



| STUDY GUIDE

JCC2

Join Committee Crisis

Clash Royale: Reino Rojo





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,

A stylized, handwritten signature in black ink, likely belonging to Micaela Loza Rivera.

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

Los sensores del Núcleo registran micro oscilaciones que, según los ingenieros, no son críticas, pero sí aconsejan operar bajo márgenes estrechos. El comité técnico recomienda un cierre temporal con cupos y auditorías in situ de todas las extracciones. La decisión tiene lógica operativa: el entorno del Fuerte castiga el error y un pico mal gestionado puede comprometer compuertas y ascensor. Sin embargo, la medida abre un frente político: el Rojo denuncia la restricción arbitraria y convoca a su propia comisión técnica. Al mismo tiempo, la cadena logística azul detecta patrones de extracción no declarados en las inmediaciones que—según su lectura—apuntan a aprovechamiento oportunista del nuevo régimen de cupos.

La autoridad azul calcula que necesita 48 horas de contención para estabilizar el sistema, calibrar válvulas y normalizar la trazabilidad. Ese plazo es inviable sin cooperación, pero cada intento de transparencia (publicar métricas, permitir inspecciones guiadas) es

interpretado por el Rojo como pantomima de control. Aumentan las amenazas sobre la periferia del Fuerte, y se reporta el bloqueo de una patrulla por parte de milicias locales que exigen “apertura ya”. La presión interna también crece: el ala de seguridad exige asegurar perímetros y equipos antes de hablar; el ala diplomática advierte que, sin gestos de acceso verificable, el Azul quedará como carcelero del recurso y pagará el costo reputacional si hay apagones o incidentes sanitarios en territorio rojo.

El dilema táctico del Azul es agudo: abrir demasiado y arriesgar un incidente que le haga perder el Fuerte por incompetencia, o cerrar demasiado y alimentar la narrativa de abuso. Un incidente de media intensidad—un sobrecalentamiento controlado o la caída de un dron de reconocimiento—bastaría para que el Rojo intente forzar el ascensor y establezca “hechos consumados” en las pasarelas. Las líneas rojas que el mando azul fija son claras: ninguna intervención no autorizada en los mecanismos del Núcleo y cero interferencia con los equipos de mantenimiento. Pero sostener esas líneas sin un marco de inspección compartido y sin un canal de suministro humanitario verificable podría convertir la contención técnica en casus belli. Para el Azul, la ventana es estrecha: si en horas no logra un equilibrio entre seguridad y legitimidad, perderá ambos.

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.

6. Descripción de personajes y motivaciones.

a. Rey (Rojo)

Surgido de una frontera empobrecida por la sequía de elixir, el Rey Rojo gobierna con austeridad y memoria. Conoce el precio de cada gota: hospitales cerrados, granjas apagadas, torres mudas. Ve el **Fuerte del P.E.K.K.A.** como la llave para romper siglos de dependencia del Azul. Su motivación es doble: dignidad para su pueblo y un orden nuevo donde el elixir sea un bien común con reglas claras. Está dispuesto a negociar ciencia y seguridad, pero no a renunciar a la redistribución ni a la transparencia del Núcleo.

b. Principito (Rojo)

Educado por cartógrafos y alquimistas, el Principito cuestiona los viejos dogmas. Cree que el poder debe sustentarse en datos abiertos: consumo, reservas y riesgos del Elixir Oscuro. Su plan es documentar el Núcleo, publicar protocolos y evitar nuevos monopolios.

Motivado por la justicia intergeneracional, quiere que el Fuerte financie escuelas y redes de energía comunitaria. Desconfía de los atajos mágicos, pero está listo para tomar decisiones firmes si el Azul bloquea el acceso o manipula la información.

c. Princesa (Rojo)

Arquera de precisión quirúrgica, creció defendiendo aldeas con munición mínima. Diseña líneas de tiro y rutas de suministro con obsesión por el ahorro de elixir. Ve el Fuerte como un tablero donde la inteligencia pesa más que la fuerza bruta. Su motivación es instaurar disciplina táctica: auditorías de daño, reparaciones obligatorias y protección a civiles durante asedios. Quiere demostrar que la puntería y la logística pueden vencer a ejércitos más ricos y que el reparto del botín sea reglamentado.

d. Rey Bárbaro (Rojo)

Forjado en la intemperie, perdió clan y casa cuando cerraron los pozos rojos. Aprendió que la fuerza es argumento cuando la mesa está vacía. Quiere abrir el Fuerte para asegurar raciones estables a las tribus y un asiento en cualquier consejo que decida el flujo del elixir. Su motivación: respeto para los “sin torre” y un reparto que incluya a los márgenes. Promete contención: golpes solo donde haya abuso; protección incondicional a caravanas civiles.

e. P.E.K.K.A (Rojo)

Armadura ancestral reanimada con pulsos mínimos, conserva fragmentos de un protocolo: “mantener equilibrio”. Siente el llamado del Núcleo como un eco de fábrica. Eligió al Rojo porque ofrece distribución antes que dominio. Su motivación es impedir que la corrupción del Oscuro se convierta en norma y que el Fuerte sea arma, no pulso vital. Si detecta abuso —del Azul o del Rojo— intervendrá sin dudar, incluso contra órdenes humanas, priorizando la estabilidad del sistema mágico.

f. Bruja Madre (Rojo)

Matriarca de hechizos de conversión, transforma maldiciones en ayuda: de lo caído, surge protección. Considera el Elixir Oscuro una fiebre que puede “vacunarse” con dosis controladas y buenos antídotos. Entra al Fuerte para criar guardianes que neutralicen la corrupción y fundar un consejo de sanadoras con poder de veto sobre armas oscuras. Su motivación es sanitaria y política: salvar vidas y garantizar que el nuevo orden incluya cuidado, no solo conquista.

g. Monje (Rojo)

Asceta del silencio y la desviación de energía, enseña a respirar antes de lanzar un hechizo. Afirma que el poder sin disciplina solo amplifica el ruido. Quiere sellar grietas del Fuerte y entrenar a jóvenes magos en control del impulso. Su motivación es espiritual y práctica: que el elixir vuelva a ser servicio, no adicción. Propone pausas humanitarias, corredores seguros y registros públicos de cada gasto mágico en la campaña.

h. Reina Arquera (Rojo)

Estratega de vanguardia, organiza la batalla como una ecuación de suministro, tiempo y visión. Concibe el Fuerte como cuello de botella que definirá el siglo. Su motivación es instituir una “Carta de Torretas”: límites de daño, auditorías independientes y mantenimiento obligatorio. Busca victorias limpias que preserven reservas y legitimen un reparto posterior del elixir. Prefiere precisión a espectáculo; más puentes que ruinas.

i. Mago Eléctrico (Rojo)

Ingeniero del pulso, puede reiniciar artefactos del Fuerte a costa de su propia carga. Sueña con estabilizar el ascensor y cartografiar frecuencias para impedir bloqueos del Azul. Su motivación es crear una red de condensadores comunitarios que amortigüen apagones mágicos. Teme la privatización de la “señal” del Núcleo; lucha por estándares abiertos, manuales públicos y laboratorios compartidos que formen técnicos locales.

j. Mago Eléctrico (Rojo)

La noche es su mapa. Sus murciélagos detectan fugas de corrupción y beben lo tóxico para guiar columnas por rutas seguras. Cree que el Oscuro revela verdades crudas: dónde duele, dónde corrompe. Su motivación es garantizar pasos nocturnos para civiles y milicias, y convertir zonas de sombra en corredores sanitarios. Quiere que el miedo cambie de bando: que la oscuridad proteja al pueblo, no a los monopolios.

k. Mago Eléctrico (Rojo)

Geómetra del disparo, traza ángulos que atraviesan defensas con mínimo gasto. Se obsesiona con la eficiencia: un flechazo, tres resultados. Su motivación es demostrar que la inteligencia táctica puede ahorrar reservas estratégicas para hospitales y talleres. Propone academias de trayectoria abiertas a aldeanos, democratizando técnicas antes elitistas. Ve el Fuerte como una clase magistral donde la precisión vale más que el volumen de fuego.

l. Mago de Hielo (Rojo)

Conservacionista del frío, sueña con “hibernar” el Núcleo si se desboca. Diseña cámaras criogénicas para almacenar elixir sin evaporación ni fuga. Su motivación es climática y ética: reducir el sobrecalentamiento de torres, evitar incendios en la llanura de lava y estabilizar el ecosistema del Fuerte. Aboga por ciclos de enfriamiento obligatorios entre asaltos y por un tratado térmico con inspecciones conjuntas.

m. Mago (Rojo)

Generalista de escuela clásica, mezcla fuego y criterio. Sostiene que la victoria nace del manual claro: riesgos, dosificación y primeros auxilios del elixir. Su motivación es pedagógica y política: dotar a aldeas de protocolos simples que eviten la dependencia de aristócratas mágicos. En el Fuerte, busca equilibrar al consejo: ni barbarie sin regla, ni laboratorio sin pueblo.

n. Valquiria (Rojo)

Señora de pasillos estrechos, abre camino donde otros se atascan. Sabe que girar con cabeza ahorra elixir y vidas. Su motivación es humanitaria: establecer corredores protegidos hacia el ascensor y evacuar a heridos sin perder posición. Exige reglas de combate limpio y sanciones a saqueadores, propios o ajenos. La gloria, dice, es mantener viva a la gente que no empuña hachas.

o. Leñador (Rojo)

Alquimista rústico, convierte furia en fórmula: su adrenalina es catalizador que economiza hechizos. Quiere destilar tónicos seguros para reemplazar dosis de Oscuro en combate. Su motivación es crear microcentrales en aserraderos que generen pequeñas cargas para aldeas, haciendo del Fuerte una escuela de autosuficiencia. Desconfía de élites y promete resultados medibles, no discursos.

p. Mini P.E.K.K.A (Rojo)

Pequeño guardián de impulso noble. Oye el latido del Fuerte como tambor familiar. Su motivación es probar que la precisión y el coraje compacto pueden decidir compuertas críticas sin derroches. Se ofrece a misiones de sellado y corte de energía en puntos delicados. Defiende un código simple: cada golpe, sentido; cada gota, contada.

q. Caballero (Rojo)

Escudo de caravanas, juró que el elixir llegaría primero a hospitales y talleres. Cree que la caballería se mide en lo que protege, no en lo que conquista. Su motivación es instaurar canjes de prisioneros por raciones y pactos de paso seguro bajo banderas visibles. En el Fuerte, coordina relevos y guardias para que la moral no se quiebre cuando el Oscuro susurra.

r. Rey Esqueleto (Rojo)

Eco de reinos enterrados bajo las losas del Fuerte. Reclama memoria y reparación: recuerda nombres borrados cuando se alzó la fortaleza. Su motivación es abrir el archivo del Núcleo, restaurar historias y asegurar un “día de los caídos” con ofrendas de elixir a los sin voz. Apoya al Rojo si garantizan rituales de recuerdo y límites a la devastación. La victoria, para él, es que nadie vuelva a desaparecer sin rastro.

s. Montapuercos (Rojo)

Maestro de rutas imposibles, salta lava y brechas para cortar suministros del Azul sin arrasar poblaciones. Su motivación es mantener vivas las aldeas que dependen de su correo y alimento. Pide mapear atajos del Fuerte y señalar caminos seguros para civiles. Cree en golpes precisos que duelen al poder, no al pueblo. Su lema: entrar, cortar, salir... y dejar pan en la puerta.

t. Bebé Dragón (Rojo)

Aliento corto, voluntad enorme. Nació con reservas bajas y aprendió a dosificar fuego para calentar hornos comunales y no gastar de más. En el Fuerte quiere cubrir evacuaciones con ráfagas breves y controlar incendios del campo de lava. Su motivación es tierna y firme: proteger a niños y ancianos en las galerías, demostrando que la compasión y la administración cuidadosa del elixir también ganan guerras.

u. Lanzafuegos (Rojo)

Artillera ligera de retroceso calculado: cada disparo la empuja a posición segura y ahorra cobertura aliada. Creció defendiendo aldeas con munición escasa; convirtió la economía del fuego en ciencia. Su motivación es maximizar daño por gota con mapas de líneas de visión compartidos y escuelas de tiradoras comunitarias. Exige zonas civiles libres de salpicadura y registro público de munición usada. Si el Azul satura con área, propone fuegos escalonados y cebos de bajo costo para vaciarles el elixir.

v. Verdugo (Rojo)

Hacha boomerang, mente de auditor. Piensa en trayectorias que “cobran dos veces” con un solo lanzamiento. Aboga por tácticas de doble retorno: limpiar línea y, de regreso, proteger retiradas sin gastar hechizos. Su motivación es estándares de eficiencia que desincentiven el spam de área azul. Quiere un índice de rendimiento por golpe y sanciones a quien desperdicie elixir en daño colateral. Para él, la justicia es simple: cada gota rinde o no se gasta.

w. Berserker (Rojo)

Su motivación es reconocimiento y razones estables para los márgenes a cambio de asaltos quirúrgicos donde duela al poder, no al pueblo. Propone Pactos de Furia Controlada: límites de tiempo, botiquines obligatorios y retiro si el Núcleo entra en eco. La rabia, dice, se administra como un tónico, no como una hoguera.

x. Mosquetera (Rojo)

Tiradora de escuela clásica, cree en la superioridad de la puntería sobre el volumen de fuego. Dirige pelotones mixtos y enseña respiración, postura y lectura de viento del Fuerte. Su motivación es sustituir hechizos caros por técnica barata y abrir academias populares de tiro con métricas públicas (impactos útiles por gota). Exige protección a talleres de mantenimiento y la priorización de repuestos antes que trofeos.

y. Rey minero (Rojo)

Soberano de las venas subterráneas, heredero de túneles que el mapa oficial no reconoce. Domina extracciones silenciosas y colapsos controlados para cortar suministros azules sin tocar a civiles. Su motivación son las licencias comunitarias de extracción con cupos y fondos de compensación para aldeas perforadas en el pasado. Desconfía del “permiso técnico” azul: quiere cartas de concesión públicas, inspecciones mixtas y prioridad a microcargas para electrificar barrios rojos antes que llenar depósitos reales.

7. 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

