

WHITEPAPER OFICIAL– EMBERHOLM PORTAL

"Una simulación descentralizada de gremios, misiones y leyendas digitales."

By Ember Core Labs

Fecha: Diciembre 2025

Actualización: Datos verificados contra generators reales

Tabla de Contenidos

1. Introducción
 2. Lore: El Mundo de Emberholm
 3. Visión
 4. Ember Labs: El Estudio
 5. Estructura del Proyecto
 6. Economía: Sistema Dual de Tokens
 7. Mecánicas de Gameplay
 8. Assets del Ecosistema
 9. Marketplace
 10. Arquitectura Técnica
 11. Roadmap y Futuro
 12. Conclusión
-

1. Introducción

Emberholm Portal es un proyecto NFT de simulación narrativa y económica inspirado en el espíritu retro de los primeros RPG, reimaginado con un lore épico y fantástico donde druidas, dragones y héroes digitales conviven dentro de una terminal ancestral.

El proyecto combina:

- **Coleccionables dinámicos NFT** (razas, clases y gremios)
- **Una economía dual viva** basada en \$EMBER (utilidad) y \$ASH (gobernanza)
- **Sistema de equipamiento** con Items, Runas y Lands
- **Una plataforma interactiva** que simula una consola retro
- **Una narrativa persistente** en constante evolución

El usuario, convertido en un Emisario de Emberholm, interactúa con el portal, completa misiones, obtiene recompensas y colabora con su gremio para aumentar el prestigio colectivo.

2. Lore: El Mundo de Emberholm

En el corazón del plano espiritual yace Emberholm, una ciudad-relicario construida sobre los restos de antiguas civilizaciones de fuego.

El Ember Core, la fuente de toda vida en el reino, se está muriendo. Su luz mengua con cada día que pasa, y con ella, la esperanza de Emberholm.

Seis grandes Gremios gobiernan las ruinas, cada uno guardián de una llama distinta:

Gremio	Dominio	Clases Afines
Circle of Mist	Conocimiento	Wizard, Alchemist, Necromancer, Druid
Order of Dawn	Fe	Paladin, Warrior, Cleric
Shadow Guild	Sigilo	Rogue, Assassin, Ranger
Forge Legion	Fuerza	Warrior, Blacksmith, Paladin
Void Echoes	Muerte	Necromancer, Warlock, Wizard
Horizon Watch	Exploración	Ranger, Druid, Warrior

Los **Emisarios** —seres invocados desde distintas dimensiones— llegan a través del Portal Central, un nodo entre mundos alimentado por la energía residual del Ember Core moribundo. Su misión: mantener viva la chispa del mundo.

3. Visión

Nuestra visión no es crear solo una colección NFT. Queremos fundar un **ecosistema completo**, donde cada token sea parte de un mundo persistente con profundidad narrativa, valor técnico y proyección a largo plazo.

Emberholm Portal representa un nuevo tipo de proyecto: una experiencia que mezcla **blockchain, storytelling y simulación retro**, con una estética sencilla pero un trasfondo épico.

No buscamos un punto final ni un "juego terminado", sino una experiencia en constante expansión, con temporadas, eventos, nuevas campañas, gremios, y mecánicas que evolucionan con la comunidad.

4. Ember Core Labs: El Estudio

Ember Core Labs es el estudio creador detrás de Emberholm Portal.

Fundado por **Ariel**, quien desarrolla cada aspecto del proyecto —desde el lore hasta la programación, desde el arte hasta la economía—, Ember Labs nació con la idea de que una sola persona puede construir un universo completo.

Ember Labs representa una **visión artesanal dentro del ecosistema Web3**: un estudio pequeño, independiente, pero técnicamente profesional, con la ambición de formar parte de los grandes nombres del espacio.

. Estructura del Proyecto

.1 Colección NFT – Los Emisarios de Emberholm

Aspecto	Valor
Cantidad Total	35,000 NFTs
Formato	ERC-721 sobre Base Blockchain
Metadata	Dinámica y actualizable (IPFS estático + PostgreSQL dinámico)

5

5

Aspecto	Valor
Atributos Fijos	Raza, clase, gremio inicial, rareza, edad, stats base (STR/DEX/CON/INT/WIS/CHA)
Atributos Variables	XP, Aura, rango, energía, estado, guild actual, misiones, muertes, it4ventquipados

Cada NFT representa a un Emisario, un héroe invocado para servir a uno de los seis gremios.

Sistema de Rarezas por Raza:

Rareza	Razas	Multiplicador
Common	Human, Elf, Orc, Triton	x1.00
Rare	Barbarian, Beast, Demon, Demonkin, Draconic, Voidborn	x1.15
Legendary	Spectral	x1.35

Sistema de Capas (Composición de Imagen):

- 1) Background (62 colores únicos)
- 2) Race (PNG)
- 3) Class (PNG)

5.2 Sistema de Rangos (11 niveles)

Rango	Key	Título	XP Requerido	Multiplicador
0	R0_Novato	Uninitiated Ember Soul	0	x1.00
1	R1_Aprendiz	Emberling Initiate	100	x1.05
2	R2_Explorador	Ashbound Wanderer	250	x1.10
3	R3_Guardian	Sparkborn Sentinel	500	x1.15
4	R4_Adepto	Flame Ad4vento4lld Voices	1,000	x1.20
5	R5_Veterano	Blazeguard Proven	2,000	x1.30
6	R6_Elite	Ember Warden Ascendant	4,000	x1.40
7	R7_Maestro	Pyre Master of the Inner Flame	8,000	x1.55
8	R8_Campeon	Infernal Seeker of the Deep Realms	15,000	x1.70
9	R9_Conquistador	Hellborn Champion	30,000	x1.90
10	R10_Eterno	Eternal Emberlord	50,000	x2.20

5.3 El Portal (Website Terminal)

El Emberholm Portal es el núcleo operativo del proyecto: una interfaz web interactiva con estética retro que simula una consola antigua.

Funcionalidades:

- Conexión con wallet (MetaMask / Coinbase Wallet)
- Visualización de NFTs y estadísticas
- Sistema de misiones con tracking en tiempo real
- EMBER ROLL (sistema de dado D20)
- EMBER PUSH (aceleración de misiones)
- Marketplace para it5ventankings globales de XP y gremios
- Sistema de tiempo inmersivo (día/noche sincronizado)

5.4 Sistema de Misiones

Tipo	Duración	Energía	EMBER Base	XP Base	Muerte %
EASY	2h	10	100	15	0%
MEDIUM	6h	25	200	40	0%
HARD	12h	50	400	100	5%
PARTY	24h	40	800	200	3%

5.5 Gremios y Afinidades

Cada Emisario pertenece a uno de los seis Gremios. Si la clase del Emisario coincide con las clases afines del gremio, recibe bonus de alineación.

Gremio	Clases Afines
Circle of Mist	Wizard, Alchemist, Necromancer, Druid
Order of Dawn	Paladin, Warrior, Cleric
Shadow Guild	Rogue, Assassin, Ranger
Forge Legion	Warrior, Blacksmith, Paladin
Void Echoes	Necromancer, Warlock, Wizard
Horizon Watch	Ranger, Druid, Warrior

6. Economía: Sistema Dual de Tokens

6.1 \$EMBER Token (Utilidad)

Aspecto	Valor
Total Supply	1,000,000,000 (1 Billion)
Network	Base (Ethereum L2)
Standard	ERC-20
Minteable	NO (supply fijo)
Burnable	Sí (para ASH Protocol)

Distribución:

Pool	Porcentaje	Cantidad	Uso
Missions/Rewards	45%	450,000,000	Recompensas de gameplay
Liquidity	15%	150,000,000	Pools DEX
Ecosystem	15%	150,000,000	Desarrollo y partnerships
Team	10%	100,000,000	Vesting 24 meses
Marketing	5%	50,000,000	Promoción
Community	5%	50,000,000	Airdrops y eventos
Treasury	5%	50,000,000	Operaciones técnicas

6.2 \$ASH Token (Gobernanza)

Aspecto	Valor
Max Supply	144,000 (HARD CAP)
Network	Base (Ethereum L2)
Standard	ERC-20
Minteable	Solo durante ASH Protocol events
Burnable	Sí (deflacionario)

Distribución:

Pool	Porcentaje	Cantidad
ASH Protocol	80%	115,200
ASH Shop	10%	14,400
Community	5%	7,200
Ecosystem	5%	7,200

6.3 ASH Protocol

Eventos mensuales de 48 horas donde se puede convertir \$EMBER en \$ASH.

Tiers de Conversión:

Tier	EMBER Quemado	Rate	ASH Generado
1	0 - -0,000	800:1	Hasta 50 ASH
2	40,000 - -0,000	1,000:1	Hasta 40 ASH
3	80,000 - -00,000	1,500:1	Hasta 13.3 ASH
4	100,000 - -15,200	2,000:1	Hasta 7.6 ASH

7. Mecánicas de Gameplay

7.1 EMBER ROLL (Sistema D20)

Resultado	Nombre	EMBER	Buff	Duración
1	Critical Fail	-100	-20% Success	24h
2-5	Nothing	0	-	-
6-8	Graze	+50	+5% Rewards	12h
9-11	Hit	+100	+10% Rewards	24h
12-14	Solid Hit	+200	+15% Rewards	36h
15-17	Great Hit	+350	+20% Rewards	48h
18	Critical Hit	+500	+25% Rewards, -10% Energy	60h
19	Superior	+500	+30% Rewards, -15% Energy	72h
20	Natural 20	+1,000	+35% Rewards, -20% Energy	72h

Reglas:

- 1 roll gratis por día
- Rolls adicionales: 75 \$EMBER cada uno
- Máximo 5 rolls por día

7.2 EMBER PUSH

Acelera el tiempo de misión gastando \$EMBER.

Aceleración	Costo
1 hora	45 \$EMBER
4 horas	180 \$EMBER
8 horas	360 \$EMBER
Instantáneo (máx)	Hasta 7,200 \$EMBER

7.3 Sistema de Energía

Recuperación	Costo
25%	30 \$EMBER
50%	75 \$EMBER
100%	150 \$EMBER
Pasiva	10% cada 6 horas

7.4 Sistema de Muerte y Revive

Muerte #	Costo Revive	Reset
1ra	25 \$ASH	30 días
2da	50 \$ASH	30 días
3ra	100 \$ASH	30 días
4ta+	200 \$ASH	30 días

8. Assets del Ecosistema

8.1 Colección NFT – Equipment (Items)

Aspecto	Valor
Cantidad Total	50,000 items
Formato	Off-chain (PostgreSQL con tracking on-chain)
Slots por Emisario	5 (Weapon, Armor, Helmet, Accessory, Amulet)
Imágenes	SIN background (transparentes)
Items Únicos	20 tipos (4 por slot, 1 por rareza)

Distribución por Rareza:

Rareza	Cantidad	Porcentaje
Common	30,000	60%
Rare	12,500	25%
Epic	6,000	12%
Legendary	1,500	3%

Beneficios por Rareza:

Rareza	EMBER	XP	Energy	Death	Speed
Common	+2%	+2%	0%	0%	0%
Rare	+5%	+5%	-3%	0%	+3%
Epic	+10%	+10%	-5%	-3%	+5%
Legendary	+20%	+20%	-10%	-5%	+10%

Items por Tipo:

Slot	Common	Rare	Epic	Legendary
Weapon	Hunting Bow	Stormfire Sword	Scepter of Flames	Worldbreaker Blade
Armor	Leather Vest	Chainmail of Valor	Dragonscale Armor	Armor of the Immortals
Helmet	Iron Helm	Warden's Crown	Helm of Visions	Crown of the Ember King
Accessory	Stone Pendant	Ring of Fortitude	Ring of the Phoenix	Pendant of Eternity
Amulet	Bone Talisman	Talisman of Flame	Am9vento9laouls	Heart of the Core

8.2 Colección NFT – Ember Runes

Aspecto	Valor
Cantidad Total	5,000 runas
Formato	ERC-1155 sobre Base Blockchain
Slots por Emisario	2 runas máximo
Tipos Únicos	48 runas diferentes
Imágenes	SIN background (transparentes)
Obtención	SOLO drops de misiones (NO comprables)

Distribución por Rareza:

Rareza	Cantidad	Porcentaje	Tipos
Common	2,000	40%	15
Rare	1,000	20%	17
Epic	1,000	20%	8
Legendary	1,000	20%	8

Beneficios por Rareza:

Rareza	EMBER	XP	Energy	Death	Speed
Common	+3%	+3%	-2%	-2%	+2%
Rare	+6%	+6%	-4%	-4%	+4%
Epic	+10%	+10%	-7%	-7%	+7%
Legendary	+15%	+15%	-12%	-12%	+12%



Ejemplos de Runas:

Rareza	Ejemplos
Common	Cinder Shard, Flickering Ember, Ashen Mark, Coal Glyph
Rare	Flamewarden Seal, Stormfire Glyph, Moonfire Sigil, Bloodember Rune
Epic	Dragonfire Seal, Phoenixheart Glyph, Worldfire Sigil, Titanflame Seal
Legendary	Rune of the First Flame, Se10vento10ternal Ember, Rune of Ragnarok, Glyph of Rebirth

8.3 Colección NFT – Ember Lands (Territorios)

Aspecto	Valor
Cantidad Total	10,000 lands
Formato	ERC-721 sobre Base Blockchain
Precio de Mint	0.0011 ETH
Regiones	6 territorios únicos
Imágenes	CON background (JPG)

Distribución por Región:

Región	Rareza	Cantidad	Porcentaje	Background
 Ashfall Wastes	Common	2,500	25%	volcanic.jpg
 Thornwood Forest	Common	2,500	25%	wooded.jpg
 Frosthhold Peaks	Rare	1,500	15%	artic.jpg
 Shadowmere Swamp	Rare	1,500	15%	swampy.jpg
 Ironveil Citadel	Epic	1,500	15%	ruins.jpg
 Ember Core Sanctum	Legendary	500	5%	sacred.jpg

Distribución por Rareza (Totales):

Rareza	Cantidad	Porcentaje
Common	5,000	50%
Rare	3,000	30%
Epic	1,500	15%
Legendary	500	5%

Beneficios por Rareza:

Rareza	EMBER	XP	Energy	Death	Max Emissaries
Common	+5%	+5%	0%	0%	5
Rare	+10%	+10%	-5%	0%	3
Epic	+20%	+20%	-10%	-5%	2
Legendary	+35%	+35%	-20%	-10%	1

Staking (EMBER Pasivo):

Rareza	EMBER/día	EMBER/semana	EMBER/mes
Common	5	35	~150
Rare	8	56	~240
Epic	12	84	~360
Legendary	23	161	~690

Estado: DESHABILITADO (se activa post-launch)

8.4 Máximo Boost Teórico

Source	EMBER	XP	Energy	Death	Speed
5 Legendary Items	+100%	+100%	-50%	-25%	+50%
2 Legendary Runes	+30%	+30%	-24%	-24%	+24%
1 Legendary Land	+35%	+35%	-20%	-10%	0%
TOTAL	+165%	+165%	-94%	-59%	+74%

9. Marketplace

Característica	Detalle
Métodos de Pago	\$EMBER o ETH
Items Disponibles	Equipment (5 tipos)
Runas	Solo ma12vento12laceecundario
Lands	Solo marketplace secundario
Descuentos	Hasta 20% temporales

Split de Pagos:

- EMBER: 100% a Treasury
- ETH: 100% a Principal Wallet

10. Arquitectura Técnica

10.1 Smart Contracts (Base L2)

Contrato	Standard	Función
EmberholmPortal	ERC-721	35,000 Emissaries NFT
EmberToken	ERC-20	\$EMBER (1B supply)
AshToken	ERC-20	\$ASH (144K max)
AshProtocol	Custom	Conversión EMBER→ASH
EmberRunes	ERC-1155	5,000 Runas
EmberLands	ERC-721	10,000 Lands
ItemShop	Custom	Marketplace
ClaimContract	Custom	Distribución

10.2 Stack Técnico

- **Frontend:** React + Vite
- **Backend:** Flask/Python + Node.js
- **Database:** PostgreSQL
- **Storage:** IPFS (Pinata)
- **Blockchain:** Base (Ethereum L2)

11. Roadmap

Fase 1: Fundación

- Generación de 35,000 Emissaries
- Generación de 50,000 Items
- Generación de 5,000 Runes
- Generación de 10,000 Lands
- Smart contracts desarrollados
- Whitepaper V3

Fase 2: Lanzamiento

- Deploy contratos en Base Mainnet
- Mint público de Emissaries
- Mint público de Lands
- Sistema de misiones activo
- Primer ASH Protocol event

Fase 3: Expansión

- Marketplace completo
- Land Staking activado
- Campañas narrativas
- Mobile companion app

Fase 4: Gobernanza

- DAO con votación \$ASH
- Treasury comunitario
- Partnerships

12. Conclusión

Emberholm Portal es más que una colección NFT: es un ecosistema completo con economía dual, sistema de equipamiento profundo, y narrativa persistente.

Con 100,000 assets generados (35K Emissaries + 50K Items + 5K Runes + 10K Lands), contratos verificados, y documentación completa, el proyecto está listo para su lanzamiento.

"Keep the flame alive."

Apéndice A: Resumen de Assets

Asset	Supply	Standard	Backgrounds	Raridades
Emissaries	35,000	ERC-721	62 colores	Common/Rare/Legendary
Items	50,000	Off-chain	Transparente	60/25/12/3%
Runes	5,000	ERC-1155	Transparente	40/20/20/20%
Lands	10,000	ERC-721	6 regiones	50/30/15/5%

Apéndice B: Links

Recurso

URL

Website <https://emberholportal.xyz>

Twitter/ X <https://twitter.com/EmberholmPortal>

Twitter/ X <https://twitter.com/EmberCoreLabs>

Whitepaper - Datos verificados contra generators reales

Última actualización: Diciembre 2025