



Sistema Eldervale Eco

VERSIÓN 2 · A FONDO

Rutas de talentos por oficio, progresión, investigación, esfuerzo y mejoras de taller — el diseño completo de la especialización inspirada en ECO.

1 El marco en una página

Eldervale Eco convierte el crafteo en una **economía de oficios**: cada personaje elige **una sola profesión, permanente**. Lo básico de supervivencia lo hace cualquiera; lo avanzado solo su dueño. Subes de nivel **usando** tu oficio, y en ciertos niveles eliges **talentos** que definen tu estilo. Esta v2 detalla esas rutas y todas las capas de profundidad.

Permanente: tu oficio no cambia (otro oficio = otro personaje). Define tu identidad en el reino.

Reentrenables: los **talentos** sí se pueden reasignar pagando oro a un maestro — para experimentar tu build sin perder el oficio.

Las dos grandes decisiones del jugador

Decisión	Cuándo	¿Reversible?	Efecto
Profesión	Una vez, al inicio del personaje	No (solo admin)	Define qué puedes producir/crear a nivel avanzado
Talentos	En niveles hito (3, 6 y maestría)	Sí, con coste	Especializa tu rendimiento dentro del oficio

2 Progresión: niveles y experiencia

Cada acción dentro de tu oficio otorga **XP**. La curva es geométrica: cada nivel cuesta un 12% más que el anterior. Solo sube **tu** profesión.

Parámetro	Valor base	Significado
XP nivel 0→1	80	Primer nivel rápido para enganchar
Crecimiento	×1.12 por nivel	+12% acumulativo
Nivel máximo	50	Techo de maestría del oficio
Hitos de talento	Nivel 3, 6 y 10 (Maestría)	Puntos de decisión de build

*Todos los números de este documento son la propuesta inicial y son **ajustables en caliente** desde el panel de administración, sin reiniciar el servidor.*

Niveles de referencia: Nivel 3 ≈ tras una sesión corta · Nivel 6 ≈ jugador constante de la semana · Nivel 10 (Maestría) ≈ artesano reconocido · Nivel 50 ≈ leyenda del oficio.

3 Cómo leer las rutas de talentos

Cada oficio tiene un **árbol de talentos** con tres puntos de decisión. En los Niveles 3 y 6 eliges **una de dos vías**; al llegar a **Maestría** (Nivel 10) recibes un perk insignia que define al maestro de ese oficio.

	Vía A — suele ser	eficiencia (menos coste/tiempo)		Vía B — suele ser	rendimiento/calidad (más o mejor producto)
---	-------------------	--	---	-------------------	---

Combinando las dos decisiones, cada oficio ofrece **4 builds** distintos + su Maestría: el herrero "rápido y reparador" no se juega igual que el "ahorrador y maestro armero".



Minero

mineral · piedra · gemas

NIVEL 3 — ELIGE VÍA

Golpe certero

-20% tiempo por nodo minado

Vetas profundas

+15% probabilidad de mineral extra

NIVEL 6 — ELIGE VÍA

Pulmones de hierro

-40% esfuerzo al minar en profundidad

Ojo del gemólogo

probabilidad de extraer gemas en cualquier veta

Maestría — Señor de la montaña: desbloquea vetas de mineral raro (mithril/ébano) y +1 rendimiento garantizado por nodo.



Leñador

madera · astillas · resina

NIVEL 3

Tala eficiente

-20% tiempo por árbol

Doble astilla

+1 madera ocasional por tala

NIVEL 6

Leñador incansable

-40% esfuerzo al talar

Cosecha de resina

las talas también dan resina (insumo de alquimia/sastre)

Maestría — Guardián del bosque: desbloquea maderas nobles (corazón de roble) y replantado que recarga nodos más rápido.



Pescador

pescado · perlas · cebo

NIVEL 3

Anzuelo firme

minijuego de pesca un 25% más tolerante

Cebo casero

30% de las capturas no consumen cebo

NIVEL 6

Pesca en banco

probabilidad de capturar 2 piezas a la vez

Aguas profundas

acceso a peces raros y perlas

Maestría — Lobo de mar: desbloquea capturas legendarias (sinergia con cocinero) y —esfuerzo en jornadas largas.



Cazador

carne · pieles · trofeos

NIVEL 3

Rastreador

marca presas y rastros en el mapa cercano

Tiro limpio

+calidad de las pieles obtenidas

NIVEL 6

Desollado experto

+1 carne y +1 cuero por presa

Cazador de trofeos

presas singulares con botón premium

Maestría — Montero mayor: desbloquea presas legendarias y cebos/trampas reutilizables.



Granjero

cultivos · semillas · fibras

NIVEL 3

Mano verde

cultivos listos un 20% antes

Cosecha abundante

+25% rendimiento por parcela

NIVEL 6

Rotación

las parcelas se recargan más rápido

Semillas selectas

cultivos de calidad superior (mejores recetas)

Maestría — Señor de la cosecha: desbloquea cultivos exóticos y un buff de fertilidad a parcelas vecinas (juego en comunidad).



NIVEL 3

Colmena dócil

sin daño de abejas y –esfuerzo

Néctar puro

+30% miel por colmena

NIVEL 6

Enjambre próspero

gestiona más colmenas y recargan antes

Cera real

desbloquea cera fina y jalea (insumos premium)

Maestría — Reina de las abejas: desbloquea hidromiel y bálsamos (sinergia con cocinero/alquimista).

5 Rutas de los artesanos



Herrero

armas · armaduras · herramientas

NIVEL 3

Temple

–15% materiales por pieza forjada

Forja veloz

–25% tiempo de crafeo

NIVEL 6

Reparador

repara equipo desgastado (sinergia con Durabilidad)

Maestro armero

desbloquea armas/armaduras de acero superior

Maestría — Forjador legendario: desbloquea piezas únicas encantables y un acabado de calidad garantizada.



Cocinero

comida · raciones · banquetes

NIVEL 3

Fuego parejo

–25% tiempo de cocina

Sazón

+saciedad/calorías por plato (clave para todos los oficios)

NIVEL 6

Conservas

comida que no se estropea / raciones de viaje

Banquete

platos de festín que buffean a varios jugadores

Maestría — Chef del reino: recetas que otorgan buffs temporales de rendimiento (el cocinero "alimenta" la economía).



Alquimista

pociones · venenos · elixires

NIVEL 3

Destilado fino

–15% ingredientes por poción

Doble vial

20% probabilidad de poción extra

NIVEL 6

Catalizador

efectos más potentes y duraderos

Elixires mayores

desbloquea pociones de élite

Maestría — Gran alquimista: desbloquea elixires legendarios y transmutación de ingredientes raros.



Sastre

ropa · cuero · telas

NIVEL 3

Corte preciso

–15% tela/cuero por prenda

Puntada rápida

–25% tiempo de confección

NIVEL 6

Curtido experto

mejor cuero (sinergia con armadura ligera)

Alta costura

ropa de calidad, encantable

Maestría — Maestro sastre: desbloquea atuendos únicos con bonus y teñido/personalización.



Herbolario

hierbas · remedios · tónicos

NIVEL 3

Recolector botánico

+hierbas al recoger en el mundo

Secado

los ingredientes rinden más en recetas

NIVEL 6

Boticario

prepara tónicos (sinergia con alquimista/medicina)

Remedios mayores

curas potentes y antídotos

Maestría — Sabio herbolario: desbloquea remedios legendarios y cultivo de hierbas raras.

Cada perk se traduce internamente en **modificadores** sobre coste de materiales, tiempo, rendimiento, calidad o desbloques — todos editables por el panel para balancear.

6 Investigación: desbloquear recetas

No todas las recetas están disponibles desde el principio. Como en ECO, el conocimiento se **descubre y se comparte**:

Paso	Qué hace el jugador
1 · Subir de nivel	Al subir tu oficio ganas puntos de conocimiento además de XP.
2 · Mesa de investigación	Gastas conocimiento + materiales para fabricar un libro de oficio .
3 · Pergaminos	Un libro genera pergaminos que desbloquean recetas concretas.
4 · Compartir/vender	Los pergaminos se pueden regalar o vender : el conocimiento es comercio.

Por qué importa: las recetas top de cada oficio quedan detrás de investigación, así que un maestro no nace hecho — y los pergaminos crean un mercado de conocimiento entre jugadores del mismo gremio.

7 Esfuerzo: resistencia y calorías

Producir y crear **cansa**. Cada acción consume esfuerzo, ligado a la comida y la supervivencia que Eldervale ya maneja (hambre, sed, frío).

- **Reserva de esfuerzo** que se gasta al recolectar/craftear y se recupera comiendo y descansando.
- **Comida = combustible:** mejores platos del cocinero rinden más esfuerzo → el cocinero es indispensable para todos los productores.
- **Talentos de ahorro** (Pulmones de hierro, Leñador incansable...) reducen el esfuerzo: las vías A "eficiencia" brillan aquí.
- **Límite natural de producción:** nadie inunda el mercado en una hora; la economía respira.

El círculo virtuoso: el granjero alimenta al cocinero → el cocinero da esfuerzo al minero → el minero surte al herrero → el herrero equipa a todos.

8 Mejoras de estación (módulos)

Tu taller crece contigo. Las estaciones (fragua, horno, alambique, telar...) aceptan **módulos** que se fabrican e instalan, subiendo su **tier**.

Tier	Cómo se logra	Beneficio
------	---------------	-----------

I · Básica	Estación colocada sin módulos	Recetas comunes del oficio
II · Mejorada	Módulo de eficiencia	–coste de materiales y/o tiempo
III · Avanzada	Módulo de calidad	Desbloquea recetas de tier alto
IV · Maestra	Módulo insignia (requiere Maestría)	Recetas únicas y acabados garantizados

Los módulos los fabrican otros oficios (p.ej. piezas del herrero, telas del sastre): mejorar tu taller también **mueve la economía**.

9 La red económica que emerge

Con una sola profesión por personaje, ningún taller es una isla. Estas cadenas son el corazón del servidor:

Acero: Minero → (mineral) → Herrero → (espada) → Aventurero

Sustento: Granjero / Cazador / Pescador → (ingredientes) → Cocinero → (esfuerzo) → Todos los productores

Pociones: Herbolario → (hierbas) → Alquimista → (elixires) → Magos y guerreros

Equipo: Cazador (cuero) + Sastre (curtido) → armadura ligera · Apicultor (cera) → sellos, velas, hidromiel

Lo que esto genera en el juego

Oficios con **prestigio** y reputación ("el mejor herrero del reino").

Razón real para **gremios y alianzas** de oficios complementarios.

Mercado de **conocimiento** (pergaminos) además de bienes.

Conexión natural con economía, **puestos de mercado** e impuestos del Lord.

10 Builds de ejemplo

Personaje	Ruta elegida	Cómo se juega
Mara, herrera	Forja veloz → Reparador	Produce en volumen y mantiene el equipo del pueblo; vive de reparaciones y encargos rápidos.
Bryn, minero	Vetas profundas → Ojo del gemólogo	Cazador de gemas; surte materia prima rara a herreros y joyeros.
Tom, cocinero	Sazón → Banquete	El "motor" del gremio: sus festines hacen rendir a todos en expediciones.
Lia, alquimista	Doble vial → Elixires mayores	Producción eficiente de pociones de élite para magos y guerreros.



11 Cómo se entrega

Fase	Contenido
1 • Núcleo (MVP)	Elegir oficio permanente · básicos libres · avanzados gateados · subir de nivel con el uso
2 • Talentos	Las rutas de las secciones 4 y 5 (Niveles 3, 6 y Maestría) + reentrenar con coste
3 • Investigación	Mesa de investigación, libros y pergaminos (sección 6)
4 • Esfuerzo	Resistencia/calorías ligadas a comida y supervivencia (sección 7)
5 • Talleres	Módulos y tiers de estación (sección 8)

Base ya existente: el servidor tiene sistema de habilidades por oficio, recetas, nodos de recolección y paneles de administración. Construimos la especialización sobre eso, probando cada fase en Pruebas antes de producción.

Sistema Eldervale Eco · v2 (a fondo) · Documento de diseño de cara al jugador · Números propuestos y ajustables por panel · El plan técnico de implementación vive en Obsidian: «Sistema Eldervale Eco (PROTOTIPO)».