forzar incidentes que justifiquen el propio diseño de gobernanza. La crisis, por tanto, no estalla “porque sí”: madura al ritmo de estas pequeñas decisiones estratégicas que, acumuladas, hacen probable el choque.

Finalmente, hay un componente de relato que ninguna sala puede ignorar. En situaciones límite, los líderes necesitan explicar a su gente por qué arriesgan recursos y vidas. Si el discurso es “defendemos el acceso justo”, cualquier intento de custodia central será descrito como cierre elitista. Si el discurso es “evitamos un desastre”, toda demanda de apertura sonará a populismo imprudente. La retórica no es mera decoración; es el pegamento que mantiene cohesionadas a las filas y, a la vez, el prisma que deforma las intenciones del adversario. Cuando ambos relatos se vuelven mutuamente excluyentes, la negociación se reduce, el margen de confianza se evapora y la batalla aparece no como opción, sino como procedimiento para imponer un diseño institucional por vía de los hechos.

Esta es, pues, la antesala del conflicto: una fuente energética nueva, altos niveles de incertidumbre, modelos de gobernanza incompatibles y un terreno que premia la coordinación fina mientras castiga la improvisación. En ese contexto, cada decisión sobre acceso, control y riesgo no solo administra el presente: define el futuro posible de ambos reinos. Y cuando el futuro queda en disputa, la confrontación deja de ser un accidente y se convierte en el método—crudo, costoso y decisivo—con el que las partes intentan fijar, de una vez, las reglas del juego.

4. Situación conflictiva

El día comienza con un comunicado del Azul: activan un “cierre técnico” del Núcleo y reducen el flujo a “cupos mínimos” hasta nuevo aviso. En el Rojo, los depósitos estratégicos alcanzan para 36 horas de funcionamiento estable; después, habrá cortes rotativos en barrios periféricos y suspensión de mantenimiento en torres secundarias. La narrativa oficial azul habla de “inestabilidad térmica” y “riesgo de sobrecarga”; para el Rojo, suena a monopolio velado y a imposición de reglas de facto sin consulta. La calle reacciona primero: clínicas y talleres avisan que, con la cuota asignada, no podrán cubrir emergencias ni reparar defensas. El costo político de acatar en silencio sube por minuto.

Durante la madrugada, un convoy rojo con repuestos y contenedores de elixir convencional intenta cruzar hacia el Fuerte; una patrulla azul lo retiene para una inspección prolongada. En simultáneo, técnicos rojos reportan irregularidades en la

trazabilidad del “cupo comunitario”: hay diferencias entre lo anunciado y lo realmente entregado. La sensación en el alto mando es que el Azul está usando la etiqueta de seguridad para fijar precedentes jurídicos (reglas de acceso, auditorías, jerarquías de control) que luego querrá formalizar. La prensa local amplifica testimonios de barrios “sin torre” donde ya escasean suministros, y voces internas del propio Rojo presionan por respuestas visibles.

El dilema inmediato es doble: si se negocia sin presión, el Rojo legitima un esquema de custodia central que puede volverse permanente; si fuerza una apertura (ocupando pasarelas, desactivando compuertas o reabriendo el ascensor sin permiso), eleva el riesgo técnico y la acusación internacional de imprudencia. Hay división interna: un bloque civil propone un corredor humanitario de elixir con verificación cruzada y observadores neutrales; el bloque duro plantea asegurar el Fuerte antes de sentarse a la mesa para negociar desde una posición de fuerza. La chispa que puede encenderlo todo: un fallo menor en una válvula del Núcleo—que el Azul atribuiría al “uso indebido”—o la difusión de pruebas de desvío clandestino del cupo comunitario. Con las reservas en cuenta regresiva, el Rojo percibe que no actuar ahora equivale a aceptar una subordinación energética por tiempo indefinido.

5. Términos clave – Batalla del Fuerte del P.E.K.K.A.

a. Elixir

Fuente primaria de energía mágica del mundo Clash. Fluye por la tierra como un recurso vivo, usado para construir, invocar y mantener las estructuras y tropas de los reinos. Su manipulación requiere precisión, pues un uso excesivo o desequilibrado puede generar inestabilidad energética o incluso mutaciones mágicas. A lo largo de los siglos, su administración fue la base de la paz entre los reinos, y el control de su flujo se consideró un acto casi sagrado.

b. Elixir Oscuro

Forma corrompida y altamente concentrada del Elixir común. Posee una energía pulsante, inestable y autosuficiente, capaz de alterar la materia, potenciar tropas o incluso reanimar fuerzas extintas. Representa tanto la tentación del poder absoluto como el

riesgo de destrucción total. Su aparición marcó un punto de ruptura en la historia del equilibrio mágico, ya que ningún reino había enfrentado antes un recurso tan potente y volátil. Es el centro del conflicto actual.

c. El Equilibrio de los Reinos

Principio ancestral que regulaba el uso del Elixir y mantenía la armonía entre los reinos. No fue un tratado formal, sino una tradición mágica y política basada en la autorregulación y el respeto mutuo. Su ruptura dio inicio a la era de la codicia, donde el interés por el control energético superó la necesidad de coexistencia. La guerra por el Elixir Oscuro simboliza el colapso de este equilibrio.

d. Fuerte del P.E.K.K.A.

Antigua fortaleza de hierro y piedra negra, construida hace siglos por una civilización desconocida o por las primeras máquinas autónomas. En su interior se encuentra el núcleo del Elixir Oscuro, lo que lo convierte en el punto más codiciado y peligroso del mapa. Su arquitectura combina ingeniería mecánica y magia rúnica, y se cree que alberga mecanismos conscientes que responden al flujo del Elixir. Más que una fortaleza, es un organismo energético sellado.

e. El Núcleo del Fuerte

Cámara interna donde se concentra la mayor densidad de Elixir Oscuro. Funciona como un corazón que late dentro del Fuerte, emitiendo pulsos de energía capaces de alterar el ambiente y afectar a quienes se acercan. Su activación total podría regenerar o destruir estructuras enteras, dependiendo del equilibrio mágico del usuario. Es el objetivo final de ambos reinos.

f. Lago de Lava

Extensión ardiente que rodea la base del Fuerte. Se originó por la sobrecarga mágica provocada por el despertar del Núcleo. El lago actúa como barrera natural y como sistema de defensa vivo: su temperatura y actividad varían en respuesta a los flujos de Elixir. Representa la frontera física y simbólica entre ambos ejércitos: el punto donde termina la paz y comienza la guerra. A su vez, actúa como conector entre ambas arenas de batalla y no permite el avance exceptuando a las tropas que puedan saltar o volar.

g. El Ascensor del Núcleo

Mecanismo suspendido sobre el lago de lava. Su diseño combina metal ancestral con símbolos rúnicos activos, y se cree que solo puede ser activado cuando el flujo del Elixir está equilibrado entre ambos reinos. Sirve como único acceso directo al Núcleo del Fuerte, por lo que su control equivale al dominio del campo de batalla. Es un artefacto a medio camino entre tecnología, magia y prueba divina.

h. Torres Reales

Estructuras defensivas que canalizan el Elixir para proteger a los reinos. Cada bando elige tres: dos laterales y una principal. Funcionan como anclas energéticas y representan la vitalidad del ejército. Su destrucción implica la pérdida progresiva del control mágico del territorio. En la batalla del Fuerte, las torres son la medida tangible del equilibrio de poder.

i. Sistema de Elixir y Consumo Energético

Modelo que regula la cantidad de energía disponible para cada ejército. Cada movimiento, invocación o ataque reduce las reservas de Elixir. El sistema refleja un principio natural: el poder tiene un costo. Administrar este recurso define la estrategia, la duración de la batalla y las probabilidades de victoria. Un uso desmedido puede agotar por completo las reservas, llevando a la derrota incluso antes de la caída de las torres.

j. Codicia Energética

Concepto político y ético que describe la tendencia de los reinos a sobreexplotar el Elixir para obtener ventaja inmediata. En la narrativa del comité, representa la corrupción moral que surge cuando la búsqueda de poder eclipsa la estabilidad del mundo. Es el trasfondo filosófico del conflicto.

5. Descripción de personajes y motivaciones

i. Rey (Azul)

Soberano del “orden primero”, gobierna con la convicción de que los recursos críticos necesitan mando central. Sabe que el Elixir Oscuro ofrece poder y riesgo en partes iguales. Su objetivo es **sellar y auditar** el Núcleo del Fuerte, imponer **cupos de uso** y publicar métricas de consumo en tiempo real. Comparte datos, no gobernanza: el estándar técnico lo fija el Azul. Su motivación es evitar el colapso sistémico y las guerras cíclicas por escasez. Acepta inspecciones conjuntas, pero exige autoridad operativa azul para responder a emergencias sin bloqueo político.

ii. Caballero dorado (Azul)

Campeón de impacto rápido. Cree que **velocidad + precisión** ahorran elixir y vidas. Su doctrina es romper líneas rojas cerca del ascensor con golpes quirúrgicos y retiradas limpias antes del contraataque. Quiere probar que la maniobra disciplinada desactiva meses de asedio en horas. Su motivación es convertir su estilo en reglamento: manual de incursiones de bajo consumo, con métricas de daño por gota y protocolos de extracción segura. Ve el honor como eficiencia responsable, no como espectáculo.

iii. Príncipe (Azul)

Emblema de la **carga regulada**: cada avance debe justificarse con costo, tiempo y suministro. Dirige columnas por “carriles limpios” con inventarios de elixir auditados. Propone **peajes de elixir** para transitar el Fuerte y evitar embotellamientos en el ascensor. Su motivación es demostrar que la fuerza bajo norma disuade la corrupción del Oscuro y estabiliza la frontera. Prefiere victorias que sostengan hospitales y talleres antes que trofeos vacíos. Exige trazabilidad de cada hechizo lanzado.

iv. Príncipe Oscuro (Azul)

Aceptó microdosis de Oscuro bajo laboratorio para **entender y neutralizar** su corrupción. Contiene una sombra interior que vigila con disciplina. Su motivación es crear **antídotos** y unidades “pararrayos” que absorban contaminación en primera línea sin expandirla. Defiende una regulación con **excepciones controladas** para investigación y contención, siempre con supervisión civil. Su lucha es doble: contra el Rojo que trivializa el riesgo y contra azules que demonizan toda ciencia. Quiere que su sacrificio deje protocolos, no mitos.

v. Mega Caballero (Azul)

Martillo de **contención**. Salta donde la presión rompe diques y aplasta brotes de caos para proteger técnicos y evacuaciones. Reconoce su alto consumo de elixir, por eso propone **despliegues puntuales**, rotaciones cortas y zonas seguras bajo tutela temporal azul. Su motivación es ser **cortafuegos** entre el Núcleo y el pánico. Exige reglas claras para cerrar áreas inestables, con señales visibles y sanciones a quien las viole. Sabe que a veces el golpe pesado es el ahorro mayor.

vi. Duquesa (Azul)

Diplomacia con libro contable. Lleva el **registro maestro** de quién entra al Fuerte, cuánto toma y qué devuelve. Negocia el **Concordato del Núcleo**: estándares, auditorías

cruzadas y sanciones automáticas. Su motivación es blindar al Azul como **garante técnico** sin caer en tiranía. Cree en la transparencia como disuasión y en contratos que sobrevivan a los reyes. Planea un mercado regulado de excedentes que financie reparación de torres y compensaciones a aldeas afectadas.

vii. Constructor Maestro (Azul)

Arquitecto del ascensor y de las **compuertas de presión**. Sueña con un **sello reversible**: apagar el Núcleo sin destruirlo. Diseña válvulas, medidores y rutas de mantenimiento para minimizar pérdidas. Su motivación es dejar un **legado técnico** que evite otras guerras por el mismo lugar. Exige presupuesto estable para mantenimiento y una **ley de seguridad de infraestructura mágica** con inspecciones periódicas. No quiere monumentos: quiere manuales y repuestos.

viii. Constructor (Azul)

Logística silenciosa: engrasa bisagras, reemplaza pernos, salva torres con mil arreglos invisibles. Cree que **lo que no se mantiene, se pierde**. Su motivación es priorizar repuestos, talleres móviles y cuadrillas mixtas azul-rojas que reparen en treguas breves. Defiende inventarios públicos de piezas críticas y rutas de reabastecimiento blindadas contra saqueos. Sabe que cada gota de elixir ahorrada en fugas vale como un hechizo menos en el frente.

ix. O.T.T.O (Azul)

Autómata de **optimización**. Calcula tiempos de recarga, rutas seguras y ventanas de paso por el ascensor. Programa protocolos de emergencia que priorizan **civiles y técnicos**. Su motivación es demostrar que la **telemetría abierta** reduce errores humanos y consumo inútil. Propone sensores de borde y tableros públicos de estado del Núcleo. Es imparcial por diseño: si detecta uso abusivo, lo reporta, sea azul o rojo. Su lealtad es al sistema estable.

x. Máquina Duende (Azul)

Perfora sin colapsar galerías. Especialista en **túneles de evacuación** y líneas de suministro discretas con bajo consumo. Su motivación es abrir **rutas seguras** que eviten el campo de lava y reduzcan choques frontales. Pide reconocimiento y **derechos laborales** para cuadrillas duendes en el nuevo orden: seguridad, pago con elixir básico y

acceso a formación técnica. Cree que la ingeniería de subsuelo es la paz futura del Fuerte.

xi. Bandida Líder (Azul)

Maestra de **interdicción**: roba elixir mal custodiado para devolverlo al **fondo común** y cortar financiación de saqueadores. Opera con reglas estrictas: cero daño a civiles, cero botín personal. Su motivación es probar que el control también necesita audacia. Quiere una **guardia fronteriza del Fuerte** contra contrabando de Oscuro, con cámaras corporales y auditorías. Piensa que cada alijo recuperado equivale a una torre que no cae.

xii. Fantasma Real (Azul)

Explorador de **anomalías**. Se desliza por muros y apunta fugas invisibles del Núcleo. Mapea corrientes de Oscuro y zonas de eco mágico que distorsionan sentidos. Su motivación es instalar **sensores permanentes** y mantener un **archivo abierto** de incidentes para toda la región. Apuesta por inteligencia antes que por gasto: un buen mapa ahorra diez batallas. Busca reconocimiento para el oficio de los que vencen sin ser vistos.

xiii. Minero (Azul)

Conoce las venas del Fuerte como líneas en su mano. Aboga por **licencias de extracción responsable**, con cupos diarios y revisión geológica independiente. Su motivación es evitar derrumbes, hundimientos y saqueos caóticos que disparan el consumo de rescate. Quiere formar **brigadas mixtas** que exploren sin provocar colapsos y un fondo de compensación para aldeas afectadas. El elixir, dice, debe salir del suelo sin desfondar la sociedad.

xiv. Cazador (Azul)

Rastrea criaturas **corrompidas** que emergen cuando el Núcleo late fuerte. Las contiene para que técnicos trabajen sin interrupciones. Prefiere capturar y reubicar antes que exterminar; sabe que el ecosistema del Fuerte puede recuperarse. Su motivación es crear **santuarios** y protocolos de avistamiento para evitar pánicos y falsas alarmas. Propone radios comunitarias y formación básica en convivencia con fauna mágica.

xv. Gólem (Azul)

Masa paciente de piedra animada. Absorbe el daño para que otros vivan. Se ofrece como **muro viviente** en el pasillo del ascensor, donde un paso atrás cuesta el doble que el elixir.

Su motivación es instaurar **turnos de relevo** y reservas de fragmentos para autorrepararse sin drenar depósitos. Cree en la constancia como estrategia: sostener el espacio hasta que la ingeniería termine su trabajo.

xvi. Gigante Noble (Azul)

Baluartes móviles con baterías a la espalda. Transporta **cargas de recarga** para torres y talleres de campaña. Su motivación es demostrar que la **logística** gana guerras: caravanas coordinadas, rutas seguras, estaciones de servicio en puntos clave. Propone **corredores humanitarios** y convoyes azul-rojos postcrisis para reactivar economías locales. Sueña con un Fuerte que alimente, no que devore.

xvii. Bárbaro de Élite (Azul)

Furia **disciplinada** por monjes y capitanes. Cada golpe debe justificar su gasto. Su motivación es proteger a débiles y sancionar saqueadores, incluso si visten azul. Busca crear **escuadras de intervención** que desarmen crisis sin incendiar reservas. Promueve la idea de que la élite sirve, no se sirve. Su orgullo es el control de sí mismo ante el susurro del Oscuro.

xviii. Lanzadardos (Azul)

Devoto de la **precisión austera**. Cuenta dardos como otros cuentan monedas. Su motivación es fundar **academias de puntería** abiertas a milicias y civiles, reemplazando hechizos caros por técnica. Exige un **marcador público de eficiencia**: impactos útiles por gota consumida. Cree que la cultura del detalle salvará más torres que cualquier milagro.

xix. Larry (Azul)

Esqueleto bromista con oficio serio: **archivista de memoria**. Recolecta relatos, nombres y objetos para que nadie desaparezca bajo el Fuerte sin rastro. Su motivación es crear un **museo del Núcleo** con entrada gratuita y talleres para escuelas. La risa que provoca mantiene la moral cuando el oscuro susurra. Defiende que recordar es una forma de defensa civil: la historia vacuna contra el abuso.

xx. Gólem de Hielo (Azul)

Unidad de **enfriamiento crítico**. Su estallido frío apaga incendios de corrupción y baja la temperatura del pasillo de lava. Propone un **tratado térmico**: pausas obligatorias entre asaltos, cámaras de contención y sensores de sobrecalentamiento. Su motivación es que

la prisa no derrita el futuro. Cree que enfriar a tiempo ahorra toneladas de elixir y evita decisiones tomadas con la cabeza caliente.

xxi. Montacarneras (Azul)

Cortacarriles por excelencia: su carnero rompe escudos y su lazo inmoviliza sin excederse. Defiende incursiones de captura, no de arrase: abrir pasillos y fijar amenazas para que técnicos trabajen. Su motivación es convertir su doctrina en manual de control de rutas con umbrales de fuerza y protocolos anti-daño colateral. Exige balizamiento de pasillos y tiempos máximos de ocupación para no bloquear el ascensor.

xxii. Bandida (Azul)

Operativa de campo de la Guardia de Interdicción (bajo la Bandida Líder). Especialista en dash de precisión para robar elixir mal custodiado sin tocar bienes civiles. Su motivación es pruebas de cadena de custodia y cámaras corporales obligatorias que legitimen cada recuperación. Propone operativos espejo con observadores rojos para desactivar el discurso de confiscación arbitraria.

xxiii. Horno (Azul)

Planta de reparto térmico y señalización: sus espíritus controlan temperaturas y sirven de metrología viva del campo. Operado por cuadrillas técnicas, su despliegue crea zonas de recarga seguras y reduce incendios del lago. Su motivación es institucionalizar el Protocolo Horno: pausas de enfriamiento entre asaltos, sensores de sobrecalentamiento y multas por violación térmica. Para el Horno, la eficiencia es temperatura bajo control

xxiv. Curandera guerrera (Azul)

Sanadora de primera línea que estabiliza sin inflar el gasto: cura en ráfagas temporizadas sincronizadas con el ascensor. Aboga por clínicas móviles con triage transparente y listas de espera públicas en plena batalla. Su motivación es que toda operación incluya presupuesto sanitario asegurado y ventanas humanitarias cronometradas. Si una unidad sobreconsume, su bisturí es también una sanción: no hay curación sin disciplina.

xxv. Emperatriz espiritual (Azul)

Guardiana de los vínculos anímicos del Fuerte; puede desviar la corrupción del Oscuro hacia receptáculos de contención sin destruirla. Su doctrina: gobernanza de intangible ética, rituales y permisos espirituales como capa que blind a la técnica. Su motivación es un Concordato del Núcleo Espiritual: umbrales de exposición, ayunos de magia, permisos

para ritos de sellado y veto ceremonial a armas que erosionen la psique colectiva. Busca demostrar que orden y alma son el mismo diagrama.

6. Flujo del comité/debate

Un Joint Crisis Committee (JCC) es dos salas que comparten la misma crisis pero con intereses en tensión. Cada comité delibera en su “front room”, mientras la Mesa/Crisis resuelve, fuera de escena, los efectos de directivas y notas privadas. Aquí no se construyen resoluciones extensas: se trabaja con directivas operativas, comunicados y acciones secretas acordes al cargo de cada delegado.

El flow de cada sesión suele repetirse con pequeñas variaciones según lo que ocurra en la crisis. Se abre con un update que mueve el tablero; sigue un tramo breve de debate moderado para fijar diagnósticos y líneas; después, un período no moderado para escribir directivas claras (objetivo, acciones, responsables, plazos, recursos, indicador verificable); se leen y votan; y, en paralelo, fluyen notas privadas para operaciones discretas (inteligencia, logística, finanzas). Un mini-update final muestra consecuencias inmediatas. Lo que aprueba un comité repercute pronto en el otro.

Nueva mecánica: al cierre de cada dos sesiones, cada JCC elige a un representante para un duelo entre comités. La elección es simple y rápida: nominaciones en una moción no moderada. El elegido entrega a la Mesa un “war brief” conciso que fije tesis, medidas clave y qué cartas o planes piensa usar contra el otro reino, con un tope máximo de 20 movidas.

La batalla entre representantes es ágil y directa. Aperturas cortas para plantear la estrategia; un cruce donde tendrán 10 turnos para poner sus movidas y donde podrán tener réplicas para defender y atacar las torres del reino. Contando con el elixir presupuestado, el cual es de 220 por reino, este recurso puede variar dependiendo de los updates.

Los efectos de la batalla inclinan la narrativa sin decidir por sí solos. El JCC ganador de cada batalla (el que más daño le hizo a las torres, o el que tumbó alguna de ellas) .Recibirá una ventaja moderada, por ejemplo: prioridad de tramitación para una directiva en la



siguiente sesión; un pequeño refuerzo de elixir decidido por la mesa directiva o crisis room.

Las directivas deben leerse como órdenes ejecutables (quién, qué, cuándo, dónde, con qué recursos y cómo se comprobará,); las acciones secretas han de ser verosímiles con el cargo; toda afirmación estratégica debe anclarse en un indicador del coste de elixir que la Mesa pueda validar en el update siguiente; y el cruce de la batalla se gana con pruebas de factibilidad según el daño causado a las torres del reino.

CERRANDO BRECHAS

