

FORZEAS FATE

Versión Beta



FORZEAS FATE



Versión Beta

A REALM REBORN is a registered trademark or trademark of Square Enix Co., Ltd. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co.

© 2010 - 2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

Fate™ is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The Powered by Fate logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

The Fate Core font is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission. The Four Actions icons were designed by Jeremy Keller.

ERZEAS FATE

REGLAS Y REDACCIÓN: Francisco Solier Pérez

REDACCIÓN ADICIONAL, DISEÑO DE PERSONAJES: Victoria Suarez Mascareño "Lessa"

TRADUCCIÓN DE LA CRONOLOGÍA Y TEXTOS ADICIONALES: Umo Heima

AGRADECIMIENTOS

Ok, esto solo es una beta de un juego amateur, pero no puedo dejar de mostrar agradecimiento a quien se lo ha ganado. Si no va contigo sigue adelante.

Gracias a Umo por permitirme usar sus traducciones de A Realm Reborn, sin su ayuda esto habría sido mucho más duro.

Gracias a Lessa por soportar mis idas y venidas con este proyecto (que no han sido pocas) y prestarme ayuda y apoyo cuando ni siquiera me la merecía.

Y por último pero no menos importante como dice el cliché, gracias a todos los que alguna vez se han interesado por el devenir de este proyecto. Sin vosotros tampoco habría llegado a buen puerto.

Y ahora... bienvenidos a la Séptima Era Umbral... hay mucho por hacer.

Todo el contenido original de este manual está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional.



Trece Tigres Studio
www.trecetigres.com



Contenido

Si conoces Fate...	4	Habilidades	66
Lo básico	6	Aspectos	80
CREACIÓN DE PERSONAJE	12	Haciendo cosas	88
Paso a paso	14	Desafíos, Competiciones y Conflictos	91
Modo de juego	18	Estados	99
A Real Reborn	18	Hechicería	102
Endgame	18	Equipamiento e Inventario	106
Legacy	19	Mejora y evolución	112
Casual	19	EL MUNDO DE HYDAELYN	114
MECÁNICA DE JUEGO	20	Un mundo peligroso	116
Especies	22	Geografía básica	118
Elezen	24	Tiempo y medidas	123
Hyr	26	Cultura y costumbres	125
Lalafell	28	Los Doce	133
Miqo'te	30	Historia	135
Roegadyn	32	Lugares importantes	141
Clases	34	Gridania	142
Arquero	36	Ul'dah	158
Gladiador	38	Limsa Lominsa	174
Incursor	40	Mor Dhona	190
Lancero	42	Amenazas	202
Pícaro	44	El Imperio Garleano	206
Pugilista	46	Los Ascios	212
Arcanista	48	Tribus de Bestias	214
Conjurador	50	Primordiales	218
Taumaturgo	52	Otros Seres	222
Oficios	54	APÉNDICES	226
Bardo	56	Nombrar a tu personaje	228
Paladín	57		
Guerrero	58		
Dragoon	59		
Ninja	60		
Monje	61		
Invocador	62		
Erudito	63		
Mago Blanco	64		
Mago Negro	65		

Si conoces Fate...

Este juego es un derivado de FATE Core, lo que significa que vas a tener mucho más fácil empezar a jugar en Eorzea. Pero no deberías pasar por alto ninguna sección puesto que hay algunos cambios importantes con respecto al juego original.

... o si no lo conoces

Si es tu primer contacto con FATE no tienes que preocuparte, más adelante encontrarás una completa explicación del sistema de tiradas, aspectos, proezas y habilidades tal y como se han aplicado en esta versión del juego. Para conocer el sistema tal cual lo mejor que puedes hacer es acudir al manual original.

¿Qué ha cambiado?

Jugar en Eorzea no es muy distinto a jugar con FATE Core, pero se introducen algunos conceptos y habilidades específicas de su trasfondo.

Los personajes de EORZEA'S FATE pertenecen a una de las cinco especies que pueblan este mundo, cada una de ellas con dos culturas distintas. Esta le otorga cualidades únicas, tales como una habilidad exclusiva denominada **habilidad cultural**, que por norma general es capaz de reemplazar a varias habilidades en circunstancias concretas así como una **proeza de especie**.

Encontraras una gran diferencia en la lista de **habilidades**, puesto que las habilidades de combate han desaparecido para dar paso a las habilidades específicas de **clase**. Estas no solo pueden emplearse para combatir a los oponentes sino que otorgan **Talentos** exclusivos y acceso a **proezas de clase**.

Pero sobre todo encontrarás diferencias en la gestión del **equipamiento de combate**, cuyo nivel podrá afectar a su rendimiento según sea o no apropiado a las circunstancias que enfrenta el personaje. Mantener el equipo al día para poder enfrentarse a nuevos enemigos es una obligación de todo miembro de la **Cofradía de Aventureros**.

Utilizar la Especie

En este reglamento se introduce el concepto de Especie, que en el juego básico queda supeditado al diseño de los aspectos del personaje pero es completamente opcional y no aporta ninguna diferencia más allá de participar de la mecánica de aspectos habitual.

En este manual es obligatorio que la especie del personaje figure en alguno de sus aspectos. La forma más sencilla es incluirla dentro de su Arquetipo (*Adorable habitante de las llanuras conjurador* o *Lobo Marino barbudo con un problema de actitud*), o puedes añadir la especie como parte del Problema del personaje, aunque en algunos casos puede ser más forzado puede ser muy efectivo (*Buscador del sol que no comprende la propiedad privada* o *Silvano que opina que las otras especies deberían salir de Gridania*).

Opcionalmente puedes añadir un sexto aspecto para que los personajes definan su especie, aunque demasiados aspectos por Personaje hacen más complicada la tarea del DJ, e incluirlo en uno de los otros suele resultar muy sencillo.

En las plantillas de especie que encontraras más adelante también se ofrecen sugerencias de aspectos basadas en las capacidades de cada especie. Su presencia es meramente orientativa y pretende facilitar a los jugadores el completar los aspectos del personaje. Estos son solo una fuente de ideas, que podrían ser útiles para aplicar al vuelo a PNJs de dicha especie.





Lo básico

Si estas leyendo esto seguramente ya estás familiarizado con los juegos de rol a algún nivel. Puede que ya hayas jugado a algún juego con tus amigos, puede que conozcas bien FATE o alguna de sus múltiples versiones (Spirit of the Century, FATE Acelerado, Dresden Files...) o que seas un seguidor de la saga Final Fantasy o un jugador de MMORPGs. En estos últimos casos quizás te venga bien que demos un repaso a las principales diferencias entre un juego de rol como este y los videojuegos.

RPGs y MMORPGs

En los videojuegos de rol adoptas el papel de un personaje y vives su historia, normalmente fijada de antemano por el guión del juego. Algunos de ellos son abiertos y te permiten abordar las misiones o historias en cualquier orden a tu gusto, permitiéndote explorar en libertad el mundo de juego.

En todos ellos sueles poder escoger algunas cosas más, como el equipo de tu personaje, o que habilidades aprende, como lucha o que aliados lleva consigo.

Los MMORPGs añaden el componente multijugador permitiéndote explorar el mundo con un grupo de amigos, afrontar desafíos en solitario, con un puñado de aliados, o en grandes compañías de combatientes para batir a los enemigos más poderosos de cada título.

Los videojuegos han tomado todas estos elementos de los juegos de rol tradicionales y las han dotado de excelentes gráficos y una total automatización en su sistema de juego, guionizando a los Personajes No Jugadores y permitiendo a los jugadores disfrutar de una experiencia rápida y accesible.

Juegos de rol tradicionales

En este medio te reúnes con un grupo de amigos para hacer exactamente lo mismo: creas un personaje, decides como es, que lleva y como lucha (si es que lucha) y exploras un mundo y una historia en compañía de los personajes de tus amigos.

No hay vistosos gráficos ni efectos especiales más allá de la imaginación de cada uno, pero a cambio obtienes el total control de tu personaje y de sus decisiones. Tus opciones nunca estarán limitadas a

las que el programador o el guionista haya decidido de antemano. No estas limitado a buscar signos de exclamación en las cabezas de los PNJs y a aceptar ciegamente la misión que te impongan, puedes discutir con el Oficial de la Compañía si realmente la mejor estrategia para enfrentarse a esa horda de enemigos es cargar de frente o puedes intentar dialogar con los bandidos que están asaltando tu caravana en lugar de pulsar botones para exterminarlos a todos si es que quieres intentarlo.

En un juego de rol os reunís para contar historias en común, para afrontar obstáculos y desafíos, para decidir como superarlos, que decir y como responder al mundo que les rodea.

Pero no todo consiste en hablar entre vosotros... hay un sistema que dirime los resultados de las acciones, que os permite determinar el resultado de vuestros actos dependiendo de las habilidades del personaje y como las uséis, añadiendo emoción al resultado.

¿Y de que trata esto?

Este manual en concreto intentará que podáis emular el mundo de Eorzea y el Final Fantasy XIV A Realm Reborn, creando personajes de sus Gremios, Compañías Libres y ciudades estado... aventureros, bandidos o comerciantes, lo que sea que queráis ser.

Para ello emplearemos una adaptación del juego FATE Core, un sistema de juego bajo licencia Creative Commons, que permite crear todo tipo de productos derivados.

Qué necesitaras

Para jugar a EORZEA'S FATE, vas a necesitar:

- ◇ **Un puñado de amigos.** Entre tres y cinco personas es un número ideal. Uno de vosotros será el Director de Juego y los demás serán los jugadores.
- ◇ **Dados FATE.** Al menos cuatro, pero si tienes cuatro por persona mucho mejor. Estos dados son un tipo especial de dado de seis caras. En lugar de números sus caras están marcadas con dos signos ☒, dos signos ☑ y dos caras en blanco ■.

Si no dispones de este tipo de dados no te preocupes, puedes emplear dados de seis caras normales. En ese caso el 1 y el 2 equivalen a signos \ominus , el 3 y el 4 son las caras en blanco \square y el 5 y el 6 equivalen al signo \oplus .

- ◇ **Hojas de personaje para cada jugador.** Puedes encontrarla al final de este manual o de forma independiente en www.trecetigres.com. En ella cada jugador anotará las capacidades y pertenencias de su personaje.
- ◇ **Tarjetas de cartulina, post-it o papel de cualquier clase y material de escritura.** Os vendrán bien para definir los aspectos de escena o enemigos, llevar la cuenta de las condiciones o sencillamente para tomar notas.
- ◇ **Algún tipo de ficha para los puntos de Destino.** Aunque puedes anotarlos en un papel es mucho más intuitivo si puedes tener fichas de póquer, cuentas de vidrio, garbanzos o cualquier cosa que tengáis a mano. Esto os permita visualizar con sencillez estos puntos y no tienes que destrozr el papel de tu hoja de personaje anotando y borrando constantemente. Te hará falta un buen puñado, treinta o más, dependiendo de cuantos jugadores seáis.

Cómo lo hacemos

Ya tenéis el material y la intención de jugar pero... ¿cómo funciona esto?

Lo primero que tenéis que hacer es decidir cual de vosotros será el **Director de Juego**, mientras que el resto serán **Jugadores**.

El principal trabajo de los **Jugadores** es interpretar a los protagonistas del juego, a los que solemos llamar **Personajes Jugadores** (o **PJs**). Tomarán decisiones por su personaje, describiendo a los demás lo que hace o dice. Encargarse de las reglas que afectan a su personaje también es responsabilidad del jugador (escogiendo que habilidad usar, haciendo sus tiradas, llevando la cuenta de sus puntos de Destino, gestionando sus marcadores de estrés...).

La responsabilidad del **Director de Juego** (o **DJ**) es hacerse cargo del mundo que los **PJs** habitan. Toma las decisiones y realiza las tiradas de cada personaje en el mundo que no está controlado por un Jugador (a los que se suele llamar **Personajes No Jugadores** o **PNJs**). Describe el entorno y los lugares a donde van los **PJs**, crea escenarios y situaciones con los que interactuar. También se hace cargo de arbitrar las reglas, decidiendo el resultado de las decisiones de los Personajes y su impacto sobre la historia.

Este juego funciona mucho mejor si todo el mundo colabora para generar una buena experiencia de juego. No hay que tener miedo de tomar decisiones y cometer errores, estos también alimentan la historia, poniendo a los personajes en situaciones interesantes y emocionantes que pueden ser foco de muchas aventuras.



FORZEAS FATE

La hoja de personaje

Los jugadores disponen de toda la información necesario para la partida en su hoja de personaje, todos sus recursos, capacidades y trasfondo.

Aquí la tienes con sus distintos elementos explicados uno por uno.

Especie

La especie del personaje debe aparecer en sus aspectos, pero otorga proezas exclusivas y una Habilidad Cultural que le permite emplearla en sustitución de otras en determinadas circunstancias.

Aspectos

Los Aspectos son frases que describen algún detalle significativo del personaje. Son la razón de que el personaje sea importante y merezca la pena conocer sus aventuras. Pueden cubrir muchos campos, desde la personalidad a rasgos físicos, creencias, relaciones, problemas o cualquier cosa que le dote de personalidad.

Entran en juego junto a los puntos de Destino. Cuando un aspecto te beneficie puedes gastar puntos de Destino para invocarlo como un bonificador. Cuando complica la situación para tu personaje puedes obtener puntos de Destino a cambio. Esto se llama aceptar un forzado.

Los Aspectos pueden describir cosas beneficiosas o perniciosas, de hecho, los mejores aspectos son ambas cosas. No solo los personajes tienen aspectos, el entorno en el que se encuentran los personajes pueden tener aspectos asociados a ellos.

Estrés, consecuencias y estados

El estrés es un medio para evitar perder un conflicto o para medir la cantidad de habilidades especiales que puede emplear el personaje. Representa el agotamiento del personaje al combatir, heridas menores, su esfuerzo para lanzar conjuros o emplear maniobras marciales. Estos marcadores se resetean al finalizar un conflicto.

Las consecuencias permiten evitar daño en un Conflicto, igual que la Salud y la Voluntad, pero de un modo más duradero. Al aceptar una consecuencia añades un aspecto describiendo la herida. Eliminarlas requiere de más tiempo que el estrés, lo que hace al PJ más vulnerable en futuros encuentros.

Los estados son efectos temporales, beneficiosos o adversos, que afectan al PJ durante un encuentro. Pueden tener origen en la magia, en diversas maniobras o ser impuestas por las circunstancias. Su duración depende del origen concreto de cada estado.

Recuperación

La Tasa de Recuperación es la cantidad de puntos de Destino que obtienes al inicio de una sesión salvo que tengas más de la sesión anterior.

IDENTIDAD	
Nombre	
Descripción	
PROEZA DE ESPECIE	HABILIDAD CULTURAL
ASPECTOS	
Arquetipo	
Problema	
SALUD	MANA
1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
VOLUNTAD	TÉCNICA
1 2 3 4 5 6 7	1 2 3 4 5 6 7
CONSECUENCIAS	ESTADOS
2 Leve	<input type="checkbox"/> Miasma
4 Moderada	<input type="checkbox"/> Miedo
6 Grave	<input type="checkbox"/> Oculto
	<input type="checkbox"/> Pesado
	<input type="checkbox"/> Protegido
	<input type="checkbox"/> Silenciado
	<input type="checkbox"/> Vigorizado
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
INVENTARIO	EQUIPAMIENTO NIVEL
	Armadura
	Protección
	Completamente sobrepasado -2
	Sobrepasado -1
	Igualado +0
	Sobreequipado +1
	Completamente sobreequipado +2

Equipamiento

El nivel de equipamiento indica lo preparado que está el Personaje para afrontar ciertos retos. Algunas criaturas o conflictos son más duros si no se dispone de un equipo de la calidad adecuada. Además algunas proezas de Clase requieren un armamento apropiado para ser empleadas.

Habilidades

Las Habilidades es lo que empleas durante la partida para resolver acciones interesantes o complicadas mediante los dados. Cada personaje tiene unas ciertas capacidades incluyendo su percepción, proezas físicas, entrenamiento profesional, educación, etc.

Al principio del juego el personaje dispone de habilidades entre los rangos Entrenado (+0) y Bueno (+3). Cuanto más alto más capaz es empleando esa habilidad. Si por alguna razón debes tirar por una habilidad que no tengas siempre puedes tirar con un valor de Mala (-1). Las habilidades de Clase no pueden ser objeto de una tirada sin habilidad, por tanto la Magia queda fuera del alcance de cualquier sin una Clase apropiada.

HABILIDADES	
Excelente (+5)	<input type="checkbox"/>
Genial (+4)	<input type="checkbox"/>
Bueno (+3)	<input type="checkbox"/>
Aceptable (+2)	<input type="checkbox"/>
Normal (+1)	<input type="checkbox"/>
Entrenado (+0)	<input type="checkbox"/>

DISCÍPULO DE LA GUERRA
 DISCÍPULO DE LA MAGIA

TALENTOS
 [Empty field for talents]

OFICIOS
 [Empty field for professions]

PROEZAS
 [Empty field for feats]

EXTRAS
 [Empty field for extras]

Disciplinas

Las Clases se dividen en Discípulos de la Guerra y Discípulos de la Magia, según el Personaje haya dominado una u otra Clase podrá obtener acceso a cualidades especiales.

Si un personaje domina Clases de ambas disciplinas podrá marcar ambas casillas y usar las capacidades de ambas.

Talentos

Los Talentos son capacidades exclusivas de cada Clase. Son el núcleo de su estilo de combate y en muchos casos el nexo que hace funcionar sus Proezas.

Oficios

Los Oficios son antiguas tradiciones en Eorzea, sendas poderosas a las que solo aquellos capaces de dominar varias Clases pueden aspirar a practicar. Es necesario dominar Proezas de dos Clases para poder ser miembro de un Oficio. Por supuesto también es necesario que el personaje encuentre a un maestro y se le permita aprender sus secretos a nivel narrativo.

Proezas

Las proezas son trucos especiales que el personaje conoce y que le permiten obtener un beneficio adicional para una habilidad o alteran alguna otra mecánica de juego a su favor. Son como las habilidades especiales de un videojuego, permitiéndole hacer algo único comparado a otros personajes. Dos personajes con la misma puntuación en una habilidad pero distintas proezas pueden darles beneficios muy diferentes.

Extras

Los extras son poderes, vehículos, organizaciones, localizaciones o equipo especial para los que puedas necesitar o desear reglas concretas si es que los aspectos, habilidades, clases, talentos, proezas y equipamiento no lo han cubierto ya.

FORZEAS FATE

Realizando acciones

Algunas de las acciones que tomen los Personajes necesitaran que el Jugador lance los dados para determinar si tiene éxito o no. Siempre que un personaje se oponga a otro, o cuando exista un obstáculo significativo en el camino será necesario lanzar los dados. De no ser así tan solo necesitas declarar lo que desea hacer para lograrlo.

Tirando los dados

Cuando necesites tirar toma cuatro dados FATE y lánzalos juntos. Cada \oplus cuenta como un +1, cada \ominus cuenta como un -1 y cada \blacksquare como un 0. Suma los cuatro dados y obtendrás una cifra entre -4 y +4, normalmente entre -2 y +2.

Aquí tienes algunos ejemplos.

$$\ominus\ominus\oplus\oplus = +0$$

$$\blacksquare\ominus\oplus\oplus = +1$$

$$\blacksquare\oplus\oplus\oplus = +3$$

$$\ominus\ominus\blacksquare\blacksquare = -2$$

A este resultado habrá que sumarle la habilidad apropiada si es que el personaje dispone de ella. Si no la posee asumimos un valor de **Malo (-1)**.

¿Y una vez hecho esto? Necesitarás saber como de bien ha salido. Para eso tenemos...

La escala

+10	Mítico
+9	Maravilloso
+8	Legendario
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Excelente
+4	Genial
+3	Bueno
+2	Aceptable
+1	Normal
0	Mediocre [Entrenado]
-1	Malo
-2	Terrible

Esta escala se usa para el resultado de tiradas, para el nivel de habilidades o para cualquier cosa que se pueda medir con ella.

La escala no está limitada por ninguno de sus extremos, es posible obtener un -3 al igual que un +12. No dudéis en inventar nombres para esos niveles si os resulta más sencillo recordar las palabras.

Escala

La escala no ha cambiado en esta versión, pero sí la traducción de los nombres que no coincide con la versión oficial publicada en FAE por la editorial ConBarba.

Esto solo responde a preferencias personales, del mismo modo se ha incluido un doble nombre al nivel 0, uno para resultados (Mediocre) y otro para habilidades (Entrenado). Este termino se incluye para facilitar que se asocie este nivel con el primer nivel de aprendizaje de las habilidades en este sistema.

Interpretar los resultados

Cuando haces una tirada intentas obtener el resultado más elevado posible para igualar o superar la oposición. Esta puede adoptar dos formas: oposición activa (alguien tirando contra ti) o pasiva (también llamado Obstáculo, con un valor fijo en la escala).

En términos generales si superas la oposición tienes éxito en la acción. Un empate genera algún efecto pero no en la totalidad de lo que el personaje intentaba. Si ganas por mucho algo extra ocurre (como hacer más daño en una pelea). Si no superas la oposición puede que no tengas éxito, que tengas éxito a algún coste, o que algo complique el resultado. Algunas acciones tienen resultados especiales cuando fallas.

Al superar una tirada o un obstáculo fijado la diferencia entre la oposición y el resultado es lo que llamamos **aumentos**. En un empate tienes cero aumentos. Más adelante se entra en detalle sobre como te benefician los aumentos.

Puntos de Destino

Los puntos de Destino son uno de los recursos más importantes de los que dispones. Son una medida de la influencia que tienes para inclinar la historia a favor de tu personaje.

Puedes usar los puntos de Destino para invocar aspectos, para declarar hechos de la historia, para activar ciertas proezas especialmente poderosas o alguna capacidad única de las Clases. Ganas puntos de Destino aceptando que tus aspectos sean forzados.

Invocar un aspecto

Cuando haces una tirada de habilidad y estás en una situación donde un aspecto pueda ayudarte, puedes gastar un punto de Destino para invocarlo y modificar el resultado. Esto te permite volver a tirar los dados o sumar +2 al resultado, lo que te sea más útil. (Normalmente, +2 es una gran elección si has sacado -2 o más, pero puede que quieras arriesgarte a volver a tirar en busca de un +4).

Debes explicar o justificar como el aspecto es de ayuda para obtener el bonificador. A veces esto será muy evidente pero otros casos pueden necesitar algo de narración creativa.

Puedes gastar más de un punto en una sola tirada, ganando otro +2 o volviendo a tirar de nuevo, mientras tengas puntos que gastar y diferentes aspectos que invocar.

Declarar hechos

A veces te interesará añadir algún detalle que suponga una ventaja para tu personaje en una escena. Por ejemplo, una coincidencia conveniente, como haber traído contigo la cuerda que necesitas para descender a unas ruinas o sugiriendo que un PNJ ya te conocía por haber sido amantes en el pasado.

Para hacerlo, gastas un punto de Destino y tienes que justificar los detalles intentando relacionarlo con tus aspectos. Los DJs tienen derecho a vetar las sugerencias que sobrepasen lo apropiado o a pedirle al jugador que la cambie, especialmente si el resto del grupo no está convencido.

Forzado

En ocasiones te encontraras en una situación donde un aspecto complique la vida de tu personaje y creé un giro inesperado. Cuando eso sucede el DJ sugiere una complicación potencial que podría surgir. Esto es un **forzado**.

A veces esto significará que el personaje falle automáticamente en conseguir algo, sus opciones se ven limitadas o sencillamente hay consecuencias no deseadas en aquello que haces. Puedes negociar los detalles un poco para obtener el resultado más dramáticamente apropiado.

Una vez que aceptas la complicación obtienes un punto de Destino por las complicaciones. En cambio, puedes pagar un punto de Destino si lo deseas para prevenir dicha complicación, pero no es recomendable hacerlo muy a menudo, probablemente acabes necesitando ese punto de Destino más adelante. Además, verte **forzado** añade drama y diversión a la historia.

Los jugadores pueden solicitar un forzado cuando deseen alguna complicación relacionada con alguno de sus aspectos.

El DJ los usará cuando el mundo responde a los personajes de forma compleja o dramática.

Cualquiera es libre de sugerir cuando un forzado puede ser apropiado para cualquier personaje (incluyendo el suyo). El DJ tiene la última palabra sobre si son o no válidos.

No dudes en indicarlo si un forzado se ha sucedido de forma natural como resultado de la partida pero nadie ha recibido puntos de Destino.

¡Listos para jugar!

Esto es lo básico para poder jugar a EORZEA's FATE. En los siguientes capítulos entraremos en detalle sobre como crear un personaje o como emplear el sistema en profundidad.

CREACIÓN DE PERSONAJE





Paso a paso

Creación de personaje paso a paso

1. Decide el concepto de personaje
2. Escoge una especie.
3. Define el Arquetipo y el Problema.
4. Nombra a tu personaje.
5. Anota tu habilidad cultural.
6. Selecciona una proeza de especie.
7. Genera tus aspectos.
8. Reparte tus habilidades.
9. Escoge tus proezas iniciales.
10. Anota tu nivel equipamiento inicial.

Concepto

Ya sea partiendo de un concepto simple como "quiero jugar un hechicero" o "que sea un tipo realmente duro" es buena idea que tengas un concepto del que partir. Ponerlo en común con el resto de la mesa os ayudará a decidir que estilo de partida jugareis. Si a todos os interesan los hechiceros y eruditos el enfoque será distinto que si os apetece jugar un grupo de piratas al margen de la ley.

Tener un concepto de personaje claro ayudará en el paso de escoger la especie de tu personaje, puede que tengas muy claro que tu *ágil espadachín* debe ser un *Buscador del Sol* o tu *arquero solitario* un *crepuscular renegado*. o puede que prefieras explorar ideas menos obvias creando una *introspectiva conjuradora* *Guardia del Infierno*.

Especie [pgs. 24 a 32]

En las siguientes páginas puedes encontrar las cinco especies más frecuentes de Eorzea entre las que los jugadores podrán escoger para sus personajes. A saber: **Elezen**, **Hyr**, **Lalafell**, **Miqo'te** y **Roeg-adyn**. Cada una de ellas con dos etnias culturalmente diferenciadas.

En cada una de estas plantillas encontrarás información sobre su trasfondo y fisiología particular.

Bajo el epígrafe **Aspectos** se listarán los dos grupos culturales de cada especie, que deberá aparecer en

el *arquetipo* o el *problema* del personaje. Encontraras también **ideas de aspectos relacionados** con dicha especie, su **habilidad cultural** y las **proezas de especie** disponibles.

Arquetipo y Problema

Con un concepto de personaje ya decidido y la especie escogida debería ser bastante sencillo generar el **Arquetipo** y el **Problema** del personaje.

El **Arquetipo** es una frase que resume o aúna la idea de personaje. Es el aspecto primordial del personaje y que probablemente tiendas a invocar con más frecuencia.

Este aspecto puede ser tu trabajo, tu papel en el mundo, algo en lo que destacas pero también algo que te impone deberes y responsabilidades. Para enfocarlo puedes abordarlo desde distintas direcciones, comenzar por su oficio y añadirle algún adjetivo, o más sencillo, comienza por su especie y añade algo que le caracterice o que lo defina. Combinar un par de trabajos también puede funcionar.

Utilizar sus relaciones con organizaciones de cualquier tipo también puede ser muy útil.

Tu personaje puede ser un *Despiadado Comerciante de la Compañía de Comercio del Aldenard Este*, un *Bromista Guardaespaldas Montañés*, un *Crepuscular renegado de los Dioses del Carcaj* o un *incursor pirata Lobo Marino*.

El **Problema** define a tu personaje en un modo distinto, responde a la importante pregunta ¿qué le complica la vida al personaje? Esto puede venir de problemas personales o por relaciones tormentosas. Puede que tenga alguna compulsión incontrolable o algo oscuro en su pasado. Puede tener relación con alguna organización que le cause problemas, o que le limite de alguna forma.

Podría ser que una *banda de piratas le busque para vengarse*, que sea un *miembro del Lamento del Bosque*, o que sea un *habitante de las llanuras que pierde los estribos cuando se burlan de él* o un *meseteño que no sabe cuando cerrar la boca*.

Como siempre no tengas miedo de anotar aspectos poco elaborados, siempre habrá ocasión de pulir-

los a medida que el personaje vaya adquiriendo más cuerpo en el proceso de creación.

Nombra a tu personaje

Una vez has decidido la especie y algunos rasgos básicos de tu personaje es un buen momento para ponerle un nombre que le siente bien. No te llevará mucho tiempo y definir su identidad puede ayudarte a decidir más detalles de su vida.

Para que podáis empaparos de todo el sabor de Eorzea en la página XX encontrareis un apéndice donde se especifican las convenciones de nombres que cada especie y cultura emplea.

Habilidad Cultural

La habilidad cultura de un personaje le permite emplearla en lugar de otras habilidades en las circunstancias especificadas.

La hoja de personaje dispone de un espacio especial para anotar los usos de esta habilidad, que pueden ser muy variados. Esta habilidad deberá ser una de las que escojas en tu reparto de habilidades, es decir, un personaje nunca puede tener una Habilidad Cultural Mala (-1) siempre deberá adquirirla al menos como Entrenada (+0).

Proeza de especie

Cada especie dispone de tres proezas ligadas a sus características físicas o culturales entre las que los personajes podrá escoger libremente. **Al seleccionar la especie del personaje se adquiere una proeza de la lista sin coste alguno.**

Si no estas seguro no hace falta escogerla aún, déjala en blanco y sigue con el proceso de creación de personaje, más tarde puedes volver atrás y decidir cuando hayas creado tus otros aspectos o repartido tus habilidades.

Es posible que algún jugador quiera obtener más de una de las proezas de su especie. Más adelante se ofrece la posibilidad de añadir proezas al personaje, y si así lo desea el jugador puede escoger otra de las proezas de su especie a tal efecto. De ese modo podrá definir un personaje con varios rasgos representativos de su etnia o especie, pero es muy posible que el personaje prefiera generar sus propias proezas o escoger alguna **proeza de clase**.

Saliendo de aventuras

La primera aventura de tu personaje te llevará a conocer a tus compañeros de partida, a relacionarte con ellos y a sentar las bases de vuestras aventuras. Esto se hace pasando por tres fases:

Tu primera aventura

Describe brevemente la primera o más notable aventura del personaje hasta el momento. No necesitas hacerlo muy detallado, una breve sinopsis, al estilo de la que puedes encontrar en la contraportada de una novela o en la caratula de una película funcionará muy bien.

A continuación escribe un aspecto relacionado con lo sucedido en esta aventura.

Cruzando caminos

En este punto cada personaje participará en la aventura escrita por uno de sus compañeros. Podéis repartirlas al azar, pasarlas al jugador de la izquierda o la derecha... como preferáis.

Cuando hayáis decidido como intercambiarlas lee la aventura de tu compañero y escribe como tu personaje participa en ella.



Puede que compliques más la situación o que aparezcas para resolverla, o puede que resuelvas una pero empieces otro. No necesitas centrarte en los detalles, puedes dejarlo en el aire.

Este punto permite darle protagonismo al personaje "invitado" y obtener un aspecto relacionado, ya sea algo que sabe, que tiene, que puede hacer o alguna relación ya sea buena o mala.

Cruzando caminos de nuevo

Esta fase es igual a la anterior, solo que con un compañero distinto. De este modo cada personaje está relacionado con otros dos, creando una fuerte conexión en el grupo y obteniendo el quinto y último aspecto del personaje.

Habilidades

Ahora es el momento de escoger las habilidades del personaje. Recuerda que para poder atacar y defenderte tendrás que tener alguna puntuación en al menos una **Clase**. Cada una de las Clases te otorgará un beneficio único llamado **Talento**.

Un personaje inicial dispone de:

- ◇ Una habilidad **Buena (+3)**
- ◇ Dos habilidades **Aceptables (+2)**
- ◇ Tres habilidades **Normales (+1)**
- ◇ Cuatro habilidades **Entrenadas (+0)**

Mala (-1) es el nivel por defecto para cualquier habilidad de la que tu personaje no sepa nada. Algunas habilidades puede que ni siquiera te permitan tirar por ellas si no dispones de puntuación en ellas.

No olvides anotar los Talentos que te otorguen las Clases que hayas dominado, incluyendo su pertenencia a una de las dos Disciplinas (la Guerra o la Magia) y los modificadores que otorguen a los marcadores de Estrés.

Los veteranos y las Habilidades

Si ya tienes experiencia con FATE en cualquiera de sus versiones habrás notado que las puntuaciones iniciales y el nivel por defecto es diferente en este juego. A pesar de que Final Fantasy es una saga de aventuras épicas también es una donde se acostumbra a producir una escalada de poder, un progreso de los protagonistas, hasta convertirse en los héroes excepcionales que son.

Al comenzar con habilidades con una puntuación menor se permite un mayor rango de evolución para los personajes. La reducción de las tiradas por defecto aspira a equilibrar la inclusión de otros bonificadores, como los Talentos, que suben su media de poder.

Proezas

Escoge o inventa de dos a cuatro **Proezas**. El Modo de Juego puede limitar o ampliar la cantidad de Proezas iniciales.

Sea cual sea el Modo, adquirir dos proezas no supondrá ningún tipo de coste. La recomendación es que al menos una de ellas sea una de tus **Proezas de Clase**, pero no estás obligado a hacerlo de ese modo.

¿Recuerdas las **proezas de especie** que se te ofrecieron al principio de la creación de personaje? Ahora puedes aprovechar y comprar alguna más de ellas. No deberías permitir que un PJ adquiriera más de una **proeza de especie** adicional, pero, de nuevo, queda a discreción del DJ.

Puedes adquirir más proezas a cambio de reducir tu **Recuperación** en un punto por cada proeza adicional. Esto significa que cuanto más trucos conozca el personaje más problemas tendrá que aceptar para obtener puntos de Destino.

Escoger las Proezas puede ser complicado, puedes escoger solo una y dejar el resto para decidir las sobre la marcha.

Los veteranos y las proezas

Verás que la cantidad de Proezas iniciales ha bajado de tres a dos, aunque se entrega una proeza de especie, manteniendo el mismo total de proezas en realidad.

Ajustar la Recuperación

El Personaje comienza con una **Recuperación** de 3. Esto significa que comienza cada sesión con 3 **puntos de Destino**.

Si ha seleccionado proezas adicionales en la creación puede que su **Recuperación** sea menor, de 2 o 1 según haya obtenido una o dos proezas adicionales.

Equipamiento

Llegado a este punto solo queda anotar el inventario y el equipamiento que porta el personaje. El **armamento** dependerá de tu **Clase**, si dispones de puntuaciones en más de una tu personaje posee el armamento necesario para cada una de ellas. Anótalo todo en el inventario. Te en cuenta que las capacidades de **Clase** requieren en la mayoría de casos empuñar un arma apropiada, mientras que otras pueden emplearse con cualquier equipamiento. Por defecto, todas las capacidades mágicas (Talentos o Proezas) requieren del armamento apropiado para funcionar.

Las protecciones dependen por completo de la elección del jugador. Escoge un tipo de protecciones que se adecue a tus Clases o preferencias. Ajusta tus medidores de estrés según corresponda.

El nivel de este equipamiento depende de la decisión del DJ. En partidas de una sola sesión lo recomendable es obviar este valor, asumiendo que los personajes tienen el equipo necesario para la aventura. Para campañas normales es apropiado comenzar con un nivel 15 en ambos conjuntos.

Si el DJ lo permite puedes intentar mejorar tu equipo inicial antes de comenzar la aventura empleando tus habilidades de Artesanía.

Marcadores de Estrés

Un personaje dispone de cuatro tipos de marcadores de estrés:

- ◇ **Salud:** que sirve para recibir daño físico.
- ◇ **Mana:** que sirve para ejecutar conjuros.
- ◇ **Técnica:** que permite emplear técnicas marciales o realizar proezas atléticas.
- ◇ **Voluntad:** que sirve para recibir influencia, intimidación o cualquier tipo de manipulación o daño mental.

Cada marcador dispone de dos casillas iniciales, pero las Clases que domines pueden modificar los marcadores de Salud, Mana y Técnica.

Cada Clase indica como su valor modifica cada marcador. Si dispones de varias Clases simplemente aplica todos los modificadores de forma acumulativa.

Por ejemplo, si tienes Incursor a 2 y Gladiador a 2 ambas indican que otorgan una casilla de Salud cada dos puntos en la Clase. Así que tendrás dos casillas de Salud adicionales, para un total de 4 casillas.

El marcador de Voluntad, por otro lado, se modifica con las habilidades de Firmeza y Empatía.

Cada dos puntos que tenga el personaje en cada habilidad le otorga una casilla más para el marcador de Voluntad.

Por ejemplo, con Firmeza +1 y Empatía +2 obtienes una casilla adicional. Mientras que alguien con Firmeza +3 y Empatía +3 obtendría dos casillas adicionales.

Todos los marcadores están limitados a un máximo de 7 casillas, de modo que no importa cuantas clases acumules, nunca podrás superarlas.

Los veteranos y el estrés

En esta versión hay una gran cantidad de marcadores de estrés muy específicos, además de poseer una mayor cantidad de casillas ya que en general las cifras de daño serán más elevadas.

¡Todo listo!

En este punto ya deberías disponer de todo lo siguiente:

- ◇ Un nombre.
- ◇ Cinco aspectos (incluyendo tu especie) e información de su pasado y trasfondo.
- ◇ Unas cuantas habilidades, dependiendo de tu Modo de Juego (aunque lo más habitual es que tengas una Buena, dos Aceptables, tres Normales y cuatro Entrenadas).
- ◇ De tres a cinco proezas.
- ◇ Cuatro marcadores de estrés, de dos a siete casillas cada uno.
- ◇ Una Recuperación de 1 a 3 puntos.
- ◇ Un equipamiento inicial de nivel 15 o superior.

¡Ya tienes tu personaje listo para comenzar a jugar!

Modo de juego

A Real Reborn

Este es el modo por defecto que se explica en las reglas. Asume que los personajes ya tienen cierta experiencia lograda en los primeros compases de su historia, que han tomado contacto con las diferentes facciones de Eorzea y que son reconocidos por varias de ellas. De hecho, incluso puede que ya sean miembro de un oficio si ha decidido escoger proezas adicionales..

Este modo de juego ofrece un buen abanico de opciones y es ideal para campañas o aventuras de varias sesiones.

Creación de personaje

1. Decide el concepto de personaje
2. Escoge una especie.
3. Define el Arquetipo y el Problema.
4. Nombra a tu personaje.
5. Anota tu habilidad cultural.
6. Selecciona una proeza de especie.
7. En la fase de Aventuras genera tres aspectos.
8. Reparte tus habilidades: Una habilidad Buena (+3), Dos habilidades Aceptables (+2), Tres habilidades Normales (+1), Cuatro habilidades Entrenadas (+0).
9. Escoge dos proezas adicionales (puedes añadir más reduciendo tu Tasa de Recuperación).
10. Anota ambos equipamientos a un nivel 15.

Endgame

Este modo te lanza de cabeza al contenido de alto nivel del juego. Serás un héroe legendario que se ha enfrentado a los peores adversarios de Eorzea y los ha derrotado. Lucharas contra los enemigos más duros, derrotaras invasiones Imperiales y traeras la Luz del Cristal de vuelta, frustraras los planes de los Ascios y cualquier otra cosa que solo una leyenda como tu podría intentar.

Este modo de juego puede ser una buena opción para partidas de una sola sesión o jornadas.

Creación de personaje

1. Decide el concepto de personaje
2. Escoge una especie.
3. Define el Arquetipo y el Problema.
4. Nombra a tu personaje.
5. Anota tu habilidad cultural.
6. Selecciona una proeza de especie.
7. En la fase de Aventuras genera tres aspectos.
8. Reparte tus habilidades: Una habilidad Excelente (+5), dos habilidades Geniales (+4), tres habilidades Buenas (+3), cuatro habilidades Aceptables (+2), cinco habilidades Normales (+1), seis habilidades Entrenadas (+0).
9. Escoge cuatro proezas adicionales (pero ajusta tu Tasa de Recuperación a 3).
10. Anota ambos equipamientos a un nivel 35.

Ajustes avanzados

Puede que como Director de Juego quieras limitar las proezas iniciales disponibles, para mantener a todos los personajes en un nivel de poder más similar en el modo A Realm Reborn o aumentar su equipo inicial hasta 25 si todos comienzan con un Oficio.

Legacy

Este modo es para aquellos que quieren desarrollar a su personaje a fondo, viviendo con él todas las aventuras posibles. Los personajes serán prometedores aventureros o héroes en ciernes, pero que aún tienen que demostrarlo a todo el reino. Comienzan siendo más débiles y están peor equipados, pero se ganarán cada capacidad que tengan a sangre y fuego.

Este modo de juego es ideal para campañas de larga duración o para explorar la historia de Eorzea desde antes de la Calamidad, permitiendo que a medida que las aventuras avancen los personajes aún tengan espacio para mejorar.

Creación de personaje

1. Decide el concepto de personaje
2. Escoge una especie.
3. Define el Arquetipo y el Problema.
4. Nombra a tu personaje.
5. Anota tu habilidad cultural.
6. Selecciona una proeza de especie.
7. No realizas ninguna fase de aventuras. Puedes añadir un nuevo aspecto al final de cada sesión hasta obtener tres de ellos.
8. Reparte tus habilidades: Una habilidad Aceptable(+2), dos habilidades Normales (+1), tres habilidades Entrenadas (+0).
9. Escoge una proeza adicional.
10. Anota ambos equipamientos a un nivel 5.

Casual

Este modo permite comenzar a jugar sin saber mucho del sistema o definir demasiado el personaje. Te permitirá ir aprendiendo sobre la marcha sin perjuicio alguno para tus capacidades. En realidad está compuesto por dos variantes: *A Realm Reborn Casual* y el *Endgame Casual*.

*Este modo de juego es ideal para jugadores novatos en el sistema o en el rol. A un grupo que piense seguir jugando puede interesarle usar *A Realm Reborn Casual*, mientras que *Endgame Casual* es ideal para sesiones únicas y jornadas con novatos.*

Creación de personaje

1. Define el Arquetipo en base a tu especie.
2. Nombra a tu personaje.
3. Anota tu habilidad cultural.
4. Decide tu mejor habilidad y anotala como Buena (+3) o Excelente (+5) según el tipo de Casual escogido. Si no es una Clase elige una con al menos con un nivel inferior. Anota más habilidades si las tienes claras con un valor de +0 o superior, una de ellas debería ser tu habilidad cultural.
5. Ajusta tu Tasa de Recuperación a 3.
6. Anota ambos equipamientos a un nivel 15.

Tu Arquetipo puede comenzar con algo sencillo, recuerda usar tu especie en él. Más adelante podrás pulirlo o matizarlo. Ya está, comienza a jugar sin más. Todo lo que falta podrás anotarlo sobre la marcha (incluso los objetos de tu inventario usando las reglas de la habilidad de Recursos).

Anota tu Problema en cuanto se te ocurra algo. Apunta nuevos aspectos hasta tener los tres restantes según se te vayan ocurriendo.

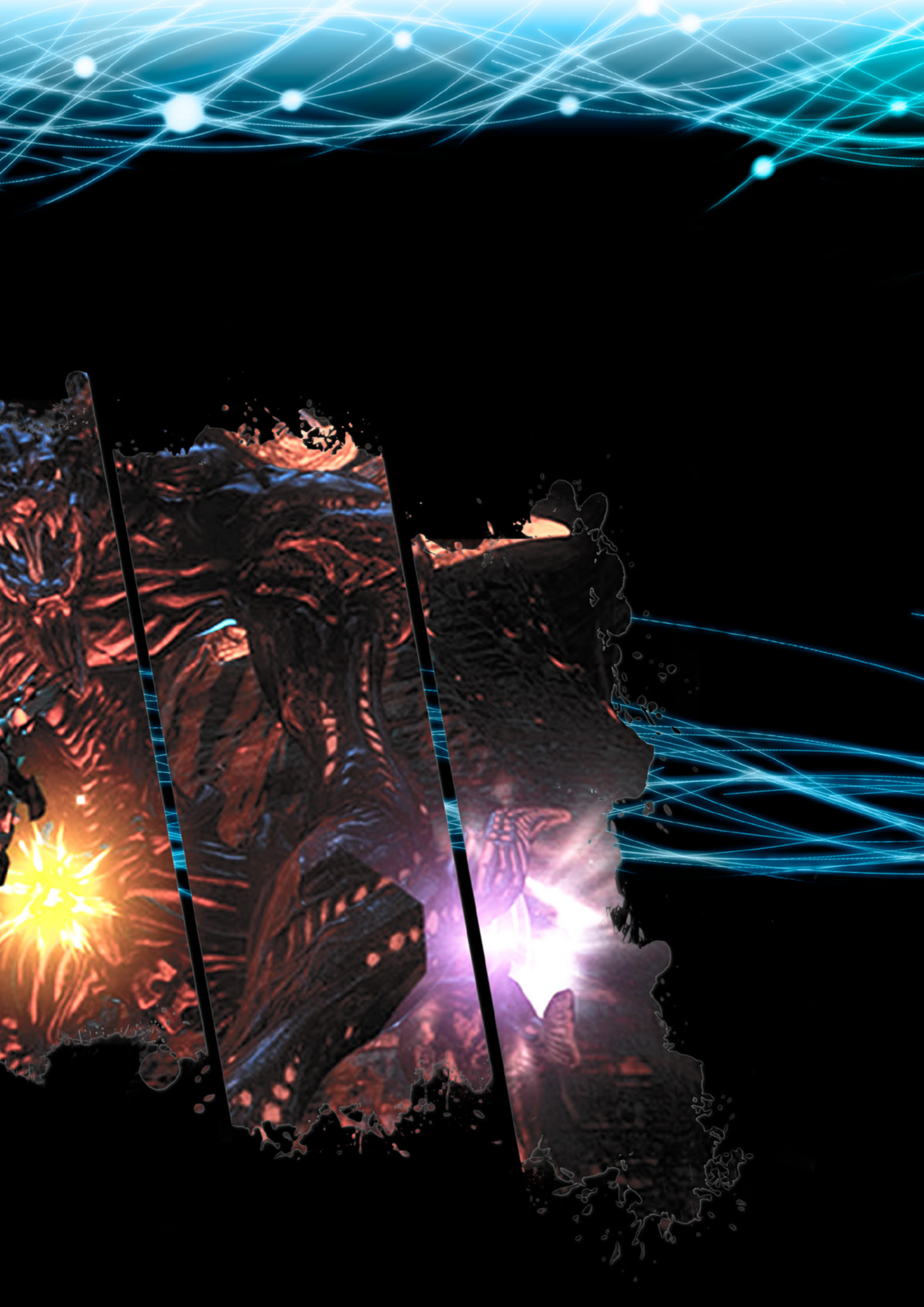
A medida que necesites hacer uso de habilidades decide si tu personaje no sabe nada de ellas (usando un -1) o tiene alguna puntuación hasta completar todas las disponibles.

Tienes dos o cuatro proezas según el modo de juego que puedes escoger sobre la marcha en cualquier momento, además de una proeza de especie. Puedes añadir más proezas sobre la marcha, pero te costará un punto de Destino y reducir tu Tasa de Recuperación en un punto.

Si la sesión termina sin que hayas rellenado todos los elementos sería buena idea hacerlo entre sesiones, aunque no pasa nada si todos están de acuerdo en hacerlo a lo largo de la siguiente sesión.

MECÁNICA DE JUEGO





Especies

Las distintas especies de Eorzea pueden dividirse, sin entrar en muchos detalles, en dos grandes grupos: las especies humanoides y las especies bestiales.

Las especies humanoides comparten obvios rasgos físicos, mamíferos de distribución sexual en dos géneros equiparables, masculino y femenino, reproducción vivípara, disposición de las extremidades, postura erguida... las diferencias físicas entre ellos implican posibles nexos comunes en pasadas eras, aunque varias especies parecen haber sufrido una evolución diferenciada o un proceso de hibridación con otras especies, como los miqo'te.

Algunos estudiosos han escrito mucho sobre esto, pero para algunos esto es material de herejía, afirmando que las especies fueron creadas por los

dioses (los Doce o la propia Hyadelyn) tal como son hoy día, separados y únicos, sin antepasados comunes ni mezcla alguna. Sea cierto o no, las similitudes físicas son obvias, y a nivel cultural las especies han crecido unidas y diferenciadas de las especies bestiales.

Estas especies son, en apariencia, más cercanos a los monstruos que a las especies humanoides, pues a simple vista están más próximos a las aves, reptiles, roedores o plantas. Sus culturas son en la mayoría de los casos más sencillas, tribales en la mayoría de casos, y muchos de ellos rinden culto a los elementos, aunque personificados en los *primordiales*.

A continuación tienes presentes las reglas para jugar con especies humanoides, cuya cultura es la dominante en Eorzea, las razas bestiales aparecen como antagonistas o aliados en la sección **Amenazas** en la página 202.



Usando la especie

En este juego la especie se emplea para definir algunos rasgos culturales del personaje, así como algunas capacidades naturales originadas por su físico peculiar.

Para ello los personajes deben incluir en sus aspectos un término apropiado a la etnia de la que descienda, indicado en el apartado “**Aspecto de especie**”. Esta elección determinará el acceso a una **habilidad cultural** así como a diferentes **proezas de especie**.

El aspecto de especie debe incluirse en cualquiera de los cinco aspectos del personaje, aunque es recomendable que lo haga en su Arquetipo o su Problema.

Reproducción entre especies

Las especies humanoides ha convivido en muchas culturas y lo hacen en las distintas ciudades estado de la actual Eorzea... comparan vidas y sentimientos, así que no es extraño que existan parejas de especies distintas. Al margen de los conflictos que esto pueda generar entre los sectores más intolerantes, está comprobado que la reproducción entre especies es sumamente escasa e improbable. Los registros de nacimientos entre especies en los registros históricos son de apenas unas cuantas decenas, y algunas combinaciones son consideradas sencillamente imposibles, por las diferencias fisiológicas.

Finalmente, si en vuestras partidas empleais algún híbrido debería emplear la habilidad cultural en la que haya sido educado, una proeza de especie a escoger entre las de sus progenitores y un aspecto apropiado a su condición híbrida.

En las plantillas de especie que verás a continuación se ofrecen algunas sugerencias de aspectos basados en las capacidades físicas o tradiciones culturales de las especie, estos se presentan de forma orientativa, para facilitar la creación de personajes al vuelo o improvisar un rápido PNJ, no deben ser consideradas una lista cerrada ni una obligación para pertenecer a una especie.



Elezen

Los Elezen puede presumir de ser la más antigua especie inteligente nativa de Eorzea - han fundado varias ciudades-estado a lo largo de las múltiples Eras Astrales, y hay pruebas sustanciales que sugieren que el antiguo y poderoso Imperio Allagan podría haber sido impulsado por los lejanos antepasados Elezen.

En la antigüedad reclamaron el completo dominio de Eorzea, antecediendo su presencia a la de las demás razas y, con el convencimiento de ser escogidos por los dioses, han desarrollado un intenso sentido del honor y el orgullo. Hace años, la migración Hyur hacia las tierras Elezen fue percibida por estos como una amenaza y desató un implacable conflicto. Sin embargo, en la actualidad el entendimiento mutuo alcanzado entre las dos especies les permite trabajar en pro de la paz y la prosperidad común, quizás con la excepción de los elusivos **Crepusculares**.

Aunque se les puede encontrar por toda Eorzea su mayor población se encuentra en Gridania e Ishgard, sobre todo en la primera, ya que jugaron un papel decisivo en su fundación y son responsables de muchas de sus tradiciones e instituciones, como la Cofradía de Arqueros y la de Conjuradores.

Los bosques, cuyo intrincado corazón es el Velo Sombrío, han sido durante cientos de años el hogar de los **Silvanos**. Muchos, sin embargo, han sido atraídos por las ciudades-estado que ayudaron a fundar, tales como Ishgard y Gridania. Su gusto por la ley y el orden ha contribuido a la reputación de ser un pueblo arrogante y polémico.

Durante los últimos siglos, los **Crepusculares** han vivido en las cuevas silvestres de Eorzea. Estos Elezen cavernarios son los descendientes de una rama que se separó del clan **Silvanos** durante la fundación de Gridania. Los **Crepusculares** desprecian las "cadenas" de la vida urbana, y no resulta raro para este solitario pueblo evitar completamente las ciudades-estado.

Fisiología

Los Elezen son una raza típicamente alta, esbeltos y de largas extremidades se deben a una exitosa adaptación al entorno. También están dotados de una esperanza de vida algo mayor en comparación con los Hyur.

Los **Silvanos** tienen una visión muy aguda, lo que los convierte en excelentes tiradores.

La vida en las cavernas ha afinado tanto el oído de los **Crepusculares** que se dice que pueden distinguir el chirrido de un ratón de campo a varios malmes.

Aspecto de especie Silvanos o Crepusculares

Aspectos sugeridos Uno con el bosque

Descendientes de un noble linaje

Guardián de la tradición

Habilidad cultural:

Elezen

Puedes emplear la habilidad Elezen para **comandar tropas** o como fuente de conocimiento de **su historia y leyes**.

Proezas de especie

Vista de halcón: su magnífica vista les otorga +1 cuando emplean un arma arrojada o de proyectiles.

Oído perfecto: sus largas orejas les otorgan un +2 a la habilidad de Alerta cuando pueden aplicar su excelente oído.

Vivir bajo el velo: su afinidad con las oscuras sendas del Velo Sombrío les otorga un +2 al Sigilo en los entornos forestales.

Crepusculares



Silvanos



Hyur

En el transcurso de unos mil años y tres grandes oleadas migratorias, los Hyur han llegado a ser la más populosa de las razas civilizadas en Eorzea. Se dice que fueron los primeros en viajar a Eorzea desde las islas circundantes y con ellos trajeron una tecnología sofisticada así como un complejo carácter distintivo templado por la amplitud del mundo exterior. Se convirtieron rápidamente en una fuerza impulsora del progreso cultural, y se han implicado en difundir estos avances en la civilización de Eorzea.

Los Hyur defienden la autonomía personal y la libertad, y su adhesión a una variedad ecléctica de lenguas y tradiciones es una herencia de su heterogéneo patrimonio - como lo es su resultante carencia de una identidad cultural unificada.

A pesar de lo heterogéneo de su cultura se pueden diferenciar dos grandes grupos: **Meseteños** y **Montañeses**.

Los **Meseteños** abarca más de la mitad del total de la población Hyur de Eorzea. El nombre procede de la larga tradición del clan de asentarse en las amplias mesetas de su tierra natal, aunque en realidad los descendientes **Meseteños** proceden de una amplia variedad de ancestrales asentamientos. Se han establecido en todas las ciudades a lo largo y ancho del reino y se les puede ver llevando vidas tan diversas como su patrimonio cultural. Educados en las letras desde la infancia son generalmente más instruidos que otras especies y clanes.

El nombre de **Montañeses** se debe al dominio de este grupo sobre las montañas de Gyr Abania. Tras la caída de Ala Mhigo, su hogar ancestral, a manos de los garleanos, muchos han buscado refugio en el bullicioso estado mercantil de Ul'dah, atraídos por su riqueza solo para descubrir la otra cara de las despiadadas prácticas empresariales de la ciudad. Ahora muchos se acurrucan en las murallas de la ciudad o en el campo de refugiados al que muchos se refieren burlonamente como Pequeño Ala Mhigo.

Fisiología

En comparación con las demás especies, su físico está dentro de la media, tanto en términos de altura como de constitución. Son reconocidos por sus orejas peculiarmente cortas y redondeadas. Tienen una gran adaptación para atravesar a pie grandes distancias, un rasgo que puede explicar su proliferación veloz.

Además del detalle de que los hombres suelen ser más altos que las mujeres, no existe ninguna diferencia significativa de género entre los **Meseteños**.

Comparados con sus hermanos **Meseteños**, los **Montañeses** son notablemente más corpulentos y musculosos, con rostros de rasgos afilados y fuertes. Los tatuajes abundan entre sus gentes.

Aspecto de especie Meseteños o Montañeses

Aspectos sugeridos Explorador nato

Siempre concienzudo

No hay tormenta que nos detenga

Habilidad cultural:

Hyur

Puedes emplear la habilidad Hyur para **correr, montar** o para **comunicarte con gente que no habla tu idioma** (en términos sencillos).

Proezas de especie

Educados y preparados: su gran preparación les permite gastar un punto de destino y usar Conocimiento en lugar de cualquier otra habilidad un turno.

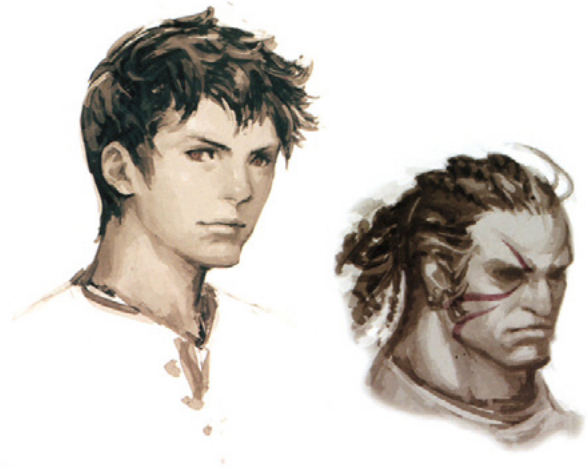
Tecnólogos: su tradición investigadora les otorga un +2 cuando manejan tecnología de origen Allagan.

Libre albedrío: su carácter independiente les otorga un +1 para defender mediante su Firmeza.

Montañeses



Meseteños



Lalafell

Originalmente un pueblo agricultor que habitaba las fértiles islas de los mares del sur, se extendieron por Eorzea gracias a las crecientes rutas comerciales. Ahora son una especie muy extendida a lo largo de la región aunque siguen evitando los climas fríos.

Sus cuerpos cortos y rechonchos ocultan una agilidad difícil de creer, y sus aparentemente débiles piernas son capaces de llevarlos con facilidad por cualquier terreno. Muchos de ellos han destacado por poseer un intelecto elevado y una astucia afilada.

Los Lalafell dan una gran importancia a los lazos familiares pero son acogedores con los extranjeros. Prueba de esto es que comparten prósperas relaciones con todas las demás especies de Eorzea.

Las extensas llanuras de las islas natales de los **Habitantes de las llanuras** están salpicadas de sus tradicionales cabañas de paja bajo los cuales existe una intrincada red de pasajes subterráneos. Su inclinación natural a la agricultura les ha llevado a establecerse en La Noscea, especialmente en los amplios prados de Vylbrand, así como otras regiones donde el terreno es llano y fácilmente cultivable. Aunque muchos son granjeros, no es raro ver **habitantes de las llanuras** residiendo en Limsa Lominsa, ocupando cargos en la armada o trabajando en la pesca. Son muy conocidos por su actitud relajada y sin preocupaciones.

Tal vez el aspecto más distintivo de los **Habitantes de las dunas** son sus viviendas acopladas a la espalda de grandes bestias de carga. Los **habitantes de las dunas** pueden encontrarse en las abrasadoras arenas de Thanalan y otras zonas áridas similares. Como los fundadores de la ciudad mercantil de Ul'dah, son famosos por su obsesión con el comercio. Siempre convierten sus ideas en hechos, lo que ha repercutido en sus negocios. La mayoría de los **habitantes de las dunas** serán nativos de esta ciudad, pues su gran prosperidad desanima a alejarse de ella, de modo que si hay un **habitante de las dunas** en las calles colgantes de Limsa Lominsa o regateando por un chochobo en las afueras de Gridania probablemente sea un nativo de Ul'dah.

A pesar de todo esto pueden encontrarse Lalafell en cualquier rincón de Eorzea a excepción de Ishgard pues su aversión a los climas fríos hacen que eviten la región de Coerthas para establecerse.

Fisiología

Los Lalafell son unas gentes diminutas y rechonchas, poseedores de un rostro infantil, resulta difícil para los no-Lalafell medir la edad de uno con algún grado de precisión.

La distintiva coloración del cabello de los **habitantes de las llanuras** -una gran variedad de tonos terrosos y herbáceos- imitan su entorno nativo, mientras que sus grandes orejas puntiagudas pueden detectar el correteo de la variada fauna de la pradera.

Los brillantes ojos de los **habitantes de las dunas** se deben a una capa protectora que cubre su pupila, una respuesta evolutiva al deslumbrante sol de su región natal. Es costumbre entre ellos portar una gema en la frente que representa su signo zodiacal.

Aspecto de especie

Habitante de las llanuras o **Habitante de las dunas**.

Aspectos sugeridos

¡No me trates como a un crío!

La familia es lo primero

Nunca dejo de cerrar un trato

Habilidad cultural:

Lalafell

Puedes emplear la habilidad Lalafell para **regatear**, **causar una buena impresión** u **ocultarte en la naturaleza**.

Proezas de especie

Oído perfecto: su buen oído y siglos de estar atentos ante las grandes bestias les otorga +2 a las tiradas de Alerta que dependan del oído.

Ojos del desierto: los curiosos ojos de los habitantes de las dunas otorgan un +2 para evitar cualquier intento de cegarlos.

Adorablemente peligrosos: su aspecto impide ver venir sus artimañas, esto les permite usar Engañar en lugar de Incitar.

Habitante
de las dunas



Habitante
de las llanuras



Miqo'te

Aunque su presencia en Eorzea es menor que la de las demás especies, los Miqo'te son fácilmente distinguibles por sus grandes y prominentes orejas y sus inquietas colas felinas. Los antepasados de esta raza se dirigieron al reino por primera vez durante la Edad del Hielo Eterno en la Quinta Era Umbral, en la cual los mares helados permitieron la llegada de la fauna salvaje mediante la cual subsistían a las orillas de Eorzea.

La territorialidad instintiva ha hecho que muchos de ellos lleven un estilo de vida solitario. En particular, se dice que los varones evitan el contacto con los demás. Son muy respetados por su tenacidad aunque también son conocidos por su pronto genio e inclinación a la acción aunque se aburren con facilidad.

Aunque son una sola especie han derivado en dos culturas claramente diferenciadas, los **Buscadores del Sol** y los **Guardianes de la Luna**.

Los **Buscadores del Sol** adoran a *Azeyma, la Guardiana*, diosa del sol y su cultura gira en torno a la inclusión del sol en su devenir diario; siendo un clan principalmente diurno. Aunque su presencia en Eorzea es reducida, un pequeño número de ellos han sido aceptados por las otras razas en la vida cotidiana de la ciudad portuaria de Limsa Lominsa. Se sabe que otros tienen su hogar en el Desierto de Sagolii.

Los **Guardianes de la Luna** son nocturnos, evitando la deslumbrante luz del día, disfrutan bajo el manto de la noche y ofrecen su devoción a *Menphina, la Amante*, diosa de la luna. Acostumbran a aplicar pinturas de guerra a sus rostros en la creencia de que estos vividos colores les otorgan la fuerza de la luna. Su costumbre de cazar en los espesos bosques del Velo Sombrío ha hecho que durante años entren en conflicto con las gentes de Gridania, que los tratan como cazadores furtivos. Sin embargo, muchos Guardianes de la Luna han establecido buenas relaciones con los Gridanios y han decidido vivir en su ciudad.

Fisiología

Ambos grupos comparten excelentes sentidos del olfato y poderosos músculos en las piernas, resultado de una larga evolución orientada a la caza y la depredación.

Debido a su exposición a la luz los **Buscadores del Sol** disponen de pupilas alineadas verticalmente con irises tenuemente coloreados. No es infrecuente que sus ojos tengan colores desparejados de nacimiento, un rasgo que se considera propicio en su cultura.

En contraste debido al tiempo pasado en la oscuridad las pupilas de un **Guardián de la Luna** son grandes y redondas, con muy poco iris expuesto. Se distinguen de sus parientes diurnos por su pelaje más oscuro, grandes orejas, caninos más pronunciados, ojos redondos y colas más largas y delgadas.

Aspecto de especie Buscador del Sol o Guardián de la Luna

Aspectos sugeridos Depredador feral

Si vienes conmigo solo me estorbarías
Tenacidad feroz

Habilidad cultural:

Miqo'te

Puedes emplear la habilidad Miqo'te para **pescar, acechar presas y rastrear**.

Proezas de especie

Agilidad felina: su ligereza natural les permite *ganar el flanco o la espalda* cuando tienen éxito con estilo en una defensa en lugar del impulso, pero este aspecto no desaparece con la invocación libre.

Siempre alerta: sus rasgos físicos les otorga un +1 a la habilidad de Alerta cuando pueden aplicar su excelente oído o su fino olfato.

Reflejos de depredador: su instinto de cazador les otorga un +2 para determinar el turno en los conflictos físicos.



Buscadores
del Sol



Guardianes
de la Luna



Roegadyn

Los Roegadyn descienden de un pueblo marítimo que transitaba los mares norteños, aunque muchos de sus antepasados llevaron sus drakkars al sur para enfrentarse a la travesía por aguas Eorzeanas. Considerados a menudo una raza bárbara, su cultura hace un importante énfasis en la competición y el coraje inquebrantable. Pero también son conocidos por su compasión y una férrea lealtad. Muchos de los guerreros más grandes de la historia surgieron de entre los Roegadyn.

Los Roegadyn se sitúan principalmente en Limsa Lominsa y sus alrededores, normalmente como hombres de mar en los puertos, aunque muchos se han asentado permanentemente convirtiéndose en mercenarios, guardaespaldas o incluso corsarios.

Los **Lobos Marinos** fueron una vez temidos como feroces piratas de los mares del norte, donde ningún navío o aldea costera estaba a salvo de su brutalidad. Sin embargo, en la actualidad son los principales habitantes de Limsa Lominsa junto a los **Meseteños**, y a menudo se les ve empleados como marineros o infantes de marina. Como resultado de ello la ciudad ha sido sustancialmente influida por su cultura y actitudes.

De acuerdo con las viejas costumbres, los **Lobos Marinos** mantienen sus sonoros nombres tomados de su antigua lengua.

Más lejos, en lo profundo de las montañas de Ul'dah vive un clan conocido como los **Guardias del Infierno**, de los que se dice que dominan desconocidas artes mágicas.

Este pequeño grupo ha fundado su hogar en el norte del Espinazo de Abalathia, aunque no existe una gran ciudad que puedan llamar propia. Es una tradición que sus gentes se dediquen a la vida mercenaria, habitualmente acudiendo a Ul'dah donde se les puede encontrar como espadachines a sueldo o guardaespaldas. Por ello, comenzaron a llamarse a sí mismos con nombres de la lengua común que se pudieran recordar fácilmente.

Su nombre proviene de la creencia de que el volcán junto al que viven alberga la puerta del infierno, que guardan celosamente para evitar que oscuras almas se cueilen en el mundo de los vivos.

Fisiología

Se identifican fácilmente por sus cuerpos grandes y musculosos.

Las mujeres Roegadyn tienen rostro fiero y una constitución igualmente musculosa, no muy distinta a los hombres, aunque con formas más elegantes. Sus cuerpos no son tan masivos y solo ligeramente más bajas.

Los **Lobos Marinos** suelen tener pieles claras de tonos azulados o verdosos, donde las mujeres suelen tener tonalidades mucho más suaves.

Los **Guardias del Infierno** tienen tonos oscuros de piel y ambos sexos son si cabe más fornidos que sus parientes costeros.

Aspecto de especie Lobos Marinos o Guardias del Infierno

Aspectos sugeridos La mar es mi morada

Jamás le doy la espalda a un amigo

Una vez tumbé a un uro de un puñetazo

Habilidad cultural:

Roegadyn

Puedes emplear la habilidad Roegadyn para **pilotar un bote, orientarte por las estrellas e intimidar**.

Proezas de especie

Artes mágicas secretas: los conocimientos secretos de los Guardias del Infierno les otorgan un +2 para crear ventajas con magia si hay una fuente de calor o fuego cercana.

El cofre del muerto: los roegadyn resisten excepcionalmente el alcohol, suma +2 a cualquier tirada para evitar intoxicarse o ser envenenados por sustancias ingeridas.

Deberías pensartelo mejor: su imponente presencia otorga un +2 para superar un obstáculo con Incitar si el objetivo puede ser intimidado.

Guardias
del Infierno



Lobos Marinos

Clases

Las **Clases** representan el rango del personaje en los distintos Gremios de Eorzea, así como los conocimientos y capacidades exclusivas que ha aprendido de ellos. Estas habilidades funcionan de una forma similar al resto de habilidades, poseyendo una puntuación en la misma escala y pudiendo adquirirse en la creación de personaje del mismo modo. La principal diferencia consiste en que al adquirir al menos un nivel 0 en una de estas Clases el personaje adquiere una capacidad especial, exclusiva de cada Clase, llamada **Talento**, así como acceso a una lista de Proezas exclusivas. Además, las Clases, modifican los marcadores de estrés.

Las distintas clases que puede adquirir un personaje son en total nueve separadas en dos categorías, los Discípulos de la Guerra y los Discípulos de la Magia.

Discípulos de la Guerra

Los seguidores de estas disciplinas se dedican al dominio de las armas y el enfrentamiento físico. Mediante un entrenamiento riguroso, afilan su mente y su cuerpo para convertirlos en instrumentos letales.

Arquero [pg. 36]

Los arqueros dominan el campo de batalla desde la distancia, siendo maestros del ataque táctico y preciso. Siendo los primeros en entrar en combate son capaces de provocar grandes daños a los enemigos antes de que estos puedan llegar a la lucha.

Gladiador [pg. 38]

Los gladiadores se especializan en el manejo de todo tipo de armas de una mano, aunque el Gremio siente especial predilección por las espadas. Son además maestros en el uso de armaduras pesadas y escudos. Su capacidad de defenderse a ellos mismos o a otros les convierte en compañeros ideales.

Lancero [pg. 42]

El lancero es un maestro de las armas de asta. Este arma se extendió por su simple manejo pero los lanceros de Gridania lo han dominado hasta convertirse en maestros del campo de batalla, temidos por sus devastadores tajos y estocadas.

Incursor [pg. 40]

Los Incursores son luchadores expertos en el manejo de armas pesadas, normalmente a dos manos. Las hachas suelen ser el arma más frecuente en el Gremio debido a su pasado pirata. Su ferocidad y presencia intimidante suele convertirles en el centro de la lucha, y su aguante físico es legendario.

Pícaro [pg. 44]

Estos ágiles luchadores se enorgullecen de sus habilidades con las hojas cortas para eliminar con rapidez y en silencio a sus oponentes.

Pugilista [pg. 46]

La senda del pugilista consiste en un incesante entrenamiento con la finalidad de dominar las técnicas tradicionales del combate cuerpo a cuerpo. Suelen emplear refuerzos de metal para aumentar el daño de sus golpes y muchos evitan las armaduras más pesadas para mantener su movilidad.

Discípulos de la Magia

La senda de la magia atrae a aquellos con un infatigable deseo de estudiar y dominar la hechicería en todas sus formas. Sus seguidores utilizan artefactos y reliquias para invocar y canalizar las fuerzas de su interior y el aether que los rodea.

Arcanista (pg. 202)

Los arcanistas emplean complejas formulas matemáticas inscritas en sus grimorios para concentrar el aether, permitiéndoles afectar a la realidad. Los arcanistas son maestros en entorpecer a los enemigos con sus conjuros. Es frecuente que apoyen sus artes mágicas con la invocación de carbúnculos, pequeños seres mágicos que actúan como reserva de aether para su hechicería.

Conjurador (pg. 50)

El conjurador invoca a los elementos de la tierra, el viento y el agua concentrando el aether a su alrededor para crear sus conjuros. Están versados por encima de todo en los hechizos de sanación y protección.

Taumaturgo (pg. 52)

En sus manos la hechicería se convierte en una terrible fuerza destructora. Los taumaturgos no extraen el aether de la naturaleza sino que emplean el que late en su propia esencia conjurando hielo y llamas como principal arma de destrucción masiva.

Capacidades únicas de los Discípulos

El hecho de pertenecer a uno de estos dos grupos otorga al personaje la posibilidad de emplear una capacidad única.

Si un personaje dispone de más de una clase de una misma categoría (Lancero y Arquero, por ejemplo) no obtiene ningún beneficio adicional. En cambio al poseer clases de ambas categorías (Pugilista y Taumaturgo, por ejemplo) el personaje obtiene ambas capacidades sin ningún tipo de cambio en su funcionamiento, sencillamente, dispone de ambas capacidades.

Discípulo de la Guerra

Un discípulo de la Guerra puede emplear su capacidad de Clase para valorar la fuerza de un enemigo o amenaza, juzgar las debilidades y fortalezas de una posición y puede invocarla como un aspecto una vez por sesión de juego.

Discípulo de la Magia

Un discípulo de la Magia puede emplear su capacidad de Clase para utilizar la magia en rituales o construcciones mágicas, o para estudiar los rituales o constructos de otros hechiceros. Esta capacidad debe pagarse con puntos de Destino, invocando su Clase como un aspecto.



Arquero

Los arqueros dominan el campo de batalla desde la distancia, siendo maestros del ataque táctico y preciso.

Siendo los primeros en entrar en combate son capaces de provocar grandes daños a los enemigos antes de que estos puedan llegar a la lucha aunque tienden a verse superados si son obligados a combatir cuerpo a cuerpo, situación en la que si no reciben apoyo o logran retirarse con alguna maniobra se verán rápidamente superados.

En Eorzea han crecido en importancia dos escuelas de tiro con arco: la del arco largo de los centinelas del ejército elezen y la del arco corto de los cazadores miqo'te. La situación entre ambos es en ocasiones muy tensa pues la presencia de un buen número de forajidos miqo'te en el Velo Sombrío ha generado muchas disputas entre las distintas especies de Gridania, a pesar de que no faltan los miqo'te entre las filas de los defensores de la ciudad.

Ya sea como cazador, soldado o bandido un arquero es un enemigo temible si dispone de la distancia suficiente para hacer valer su fuerza.

Discípulo de la Guerra

Un discípulo de la Guerra puede emplear su capacidad de Clase para valorar la fuerza de un enemigo o amenaza, juzgar las debilidades y fortalezas de una posición y puede invocarla como un aspecto una vez por sesión de juego.

Talento

Impactos Furiosos

Cuando el Arquero consigue un éxito con estilo al atacar, adicionalmente a sus beneficios habituales, su siguiente ataque sumará 2 puntos de daño si logra impactar.

Opcionalmente el Arquero puede decidir activar Impactos Furiosos a voluntad absorbiendo dos puntos de estrés Técnica antes de un ataque.

Proezas de Clase

Golpe de Gracia

Si su último ataque ha obligado al oponente a marcar una casilla de Salud de valor 4 o superior, o a tomar una consecuencia el Arquero puede absorber 3 puntos de estrés Técnica para atacar de nuevo, si impacta añade un aumento al daño. Necesita armamento de Arquero.

Mordisco de Viento

El Arquero puede imbuir su flecha de aether, convirtiéndolo en un ataque elemental de viento absorbiendo 1 punto de estrés Técnica. A partir de entonces cada ataque posterior puede absorber 1 punto de estrés de Técnica para añadir un aumento al daño si impacta. Necesita armamento de Arquero.

Tiro de repulsión

Si el ataque tiene éxito con estilo el Arquero puede renunciar a usar Impactos Furiosos y en cambio alejarse una zona de su objetivo. Necesita armamento de Arquero.

Tiros Rápidos

El Arquero puede absorber 3 puntos de estrés de Técnica para que su ataque afecte a todos los enemigos en una zona dentro de su alcance. Necesita armamento de Arquero.

Modificadores

Salud

◇ Una casilla adicional cada 4 puntos.

Mana

◇ Sin efecto

Técnica

◇ Una casilla adicional cada 2 puntos.



Usos de la habilidad



Superar: Permite resolver los obstáculos creados por otros Discípulos de la Guerra mediante la acción de Crear una ventaja.



Crear una ventaja: Puedes crear ventajas en combate para distraer oponentes y facilitar las acciones de tus compañeros, o para estorbar o perjudicar a enemigos, ponerles obstáculos mediante maniobras de combate.



Atacar: Esta habilidad permite realizar ataques físicos mediante las armas propias del Arquero hasta a tres zonas de distancia.



Defender: El arquero se defiende principalmente mediante esquivas, lo que le permite defenderse de ataques físicos y de ataques mágicos dirigidos.

Gladiador

Los gladiadores se especializan en el manejo de todo tipo de armas de una mano, aunque el Gremio siente especial predilección por las espadas. Desde dagas hasta montantes, ya sean de un único filo o de doble filo, rectas o curvadas.

Son además maestros en el uso de armaduras pesadas y escudos. Su capacidad de defenderse a ellos mismos o a otros les convierte en compañeros ideales, pueden convertirse en el foco de atención de la lucha, evitando que sus compañeros reciban daño.

Sus orígenes se remontan al Coliseo, donde reina el rugido de las masas, combatiendo en una danza de ataques, fintas, defensas y contraataques que deleita a los espectadores. Los mejores de entre ellos podían recibir el mayor de los honores, formar parte de la guardia privada del Sultán.

Discípulo de la Guerra

Un discípulo de la Guerra puede emplear su capacidad de Clase para valorar la fuerza de un enemigo o amenaza, juzgar las debilidades y fortalezas de una posición y puede invocarla como un aspecto una vez por sesión de juego.

Talento

Provocar

Una vez por turno el Gladiador puede reclamar la atención de un enemigo que esté atacando a un aliado en su misma zona a cambio de absorber 1 punto de estrés de Técnica, el Gladiador se convierte en el objetivo actual del ataque o el oponente sufre un -3 a su ataque. Esto se decide antes de que el objetivo de Provocar tire los dados.

Proezas de Clase

Volea de Escudo

El Gladiador puede lanzar su escudo, realizando un ataque a una zona de distancia con su habilidad plena a cambio de 1 punto de estrés de Técnica. El objetivo del impacto tomará como objetivo al Gladiador en cuanto pueda volver a actuar o sufrirá un -3 a su siguiente ataque. Requiere armamento de Gladiador. Esto deja al combatiente sin su escudo hasta que pueda recuperarlo salvo que el enemigo estuviera en su misma zona o el Gladiador se mueva a la zona del objetivo, en cuyo caso la recuperación del escudo se considera parte del movimiento.

Impacto de Escudo

Por 2 puntos de estrés de Técnica el Gladiador puede realizar un ataque con su escudo para imponer el estado "Aturdido" a su oponente además de causar el daño normal. Requiere un escudo.

Furia de Halone

Si el Gladiador obtiene un éxito con estilo en un ataque puede absorber 3 puntos de estrés de Técnica para realizar un nuevo ataque. Si tiene éxito, además de sus efectos normales, reduce en dos aumentos el daño del enemigo (hasta un mínimo de 0) en sus ataques durante tantos turnos como su valor de Clase del Gladiador.

Contragolpe

Si el Gladiador logra defenderse con estilo de un ataque puede absorber 2 punto de estrés de Técnica para realizar un ataque adicional en ese instante. Requiere armamento de Gladiador.

Modificadores

Salud

◇ Una casilla adicional cada 2 puntos.

Mana

◇ Sin efecto

Técnica

◇ Una casilla adicional cada 4 puntos.



Usos de la habilidad



Superar: Permite resolver los obstáculos creados por otros Discípulos de la Guerra mediante la acción de Crear una ventaja.



Crear una ventaja: Puedes crear ventajas en combate para distraer oponentes y facilitar las acciones de tus compañeros, o para estorbar o perjudicar a enemigos, ponerles obstáculos mediante maniobras de combate.



Atacar: Esta habilidad permite realizar ataques físicos mediante las armas propias del Gladiador, cuerpo a cuerpo.



Defender: El Gladiador se defiende principalmente mediante su escudo y su arma, lo que le permite defenderse de ataques físicos. Los ataques mágicos dirigidos pueden ser bloqueados con el Escudo con un -1.

Incursor

Los Incursores son luchadores expertos en el manejo de armas pesadas, normalmente a dos manos. Las hachas suelen ser el arma más frecuente en el Gremio debido a su pasado pirata, una grupo que ha hecho un extenso uso de estas en Eorzea.

Mediante estas poderosas armas los incursores hienden las armaduras de sus oponentes causando gravísimos daños. Su ferocidad y presencia intimidante suele convertirlos en el centro de la lucha, haciendo que oleadas de enemigos se lancen sobre ellos ignorando a objetivos en apariencia menos peligrosos. Su aguante físico es legendario, convirtiéndoles a menudo en ideales para cazar enormes monstruos o cambiar las tornas en las batallas de las naciones.

Los incursores expertos son conocidos por enfrentarse a manadas enteras de crueles bestias y salir con poco más que algunos arañazos y magulladuras.

Discípulo de la Guerra

Un discípulo de la Guerra puede emplear su capacidad de Clase para valorar la fuerza de un enemigo o amenaza, juzgar las debilidades y fortalezas de una posición y puede invocarla como un aspecto una vez por sesión de juego.

Talento

Berserk

Absorbiendo 2 puntos de estrés de Técnica el Incursor puede entrar en un estado de furia agresiva que le proporciona un bonificador de +1 a todos sus ataques, pero no podrá hacer uso de ninguna proeza mientras dure el efecto. Este dura hasta que finalice el conflicto o hasta que el Incursor decida anularlo antes de una de sus acciones.

Proezas de Clase

Fractura

Absorbiendo 3 puntos de estrés de Técnica el Incursor puede obligar a asumir una consecuencia a un oponente al que haya infligido al menos 2 aumentos de daño ese turno. Requiere armamento de Incursor.

Matanza

El Incursor es capaz de ignorar las más terribles heridas al sumergirse en el frenesí de la lucha. Absorbiendo 1 punto de estrés de Técnica puede destacar su casilla de Salud más baja si ha causado daño a un enemigo durante ese turno.

Abrumar

Esgrimiendo su arma en amplios arcos y haciendo gala de su furia el Incursor puede absorber 2 puntos de estrés de Técnica para atacar a todos los enemigos de una zona que tendrán que tomarlo como objetivo en su siguiente acción o sufrir un penalizador de -3. Requiere armamento de Incursor.

Tomahawk

El Incursor puede absorber 2 puntos de estrés de Técnica para realizar un ataque a una zona de distancia y moverse a dicha zona. Arrojar su arma al enemigo y recuperarla es parte de dicha acción. Requiere armamento de Incursor.

Modificadores

Salud

◇ Una casilla adicional cada 2 puntos.

Mana

◇ Sin efecto

Técnica

◇ Una casilla adicional cada 4 puntos.



Usos de la habilidad



Superar: Permite resolver los obstáculos creados por otros Discípulos de la Guerra mediante la acción de Crear una ventaja.



Crear una ventaja: Puedes crear ventajas en combate para distraer oponentes y facilitar las acciones de tus compañeros, o para estorbar o perjudicar a enemigos, ponerles obstáculos mediante maniobras de combate.



Atacar: Esta habilidad permite realizar ataques físicos mediante las armas propias del Incursor, cuerpo a cuerpo.



Defender: El Incursor se defiende con su arma, lo que le permite defenderse de ataques físicos. Para evitar ataques mágicos dirigidos debe emplear Atletismo.

Lancero

El lancero es un maestro de las armas de asta. Este arma se extendió por su simple manejo pero los lanceros de Gridania lo han dominado hasta convertirse en maestros del campo de batalla, temidos por sus devastadores tajos y estocadas.

En el pasado, la lanza larga era el arma de uso más extendido, debido en gran parte a la influencia de las altivas legiones de lanceros de Ala Mhigo. El armamento del lancero se ha expandido desde entonces para incluir otras letales herramientas como la alabarda y el tridente.

Aunque esgrimir un arma de asta como si fuese una extensión del cuerpo no es tarea fácil, aquellos que dominan este arte llegan a ser como una furiosa tormenta para sus enemigos, siendo capaces de asestar una descarga de devastadores tajos y estocadas que no deja espacio a la replica.

Discípulo de la Guerra

Un discípulo de la Guerra puede emplear su capacidad de Clase para valorar la fuerza de un enemigo o amenaza, juzgar las debilidades y fortalezas de una posición y puede invocarla como un aspecto una vez por sesión de juego.

Talento

Estocada a Fondo

Cada vez que el Lancero logra un éxito con estilo atacando, además de los efectos normales, su siguiente ataque aumenta en 1 el daño realizado. Este efecto es acumulable si se obtiene durante varios turnos consecutivos.

Opcionalmente el Lancero puede decidir activar la Estocada a Fondo a voluntad absorbiendo puntos de estrés de Técnica antes de un ataque, esto aumenta el daño sin importar el tipo de éxito que logre luego. La primera vez que lo active le costará 1 punto. Si lo usa consecutivamente el valor de daño se incrementa en un punto cada vez pero también lo hace el número de puntos de estrés que debe asumir. Requiere armamento de Lancero.

Proezas de Clase

Garra Perforante

El Lancero puede atacar hasta a dos zonas de distancia con su habilidad plena absorbiendo 1 punto de estrés de Técnica. Recuperar el arma requerirá que el lancero se desplace hasta ella, obviamente. Requiere armamento de Lancero.

Vigorizar

El Lancero puede liberar todas sus casillas de Técnica gastando su acción de ese turno y asumiendo la condición "Vigorizado".

Ráfaga de Intuición

A cambio de 2 puntos de estrés de Técnica el Lancero obtiene un bonificador de +2 para defenderse de todos los ataques que reciba ese turno.

Golpe con Impulso

El lancero puede absorber 3 puntos de estrés de Técnica para añadir 3 aumentos de daño a un impacto si ese turno se ha movido o ha defendido con éxito. Requiere armamento de Lancero.

Modificadores

Salud

◇ Una casilla adicional cada 3 puntos.

Mana

◇ Sin efecto

Técnica

◇ Una casilla adicional cada 3 puntos.



Usos de la habilidad



Superar: Permite resolver los obstáculos creados por otros Discípulos de la Guerra mediante la acción de Crear una ventaja.



Crear una ventaja: Puedes crear ventajas en combate para distraer oponentes y facilitar las acciones de tus compañeros, o para estorbar o perjudicar a enemigos, ponerles obstáculos mediante maniobras de combate.



Atacar: Esta habilidad permite realizar ataques físicos mediante las armas propias del Lancero, cuerpo a cuerpo.



Defender: El Lancero se defiende con su arma, lo que le permite defenderse de ataques físicos. Para evitar ataques mágicos dirigidos debe emplear Atletismo.

Pícaro

Estos ágiles luchadores se enorgullecen de sus habilidades con las hojas cortas para eliminar con rapidez y en silencio a sus oponentes.

Los pícaros acechan en las sombras y no respetan más ley que la propia, que les lleva a castigar a los malvados sin importar las normas que les protejan. Este grupo que es por muchos considerado un puñado de ladrones y delincuentes es en realidad un grupo secreto de agentes en la sombra. Mantiene un orden feroz en la peligrosa Limsa Lominsa, y que no responde a nadie más que a las más altas instancias de una ciudad estado plagada de bucaneros, maleantes y peligrosos elementos.

Discípulo de la Guerra

Un discípulo de la Guerra puede emplear su capacidad de Clase para valorar la fuerza de un enemigo o amenaza, juzgar las debilidades y fortalezas de una posición y puede invocarla como un aspecto una vez por sesión de juego.

Talento

Ocultarse

Los pícaros pueden emplear su habilidad de Clase en lugar de la habilidad de Sigilo. Asumiendo 4 puntos de estrés Técnica pueden gastar su acción del turno para hacer una tirada de Ocultarse contra la Alerta de su oponente, si la superar desaparece a plena vista empleando alguna distracción (una bomba de humo, saltando entre la maleza, etc.)

Si el entorno es completamente despejado o no es razonable que el Pícaro pueda ocultarse el DJ puede exigir un margen de éxito o negar por completo el uso de este Talento.

Proezas de Clase

Andanada mortal

Absorbiendo 3 puntos de estrés de Técnica el Pícaro descarga una andanada de proyectiles que afecta a todos los enemigos en su zona. Requiere armamento de Pícaro.

Esquiva perfecta

Antes de que se tiren los dados de ataque o defensa el pícaro puede declarar una Esquiva perfecta y absorber 4 puntos de estrés en su marcador de Técnica. El ataque se considera realizado y fallado.

Hojas envenenadas

El Pícaro ha aprendido algunos secretos en las sombras. Puede gastar un punto de destino antes de un combate para impregnar las hojas de su armas con un veneno disponible en su entorno. Sus éxitos con estilo en su siguiente conflicto físico en que use sus armas impondrán el estado *Envenenado* a sus oponentes.

Asesinato

Los Pícaros aprenden a causar graves daños a oponentes malogrados, para terminar velozmente las luchas. Si el ataque tiene éxito con estilo el Pícaro puede absorber 3 puntos de estrés de Técnica para añadir 3 aumentos de daño, siempre que el oponente tenga más de una casilla de Salud marcada o una consecuencia relacionada con heridas o daños de combate. Requiere armamento de Pícaro.

Modificadores

Salud

◇ Una casilla adicional cada 4 puntos.

Mana

◇ Sin efecto

Técnica

◇ Una casilla adicional cada 2 puntos.



Usos de la habilidad



Superar: Permite resolver los obstáculos creados por otros Discípulos de la Guerra mediante la acción de Crear una ventaja.



Crear una ventaja: Puedes crear ventajas en combate para distraer oponentes y facilitar las acciones de tus compañeros, o para estorbar o perjudicar a enemigos, ponerles obstáculos mediante maniobras de combate.



Atacar: Esta habilidad permite realizar ataques físicos mediante las armas propias del Pícaro, cuerpo a cuerpo y hasta una zona de distancia.



Defender: El Pícaro se defiende principalmente mediante la esquivas. Esto le permite defenderse de ataques físicos y ataques mágicos dirigidos.

Pugilista

La senda del pugilista consiste en un incesante entrenamiento con la finalidad de dominar las técnicas tradicionales del combate cuerpo a cuerpo. Son expertos en el dominio del contraataque, descargando una verdadera lluvia de golpes sobre sus oponentes, estando siempre en el lugar más inesperado y peligroso.

Estos guerreros desarmados despliegan una impresionante capacidad destructiva, pero habitualmente lo maximizan empleando refuerzos romos o con cuchillas para que cada golpe sea verdaderamente letal.

Su corto alcance les obliga a lidiar con las distancia que las armas de sus oponentes imponen, de forma que la mayoría evitan las armaduras pesadas para maximizar su movilidad, girando alrededor de sus adversarios en una mortal danza.

Discípulo de la Guerra

Un discípulo de la Guerra puede emplear su capacidad de Clase para valorar la fuerza de un enemigo o amenaza, juzgar las debilidades y fortalezas de una posición y puede invocarla como un aspecto una vez por sesión de juego.

Talento

Nuevas Energías

Equilibrando sus energías internas el Pugilista puede curarse renunciando a su acción del turno. Recobrará una casilla de Salud con un valor igual a la casilla de Técnica que absorba. Esta capacidad solo puede emplearse una vez por conflicto.

Proezas de Clase

Gancho

Si el Pugilista logra defenderse con estilo de un ataque puede absorber 2 puntos de estrés de Técnica para realizar un ataque extra que hará un punto de daño adicional. Requiere armamento de Pugilista.

Serpientes Gemelas

Si el Pugilista ha logrado una defensa con estilo puede absorber 1 punto de estrés de Técnica para obtener "Flanqueando" o un +1 a su siguiente defensa (este bonificador solo puede obtenerse una vez por turno).

Golpe Táctico

Si el Pugilista está "Flanqueando" puede absorber 1 punto de estrés de Técnica para obtener un +2 a su siguiente ataque o para modificar esta posición y situarse "En retaguardia" después de su ataque. Requiere armamento de Pugilista.

Impacto Verdadero

Si logra un éxito con estilo en ataque puede hacer un ataque adicional absorbiendo 3 puntos de estrés de Técnica. Si estaba "En retaguardia" el ataque hace 3 puntos de daño adicionales. Requiere armamento de Pugilista.

Modificadores

Salud

◇ Una casilla adicional cada 3 puntos.

Mana

◇ Sin efecto

Técnica

Una casilla adicional cada 3 puntos.



Usos de la habilidad



Superar: Permite resolver los obstáculos creados por otros Discípulos de la Guerra mediante la acción de Crear una ventaja.



Crear una ventaja: Puedes crear ventajas en combate para distraer oponentes y facilitar las acciones de tus compañeros, o para estorbar o perjudicar a enemigos, ponerles obstáculos mediante maniobras de combate.



Atacar: Esta habilidad permite realizar ataques físicos mediante las armas propias del Pugilista, cuerpo a cuerpo.



Defender: El Pugilista se defiende principalmente mediante esquivas y también con bloqueos con sus armas, lo que le permite defenderse de ataques físicos y ataques mágicos dirigidos.

Arcanista

Los arcanistas emplean complejas formulas matemáticas inscritas en sus grimorios para concentrar el aether, permitiéndoles afectar a la realidad con poderosos conjuros, una disciplina llamada *arcanima*.

Son maestros en entorpecer a los enemigos con su magia, invocando venenos mágicos, nubes aturdiradoras, y atacando con descargas de Ruina, aether puro capaz de destruir todo lo que toca.

Los adeptos de las artes arcanas extraen su poder de símbolos místicos surgidos de técnicas geométricas de más allá de los mares del sur. Inscritos en grimorios imbuidos en aether líquido, estos símbolos dan forma al aether del arcanista, permitiéndole conjurar sus hechizos.

Es frecuente que apoyen sus artes mágicas con la invocación de carbúnculos, pequeñas criaturas mágicas similares a zorros de colores vistosos. Estas criaturas están formadas por una mezcla del aether del Arcanista con aether ambiental. Los carbúnculos actúan como familiares, restituyendo la reserva de aether del Arcanista, permitiéndoles emplear su magia en combates prolongados.

Discípulo de la Magia

Un discípulo de la Magia puede emplear su capacidad de Clase para utilizar la magia en rituales o construcciones mágicas, o para estudiar las de otros. Esta capacidad debe pagarse con puntos de Destino, invocando su Clase como un aspecto.

Talento

Invocar

El arcanista puede crear un vínculo de familiar con criaturas aethericas llamadas Carbúnculos. Estos no son auténticos seres vivos sino que están creados por una combinación de la propia esencia del Arcanista y el aether que le rodea. Invocarlos requiere una acción. Si pierden toda su Salud volverlos a invocar requiere absorber 1 punto de estrés de Mana. Este valor se incrementa en un punto cada vez que deba ser invocado en una misma sesión.

El Arcanista puede otorgar capacidades únicas al Carbúnculo durante el proceso de invocación, pudiendo invocar las siguientes variedades: **Esmeralda** y **Topacio**.

Proezas de Clase

Flujo de aether

El Arcanista puede extraer el aether que sus invocaciones guardan para él. Cada turno puede recuperar su casilla de menor valor marcado de Mana absorbiendo 1 punto de estrés de Técnica. No podrá hacerlo si su carbúnculo (o hada, o egi) no está invocado.

Bio

Cuando el Arcanista haga daño a un oponente puede absorber 2 puntos de estrés de Mana para imponerle el estado *Envenenado*.

Pendición

Absorbiendo 3 puntos de estrés de Mana el Arcanista puede otorgar un estado mágico a todos los oponentes de una zona creando una ventaja con su habilidad de Clase.

Remedio

El Arcanista puede absorber 2 puntos de estrés de Mana para gastar su acción y recuperar la casilla de menor valor del marcador de Salud de su objetivo.

Modificadores

Salud

◇ Sin efecto.

Mana

◇ Una casilla adicional cada 3 puntos.

Técnica

◇ Una casilla adicional cada 3 puntos.

Carbúnculos

Esmeralda

Salud: 3 casillas

Ataque a distancia: Arcanista* -2 Esquiva: Arcanista* -3

Si su maestro absorbe un punto de Técnica puede cambiar su ataque del turno por uno de los siguientes conjuros.

Impacto

Desplaza a un enemigo una zona.

Contagio

El oponente pierde un punto de vida por cada condición adversa que tenga activa.



Topacio

Salud: 5 casillas

Ataque: Arcanista* -3 Bloqueo: Arcanista* -2

Si su maestro absorbe un punto de Técnica puede cambiar su ataque del turno por uno de los siguientes conjuros.

Torbellino

El ataque afecta a toda la zona pero hace un punto menos de daño.

Rizo

El carbúnculo obtiene la condición Protegido durante tres turnos.

*La habilidad de Clase Arcanista del maestro del Carbúnculo



Usos de la habilidad



Superar: Permite superar acciones relacionadas con análisis de conjuros y construcciones mágicas.



Crear una ventaja: Puedes imponer condiciones mágicas adversas a sus enemigos.



Atacar: Esta habilidad permite realizar ataques mágicos no elementales (Ruina es el conjuro más popular) hasta a dos zonas de distancia.



Defender: El Arcanista puede defenderse de ataques mágicos dirigidos o de intentos de imponerle una condición mágica. Para eludir ataques físicos debería emplear Atletismo.

Conjurador

El conjurador invoca a los elementos de la tierra, el viento y el agua concentrando el aether a su alrededor para crear sus conjuros. Su conexión con la naturaleza es vital para su magia. En su entrenamiento la meditación sobre la creación, el equilibrio y las fuerzas elementales les dota de una capacidad excepcional para restañar heridas.

No es gratuito que todos ellos porten varas, varitas o báculos, puesto que estos elementos están tallados a partir de árboles o materiales imbuidos de aether, o con un núcleo de cristal en su interior, que actúa como foco para sus conjuros.

Aunque algunos les tienen por simples sanadores es un error que pocos cometen dos veces, pues su comprensión de los elementos de la naturaleza también les permite lanzar peligrosos ataques mágicos que harán que cualquiera tenga que pensárselo dos veces antes de ir contra ellos.

Discípulo de la Magia

Un discípulo de la Magia puede emplear su capacidad de Clase para utilizar la magia en rituales o construcciones mágicas, o para estudiar las de otros. Esta capacidad debe pagarse con puntos de Destino, invocando su Clase como un aspecto.

Talento

Guardia clerical

El Conjurador puede emplear los elementos para sanar o para combatir. Puede gastar una acción para cambiar su estilo de conjuración entre los dos siguientes:

- **Sanador:** Todos sus conjuros sanan una casilla adicional de Salud adicional pero sus ataques mágicos hacen 2 puntos menos de daño.
- **Combatiente:** Todos sus conjuros de ataque hacen 1 punto de daño adicional pero sus curaciones necesitan que absorba un punto de estrés adicional.

Proezas de Clase

Ataque elemental

El Conjurador puede absorber 3 puntos de estrés de Mana y realizar un ataque elemental como su acción de ese turno. Cada variante tiene efectos especiales:

- **Roca:** Ataque elemental de tierra. Si impacta con estilo impone la condición *Pesado* al enemigo.
- **Aero:** Ataque elemental de aire. Si impacta con estilo impone la condición *Aero* al oponente.
- **Aura fluida:** Ataque elemental de agua. Reduce el daño en dos aumentos (mínimo de 0) pero desplaza al enemigo una zona.

Protección

Puede absorber 1 punto de estrés de Mana y emplear su acción para escudar al objetivo con su magia de todo tipo de daño. Cada punto de estrés adicional le permite escudar a dos personas más. Este escudo reduce en 1 todo el daño recibido durante un conflicto.

Esuna

A cambio de absorber 1 punto de estrés de Mana el Conjurador puede emplear su habilidad de Clase para tratar de superar una condición mágica cualquiera.

Cura

El Conjurador puede absorber 1 punto de estrés de Mana para gastar su acción y recuperar la casilla marcada de Salud de menor valor del objetivo.

Modificadores

Salud

◇ Una casilla adicional cada 4 puntos.

Mana

◇ Una casilla adicional cada 2 puntos.

Técnica

◇ Sin efecto.

Usos de la habilidad



Superar: Permite superar acciones relacionadas con análisis de conjuros y construcciones mágicas.



Crear una ventaja: Por defecto no pueden crear ventajas con su magia, pero un jugador creativo quizás pueda intentar afectar al entorno si dispone de una proeza que le otorgue un conjuro adecuado para interactuar con él. En ese caso una acción de Crear ventaja sería apropiada. De mismo modo un Conjurador puede crear una ventaja como participante de un ritual mágico.



Atacar: Esta habilidad permite realizar ataques mágicos elementales hasta a una zona de distancia. Puede escoger el elemento de cada ataque entre: Tierra, Aire y Agua.



Defender: El Conjurador puede defenderse de ataques mágicos dirigidos o de intentos de imponerle una condición mágica. Para eludir ataques físicos debería emplear Atletismo.



Taumaturgo

En sus manos la hechicería se convierte en una terrible fuerza destructora. Los taumaturgos no extraen el aether de la naturaleza sino que emplean el que late en su propia esencia conjurando hielo y llamas como su principal arma de destrucción.

La alternancia de conjuros del Taumaturgo entre ambos elementos no es fortuita, mientras que las llamas le permiten volcar en ellos una gran cantidad de aether explosivo el hielo apacigua su esencia, permitiéndole recuperar la energía consumida anteriormente.

Los cetros o bastones que empuñan siempre alojan un *medium*, una gema imbuida con aether, que actúa como foco.

Discípulo de la Magia

Un discípulo de la Magia puede emplear su capacidad de Clase para utilizar la magia en rituales o construcciones mágicas, o para estudiar las de otros. Esta capacidad debe pagarse con puntos de Destino, invocando su Clase como un aspecto.

Talento

Transposición

El Taumaturgo puede sintonizar su aether con uno de los elementos básicos, el fuego o el hielo. Esto le otorga capacidades especiales. Sincronizarse con un elemento le cuesta una acción.

Fuego Astral: Cualquier ataque que use Fuego consume una casilla adicional de estrés (cualquiera a elección del jugador), pero suma 3 puntos de daño extra.

Hielo Umbral: Cada turno el Taumaturgo recupera su casilla de Mana marcada de menor valor, pero el efecto se detiene si emplea Fuego. Todos sus conjuros de ataque hacen 1 punto menos de daño.

Proezas de Clase

Salvaguarda

El Taumaturgo puede invertir su acción y crear un escudo de Mana. En adelante todo el daño que recibe se absorberá con Mana en lugar de Salud.

Trueno

Absorbiendo 2 puntos de estrés de Mana el conjuro puede saltar de un objetivo a otro. Una vez calculado el daño del primer ataque se escoge un objetivo adicional, que se defiende con normalidad. Si es impactado recibe un daño igual al del primer objetivo reducido en un aumento. Este proceso continúa, reduciendo su daño un aumento cada vez, hasta detenerse cuando el daño llegue a 0.

Tempestad

Absorbiendo 3 puntos de estrés de Mana el Taumaturgo hace un ataque elemental de hielo que afecta a todos los enemigos en su misma zona. Si el ataque tiene éxito con estilo todos ganan una condición de *Atrapado* hasta que se libren del hielo.

Llamarada

Absorbiendo 3 puntos de estrés de Mana el Taumaturgo descarga una tormenta de fuego (que hace daño elemental) en una zona a su alcance, que afecta a todos los que estén en ella.

Modificadores

Salud

◇ Una casilla adicional cada 4 puntos.

Mana

◇ Una casilla adicional cada 2 puntos.

Técnica

◇ Sin efecto.



Usos de la habilidad



Superar: Permite superar acciones relacionadas con análisis de conjuros y construcciones mágicas.



Crear una ventaja: Por defecto no pueden crear ventajas con su magia, pero un jugador creativo quizás pueda intentar afectar al entorno si dispone de una proeza que le otorgue un conjuro adecuado para interactuar con él. En ese caso una acción de Crear ventaja sería apropiada. De mismo modo un Taumaturgo puede crear una ventaja como participante de un ritual mágico.



Atacar: Esta habilidad permite realizar ataques mágicos elementales hasta a tres zonas de distancia. Puede escoger el elemento de cada ataque entre: Hielo y Fuego. Estos ataques se ven afectados por todos los efectos de la Transposición.



Defender: El Taumaturgo puede defenderse de ataques mágicos dirigidos o de intentos de imponerle una condición mágica. Para eludir ataques físicos debería emplear Atletismo.

Oficios

Los **Oficios** representan ocupaciones tradicionales de gran importancia en el mundo de Eorzea, restringidas a las gentes más capaces y poderosas.

Los Oficios difieren ligeramente de las Clases a la hora de obtener beneficios de ellos. Al desbloquear un Oficio se obtiene su Talento, que funciona del mismo modo que los de Clase, dando al personaje capacidades adicionales.

No existen proezas ligadas a los Oficios que el personaje pueda comprar, en cambio, existe una Maestría, que es un talento especial que se desbloquea al alcanzar un valor de Excelente (+5) en la Clase principal.

Requisitos

Además del factor narrativo todos los Oficios tienen requisitos relativos a las Clases que posee el personaje.

Para ejercer un Oficio debes tener:

- ◇ Un valor mínimo de Bueno (+3) o superior en la Clase principal.
- ◇ Un valor mínimo de Mediocre/Entrenado (+0) en la Clase secundaria.
- ◇ Dos proezas de la Clase principal.
- ◇ Una proeza de la Clase secundaria.

El hecho de cumplir con los requisitos no te convierte automáticamente en un miembro del Oficio, debes aprender sus secretos de un maestro, descubrir sus secretos investigando su historia o, si os parece adecuado, "inventar" sus técnicas por tu cuenta. De un modo u otro convertirse en un Dagoon, un Guerrero o un Mago Blanco es una gran oportunidad para jugar una aventura que culmine con esta transformación. No dejes pasar por alto la oportunidad de convertir este momento en algo importante. No permitas que sea un mero bonificador alcanzado entre sesiones.

No existe ninguna restricción en la cantidad de Oficios que un personaje puede ejercer a nivel de reglas. Mientras cumpla los requisitos para todos ellos podría desbloquearlos sin problemas. Pero a nivel narrativo quizás no resulte apropiado.

Los Oficios también se dividen entre Discípulos de la Guerra y de la Magia pues están ligados a las Clases. Aunque existen rumores de Oficios únicos que no están vinculados con ninguna clase en concreto, como los Caballeros Oscuros... que no encontrarás en este manual.

Discípulos de la Guerra

Bardo (pg. 56)

Sus apasionadas canciones en el fragor de la batalla llegaron a gobernar los corazones de los hombres, inspirando a sus compañeros para llevar a cabo grandes hazañas y otorgándole la paz a aquellos que se encontraban ante el abismo de la muerte.

Paladin (pg. 57)

Estos hombres y mujeres, conocidos como paladines, combinan una esgrima exquisita con un robusto manejo del escudo y el aprendizaje de las bases de la conjuración para crear un estilo de combate imbatible en su defensa.

Dragoon (pg. 59)

Surgidos en mitad del eterno conflicto entre hombres y dragones, estos caballeros con lanza han desarrollado un sistema de combate aéreo, ideado para perforar mejor las escamosas pieles de sus mortales enemigos.

Guerrero (pg. 58)

Blandiendo hachas de batalla y conocidos simplemente como "Guerreros" estos hombres y mujeres aprenden a domar a sus demonios internos y traducen esa energía en una ferocidad salvaje en el campo de batalla.

Ninja (pg. 60)

Capaces de manipular las energías vitales de la tierra, el cielo y los seres vivos, manifiestan sus poderes mediante signos realizados con sus manos, descargando una amplia variedad de ataques contra sus enemigos. No solo son maestros del sigilo sino que son letales en el campo de batalla.

Monje (pg. 61)

Los monjes son guerreros ascetas, miembros de la orden del Puño de Rhalgr. Dominando puntos de energía dentro del cuerpo conocidos como chakras, son capaces de realizar hazañas físicas extraordinarias.

Discípulos de la Magia

Invocador (pg. 62)

Estos invocadores convierten la fuerza de los *primordiales* en fuerzas controlables, conocidos como *egi*, convirtiéndose en auténticos ejércitos de una sola persona.

Erudito (pg. 63)

Este grupo de instruidos arcanistas desarrollaron siglos atrás poderosos conjuros de recuperación y protección, permitiendo a sus soldados enfrentarse en igualdad a tropas mucho más numerosas.

Mago Blanco (pg. 64)

Aquellos que deseen caminar por la senda del Mago Blanco serán sanadores sin parangón, dotados del poder de liberar a sus compañeros de los más espantosos males, incluso el gélido yugo de la mismísima muerte.

Mago Negro (pg. 65)

Aquellos que dominen el arte de la magia negra se convertirán en agentes de devastación, capaces de aniquilar a quienes se les opongan con poco más que la fuerza de su voluntad.



Bardo

La palabra “bardo” normalmente hace pensar en juglares itinerantes, de bella voz y ágiles dedos, que se ganan el sustento actuando en tabernas y en los salones de los grandes señores. Sin embargo, pocos saben que los orígenes de los bardos se remontan a unos arqueros de la antigüedad, que cantaban en el fragor de la batalla para fortalecer el espíritu de sus compañeros.

Con el tiempo, sus apasionadas canciones llegaron a gobernar los corazones de los hombres, inspirando a sus compañeros para llevar a cabo grandes hazañas y otorgándole la paz a aquellos que se encontraban ante el abismo de la muerte.

Clases

Principal: Arquero

Secundaria: Pugilista

Talento

Baladas de batalla

El Bardo puede emplear su acción para cantar otorgando uno de estos efectos:

- ◇ Absorbiendo 1 punto de estrés de Mana recupera la casilla menor de mana de todos sus aliados en la misma zona.
- ◇ Absorbiendo 1 punto de estrés de Mana recupera la casilla menor de técnica de todos sus aliados en la misma zona.
- ◇ Absorbiendo 3 puntos de estrés de Mana elimina las resistencias elementales de los enemigos en una zona hasta a dos zonas de distancia.

Maestría

Lluvia mortal

Absorbiendo 3 puntos de estrés de Técnica el arquero puede atacar a todos los enemigos de una zona a su alcance. Si hace daño este aumentará en un punto.



Paladín

Durante siglos, el cuerpo de élite de los Juramentados del Sultanato han servido como guardaespaldas personales para la familia real de Ul'dah. Estos hombres y mujeres, conocidos como paladines, combinan una esgrima exquisita con un robusto manejo del escudo y el aprendizaje de las bases de la conjuración para crear un estilo de combate imbatible en su defensa.

Ataviados con una brillante armadura plateada, se lanzan sin temor a la batalla, siempre dispuestos a dar su vida por su señor. Ser un paladín significa proteger y aquellos que eligen esta senda se convertirán en una férrea muralla en el campo de batalla.



Clases

Principal: Gladiador
Secundaria: Conjurador

Talento

Juramentos

Los paladines pueden emplear dos posiciones de guardia que llaman Juramentos. Cada uno otorga beneficios diferentes. Adoptar un Juramente requiere de una acción.

- ◇ **Juramento de Espada:** Todos los ataques que causen daño realizan un punto de daño adicional.
- ◇ **Juramento de Escudo:** Todos los ataques que le causen daño al paladín ven su daño reducido en un punto hasta un mínimo de 0.

Maestría

Terreno sagrado

El paladín puede invertir una acción y absorber 3 puntos de estrés de Mana para consagrar una zona. Mientras esté en esa zona todo el daño que reciba se reduce en dos puntos. El efecto dura hasta que el paladín salga de la zona o termine el conflicto.

Guerrero

En la frontera más septentrional del Espinazo de Abalathia existe una tribu alpina reconocida por producir temibles mercenarios. Blandiendo hachas de batalla y conocidos simplemente como "Guerreros" estos hombres y mujeres aprenden a domar a sus demonios internos y traducen esa energía en una ferocidad salvaje en el campo de batalla.

En el pasado, cuando en Eorzea se libraban batallas sin cesar, destacaron notablemente en la primera línea del combate. Sin embargo, con la llegada de los tiempos de paz, su arte ha caído en las sombras del olvido, donde casi ha llegado a desaparecer.

Clases

Principal: IncurSOR

Secundaria: Gladiador

Talento

Desafío

El Guerrero puede lanzar un feroz desafío a sus oponentes que refuerza su determinación en combate al ser aceptado. Absorbiendo 2 puntos de estrés de Técnica y gastando su acción entra en estado de desafío, esto dura hasta que decida cancelarlo al inicio de una de sus acciones o hasta el final del conflicto. Durante este estado:

- ◇ Todos sus ataques realizan dos puntos menos de daño (hasta un mínimo de cero).
- ◇ Cada vez que sea atacado por un enemigo obtiene un contador de Furia, hasta un máximo de cinco.
- ◇ Cuando tenga cinco contadores de Furia el Guerrero puede consumirlos todos para realizar uno de los siguientes efectos: que su siguiente ataque no sufra el penalizador de Desafío y además obtenga un bonificador de dos puntos de daño si tiene éxito; que su siguiente ataque no sufra el penalizador de Desafío y afecte a todos los enemigos en su zona; o recuperar su casilla de Salud más baja.

Maestría

Enfurecerse

Si el Guerrero ha lanzado un Desafío puede obtener automáticamente cinco contadores de Furia. Esto no consume su acción, de modo que puede enfurecerse antes de su acción y luego consumirlos para ejecutar uno de los tres posibles efectos en esa misma acción.

Solo puede hacer esto una vez por conflicto.



Dragoon

De todas las cosas que simbolizan a la nación de Ishgard, pocas reciben más reconocimiento que el Dragoon. Surgidos en mitad del eterno conflicto entre hombres y dragones, estos caballeros con lanza han desarrollado un sistema de combate aéreo, ideado para perforar mejor las escamosas pieles de sus mortales enemigos.

Los Dragoon se elevan al firmamento y descienden sobre sus oponentes con cada fibra de su ser, descargando un poder que es la misma esencia de los Dragoons.

Clases

Principal: Lancero

Secundaria: Incursor

Talento

Salto

Absorbiendo 1 punto de estrés de Técnica el Dragoon puede utilizar su propio aether para elevarse en un gigantesco salto hacia el cielo. Esta técnica tiene varios efectos a elegir en cada uso:

- ◇ **Salto elusivo:** El dragoon puede moverse hasta a dos zonas que le alejen de un enemigo y librarse de la condición *Atrapado* o un aspecto temporal relacionado con estar retenido o inmovilizado.
- ◇ **Rompe espinazos:** El dragoon se lanza desde el cielo sobre un enemigo alejado hasta dos zonas golpeandolo y regresa a su posición inicial con un segundo salto. A efectos de alcance el enemigo se considera adyacente, en su misma zona.

Maestría

Fuego de dragón

Al ejecutar un **rompe espinazos** el Dragoon puede decidir absorber 5 puntos de estrés de Técnica (en lugar de 1 punto) y añadir daño elemental de fuego a su ataque, que afecta a todos los enemigos en la zona.



Ninja

Llegados desde el Lejano Este, azotado por las guerras, las artes secretas de los ninja nacen de la necesidad, y desde entonces han dado lugar a una estirpe de combatientes altamente entrenados. En Doma, su tierra de origen, se les conoce como *shinobi*, pero fuera de sus tierras se les denomina ninja.

Capaces de manipular las energías vitales de la tierra, el cielo y los seres vivos, manifiestan sus poderes mediante signos realizados con sus manos, descargando una amplia variedad de ataques contra sus enemigos. No solo son maestros del sigilo sino que son letales en el campo de batalla.



Clases

Principal: Pícaro
Secundaria: Pugilista

Talento

Ninjutsu

Mediante el uso de mudras (gestos realizados con ambas manos) el ninja puede canalizar la energía de sus chakras en poderosos efectos mágicos. Gastando su acción y absorbiendo 2 puntos de estrés de Técnica puede escoger uno de los siguientes efectos:

- ◇ **Ataque elemental:** El aether del shinobi adopta un elemento distinto dependiendo de que chakras sintonice. Añade daño elemental de fuego, relámpago, agua, tierra o hielo a su próximo ataque, que realiza con +1.
- ◇ **Fuma Shuriken:** Su energía toma la forma de un arma arrojada que puede impactar hasta a dos zonas de distancia con un +2 al daño si impacta.
- ◇ **Huton:** canalizando su aether con la energía del viento el shinobi obtiene la iniciativa, situándose el primero en el orden de acción para el resto del conflicto.

Maestría

Kassatsu

Una vez por conflicto el shinobi puede recurrir a esta técnica secreta para emplear un ninjutsu sin absorber puntos de Técnica ni gasto de acción.

Monje

Aunque ahora se encuentra bajo dominio Garleano, la ciudad-estado de Ala Mhigo ostentó una vez la mayor fuerza militar de todo Eorzea. Entre sus ejércitos estaban los monjes: guerreros ascetas tan temidos por los enemigos en el campo de batalla como a sus magníficos piqueros.

Los monjes constaban de una orden conocida como el Puño de Rhalgr, y era a este dios (el Destructor) al que adoraban y veneraban. Dominando puntos de energía dentro del cuerpo conocidos como chakras, son capaces de realizar hazañas físicas extraordinarias.

Clases

Principal: Pugilista
Secundaria: Lancero

Talento

Tres animales

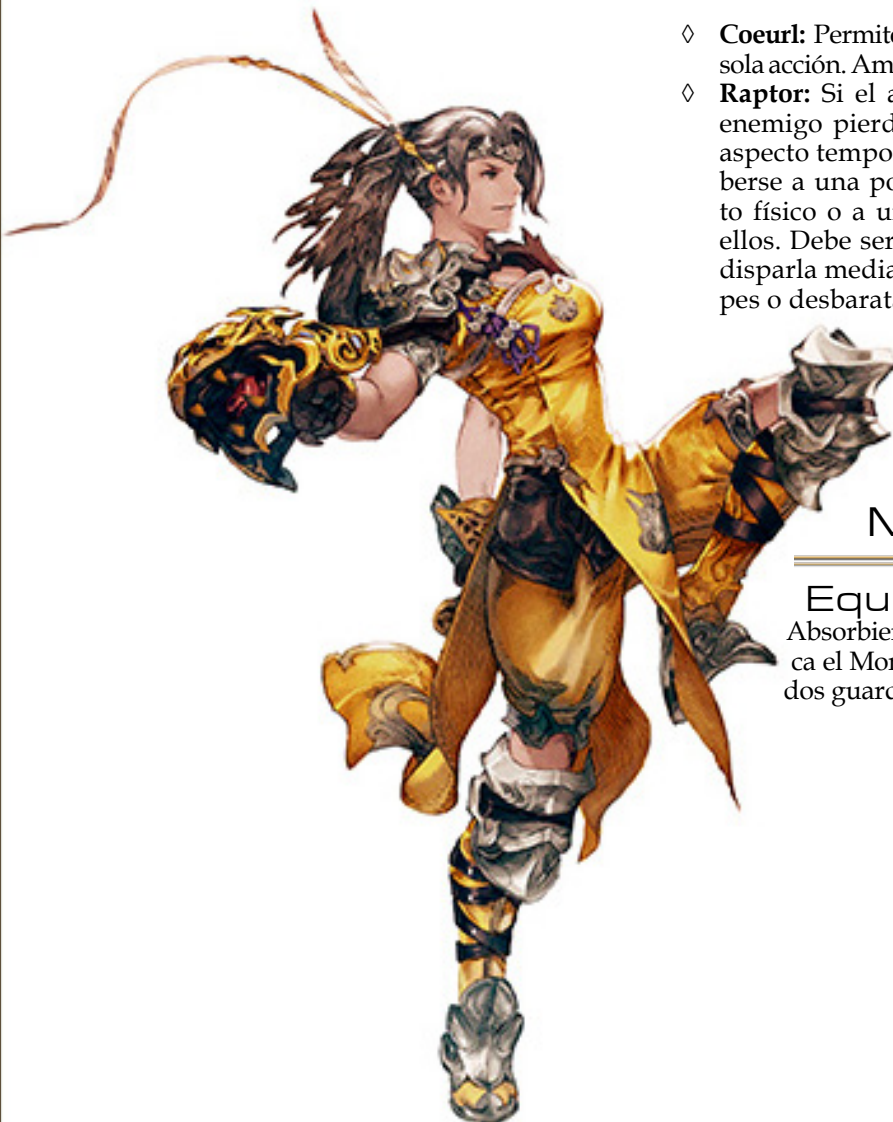
El monje puede asumir una guardia diferente cada turno, obteniendo distintos beneficios de ellas.

- ◇ **Coeurl:** Permite atacar a dos enemigos con una sola acción. Ambos deben estar en la misma zona.
- ◇ **Raptor:** Si el ataque tiene éxito con estilo el enemigo pierde una condición positiva o un aspecto temporal beneficioso. Estos deben darse a una posición ventajosa, a un elemento físico o a un efecto mágico lanzado sobre ellos. Debe ser coherente que el monje pueda disparla mediante el aether que carga sus golpes o desbaratarla físicamente.
- ◇ **Opo opo:** El monje puede mover una zona sin coste. Si hacía falta hacer una tirada por algún motivo aún debe hacer esa tirada.

Maestría

Equilibrio perfecto

Absorbiendo un punto de estrés de Técnica el Monje puede obtener el beneficio de dos guardias animales al mismo tiempo.



Invocador

Hace muchísimo tiempo existieron magos que no sólo tenían el poder de invocar a los *primordiales*, sino también los medios para transmutar sus esencias, sometiéndolas así a su voluntad. Estos invocadores convertían la fuerza de estas entidades casi divinas en fuerzas controlables, conocidos como *egi*. De esta forma uno de estos hechiceros era capaz de convertirse en un poderoso ejercito de una sola persona.

La existencia de estos hombres y mujeres y su arte arcano casi se han perdido en el tiempo.

Clases

Principal: Arcanista
Secundaria: Taumaturgo

Egis

Ifrit Salud 4
Tiene una capacidad de Ataque igual a la habilidad de Arcanista de su maestro. Y una Defensa igual a su Ataque menos 3. Si asumes dos puntos de estrés de Técnica puede cambiar su ataque del turno por:

Inferno
Su ataque afecta a toda la zona y hace dos puntos de daño extra.

Garuda Salud 3
Tiene las mismas capacidades que Esmeralda, y además dispone del siguiente ataque especial además de Impacto y Contagio:

Estallido de Aire
Puede atacar a todos los objetivos de una zona a dos zonas de distancia.

Titán Salud 5
Tiene las mismas capacidades que Topacio, y además dispone del siguiente ataque especial además de Torbellino y Rizo:

Furia terrestre
Afecta toda la zona, con un éxito impone la condición "Desequilibrado".

Talento

Egi

Los invocadores pueden utilizar el talento Invocar de los Arcanistas para poner en su bando versiones menores de los primordiales. Los egi más frecuentes son:

- ◇ **Ifrit:** un elemental de fuego muy dotado para enfrentarse a numerosos enemigos.
- ◇ **Titan:** un elemental de tierra con gran capacidad defensiva.
- ◇ **Garuda:** un elemental de viento con enorme capacidad mágica.

Maestría

Liberación

Una vez por conflicto el Invocador puede ordenar a su mascota que consuma toda su energía en un único ataque especial. Al hacerlo el egi se disipa en el aether, pues al desatar esta energía no puede mantener su existencia en el plano físico. Al hacerlo los egi pueden realizar su ataque especial sin necesidad de que su maestro absorba estrés de Técnica y con un bonificador de +2 a su ataque.



Erudito

En una época muy remota, cuando la humanidad prosperó bajo el fulgor del dominio arcano, la isla de Vylbrand fue el hogar de una ciudad-estado llamada Nym. Aunque la historia de aquel tiempo habla de innumerables guerras libradas con increíbles conjuros, fue la brillante maniobra estratégica de los scholars de Nym lo que permitió que su trivial ejército de la marina expulsara una y otra vez a los posibles conquistadores.

Estos instruidos hombres y mujeres defendieron la libertad de su diminuta nación con su particular dominio sobre ninfas conjuradas, utilizando los hechizos de estas criaturas para curar a los heridos y recuperar la fuerza de sus aliados.

Clases

Principal: Arcanista
Secundaria: Conjurador



Hadas

Eos Salud 2

Mientras esté invocada todas las curaciones de su maestro pueden recuperar una casilla de Salud adicional. A cambio de asumir un punto de estrés de Técnica puede usar la siguiente habilidad:

Pacto feerico

Resta un punto de daño a cualquier daño mágico que reciba el objetivo por el resto del conflicto.

Selene Salud 2

Mientras esté invocada todos los miembros del grupo suman 1 a la habilidad pertinente a la hora de calcular el orden de actuación en un conflicto físico. Si Selene es destruida o desconvocada el orden de actuación se ajusta en consonancia. A cambio de asumir un punto de estrés de Técnica puede usar la siguiente habilidad:

Silencio

Si el ataque impacta no realiza daño, pero impone la condición *Silenciado* tantos turnos como el margen de éxito.

Talento

Hadas

Los Eruditos pueden atraer a unas criaturas aethericas con el aspecto de las hadas de las leyendas. Estas permiten a sus maestros sanar con increíble eficacia en el campo de batalla. Puede invocar estos dos tipos de hada:

- ◇ **Eos:** capaz de potenciar las habilidades curativas.
- ◇ **Selene:** que puede potenciar el trabajo en equipo.

Maestría

Auxilio

Al emplear Remedio para sanar a sus aliados les otorga una barrera mágica que reduce en 1 el daño del siguiente ataque que reciban. Si lo desea puede convertir este conjuro en una barrera pura renunciando al efecto de sanación y extendiéndolo a todos los aliados en una misma zona.

Esta maestría permite al Erudito usar su Clase de Arcanista para comenzar a sanar consecuencias sin más equipamiento que su magia (como se explica en **Recuperarse de las consecuencias** en la página 96).

Mago Blanco

Aquellos que deseen caminar por la senda del Mago Blanco serán sanadores sin parangón, dotados del poder de liberar a sus compañeros de los más espantosos males, incluso el gélido yugo de la mismísima muerte.

La magia blanca, el arcano arte del auxilio, fue concebida en los tiempos en los que el mundo disfrutaba de sosiego. Lamentablemente, el hombre empezó a pervertir sus poderes en beneficio propio, y su maldad ocasionó el advenimiento de la Sexta Era Umbral. Aunque este arte se vio proscrito a consecuencia de aquellos hechos ahora se encuentra en mitad de un resurgimiento de manos de los Padjals.

Clases

Principal: Conjurador
Secundaria: Arcanista

Talento

Sagrado

El poder de los elementales permite a los Magos Blancos concentrar el poder sanador de sus conjuros en diversos efectos. A cambio de absorber 4 puntos de estrés de Mana el Mago Blanco puede escoger:

- ◇ **Consagrar:** Desencadenar su magia contra sus enemigos atacando a dos zonas con un único conjuro. Sea cual sea el margen de éxito solo hace un punto de daño;
- ◇ **Sanar:** afecta a todos sus aliados en una zona con las mismas reglas que un conjuro de Curar.

Este talento permite al Mago Blanco usar su Clase de Conjurador para comenzar a sanar consecuencias sin más equipamiento que su magia (como se explica en **Recuperarse de las consecuencias** en la página 96).

Maestría

Bendición

El mago Blanco gasta su acción del turno y recupera todas las casillas de Salud marcadas de un aliado. Esto puede hacerse una vez por conflicto.

Esta maestría permite al Mago Blanco tirar por su Clase de Conjurador para reducir al instante el nivel de cualquier consecuencia (salvo una extrema) una vez por sesión.



Mago Negro

Aquellos que dominen el arte de la magia negra se convertirán en agentes de devastación, capaces de aniquilar a quienes se les opongan con poco más que la fuerza de su voluntad.

Quienes aprendieron a manejar esta herramienta de destrucción fueron llamados Magos Negros, tanto por el miedo que suscitaban como por el respeto hacia su don. Pero este gran poder sirvió para corromper el juicio de los mortales, y sin darse cuenta siguieron el camino de la destrucción.

Clases

Principal: Taumaturgo
Secundaria: Arquero

Talento

Sacrificio

La magia de los Magos Negros les permite convertir su propia esencia vital en aether para sus conjuros. Una estrategia poderosa pero peligrosa. El Mago Negro puede, una vez por acción, marcar su casilla de Salud más alta para liberar su casilla de Mana más alta marcada.

Maestría

Tormenta de Fuego

Absorbiendo 5 puntos de estrés de Mana el Mago Negro puede atacar a todos los enemigos de una zona a su alcance. Todos los impactados suman 3 puntos de daño adicionales. El Mago Negro se sintoniza con Fuego Astral si no lo estaba. Su Fuego Astral añade un punto de daño extra durante el resto del conflicto.



Habilidades

Una habilidad es una palabra que describe un amplia familia de competencias en un campo. Ya sea Atletismo, Engañar o alguna capacidad de lucha.

Puede deberse a un talento innato, entrenamiento o a años de prueba y error. Las habilidades son la base de todo lo que tu personaje hace en el juego que suponga un cierto desafío, riesgo y azar.

Escala

+10	Mítico
+9	Maravilloso
+8	Legendario
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Excelente
+4	Genial
+3	Bueno
+2	Aceptable
+1	Normal
0	Entrenado
-1	Malo
-2	Terrible

Las habilidades tienen asociado un valor en la escala que viste en "Lo básico" y que también puedes ver a la izquierda. Cuanto más alto mejor eres con esa habilidad. Vista en conjunto tus habilidades representan el potencial del personaje de un solo vistazo. En que eres genial, en que te defiendes y que se te da mal.

Las habilidades se definen en el entorno de juego por dos variables, las acciones de juego que pueden usar y el contexto en que pueden hacerlo. Tan solo hay cuatro acciones de juego que cubren todas las mecánicas que usaras en partida pero los contextos donde puede ser empleadas son infinitos.

Tipos de habilidades

Aunque todas las habilidades son iguales a efectos de reglas existen dos categorías en este juego: las **habilidades generales** y las **habilidades de Clase**. Hay una diferencia muy importante:

- ◇ Las **habilidades de Clase** son las únicas que puedes emplear en un conflicto físico para dañar a alguien. Representan no solo la habilidad de manejar armas sino el aprendizaje en un gremio y el acceso a sus técnicas de combate exclusivas y a modificadores especiales a los marcadores de estrés.

- ◇ Las **habilidades generales** son, por tanto, todas las demás. Una habilidad general nunca podrá usarse para manejar un arma y dañar a otros en un conflicto de carácter físico (pero sí en otros tipos de conflicto).

Las acciones

En el capítulo "Haciendo cosas" las acciones están explicadas al detalle, pero ahora vamos a darles un rápido repaso para que no tengas que ir a buscarlo.



Superar: Se emplea para, como su nombre indica, superar un desafío, tarea que acometas o algún obstáculo relacionado con una habilidad concreta.



Crear una ventaja: Ya sea para descubrir algo sobre un oponente o creando una situación que os ayude a tener éxito, crear una ventaja te permite descubrir o crear aspectos y tener una invocación gratuita.



Atacar: Con ella tratas de dañar a alguien en un conflicto. Ese daño puede ser de naturaleza física, mental, emocional, espiritual o social, o cualquier otro que tenga sentido en el contexto del conflicto.



Defender: La empleas para evitar que alguien te dañe, te supere o cree una ventaja que pueda usar en tu contra.

Aunque solo hay cuatro acciones la habilidad que emplees dará el contexto apropiado a cada acción. Por ejemplo, tanto Latrocinio como Artesanía te permiten crear una ventaja, pero Latrocinio te permite hacerlo examinando los alrededores de una casa que quieres asaltar y Artesanía estudiando como se ha fabricado un carromato.

A continuación tienes una somera explicación de todas las habilidades generales, y como pueden usar o no las cuatro acciones.

Alerta

La habilidad de Alerta permite eso mismo, estar alerta a las cosas que te rodean. Es la contrapartida de Investigación, representando la percepción general, la capacidad de descubrir detalles de un vistazo y otras capacidades de observación. Normalmente usarla es muy rápido y los detalles que sueles conseguir son superficiales, para análisis más profundos dispones de la habilidad de Investigación.



Superar: Rara vez se emplea para superar obstáculos activamente, sino que normalmente será algo reactivo, tratando de localizar un vago sonido o darte cuenta de que esos tipos llevan armas bajo la capa. Como DJ no deberías pedir tiradas de Alerta para enterarte de cualquier cosa del entorno, si no hay algo importante o significativo detrás de ello no pidas una tirada.



Crear una ventaja: Puedes crear ventajas relacionadas con la observación directa. Algún detalle que pueda saltar a la vista o encontrar una ruta de escape entre los escombros de unas ruinas, ver a alguien que destaca en la multitud, etc. De esta forma creas una ventaja como *Ruta de escape* o una *Debilidad sutil* en la defensa del enemigo.



Atacar: Esta habilidad no permite atacar.



Defender: Puedes defender contra cualquier uso de Sigilo, ya sea una emboscada o alguien que te observa.

Ejemplos de Proezas

- ◇ **Sentido del peligro.** Tu habilidad de Alerta no es estorbada por cosas como estar completamente oculto, la oscuridad u otros estorbos sensoriales en situaciones donde algo o alguien intenta dañarte.
- ◇ **Lector de lenguaje corporal.** Puedes usar Alerta en lugar de Empatía para averiguar aspectos de un objetivo mediante la observación.
- ◇ **Disparo reactivo.** Puedes usar Alerta en sustitución de Arquero o Pícaro para un disparo que no implique apuntar conscientemente. Por ejemplo podrías disparar a alguien que veas moverse entre los arboles pero no podrías hacerlo si esperas a estar seguro de que es amigo o enemigo. Este disparo no puede combinarse con proezas o Talentos de Clase.

Artesanía

Es la habilidad de trabajar con maquinaria, construcciones o manufacturas de cualquier tipo. Es una habilidad extremadamente amplia que cubre desde la orfebrería a la forja de armas pasando por la carpintería y la alquimia.



Superar: Puedes construir, romper o arreglar piezas de artesanía o maquinaria si dispones de las herramientas y el tiempo necesario. Muchas veces se usará como parte de un situación más compleja, como parte de un desafío. Como siempre si simplemente quieres arreglar una puerta normal y nada interesante saldrá de eso es mejor asumir el éxito y seguir adelante. En cambio si necesitas colocarla y bloquearla antes de que una manada de *coerlts* entre y os destruya...



Crear una ventaja: Puedes hacer esto para representar características de una construcción que sean ventajosas para ti o una debilidad aprovechable (*Grieta en los cimientos*, o *Armadura de placas*). También puede usarse como sabotaje improvisado de mecanismos, por ejemplo atascando el mecanismo de una ballista para que le sea más difícil acertarte.



Atacar: Esta habilidad no permite atacar, salvo que el conflicto se dirima mediante el uso de maquinaria (como disparando cañones contra una bestia voladora o en asedio) y el DJ lo considere apropiado. Al fin y al cabo puedes fabricar una espada con esta habilidad y no luchas con ella.



Defender: Esta habilidad no permite defender, salvo circunstancias muy concretas como en el ejemplo de Atacar si el DJ lo considera realmente apropiado.

Ejemplos de Proezas

- ◇ **Siempre haciendo cosas útiles.** No necesitarás usar un punto de Destino para tener herramientas de un trabajo concreto incluso en situaciones extremas, puede que las improvises o que siempre consigas ocultar lo necesario.
- ◇ **Mejor que nuevo.** Cuando tienes éxito con estilo en una acción de superar para hacer una reparación puedes darle un aspecto de situación (con una invocación gratuita) reflejando las mejoras en lugar de un impulso.
- ◇ **Precisión quirúrgica.** Al usar Artesanía en un conflicto con maquinaria de guerra puedes discriminar objetivos en la zona sin tener que repartir tus aumentos (lo normal es repartirlos entre objetivos).

Atletismo

Esta habilidad representa la forma física general del personaje, ya sea a causa de su entrenamiento, dotes naturales o capacidades especiales de algún tipo. Indica como de bien controlas tu cuerpo y te mueves por el entorno. Es una habilidad muy abierta y útil para una gran variedad de tiradas.



Superar: Te permite superar cualquier obstáculo que requiera movimiento físico -saltar, correr, trepar, nadar, etc. Esta acción se utiliza para ciertos movimientos entre zonas en los conflictos. También para competir con alguien en una carrera o actividades similares.



Crear una ventaja: Al usar esta acción estas saltando a un terreno superior, corriendo más rápido que un oponente o realizando acrobacias imposibles para confundir a tus enemigos.



Atacar: Esta habilidad no permite atacar.



Defender: Atletismo es una habilidad muy apropiada para esquivar ataques a distancia o cuerpo a cuerpo en un conflicto físico. También sirve como defensa si alguien intenta cruzar un espacio que estás bloqueando.



Ejemplos de Proezas

- ◇ **Velocista.** Puedes moverte dos zonas sin tirar si no hay nada que te obstaculice.
- ◇ **Movimiento libre.** +2 para superar con Atletismo si estás en una persecución por tejados o un terreno igualmente precario.
- ◇ **Contragolpe cegador.** Si tienes éxito con estilo al defender contra un ataque cuerpo a cuerpo devuelves un golpe contundente, con tu arma o con alguna parte de tu cuerpo convirtiendo el impulso que recibirías en una condición apropiada.

Contactos

Es la habilidad de conocer y establecer conexiones con la gente, así como obtener información cuando sea necesario.



Superar: La usas para superar cualquier obstáculo relacionado con encontrar personas concretas. Puedes hacerlo al viejo estilo de patearte las calles preguntando, tirando de tus redes de información o buscando en archivos que puedan contener la respuesta si los hay.



Crear una ventaja: Te permite saber con que persona debes hablar o descubrir que se trata de alguien que ya conocías. De este modo añadirás detalles en la historia representados por los aspectos creados. Puedes crear aspectos que representan lo que se dice en la calle sobre algo... esto serán rumores o la reputación de alguien, no los hechos. Sean ciertos o no eso no cambia el aspecto, una reputación equivocada complica la vida de muchas personas. También puedes crear aspectos para representar el uso de tu red de informantes para difundir u obtener alguna información.



Atacar: Esta habilidad no permite atacar.



Defender: Esta habilidad puede usarse para defender si alguien trata de crear una desventaja social contra ti, haciendo que tu red trate con la situación. También puedes emplearla para prevenir que alguien emplee Engaño o Contactos para "salir del punto de mira" o interferir los intentos de Investigación hechos para encontrarte.

Ejemplos de Proezas

- ◇ **Siempre informado.** En cualquier momento que se inicie un conflicto contra ti en una zona donde tengas establecida una red de contactos puedes usar Contactos en lugar de Alerta para determinar el orden de turnos, ya que te ponen sobre aviso.
- ◇ **Chismoso.** +2 para crear una ventaja cuando difundes rumores maliciosos sobre algo o alguien.
- ◇ **El peso de la reputación.** Usas Contactos en lugar de Incitar para crear ventajas basadas en el miedo generado por la siniestra reputación que has cultivado para ti mismo y tus oscuros asociados. Deberás tener un Aspecto apropiado a juego con esta proeza.

Empatía

Permite conocer o descubrir los cambios de ánimo o la conducta de una persona. Es como la habilidad de Alerta a nivel emocional.



Superar: No sueles usar la empatía para superar obstáculos, sino que descubres cosas con ella y luego otra habilidad aprovecha esa información. A veces podrás usarla como Alerta, para descubrir un cambio en la actitud de alguien.



Crear una ventaja: Puedes leer el estado emocional de una persona y obtener una idea general de quien es, asumiendo que tengas alguna relación con tu objetivo. A menudo te permitirá confirmar aspectos en la hoja de personaje de alguien, o crear nuevos aspectos, sobre todo a los PNJs. Si tu objetivo tiene razones para estar atento a lo que haces o desconfiar de tí podrá defenderse con Engaño o Encanto. También sirve para descubrir los puntos débiles de alguien que te permitan hacer un ataque mental.



Atacar: Esta habilidad no permite atacar.



Defender: Permite defender contra Engaño, dejándote ver a través de sus mentiras y captar sus verdaderas intenciones. También sueles poder usarla para defenderte de los intentos de crear una desventaja social en tu contra. Esta habilidad es la que puede ayudarte a recobrar las consecuencias mentales de otros.

Ejemplos de Proezas

- ◇ **Detector de mentiras.** +2 a las tiradas de Empatía para distinguir una mentira, te la cuenten a ti o la escuches contar a otro.
- ◇ **Olfato para los líos.** Puedes usar Empatía en lugar de Alerta para determinar el orden de actuación en un conflicto, si has tenido oportunidad de tratar u observar a los implicadas antes de que se inicie el conflicto.
- ◇ **Psicólogo.** Una vez por sesión puedes reducir la gravedad de una consecuencia mental de alguien un nivel con una tirada exitosa de Empatía que depende de su gravedad inicial. Aceptable (+2), Bueno (+3) o Genial (+4) en orden ascendente. Necesitas hablar con la otra persona para que consiga el beneficio de este tratamiento que no puedes usar contigo mismo. (Las reglas normales dicen que esta tirada tan solo inicia el proceso de recuperación, no reduce el nivel automáticamente).

Encanto

Esta habilidad consiste en crear conexiones o emociones positivas en la gente. Permite caer en gracia y dar confianza.



Superar: Usala para convencer o inspirar a la gente para hacer lo que deseas. Consigue que un guardia te deje pasar, convence a alguien de que confíe en tí o conviértete en el alma de la fiesta en la taberna. Para PNJs con nombre o PJs no deberías usar una acción de Superar sino una competición.



Crear una ventaja: Consigue que el objetivo adquiera un buen ánimo o confíe en tí con un genuino sentido de la confianza durante la escena actual. Puedes hacer que alguien tenga una *Elevada confianza* o simplemente que sea *Hablador* o *Cooperativo*.



Atacar: Esta habilidad no permite atacar.



Defender: Puedes usarla para defender contra cualquier habilidad que dañe tu reputación, hunda una actitud que has fomentado o te haga quedar mal frente a otros. No puede, en ningún caso, defender de ataques mentales.

FORZEAS FATE

Ejemplos de Proezas

- ◇ **Un empujoncito.** Dos veces por sesión puedes cambiar un impulso que recibas de Encanto por un aspecto de situación completo con una invocación gratuita.
- ◇ **Demagogo.** +2 a Encanto cuando das un discurso inspirador a una multitud. Si hay diversos PNJs con nombre o PJs puedes afectarles a todos con una sola tirada sin tener que repartir tus aumentos.
- ◇ **Popular.** Si estas en un lugar donde seas popular y bien considerado puedes usar Encanto en lugar de Contactos. Esta popularidad puede estar ya establecida de antemano o puedes gastar un punto de destino para añadir un detalle a la historia.

Engaño

Es la habilidad para mentir y confundir a la gente.

- 👁️ **Superar:** Úsala para tirarte un farol con alguien, para colarle una mentira o para conseguir algo de él gracias a esa mentira. Para algunos PNJs será una tirada con oposición pasiva mientras que para lo más relevantes

el DJ puede pedir una competición a la que se oponga con su Empatía. Esto puede justificar agregarle al PNJ un aspecto de situación si triunfas que pueda ser de ayuda en una escena futura. Esta habilidad es la apropiada para disfrazarte o disfrazar a otros, aunque necesitaras material y tiempo para hacerlo. También puedes usarla para pequeños trucos de manos y despistes.



👁️ **Crear una ventaja:** Te permite crear una distracción momentánea, inventar excusas o crear falsas impresiones. Puedes usarla para maniobras de combate, fintando con tu arma, o distraendo al oponente para darte la vuelta y salir corriendo. Puedes engañar a alguien para que revele información o un aspecto.



👁️ **Atacar:** Esta habilidad no permite atacar.



👁️ **Defender:** Puedes defenderte de los intentos de Investigación con información falsa que los desvíe de la dirección correcta o contra los esfuerzos hechos por averiguar tus auténticas intenciones con Empatía.



Ejemplos de Proezas

- ◇ **Mentira sobre mentira.** +2 para crear una ventaja contra alguien que ya se haya creído una de tus mentiras durante esta sesión.
- ◇ **Trucos mentales.** Puedes usar Engaño en lugar de Incitar para hacer ataques mentales mientras puedas inventar una mentira inteligente como parte del ataque.
- ◇ **Una persona, múltiples rostros.** Cuando conozcas a alguien nuevo puedes gastar un punto de destino para declarar que le has conocido antes pero bajo una identidad diferente. Crea un aspecto de situación para representar tu tapadera y puedes usar Engaño en lugar de Encanto para interactuar con esa persona.

Erudición

Esta habilidad representa la educación y el conocimiento del personaje. Los conocimientos mágicos como tal corresponden a las Clases apropiadas, pero la Erudición cubre la historia y leyendas que pueden tener conexión con hechos de la magia. En el caso de usar habilidades de Clase para evaluar conocimientos usar la guía de acciones de esta habilidad como orientación.



Superar: Con ella te enfrentas a cualquier obstáculo que requiera aplicar tus conocimientos para alcanzar una meta. Por ejemplo descifrar antiguos escritos en unas ruinas.



Crear una ventaja: Como con Investigar esta habilidad ofrece mucha flexibilidad para crear ventajas ya que puedes haber investigado muchos elementos que te den una oportunidad en el futuro en forma de un aspecto.



Atacar: Esta habilidad no permite atacar.



Defender: Esta habilidad no permite defender.

Ejemplos de Proezas

- ◇ **He leído sobre eso.** Has leído sobre infinidad de temas, de modo que puedes gastar un punto de destino para usar Erudición en lugar de cualquier otra habilidad general durante un intercambio.

- ◇ **Escudo de la razón.** Puedes usar Erudición como defensa contra Incitar, usando la fría lógica y la razón para sobreponerte al miedo.
- ◇ **Especialista.** Escoge un campo de especialidad, como herbología, historia, zoología, etc. Obtienes +2 a todas las tiradas en ese campo.

Firmeza

Representa el nivel general de fortaleza mental del personaje, así como la convicción en sus creencias o decisiones.



Superar: La empleas contra obstáculos que requieran esfuerzo mental. Los puzzles y acertijos pueden caer en esta categoría así como tareas mentalmente absorbentes, como descifrar un código. Usa Firmeza cuando es solo cuestión de tiempo que acabes por resolverlo y Erudición si requiere algo más que puro esfuerzo para resolverlo. En los desafíos las tiradas de Firmeza están para representar el esfuerzo invertido en la tarea. En las competiciones de Firmeza pueden representar juegos desafiantes, como el ajedrez o superar agotadoras pruebas intelectuales.



Crear una ventaja: La usarás para ponerte aspectos a ti mismo, representando estados de concentración profunda o trance.



Atacar: Esta habilidad no permite atacar.



Defender: Esta habilidad te permite defender contra multitud de ataques mentales, normalmente de Incitar, representando tu control sobre tus reacciones.

Ejemplos de Proezas

- ◇ **La fuerza de la determinación.** Usa Firmeza en lugar de Atletismo para tiradas de superar que representen proezas de fuerza.
- ◇ **Tipo duro.** Puedes ignorar una consecuencia leve o moderada durante la escena actual. Esto significa que no puede ser forzada o invocada por tus adversarios. El precio es que al final de la escena la consecuencia se agrava un nivel.
- ◇ **Indomable.** +2 a defender contra intentos de Incitar relacionados con el miedo y la intimidación.

Incitar

Consiste en enfurecer a la gente y obtener de ellos una respuesta emocional negativa, como miedo, ira, vergüenza... Te permite ser un cretino total.

Para emplearla necesitas alguna justificación. Puede deberse a la situación, a que tengas un aspecto apropiado, a que has creado una ventaja con otra habilidad para ello o a que has evaluado los aspectos de tu objetivo. Tu objetivo debe poder sentir emociones para verse afectado. Ningún tipo de no muerto (zombies) o constructo (golems o maquinas) podría verse afectado, por ejemplo.



Superar: Puedes hacer que alguien actúe como desees mediante una respuesta emocional. Por ejemplo puedes intimidarlo para que te de cierta información, o humillarle o asustarle tanto que salga huyendo. Esto ocurre sobre todo con PNJs anónimos o cuando no merece la pena profundizar más en la escena. Contra PNJs más notables o PJs normalmente tendrás que ganar un desafío al que se oponga la Firmeza.



Crear una ventaja: Puedes representar estados emocionales momentáneos, se defiende con Firmeza.



Atacar: Puedes hacer ataques mentales que hagan daño emocional al oponente. Tu relación con el objetivo y las circunstancias determinarán si realmente puedes usar esta acción, pues en ocasiones no será apropiado.



Defender: Esta habilidad no permite defender.

Ejemplos de Proezas

- ◇ **Armadura de miedo.** Puedes emplear Incitar para defenderte de ataques cuerpo a cuerpo en un conflicto físico, pero solo hasta que tengas que tomar algún punto de estrés o consecuencias. Puedes hacer dudar a tus oponentes pero una vez comprueban que eres vulnerable tu ventaja desaparece.
- ◇ **Provocando.** Cuando creas una ventaja con Incitar en un oponente puedes usar tu invocación gratuita para que deba tomarte como objetivo en su próxima acción relevante, dejando a cualquier objetivo actual.
- ◇ **¡Vale, de acuerdo!** Puedes usar Incitar en lugar de Empatía para averiguar los aspectos de un objetivo, mediante provocación hasta que se descubran. El objetivo se defiende con Firmeza. (si el DJ considera que el aspecto es vulnerable a este tipo de ataque obtienes un +2).

Investigación

Es la capacidad para encontrar cosas. Es una contrapartida de Alerta, mientras que esta gira en torno a la vigilancia y observación superficial Investigación tiene que ver con un esfuerzo concentrado y un profundo escrutinio.



Superar: Los obstáculos a superar tienen que ver con información difícil de obtener por alguna razón. Puede tratarse de analizar la escena de un crimen en busca de pistas, buscar en una sala atestada el objeto que necesitas o incluso indagar en un ajado y polvoriento tomo en busca del pasaje que hará que todo cobre sentido. Trabajar a contrarreloj o antes de que la guardia llegue son formas clásicas de emplear la Investigación en un desafío.



Crear una ventaja: Esta es probablemente la habilidad más versátil para crear ventajas. Si tienes el tiempo y la intención podrás averiguar absolutamente cualquier cosa sobre cualquier persona, objeto o lugar. Puedes crear aspectos sobre cualquier cosa que tu personaje pueda llegar a descubrir. Si te suena demasiado amplio, aquí tienes algunos ejemplos: espiar una conversación, buscar pistas en la escena del crimen, examinar un registro, comprobar la veracidad de una declaración, llevar a cabo una vigilancia, y comprobar una coartada.



Atacar: Esta habilidad no permite atacar.



Defender: Esta habilidad no permite defender.

Ejemplos de Proezas

- ◇ **Atención al detalle.** Puedes usar Investigación en lugar de Empatía para defender contra intentos de Engaño. Lo que otros averiguan por intuición tu lo haces mediante la observación minuciosa de los pequeños detalles.
- ◇ **Fisgón.** Al crear una ventaja para fisgonear o espiar una conversación puedes descubrir o crear un aspecto adicional (pero no te da una invocación gratuita extra).
- ◇ **El poder de la deducción.** Una vez por escena puedes gastar un punto de destino y unos cuantos minutos observando para hacer una tirada de Investigación especial que representa tus potentes capacidades deductivas. Por cada aumento que hagas en esta tirada descubres o creas un aspecto, ya sea en la escena o en tu objetivo aunque solo podrás tener una invocación gratuita para todos ellos.

Latrocinio

Cubre las aptitudes para el robo y el allanamiento así como el uso de las herramientas del oficio.



Superar: Podrás vencer obstáculos relacionados con la infiltración y el robo, como cerraduras y trampas, vaciar bolsillos, cubrir tu rastro y actividades similares.



Crear una ventaja: Puedes examinar un lugar para determinar lo difícil que sería entrar o dismantelar su seguridad o descubrir debilidades a explotar. Puedes examinar el trabajo de otros ladrones para determinar como lo hicieron y crear aspectos en base a las pruebas y rastros que dejaron tras ellos.



Atacar: Esta habilidad no permite atacar.



Defender: Esta habilidad no permite defender.

Ejemplos de Proezas

- ◇ **Siempre hay una salida.** +2 a Latrocinio para crear una ventaja cuando intentas escapar de un lugar.
- ◇ **Especialista en trampas.** Cuando alguien trate de superar sistemas de seguridad o trampas que has creado o instalado se enfrentará a oposición activa contra ti (normalmente sería pasiva).
- ◇ **Cosas de negocios.** Puedes usar Latrocinio en lugar de Contactos cuando trates con otros ladrones, bandidos, saqueadores o similares.



Montar

Esta habilidad te permite usar diferentes animales como medio de transporte. En Eorzea el más común es el chocobo, aunque se rumorea que en el lejano este la gente viaja sobre unos mamíferos de cuatro patas a los que llaman caballos. También te permite manejar carros tirados por bestias de cualquier tipo.



Superar: Montar equivale a Atletismo cuando estas a lomos de un chocobo o un transporte. La utilizas para realizar movimientos en circunstancias adversas como terreno abrupto o hacer a tu montura saltar sobre obstáculos. Los desafíos son muy apropiados para persecuciones o carreras.



Crear una ventaja: Puedes determinar la mejor forma de alcanzar tu destino, descubriendo características de la ruta o declarar que conoces un *atajo secreto*. Las ventajas con una montura pueden tener que ver con el estado del animal o con la posición que ocupas con respecto a tu oponente. Comprueba la sección de Atletismo y podrás aplicar la mayoría de lo que se dice allí aplicándolo a tu medio de transporte.



Atacar: Esta habilidad no permite atacar, aunque en algunos casos puntuales podrías usarla para embestir, pero en ese caso tu montura o transporte recibirá los mismos aumentos de daño que realice.



Defender: Evitarle daño al transporte o montura en un conflicto físico es un uso habitual de esta habilidad. También para evitar que creen ventajas o desventajas relacionadas o acciones de superar contra ti, para adelantarte o ponerte en mala posición.

Ejemplos de Proezas

- ◇ **No me perderás.** +2 a Montar cuando estes persiguiendo a alguien montado o en transporte.
- ◇ **Hasta el límite.** Puedes expresar toda la velocidad posible a tu montura o transporte. Siempre que esté implicada la velocidad y obtengas un empate se considera un éxito.
- ◇ **Velocidad de choque.** Al embestir a otro jinete o vehículo ignoras hasta dos aumentos de daño.

Pilotar

Incluye el manejo y conocimientos relacionados con todo tipo de embarcaciones, así como el uso de aparatos de navegación y cartografía.



Superar: Consulta las habilidades de Atletismo y Montar y aplica todo lo dicho a las embarcaciones.



Crear una ventaja: Funciona del mismo modo que la habilidad de montar, aunque los aspectos pueden estar más relacionados con los aparejos e incluso el clima favorable.



Atacar: Esta habilidad no permite atacar, aunque como en Montar podrías usarla para embestir, pero en ese caso tu montura o transporte recibirá los mismos aumentos de daño que realice.



Defender: Evitarle daño al navío en un conflicto físico a la escala apropiada es un uso habitual de esta habilidad. También para evitar que creen ventajas o desventajas relacionadas o acciones de superar contra ti, para alcanzarte o conducirte a una posición en desventaja.

Ejemplos de Proezas

- ◇ **Hasta que el mar lo engulla todo.** +2 a Pilotar para acciones de superar en situaciones climáticas adversas.
- ◇ **Artillero.** Puedes usar Pilotar en lugar de Artesanía para atacar con la artillería de a bordo.
- ◇ **Cartógrafo.** Al trazar rutas de navegación si obtienes un éxito con estilo puedes crear un aspecto de situación duradero en lugar de un impulso.

Recursos

Esta habilidad describe el nivel bienes materiales y riqueza del personaje en el mundo de juego, así como la habilidad de gestionarlos adecuadamente. Puede ser que posea una enorme cantidad de giles o que sea dueño de una mansión, obras de arte, una colección de armas y armaduras o incluso un negocio propio o una granja. Recursos mide la riqueza de una forma abstracta, por eso funciona como una habilidad más.

Hay más detalles en la sección de **Equipamiento e Inventario** (pg. 106).





Superar: De este modo sales de problemas donde entregar dinero pueda ayudarte, ya sea sobornando a alguien o adquiriendo un elemento que necesitas a un mercader. Desafíos o competiciones podrían usarse para representar subastas o guerras de pujas.



Crear una ventaja: Puedes usarla para suavizar una situación y haciendo que la gente sea más amigable contigo, por ejemplo pagando unas rondas en la taberna o con un soborno directo. Puedes también usarla para declarar que posees un equipo necesario creando el aspecto adecuado para el objeto.



Atacar: Esta habilidad no permite atacar.



Defender: Esta habilidad no permite defender.

Ejemplos de Proezas

- ◇ **Deja hablar al dinero.** Puedes usar Recursos en lugar de Encanto en cualquier situación donde la ostentación de riqueza puede serte de ayuda.
- ◇ **Inversor avisado.** Obtienes una invocación gratuita adicional cuando creas ventajas con Recursos, debido a que dispones de las ganancias de inversiones previas.
- ◇ **Fondo fiduciario.** Dos veces por sesión puedes adquirir un impulso que representa un golpe de suerte o una ganancia de efectivo.

Sigilo

Te permite evitar ser detectado, ya sea ocultandote en un lugar o al intentar moverte sin ser visto. Suele ser muy útil junto a la habilidad de Latrocinio.



Superar: Te permitirá sobrepasar cualquier situación donde no debas ser visto. Cruzar un puesto de vigilancia, ocultarse de un perseguidor o evitar dejar rastro de tu presencia o paso.



Crear una ventaja: Principalmente crearás aspectos para ti mismo, colocandote en una posición ideal para atacar o emboscar al contrario.



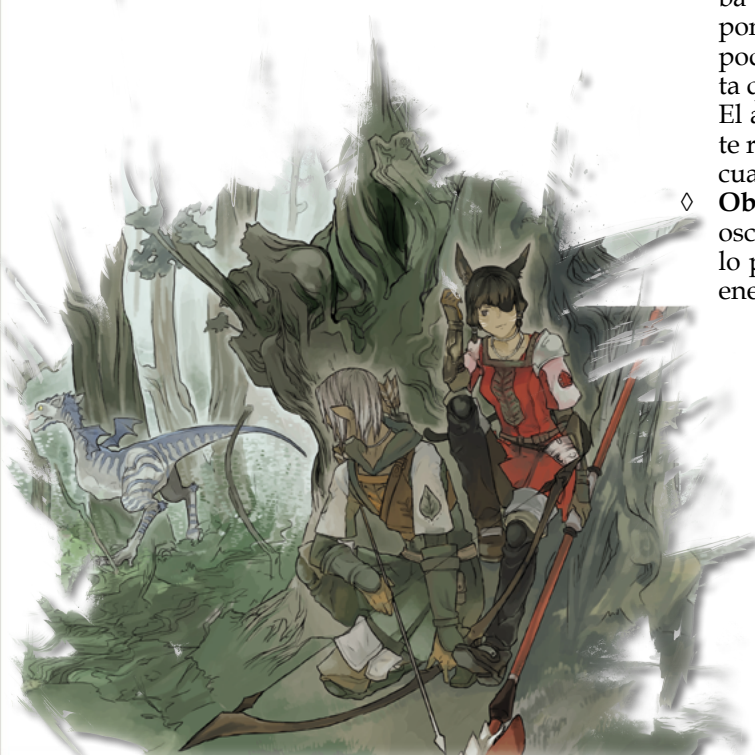
Atacar: Esta habilidad no permite atacar.



Defender: Puedes usarla como defensa contra intentos de encontrarte mediante la habilidad de Alerta, así como para entorpecer los intentos de Investigación de cualquiera siguiendote el rastro.

Ejemplos de Proezas

- ◇ **Un rostro en la multitud.** +2 a las tiradas de Sigilo para mezclarse en la multitud.
- ◇ **Desaparición ninja.** Una vez por escena puedes desvanecerte a plena vista gastando un punto de destino mediante el uso de una bomba de humo u otra técnica apropiada. Esto te pone la condición de Oculto, con la que nadie podrá atacarte o crear una ventaja sobre ti hasta que hagan una acción de superar con Alerta. El aspecto desaparece si tomas una acción que te revele, si alguien supera la tirada de Alerta o cuando invoques la condición.
- ◇ **Objetivo escurridizo.** Si te encuentras en la oscuridad o en las sombras puedes usar Sigilo para defender contra ataques a distancia de enemigos a al menos una zona de distancia.



Proezas

Las proezas son trucos, maniobras o técnicas que tu personaje conoce o tiene y cambian el modo en el que funcionan las habilidades. Esto significa, generalmente, que recibes un bono en ciertas situaciones, aunque en ocasiones te otorguen alguna otra habilidad o característica. Una proeza también puede representar un equipo especializado, u objetos de calidad y/o exóticos a los que tu personaje tiene acceso y que frecuentemente le dan una ventaja con respecto a otros personajes.

A pesar de que has visto un buen puñado de proezas a lo largo del manual no existe una lista definida de proezas entre las que elegir. Cualquiera puede crear sus propias proezas, al igual que sucede con los aspectos.

Proezas y Recuperación

Las tres primeras proezas que adquiera un personaje no tienen ninguna repercusión mecánica. A partir de este número cada proeza que adquieras reduce en uno la Recuperación del personaje.

Proezas para las Clases

A lo largo de toda esta sección cuando leas acerca de las proezas y las habilidades debes tener en cuenta que estamos hablando de las que antes hemos definido como *Habilidades generales*. Las Clases, por sus características particulares, deberían tener un tratamiento especial. Las proezas de clase tienen una estructura completamente diferente a la explicada en este capítulo, pues trabajan en relación a los marcadores de estrés de Técnica o Mana, normalmente con capacidades más potentes que las de una proeza ligada a una habilidad general.

Nada te impide desarrollar una proeza para una Clase concreta siguiendo estas guías, pero lo más probable es que esté en ligera desventaja frente a las *proezas de Clase* presentadas en el manual.

Plantillas de proezas

Si no quieres complicarte demasiado la vida creando tus proezas aquí tienes un método simplificado para crearlas. No tiene tanta profundidad como los consejos que tienes más adelante pero son suficientes para lo que muchos piden a sus proezas.

En este “modo rápido” existen dos plantillas básicas que sirven como ayuda para crear tus proezas, de modo que tengas algo con lo que empezar a trabajar.

El primer tipo de proeza te otorga un bono de +2 cuando utilizas un estilo concreto en una situación determinada. Utiliza esta plantilla:

“Debido a que soy/tengo [describe algo que te haga excepcional, un objeto o elemento especial de tu equipo o cualquier otra cosa que te permita realizar cosas formidables], recibo un +2 para [elige una acción: Atacar, Defender, Crear una ventaja, Superar] con [elige una habilidad] cuando [describe una circunstancia]”.

Por ejemplo:

- ◊ Debido a que soy un charlatán de primera, gano un +2 para Crear una ventaja con Engaño cuando converso con alguien.
- ◊ Debido a que soy aficionado los puzzles, gano un +2 para Superar obstáculos con Firmeza cuando me encuentro ante un puzzle, un acertijo o un enigma similar.

En ocasiones, si la circunstancia es especialmente restrictiva, una sola proeza puede incluir la acción Crear una ventaja y la acción Superar.

El segundo tipo de proeza te permite lograr que algo se haga realidad, hacer algo asombroso o ignorar de algún otro modo las reglas normales. Utiliza esta plantilla:

“Debido a que soy/tengo/estoy/puedo [describe algo que te haga excepcional, te permita hacer algo asombroso o demostrar lo formidable que eres de algún modo], una vez por partida puedo [describe lo que puedes hacer]”.

Por ejemplo:

- ◇ Debido a que tengo muchos contactos, una vez por partida puedo encontrar un aliado que me ayude en el lugar más oportuno.
- ◇ Debido a que soy rápido desenfundando, una vez por partida puedo elegir actuar el primero en un conflicto físico.
- ◇ Debido a que puedo correr como el viento, una vez por partida puedo aparecer en cualquier lugar donde quiera, siempre que hubiera sido posible llegar allí corriendo, sin importar el punto de partida.

Estas plantillas tienen como fin ayudarte a construir tus proezas, pero no te sientas obligado a seguir las al pie de la letra si tienes una buena idea.

Creando proezas

Las proezas pueden diseñarse en la creación de personaje o adquirirse durante el juego. En ambos casos se diseñan desde cero por el jugador, aunque puede contar con la ayuda no solo de sus compañeros de juego sino de los ejemplos que hay junto a cada habilidad.

Como hemos dicho no encontraras una lista de proezas pero si hay una lista de todo lo que las proezas pueden hacer.

Añadir una nueva acción a una Habilidad

Una de las opciones básicas es que la proeza permita a una habilidad hacer algo que normalmente no puede hacer. Esta nueva acción puede ser una disponible para otra habilidad (cambiando una habilidad por otra bajo circunstancias concretas) o una acción completamente nueva.

Por ejemplo:

- ◇ **Puñalada.** Puedes usar Sigilo para hacer un ataque físico si tu objetivo no es todavía consciente de tu presencia.
- ◇ **La pelea en el perro.** Puedes usar Incitar para competiciones de fortaleza física (que normalmente usarían Atletismo o una Clase apropiada) siempre que tu habilidad para desestabilizar mentalmente a tu adversario pueda ayudarte.
- ◇ **No estás a salvo.** Puedes usar Latrocinio para hacer ataques mentales y crear ventajas contra tu oponente mediante la organización de un atraco o asalto que destruya su sensación de seguridad.

El hecho de tener estas proezas no implica que siempre debas usarlas. Emplear una proeza es siempre optativo y puedes hacerlo según sea, o no, apropiado.

Añadir un bono a una acción

Otro uso es darle a una habilidad un bonificador automático bajo una circunstancia particular y muy concreta. Esto le permite especializarse en algo. La circunstancia tiene que ser más concreta de lo que la habilidad ya especifique y estar limitada a una acción o dos a lo sumo.

Lo normal es que otorgue un +2 al total. Si quieres puedes expresar este bono como dos aumentos de efecto adicional tras una tirada exitosa si es más apropiado. También puedes conceder un beneficio equivalente como añadido a una tirada exitosa, como una oposición pasiva de Aceptable (+2) un impacto de daño de dos aumentos, una consecuencia leve o una ventaja que requiera una oposición de Aceptable (+2) para ser eliminada.

Por ejemplo:

- ◇ **Maestro de armas:** +2 a una Clase de Discípulo de la Guerra cuando crees una ventaja contra un oponente que tenga un estilo de lucha o debilidad que puedas aprovechar.
- ◇ **Fuego de cobertura.** Ya sea con armas de tiro o arrojadas eres capaz de saturar el aire de afiladas amenazas. Al disparar contra más de un oponente puedes crear una oposición al movimiento Aceptable (+2) en esa zona hasta tu próximo turno. (Normalmente, necesitas usar acciones distintas para atacar y crear esta oposición).
- ◇ **Criado en las Cortes.** +2 a cualquier intento de superar obstáculos con Encanto cuando estas en un evento aristocrático, como un baile o una recepción en la corte.

Ten en mente que si la proeza no aparecerá en juego con cierta frecuencia puede que no sea buena idea usarla. Por ejemplo, Criado en las Cortes puede ser muy poco apropiada si vuestros personajes son unos mercenarios desconocidos que suelen trabajar para gente de mala reputación.

Crear una excepción a las reglas

Por último la proeza puede permitir a una habilidad hacer una única excepción es una circunstancia específica para cualquier regla de juego que no encaje en una acción. De este modo fuerzas los límites habituales de las habilidades. El único límite es que la proeza no puede cambiar ninguna de las reglas básicas para los aspectos en cuanto a invocaciones, forzados y la economía de los puntos de destino. Estos elementos son inalterables.

Por ejemplo:

- ◇ **Ritualista.** Usa Erudición en lugar de otra habilidad durante un desafío, permitiéndote usar Erudición dos veces en el mismo desafío.
- ◇ **Ataduras.** Cunado uses Artesanía para crear una ventaja relacionada con nudos, ataduras o similares sobre alguien siempre podrás oponerte activamente en cualquier tirada de superar que haga para escapar, incluso si no estás allí. (Normalmente sería una oposición pasiva).
- ◇ **Respuesta.** Si tienes éxito con estilo al defender cuerpo a cuerpo con una Clase de Discípulo de la Guerra puedes escoger hacer un daño de dos aumentos en lugar de obtener un impulso.

Proezas activadas con puntos de destino

Otra restricción posible para controlar la aparición de una proeza en juego es que tenga un coste en puntos de destino. Es una buena opción si su efecto es muy poderoso o no encuentras la forma de describir sus efectos para limitar su aparición de otro modo. Deberías considerar algo demasiado poderoso si se salta las limitaciones que has visto en esta sección (añade una acción y un bono, por ejemplo) o afecta significativamente a los conflictos. Cualquier proeza que te permita hacer estrés adicional debería costar puntos de destino.

Equilibrar la utilidad de las proezas

Como verás en los ejemplos el marco de actuación de las proezas es bastante estrecho, comparado a lo que puede hacer la habilidad. Ese es el tipo de proezas a las que debes aspirar en tus creaciones. Necesitas que sean ajustadas para que sean lo bastante especializadas y únicas al usarlas pero no tanto como para que no aparezcan nunca en juego.

Si se aplica en casi todas las tiradas de habilidad es que no es lo bastante específica, una proeza no puede sustituir a la habilidad que modifica.

La forma más simple de mantener sus efectos bajo control es ligarlos a una o dos acciones de las cuatro que conoces (superar, crear ventaja, atacar, defender) o limitando las situaciones en las que puede usarse. Los mejores resultados se obtienen combinando ambas.

También puedes restringirlas permitiendo que su uso esté limitado a una cantidad concreta de veces en un periodo de tiempo. Por ejemplo una vez por conflicto, una por escena o una por sesión.

Familias de proezas

Una forma de representar un tipo concreto de talento o entrenamiento es creando una familia de proezas para ello. Se trata de un grupo de proezas relacionadas entre sí, encadenadas de algún modo.

Lo único que debes hacer es crear una primera proeza que actúe como requisito de las siguientes, que tendrás efectos relacionados con la primera, ya sea acumulándolos o ramificándolos.

Acumular efectos

Es la forma más sencilla de crear estas familias. Haz que la proeza original sea más efectiva en la misma situación.

- ◇ Si la proeza añade una acción, concreta más su condición y dale un bonificador.
- ◇ Si da un bonificador dale un +2 adicional o añádele un efecto de dos aumentos.
- ◇ Si creaba una excepción en las reglas añade efectos a esa excepción. Esto puede ser difícil en algunos casos, pero tienes más opciones.

Ten en cuenta que esta proeza no se suma sino que sustituye a la original. Por ejemplo:

- ◇ **Experto Maestro de Armas** (requisito: Maestro de armas): Cuando te enfrentes a alguien que esté armado con una espada consigues un +2 adicional al crear una ventaja usando Señor de la guerra.
- ◇ **Vástago de las Cortes** (requisito: Criado en las cortes): Cuando superas un obstáculo con Criado en las Cortes puedes crear un aspecto de situación que describa como la situación cambia a tu favor. Si alguien intenta eliminarlo deben superar una oposición pasiva Aceptable (+2).

- ◇ **Ritualista avanzado** (requisito: Ritualista): Ganas un +2 al usar Erudición cuando la usas en lugar de otra durante un desafío. Esto te permite usar Erudición dos veces en un desafío.

Ramificar efectos

Al ramificar creas nuevas proezas que estan relacionadas con la original en temática o en aquello a lo que afectan, pero te dotan de un nuevo efecto.

Podría decirse que la expanden lateralmente. Si la original añadía una nueva acción al ramificar podría añadir otra distinta o dar un bonificador a una acción distinta de la misma habilidad o generar una excepción de reglas... no tiene que estar directamente conectado pero suele dar algo complementario.

Para ejemplificarlo mira la habilidad de **Engaño**:

Si lees la descripción hay varias opciones para mejorar con proezas: mentir, juegos de manos y distracción, disfraz, crear tapaderas o el conflicto social.

Así que la primera podría ser así:

- ◇ **Charlatán**. +2 para superar obstaculos con Engaño siempre que no tengas que hablar con la persona a engañar más de unas pocas frases antes de dejarlo atrás.

Algunas opciones para ramificarla:

- ◇ **Disfraz improvisado** (requisito: charlatán): Eres capaz de crearte un disfraz convincente en un instante, usando lo que tengas a mano. Puedes tirar Engaño para crear un disfraz sin tiempo ni materiales en casi cualquier circunstancia.
- ◇ **Tapadera instantánea** (requisito: charlatán): Puedes sacarte una tapadera de la manga incluso si no habías hecho ningún esfuerzo para crearla previamente. Cuando superes un obstaculo en público usando Engaño añade un aspecto de situación representando la tapadera que hayas inventado y obtén una invocación gratuita.
- ◇ **Eh ¿qué es eso?** (requisito: charlatán): +2 cuando uses Engaño para distraer momentáneamente a alguien mientras la distracción implique hablar para decirle algo.

Cada una de estas proezas está relacionada aunque superficialmente con el uso rápido y espontaneo de Engaño, pero tienen objetivos y capacidades muy distintas.



Aspectos

Un Aspecto es una frase que describe algo único o digno de mención de aquello a lo que está ligado. Son la principal forma de gastar y ganar puntos de Destino, permitiendo además influir en la historia mediante bonificadores, complicándole la vida a un personaje o aumentando la oposición pasiva o activa.

Puntos de Destino

Tanto el DJ como los Jugadores disponen de una reserva de puntos de Destino que pueden usar para influir en el desarrollo del juego.

Podéis representarlos con contadores de varios tipos, como se comenta en "Lo básico". Los jugadores disponen de una cantidad fija al inicio de cada aventura igual a su valor de Recuperación. La reserva se resetea a esta cifra al terminar una sesión en medio de una aventura si dispones de una cantidad menor.

Cuando los aspectos entran en juego normalmente gastas o ganas un punto de destino.

Tipos de Aspectos

Hay un montón de aspectos y tipos, sea cual sea el nombre que reciben todos funcionan del mismo modo. La principal diferencia es cuanto tiempo duran antes de desaparecer.

Aspectos de partida

Son aspectos que representan elementos permanentes de la partida. Puede que cambien a lo largo del tiempo pero no van a desaparecer.

Describen problemas o amenazas que existen en el mundo, que serán la base de tu historia.

Todo el mundo puede invocar, forzar o crear una ventaja en un aspecto de partida en cualquier momento, siempre están disponibles para que cualquiera los emplee.

Aspectos de personaje

Estos son también permanentes pero de menor escala, ligados a un PJ o PNJ concreto. Describen una variedad casi infinita de elementos que pueden definir o destacar al personaje. Por ejemplo:

Rasgos de personalidad o creencias, su trasfondo o profesión, una posesión importante o una capacidad destacable, relaciones con personas y organizaciones, problemas, metas o cuestiones que tiene que resolver, títulos, reputaciones u obligaciones.

Puedes invocar o solicitar un forzado de cualquiera de tus aspectos de personaje cuando sean relevantes. El DJ puede proponer forzados a cualquier PJ. Los jugadores pueden proponer forzados a los personajes de otros jugadores, pero el Dj tiene la última palabra sobre si es una sugerencia válida o no.

Aspectos de situación

Son temporales, suelen durar una sola escena o hasta que sea lógico que desaparezcan (aunque rara vez más de una sesión). Pueden asociarse al entorno donde la escena tiene lugar o también a personajes específicos.

Describen características significativas de las circunstancias con las que se están tratando. Esto incluye:

Rasgos físicos del entorno (densa maleza, ventisca oscurecedora, planeta de baja gravedad), posición (en los arboles, patio trasero, refugio de tirador), obstáculos inmediatos (cobertizo en llamas, cerradura complicada, amplio abismo), detalles contextuales (maquinaria ruidosa, aldeanos contrariados) o cambios repentinos en la situación de un personaje (arena en los ojos, cubierto de cieno).

Quién puede usarlos dependerá por completo del contexto narrativo. A veces resultará muy obvio y en otras habrá que justificar como vas a emplearlo en la escena. Por supuesto el DJ tendrá siempre la última palabra al respecto.

A veces estos aspectos se convierten en obstáculos que el personaje necesita Superar. Otras veces dan la excusa para que una acción tenga una oposición activa en lugar de una pasiva.

Consecuencias

Son más permanentes que los aspectos de situación pero menos que los aspectos de personaje. Son un tipo de aspecto especial que puedes usar para evitar ser derrotado en un conflicto, describiendo heridas duraderas o problemas duraderos que arrastras fuera del conflicto.

Su duración es variable según su gravedad. Dado que normalmente su redacción es muy negativa serán forzados en contra del personaje la mayor parte del tiempo.

Impulsos

Son un tipo de aspecto muy breve. Obtienes un impulso cuando tratas de crear una ventaja pero no te sale del todo bien o como beneficio añadido a hacer una acción realmente bien.

Puedes invocarlos sin coste, pero en cuanto lo haces este desaparece. Si lo deseas puedes dejar que otro personaje lo invoque si es relevante y puede serle útil.

¿Para que sirven los aspectos?

Lo primero de todo es que te dicen que es importante en la partida, además te ayudan a decidir cuando usar las reglas.

El conjunto de aspectos de partida y de personaje te dicen en que tienes que concentrarte durante la partida. Piensa en ellos como un mensaje que te has enviado a ti mismo. Una serie de señales hacia la diversión.

Cuando un DJ prepara partidas para EORZEA'S FATE usará estos aspectos y las conexiones entre ellos para generar los problemas que los PJs tienen que solucionar.

Para los jugadores son la razón que hace destacar a sus PJs de entre cualquier otro con sus mismas habilidades. Puede que haya más Lanceros pero no todos serán el **Azote de los bandidos del Velo Sombrío**. Cuando haya que enfrentarse a bandidos o estén en el Velo Sombrío tu personaje podrá marcar la diferencia.

Los aspectos de partida son similares en una escala mayor. Indican porque estamos jugando a esto en primer lugar. Si estas leyendo esto está claro que te gusta Final Fantasy, pero puede que hayáis decidi-

do que os interesa especialmente **Evitar la invasión garleana** o **Surcar los mares en un barco pirata**.

Los aspectos de situación añaden detalle y color a la escena, destacando puntos concretos de esta. Una pelea de taberna está bien, pero es genérica, puede ser cualquier sitio y la misma pelea de otra vez, pero si añades una **Gran estatua de bronce de la Sultana** esa pelea destacará entre otras y será "aquella vez que noqueaste a ese tipo golpeando su cabeza una y otra vez contra la estatua de la Sultana". Los pequeños detalles añaden riqueza a la narración.

Dado que los aspectos nos indican que cosas son importantes también nos dirán cuando es apropiado usar las mecánicas de juego.

Esto afecta sobre todo al DJ que tiene que decidir si tirar cuando los PJs declaran cosas como "trepo por la escala y agarro el ídolo". Si no hay nada especial con la escala ni el ídolo no tiene mucho sentido tirar para cogerlo. No tiene sentido que eso sea un problema. Pero si los aspectos de situación decían que se trata de una "vieja escala de cuerda medio podrida" o el ídolo está "Imbuído del poder de Ifrit" hay elementos de riesgo y presión que hacen relevante tirar para obtenerlo.

Para los jugadores es relevante cuando invocan sus aspectos o consideran los forzados. Estos aspectos convierten al personaje en único así que cuando entran en juego hay que aprovechar la oportunidad de hacer que tu personaje se luzca gracias al beneficio de invocarlos.

Un buen aspecto

Los aspectos son realmente importantes así que no está de más detenerse un segundo a intentar que sean todo lo buenos que podamos. ¿Pero como sabemos si es bueno?

Los mejores aspectos son de doble filo, dicen más de una cosa y siguen siendo simples.

Doble filo

Un buen aspecto ofrece un beneficio claro pero también oportunidades de complicarte la vida o perjudicarte. De esta forma aparecerá en partida en muchas más ocasiones, tanto a favor como en contra, dándote puntos de Destino para poder lucirte con este u otros aspectos.

FORZEAS FATE

Cuando escribas aspectos piensa si puedes usarlo de ambas formas, si no es así piensa en como podrías ampliarlo o reescribirlo para ello o inventa uno nuevo.

Decir más de una cosa

Antes leíste sobre las cosas que un aspecto de personaje podía describir: personalidad, trasfondos, relaciones, problemas, posesiones y mucho más. Los mejores aspectos solapan varias categorías ya que así puedes sacarlos a juego de más formas.

Esto no es muy importante para los aspectos de situación pero sí para los de partida, pues sugerir más contextos los hace más útiles.

Redacción clara

Dado que son frases los aspectos tienen todas las ambigüedades del lenguaje. Si nadie sabe que significa tu aspecto no vais a usarlo mucho.

No significa que no seas lírico o elegante si es lo que buscas. Si un "Chico de Granja" no es lo bastante bueno como "Hijo de la Gozosa Vida Pastoral" pues adelante. Si es el tono que queréis para vuestras partidas no tiene nada de malo. Pero no deberíais hacerlo a expensas de la claridad.

Suele ser mejor evitar las metáforas o las implicaciones, si puedes decirlo simplemente dilo. De esa forma no habrá que pararse en partida a preguntarte que significa.

Si te atascas

A veces no es fácil decidir entre todas las posibilidades o ideas, o simplemente no sabes como planear lo que quieres. A continuación tienes algunas sugerencias sobre como arreglarlo.

A veces es mejor no escribir nada. Deja en blanco ese aspecto hasta que comience la partida, anota las ideas en los márgenes y una vez estés jugando la forma exacta de describir lo que querías o elegir entre varios puede ser mucho más obvia.

Pregúntate que importa y por qué.

Saber que es lo que le importa a tu personaje es tu principal guía para escoger los mejores aspectos. Los eventos y las fases te ayudan a decidir pero no intentes resumir la narración en un aspecto, lo que cuenta es averiguar algo sobre él.

Prueba a preguntarte estas cosas:

¿Cuál fue el resultado? ¿Fue importante? ¿Obtuvo alguna relación o conexión? ¿Mostró algo de su personalidad o de sus creencias? ¿Le dio alguna reputación? ¿Originó un problema?

Asume que cada pregunta acaba con "para bien o para mal" puesto que las relaciones, reputaciones o demás no tienen porque ser positivas.

Si tienes varias opciones preguntar a tus compañeros que les parece más interesante puede ayudar.

La variedad es importante. No te interesa que todos tus aspectos traten los mismos asuntos. Si todos son relaciones no podrás usarlos sin esa gente alrededor, cinco ras-



gos de personalidad te dejarán sin conexiones con el mundo. Si estas atascado comprueba que temas has tocado ya con tus otros aspectos.

Invocar aspectos

La principal forma en la que usas los aspectos es invocándolos. Si estás en una situación donde un aspecto te beneficia de algún modo puedes invocarlo. Para ello solo explica como afecta, gasta un punto de destino y escoge el beneficio que quieres:

- ◇ **Sumar +2 a tu tirada después de tirar.**
- ◇ **Volver a tirar todos tus dados.**
- ◇ **Sumar +2 a la tirada de otro personaje** si es razonable que el aspecto funcione de ese modo.
- ◇ **Sumar +2 a una oposición pasiva** si es posible que el aspecto pueda contribuir a hacer las cosas más difíciles. También puedes usarlo para **crear una nueva oposición pasiva Aceptable (+2).**

Puedes invocar múltiples aspectos en una única tirada pero no puedes invocar el mismo aspecto varias veces en una misma tirada. De modo que si volver a tirar no te ha servido de nada tendrás que usar otro aspecto diferente (y gastar otro punto de destino) para volver a tirar de nuevo o sumar +2.

La relevancia de un aspecto debe ser aceptada por el grupo, y como siempre, el DJ tiene la última palabra en estos asuntos.

El uso de un aspecto siempre debe ser coherente con lo que está pasando, a veces solo nombrarlo resulta obvio, en ocasiones necesitaras narrar la situación un poco para que se entienda como afecta (por eso es importante que todo el mundo entienda que se supone que significan tus aspectos).

Un detalle importante es que si el aspecto que invocas está escrito en la hoja de personaje de alguien (esto incluye aspectos de situación que se les haya ligado) el punto de destino que usas para invocarlo es entregado a ese personaje, aunque no podrán emplearlo hasta que termine la escena.

Invocaciones gratuitas

No siempre tienes que pagar por invocar un aspecto. Cuando tienes éxito creando una ventaja obtienes una invocación gratuita de ese aspecto. Si tienes éxito con estilo tendrás dos. Algunas otras acciones te dan impulsos gratuitos.

También consigues una invocación gratuita de cualquier consecuencia que inflijas en un conflicto.

Las invocaciones gratuitas funcionan como las normales salvo en dos detalles: el más obvio es que no tienes que pagar puntos de destino, la otra que puedes acumularlas con una invocación normal del mismo aspecto.

Es decir, puedes usar tu invocación gratuita para obtener un +2 a tu tirada o pagar un punto de destino y obtener un +4 (o cualquier combinación de efectos posible).

Después de una invocación gratuita si el aspecto no desaparece puede invocarse con normalidad.

Puedes ceder tu invocación gratuita a otro personaje. Esto crea cierta dinámica de equipo muy útil en los conflictos donde uno o más crean ventajas y ceden su invocación gratuita para que otro pueda asestar un gran golpe acumulándolas todas.

Forzar aspectos

La otra forma de emplear aspectos se denomina "forzarlos". Si te encuentras en una situación donde uno de tus aspectos implique que la vida del personaje se complique cualquiera puede forzar el aspecto. El aspecto puede pertenecer a un personaje, a la escena, al lugar, a la partida o cualquier otro que esté en juego.

Para poder forzar un aspecto debes explicar su relevancia y qué complicación aporta. Puedes negociar los términos de la misma, hasta que se alcance un consenso razonable.

Quien esté siendo forzado tiene dos opciones:

- ◇ **Aceptar la complicación y recibir un punto de Destino.**
- ◇ **Pagar un punto de destino para evitar que la complicación entre en juego.**

Ten en cuenta que una vez forzado un aspecto la complicación ocurre por mucho que te esfuerces en evitarla, no podrás mitigarla con habilidades ni nada más. Tendrás que lidiar con los resultados a partir de lo que suceda.

Si se paga el punto de destino para prevenirla hay que describir como se evita. En muchos casos sencillamente la complicación no llega a suceder, pero en ocasiones puedes describir como tomas la iniciativa para eludirla.

Cualquier cosa que os sirva es apropiada.

El DJ siempre tendrá la última palabra no solo sobre el resultado final de la complicación sino sobre si es valida o no desde el principio. Sucede como con las invocaciones, algunas complicaciones son obvias y otras necesitan ser explicadas un poco para que cobren sentido.

Por último, pero no menos importante, si un jugador quiere forzar el aspecto de otro personaje le cuesta un punto de destino proponer la complicación. El DJ puede forzar sin coste y cualquier jugador puede proponer un forzado para su propio personaje sin coste.

Tipos de forzado

Un forzado puede caer en dos grandes categorías: eventos y decisiones.

Los eventos le suceden al personaje a pesar de si mismo, cuando el mundo que le rodea responde a uno de sus aspectos y genera una circunstancia problematica.

Sería algo así:

Como tienes el aspecto ____ y te encuentras en una situación ____ es posible que, desafortunadamente, ____ . Maldita sea.

Un posible ejemplo es el siguiente:

Mirimele tiene el aspecto "Le debo una a Orquidea Blanca" y como está de regreso a su pueblo costero en Lima despues de escuchar que había sido saqueado por piratas es posible que, desafortunadamente, Orquidea Blanca haya sido capturada por los piratas para ser vendida como esclava. Maldita sea.

Este tipo de eventos son la labor habitual del DJ, que las cosas les ocurran a los personajes por el mero hecho de serlo es lo esperado en una partida de rol. Para los jugadores es también positivo, ya que reciben puntos de Destino por el mero hecho de estar ahí y les da la oportunidad de inmiscuirse en una nueva aventura. Es más raro que los jugadores propongan estos eventos ya que suele considerarse tarea de los Directores de Juego, pero si tienes una buena idea proponla, mientras no olvides que el DJ tiene la última palabra, al fin y al cabo puede que ya tuviera algo en mente.

Una decisión es un tipo de forzado a nivel interno del personaje. Tendría el siguiente formato:

Como tienes el aspecto ____ y te encuentras en una situación ____ es posible que hayas ____ . Lo que no ha sido buena idea ya que ____.

Mirimele tiene el aspecto "Incapaz de tener la boca cerrada" y se encuentra en una reunión de su Compañía Libre con unos comerciantes que buscan escolta así que es posible que haya acusado al Sindicato de haber estado extorsionando a las caravanas. Lo que no ha sido buena idea ya que forman parte del Sindicato y echa a perder el negocio.

Lo relevante en estos forzados no es lo que haga o decida el personaje, sino exactamente como sale todo despues de haberla fastidiado.

De otra manera lo primera parte podría anteceder a una tirada de habilidad para ver como resulta la situación o dejarse a la interpretación libre. La decisión suele ser obvia, y es algo que quizás habría pasado de todos modos. La complicación que crea la decisión y lo que viene despues es lo que lo convierte en un forzado.

Es una buena forma para que los jugadores obtengan puntos de Destino, al proponer forzados basados en las decisiones que sus aspectos podrían provocar. El problema debe ser lo bastante jugoso para obtener el punto de destino, algo menor o facil de solucionar no serviría.

Recuerda que estas estructuras son una guía para ayudarte a reconocer los tipos, no necesitas aplicarlas rigidamente a cada forzado que vayas a hacer.

Forzados retroactivos

A veces puede que descubras que has cumplido el criterio de un forzado sin que la mecanica de otorgar puntos de destino haya sido empleada. Has jugado tu aspecto al pie de la letra y te has metido en un jaleo o cualquier cosa similar. Si esto sucede puedes mencionarlo y conseguir el punto de destino de forma retroactiva. Como siempre el DJ tiene la última palabra, aunque debería ser obvio.

Forzar aspectos de situación

Puedes forzar estos igual que otros aspectos. Ya que son externos a los personajes normalmente serán forzados de tipo evento. El personaje o los personajes afectados se llevan un punto de destino.

Usar los aspectos para interpretar

Los aspectos tienen una utilidad pasiva que puedes emplear en cualquier momento de la partida y es que son una excelente guía para interpretar a los personajes. Esto puede parecer muy obvio, pero no está de más mencionarlo. Los aspectos son parte del personaje siempre, no solo cuando son forzados o invocados, y forman una imagen general de como piensa, se comporta, o a lo que da importancia el personaje.

Seguir tus aspectos como guía de interpretación además alimenta las posibilidades de forzado del DJ, ya que los estás haciendo aparecer en la aventura tan solo tiene que ofrecer la complicación, sin esforzarse en guiar la situación hacia ellos.

EL DJ también puede aprovechar los aspectos para ver como reaccionarán los PNJs a ellos. Los relacionados con la especie pueden hacer aparecer muchos tópicos sobre ellos o problemas de discriminación, los relevantes a la apariencia física también son fáciles de interpretar, mientras que un rasgo de personalidad puede afectar cuando los PJs estén interactuando más en profundidad con alguien.

Eliminar o cambiar aspectos

Los aspectos de partida y personaje cambian a medida que progresan.

Si quieres librarte de un aspecto de situación puedes hacerlo de dos formas: una tirada de superar destinada a ello o cualquier otra acción que haga que el aspecto deje de tener sentido. Si el aspecto deja de tener sentido que exista se elimina.

Crear y descubrir nuevos aspectos durante el juego

Además de todos los aspectos que tiene cada personaje y los de partida y situación que el DJ incluirá, disponéis de la posibilidad de crear, descubrir o conseguir acceso a otros aspectos a medida que jugáis. En muchos casos será creando una ventaja

pero a veces una circunstancia provocará que un aspecto cobre presencia. Si no se está buscando una invocación gratuita a veces es más sencillo evitar cualquier tirada de habilidad y asumir que funciona, creando el aspecto, si a todo el mundo le parece lo apropiado.

Mediante algunas habilidades podrás usar una acción para revelar un aspecto oculto o que aún no conoces, ya sean del entorno o de algún PNJ. Lo habitual es que tires para crear una ventaja con la habilidad correcta y averigues el aspecto con un empate o una tirada mejor.

Mediante estas tiradas puedes “pescar” aspectos de los que no estés muy seguro si existen. Por norma se asume que la mayoría de aspectos son de conocimiento público para los jugadores. Las hojas de personaje de todos están a la vista y puede que algunos de los PNJs más relevantes también, pero eso no significa que los PJs lo sepan todo sobre sus aspectos, para eso está la opción de crear una ventaja para averiguarlas.

Pero también ten en cuenta que si un aspecto permanece en completo secreto no va a poder aparecer en la partida y no va a servir de nada, lo que no tiene mucho sentido que sea siquiera uno de tus aspectos si no vas a poder invocarlo o forzarlo.

Es más frecuente que el DJ mantenga en secreto alguno de los aspectos de los PNJs, o no revele algún aspecto de situación para generar tensión en la historia. Si los personajes van a investigar una serie de asesinatos no vas a tener una tarjeta con “sociopata asesino en serie” frente a ellos al empezar la partida. Lo mejor es no considerar esos elementos un aspecto hasta que cobren relevancia en la historia.

Economía de los puntos de Destino

Los aspectos giran alrededor de los puntos de destino. La reserva de cada uno se indicará mediante contadores de algún tipo (cuentas de cristal, fichas de poker o lo que tengáis).

Lo ideal es mantener el flujo de puntos constante a lo largo de las sesiones. Los jugadores los gastan para lograr grandes hazañas y los recuperan viéndose inmersos en problemas.

Recuperación

Al inicio de cada sesión los jugadores reciben cierta cantidad de puntos de destino. Esto se llama *tasa de Recuperación* y es, por defecto, de 3 puntos. Como se ha explicado en la creación de personaje puedes comenzar con más proezas a cambio de reducir la Recuperación de un personaje.

A medida que tu personaje alcanza Hitos Relevantes puedes aumentar tu Recuperación, con lo que también podrás obtener más proezas o conservarlo para disponer de más puntos de destino al inicio de partida.

La Recuperación nunca puede ser menor de 1.

Si en algún momento acabas una sesión con más puntos de destino que tu Recuperación no pierdes los puntos en exceso cuando comiences la siguiente sesión pero tampoco obtienes ninguno más.

Al inicio de una nueva aventura siempre comienzas con tu Recuperación en puntos de Destino, no importa cuantos tuvieras antes.

Gastar puntos de Destino

Puedes gastarlos en cualquiera de las siguientes circunstancias:

- ◇ **Invocar un Aspecto.** Cuesta un punto de destino, a menos que se trate de una invocación gratuita.
- ◇ **Utilizar una proeza.** Algunas proezas son muy potentes, debido a ello necesitan un punto de destino para ser activadas.
- ◇ **Negar un forzado.** Cuando se propone un forzado puedes pagar un punto de destino para evitar la complicación propuesta.
- ◇ **Declarar un hecho.** Añadir algo a la narración basado en uno de tus aspectos cuesta un punto de destino.

Ganar puntos de Destino

Puedes ganarlos en cualquiera de las siguientes circunstancias:

- ◇ **Aceptar un forzado.** Obtienes un punto de destino cuando estas de acuerdo en asumir una complicación por uno de tus aspectos.
- ◇ **Tus aspectos son invocados en tu contra.** Si alguien paga un punto de destino para invocar uno de tus aspectos al final de la escena ganas ese punto. Esto incluye las consecuencias o ventajas que creen sobre ti.
- ◇ **Rendirse en un conflicto.** Recibes un punto de destino si te rindes en un conflicto, además de un punto de destino por cada consecuencia que hayas recibido en el conflicto.

El DJ y los puntos de Destino

El Director de Juego también emplea los puntos de destino pero las reglas cambian un poco.

Cuando concedes puntos de destino a los jugadores por forzados o por que estos se rindan no existe ningún límite para cuantas veces puedes forzar los aspectos de los jugadores, tu reserva es infinita.

Pero los PNJs que controlas no tienen tanta suerte. Cuando una escena comienza obtienes un punto de destino por cada Personaje en la escena. Puedes emplearlo en beneficio de cualquier PNJ que quieras y podrás obtener más si aceptan un forzado del mismo modo que lo hacen los PJs.

En cada escena que comience vuelves a empezar con esta cifra. Pero hay dos excepciones:

- ◇ Que aceptes un forzado que haga acabarse la escena o empiece la siguiente. Si es así comienzas la siguiente escena con un punto de destino extra.
- ◇ Que te rindas en un conflicto ante los PJs en la escena anterior. Si eso sucede en la siguiente escena sumas los puntos que normalmente obtienes por rendirte.

Si la escena siguiente no tiene una relación significativa con el PNJ implicado puedes reservar esos puntos extra hasta la siguiente escena que si la tenga.



Haciendo cosas

Como ya dijimos en su momento tiras los dados tan solo cuando hay algo que se opone a que obtengas tu cometido, si no hay nada interesante que pueda salir de ahí simplemente consigues lo que pretendías.

Cuando se realiza una acción importante hay muchas posibilidades de que algo se ponga en el camino de los personajes. Si el tipo malo se quedase de brazos cruzados dejando hacer a los personajes sería una historia realmente mala. Tendrá secuaces a su servicio o un peligroso sistema de seguridad en su fortaleza, o puede que alguien haya sido sobornado para ocultarles información.

Y cuando eso suceda es el momento de lanzar los dados.

- ◇ Escoge la habilidad que resulte apropiada para la acción.
- ◇ Tira cuatro dados FATE.
- ◇ Suma los símbolos que se muestren en los dados. Cada **+** es un +1, cada **-** es un -1 y cada **■** es un 0.
- ◇ Suma el valor de habilidad al resultado de la tirada. El total es tu resultado en la escala.
- ◇ Si se invoca un aspecto hay que sumar +2 al resultado o volver a tirar los dados.

Oposición

Cuando tiras comparas este resultado con la oposición que enfrente la acción.

Esta puede ser activa, con alguien tirando los dados en contra, o pasiva, contra un valor fijado de la escala, representando la influencia del entorno o la situación en la que te encuentres.

Es labor del DJ decidir la fuente de oposición más apropiada. Normalmente cuando hay un PJ o PNJ en el foco de la acción es apropiado dejarle tirar como oposición activa. Esto no cuenta como su acción, es parte de la resolución de otra acción. Si no hay ningún personaje presente probablemente lo adecuado sea escoger una dificultad apropiada y considerarlo una oposición pasiva. Puede que te encuentres zonas grises (una defensa mágica que ataque activamente, o un PNJ que no actuará por

no ser consciente de lo que hace el PJ). Usa tu instinto y emplea la oposición que más te convenga en cada momento determinado.

Resultados

El resultado de cualquier acción puede tener cuatro posibles grados, los detalles concretos o la habilidad en uso pueden suponer pequeños cambios.

Fallo

Si tu tirada está por debajo de la oposición es un fallo. Esto implica una de estas cosas: no consigues lo que pretendías, lo consigues a un coste importante o sufres alguna consecuencia mecánica. A veces puede que más de una de ellas. Es trabajo del DJ determinar un coste apropiado.

Empate

Si tu tirada es igual a la oposición empatas. Esto implica que consigues lo que pretendías pero con un coste menor o una versión menor de lo que querías.

Éxito

Si tu tirada es más alta que la oposición por uno o dos aumentos has tenido éxito. Significa que consigues lo que querías sin más problemas.

Éxito con estilo

Si tu tirada supera la oposición por tres o más aumentos tienes éxito con estilo. Esto significa que no solo logras lo que pretendías sino que además consigues un beneficio adicional.

Coste importante o menor

Los costes pueden ser algo con efecto mecánico o narrativo, cualquiera de ellos puede ser válido.

Un coste importante hará que la situación empeore, creando un problema nuevo o aumentando el actual. Introducir una nueva oposición en esta escena o en una posterior, hacer que un jugador tome una consecuencia o darle una ventaja a algún adversario, como una invocación de aspecto gratuita.

Un coste menor añade un detalle problemático o malo para el PJ pero no aumenta el riesgo necesariamente. Puedes pedir al PJ que tache algunas casillas de estrés, o darle un impulso a un adversario.

Incluso puede ser algo meramente narrativo que afecte al PJ.

Las Cuatro Acciones

Cada vez que tiras por una habilidad en realidad estás empleando una de las cuatro acciones que existen en este juego. Cada que tires tendrás que elegir cual de ellas estás intentando. La descripción de cada habilidad te indican que acciones son apropiadas y bajo que circunstancias. La que necesitas casi siempre será bastante obvia para cada Habilidad pero a veces es necesario discutir un poco cual es la mejor opción.

Superar

Úsala para lograr los diversos objetivos apropiados a la habilidad.



Cada habilidad afecta a unos aspectos o situaciones diferentes donde resultan apropiadas. Por ejemplo Latrocinio es adecuada para forzar una ventana, Empatía para calmar a una multitud y Artesanía para reparar el eje roto de un carrozato.

Si algo se interpone entre el personaje y sus metas tiene que usar la acción Superar para tratar con ello. Si no puedes encajar la tirada en ninguna otra acción es que probablemente debes usar Superar. La oposición puede ser tanto activa como pasiva.

- ◇ Si **fallas** tienes dos opciones. Puedes simplemente fallar o puedes tener éxito con un coste importante.
- ◇ Si **empatas** obtienes tu meta o lo que sea que estabas intentando con un coste menor.
- ◇ Si tienes **éxito** consigues lo que estabas intentando sin ningún tipo de coste.
- ◇ Si tienes **éxito con estilo** obtienes un **impulso** además de conseguir tu objetivo.

Crear una ventaja

Úsala para añadir un aspecto de situación que te beneficie o para reclamar un beneficio de cualquier aspecto al que tengas acceso.



Esta acción cubre un amplio espectro de situaciones, unificadas por la cuestión de que usas tus habilidades para tomar ventaja del entorno o la situación en la que estas.

A veces representa una acción activa por tu parte pero también puede ser que descubras algo sobre el entorno o te aprovechas de algo que ya habías visto anteriormente.

Al usarla debes especificar en que forma vas a usarla, si creando un nuevo aspecto sobre un personaje o el entorno o usando algo que ya existe.

La oposición puede ser activa o pasiva. Si es contra un adversario este siempre tirara con una acción de defensa.

Al usarla para crear un nuevo aspecto...

- ◇ Si **fallas** no creas el aspecto o lo creas pero otro obtiene la invocación gratuita (tu adversario en un conflicto o alguien que razonablemente se beneficie en tu detrimento). Puede que haya que renombrarlo para que funcione bien.
- ◇ Si **empatas** obtienes un impulso en lugar de un aspecto. Puede que tengas que renombrarlo para hacer que refleje su naturaleza temporal.
- ◇ Si tienes **éxito** creas un aspecto de situación y obtienes una invocación gratuita.
- ◇ Si tienes **éxito con estilo** obtienes dos invocaciones gratuitas en lugar de una.

Al usarla sobre un aspecto existente...

- ◇ Si **fallas** otro obtiene la invocación gratuita (tu adversario en un conflicto o alguien que razonablemente se beneficie en tu detrimento).
- ◇ Si **empatas** o tienes **éxito** obtienes una invocación gratuita para el aspecto.
- ◇ Si tienes **éxito con estilo** obtienes dos invocaciones gratuitas para el aspecto.

Atacar

Úsala para dañar a alguien en un conflicto o sacarlo de escena.



Es la acción más directa de las cuatro. Si quieres dañar a alguien en un conflicto es un ataque. No siempre es de naturaleza física, algunas habilidades te permiten dañar a alguien mentalmente.

La oposición casi siempre será activa. Una oposición pasiva puede significar que lo has cogido desprevenido o que no puede defenderse por algún motivo. O puede que el DJ considere que no es un enemigo lo bastante importante para tirar. Activa o pasiva, siempre cuenta como una acción de defensa. Estas dos acciones están siempre relacionadas.

- ◇ Si **fallas** no causas daño a tu oponente. Significa también que tu adversario tiene éxito en su acción de defensa, lo que puede suponer que tengas que lidiar con esos efectos.
- ◇ Si **empatas** no causas ningún daño pero obtienes un impulso.



Defender

Úsala para evitar un ataque o que alguien cree una ventaja contra ti.



Cuando te ataquen en un conflicto o intenten crear una ventaja en tu contra siempre tienes la oportunidad de defenderte. Como en el caso del ataque esto no siempre tiene porque servir para evitar daños físicos, algunas habilidades te permiten evitar daños mentales o a tu resolución.

Dado que tiras defensa como una reacción la oposición casi siempre es activa. Un efecto de entorno hostil o un PNJ de poca importancia podrían aparecer como oposición pasiva.

- ◇ Si **fallas** sufres las consecuencias de lo que sea que estabas tratando de evitar. Puede que recibas un golpe o que una ventaja te afecte negativamente.
- ◇ Si **empatas** concedes a tu oponente un impulso.
- ◇ Si tienes **éxito** evitas el ataque o el intento de crear una ventaja sobre ti.
- ◇ Si tienes **éxito con estilo** funciona como una defensa normal y además obtienes un impulso, al darle la vuelta a la tortilla momentáneamente.

Es frecuente preguntarse si puedes emplear Defensa contra una acción de Superar. La respuesta rápida sería que no, ya que con Superar nadie está tratando de hacerte daño y el objetivo de esta acción es ese, evitar que tengas que marcar casillas de estrés y consecuencias. Pero si la circunstancia es tal que estás en medio de la acción de superar de alguien no dudes en decirlo. Si es relevante haz una tirada de defensa con la habilidad adecuada aunque no obtendrás ninguno de los efectos adicionales como impulsos, pero tampoco sufrirás ningún efecto negativo si fallas.

Estas son las acciones que podrás tomar y los resultados que pueden tener dichas acciones. Solo te queda por saber en que contexto tendrán lugar estas acciones.

- ◇ Si tienes **éxito** haces una cantidad de daño igual a los aumentos que obtengas. Eso hace que tu oponente tenga que superar ese daño asumiendo casillas de estrés o consecuencias. Si no puede asumirlas todas estará fuera de escena.
- ◇ Si tienes **éxito con estilo** funciona como un éxito normal pero tienes la opción de reducir en uno el daño para obtener un impulso a cambio.

Sin efectos duplicados

Habrás visto que algún efecto de Defender es el reflejo de Atacar. Por ejemplo al empatar dice que el oponente gana un impulso. Esto no significa que un atacante obtenga dos impulsos si empatara (uno por su ataque y otro por la defensa del oponente). Se trata del mismo efecto visto desde los dos puntos de vista.

Desafíos, Competiciones y Conflictos

La mayor parte de las veces una simple tirada será suficiente para decidir el curso de los acontecimientos. Una tirada de Superar de Atletismo te permitirá cruzar un río bravo, o una tirada de Montar te permitirá escapar a lomos de tu chocobo de los bandidos que trataban de darte alcance.

Una sola tirada puede determinar si tienes éxito en trepar una montaña que te llevará días recorrer o si esquivas un tronco que cae sobre ti, no existe un tiempo determinado para usar una acción ni es necesario describir en detalle todo el proceso de su uso. Aunque en ocasiones puede que necesites entrar en detalles y centrarse en la acción, dedicando más de una tirada a la resolución del problema, haciéndolo más dinámico y sorprendente.

Las escenas de lucha suelen encajar en esta forma de resolución, pero puedes hacer esto con cualquier situación que sea lo bastante importante en tu historia.

Existen tres formas de afrontar este tipo de situaciones:

- ◇ **Desafíos:** cuando uno o más personajes intenta conseguir algo dinámico o complicado.
- ◇ **Competiciones:** cuando dos o más personajes están compitiendo por una meta.
- ◇ **Conflictos:** cuando dos o más personajes están tratando de hacerse daño el uno al otro.

Desafíos

Se trata de una serie de acciones de Superar que empleas para resolver una situación especialmente compleja o dinámica.

Cada acción de Superar puede hacerse con una habilidad diferente para manejar una tarea o parte de la situación, usando el total de las acciones individuales para decidir el resultado.

Sabrás si es apropiado usar un desafío respondiendo a las siguientes preguntas.

- ◇ ¿Cada tarea por separado son algo que pueda generar tensión y drama por si solas? Si todas las tareas forman parte de la misma meta como “descifrar la escritura mágica”, “leer las runas” y “bloquear el flujo de energía” cuando estas desactivando un campo de contención Allagan entonces debería ser una misma acción de Superar en la que uses esos detalles para explicar que pasa si la tirada sale mal.
- ◇ ¿La situación requiere distintas habilidades para resolverse? Contener la horda garleana (combatiendo con habilidades de Clase) mientras preparáis la nave voladora para zarpar (mediante Pilotar) y accedéis a los controles de la puerta de la fortaleza (Conocimiento) para poder escapar de allí es una buena situación para plantear un Desafío.

Crear un desafío consiste en identificar las tareas individuales y tratar cada una como una tirada de Superar. A veces las tareas deben acometerse en un orden concreto, no hay problema con eso. Según las circunstancias un personaje puede hacer todas las tiradas o estas se reparten entre varios.

Si un jugador consigue un impulso en su tirada puede usarse en otra tirada del desafío si es justificable.

Sea como sea no decidas nada sobre la situación hasta tener todos los resultados puesto que te dará la libertad de ordenar las tiradas de la forma que tenga más sentido.

Con todos los resultados habrá que considerar los éxitos, fallos y costes de cada acción e interpretar como sigue la escena. Puede que el resultado os lleve a otro desafío, a una competición o incluso a un conflicto.

Los impulsos sin aprovechar del desafío podrían mantenerse el resto de la escena o para la siguiente si es que hay una conexión directa entre ellas.

Puedes intentar crear una ventaja durante un desafío para ayudarte a ti mismo o a otra persona. Esto no cuenta de cara a completar el desafío pero fallar la tirada podría generar un coste o problema que tenga un impacto negativo sobre las tareas.

Las ventajas pueden ser de mucha ayuda para completar las tareas pero no están exentas de riesgo.

Atacar en un desafío no es posible puesto que siempre te enfrentas a una oposición pasiva. Si estás en una situación en la que parece razonable atacar deberías iniciar un conflicto.

Competiciones

Se trata de una situación donde dos o más personajes tengan metas mutuamente excluyentes pero no intenten dañarse directamente.

Un pulso, carreras de chocobo o cualquier otra competición deportiva o un debate público son buenos ejemplos de competiciones.

Para plantear una competición responde a las siguientes preguntas.

- ◇ ¿Cuales son los bandos? ¿Está cada personaje en la competición por su cuenta o son grupos de personas enfrentados a otros grupos? Si tienes múltiples personajes en un bando tira por todos ellos usando las reglas de Trabajo en Equipo (pg. 98).
- ◇ ¿En que entorno transcurre? ¿Hay algún rasgo notable que quieras definir como un aspecto?
- ◇ ¿Como se enfrentan entre sí los participantes? ¿Tiran unos contra otros directamente (como en una carrera de velocidad) o tratan de superar algo (como en un circuito de obstáculos)?
- ◇ ¿Qué habilidades son apropiadas para la competición? ¿Tiran todos por la misma o varias son aplicables?

Ya puedes empezar. Una competición se sucede en una serie de intercambios, en los que cada participante puede hacer una tirada de habilidad para ver que tal le ha ido en esa ronda. Esta es básicamente una acción de Superar.

Los participantes entonces comparan sus resultados.

- ◇ Si tienes el resultado más alto ganas el intercambio. Si los participantes tiraban uno contra otro significa que has obtenido el resultado más alto en la escala. Si tirabas contra una dificultad fija significa que has obtenido más aumentos que el resto. Ganar el intercambio supone anotar una victoria (con algún contador o anotada en un papel) y describes como tomas la cabeza en la competición.
- ◇ Si tienes éxito con estilo y nadie más lo logra puedes anotar dos victorias.

◇ Si hay un empate por el resultado más alto nadie obtiene una victoria y un giro inesperado tiene lugar. Esto pueden ser muchas cosas según la situación (el terreno cambia, los parámetros de la competición se modifican, una variable imprevista aparece y afecta a todos los participantes...

◇ El primer participante en obtener tres victorias gana la competición.

Durante cualquier intercambio puedes intentar crear una ventaja antes de hacer tu tirada de competición. Si tomas como objetivo otro participante pueden defenderse normalmente. Si alguien puede interferir con tu intento ofrecerán oposición activa con normalidad.

Hacer esto conlleva un riesgo adicional. Fallar en crear una ventaja te hará perder tu tirada de competición lo que significa que no hay forma de que avances hacia la victoria en este intercambio. Si al menos empatas puedes tirar en la competición con normalidad.

Si estás dando un bonificador con las reglas de **Trabajo en Equipo** y fallas al crear una ventaja el personaje central no obtiene beneficio de tu ayuda en este intercambio.

Si alguien intenta atacar en una competición están haciendo daño directo y deja de ser una competición. Deberías dejar lo que estás haciendo e iniciar un conflicto.

Conflictos

Se trata de una situación en la que los personajes envueltos tienen intención y capacidad de hacerse daño los unos a los otros.

Un conflicto puede ser cualquier tipo de combate físico o mágico o un duro interrogatorio, un intento de persuasión o una pelea a voces con tu pareja.

Dependiendo de su naturaleza el conflicto puede causar un tipo de daño u otro. En uno físico sufres moratones, cortes y otras heridas. En uno mental sufres pérdidas de confianza y autoestima, pérdidas de compostura, tu credibilidad o traumas psicológicos.

Iniciar un conflicto requiere los siguientes pasos:

- ◇ Plantea la escena, describe el entorno donde sucede, crea los aspectos de situación necesarios.

rios y las zonas, establece sus participantes y de que lado están.

- ◇ Determina el orden de actuación.
- ◇ Comienza el primer intercambio:
 - ◇ En tu turno declara una acción y resuélvela.
 - ◇ En el turno de los demás defiéndete o responde a aquellas acciones que sea necesario.
 - ◇ Cuando todos hayan tenido su turno comienza un nuevo intercambio.

Sabrás que el conflicto ha terminado cuando todo el mundo en uno de los bandos haya sido vencido o se haya rendido.

Plantear la escena

El Dj y los jugadores deberían hablar un poco sobre la escena cuando empiece un conflicto. Puede hacerse muy fácilmente respondiendo a estas cuatro preguntas:

- ◇ ¿Quién está en el conflicto?
- ◇ ¿Dónde están situados?
- ◇ ¿Cuándo tiene lugar? ¿Tiene eso algún efecto?
- ◇ ¿Cómo es el entorno?

No necesitas ser exhaustivo con los detalles, no hacen falta medidas exactas de distancias ni nada así. Simplemente asegúrate de que todo el mundo tiene claro lo que sucede. El DJ usará esta información para crear aspectos de situación apropiadas para el escenario del conflicto.

Aspectos de situación

Las características más llamativas de la escena funcionarán bien como aspectos de situación especialmente si crees que alguien podrá usarlos a su favor de alguna forma vistosa. No hay que sobrecargarlas, piensa de tres a cinco cosas sobre el lugar y conviértelas en aspectos.

Algunas cosas interesantes incluyen:

- Cualquier cosa del ambiente, clima o iluminación** -oscura o poco iluminada, tormentoso, inquietante, cegador, etc.
- Cualquier cosa que pueda afectar o restringir el movimiento** -embarrado, resbaladizo, abrupto, etc.
- Cosas tras las que ocultarse** -vehículos, muebles, construcciones, etc.
- Cosas que puedas derribar, romper o usar como armas improvisadas** -estanterías, estatuas, etc.
- Cosas inflamables.**

A medida que la escena avance los jugadores pueden sugerir nuevas características del entorno que funcionen como aspectos. Si el DJ describe una

Conflictos de voluntad

En un conflicto mental no siempre tendrá sentido emplear zonas o aspectos de situación. No te sientas obligado a usarlos si no encajan.

zona como poco iluminada un personaje podría intentar que las sombras le sirvan de ayuda para una tirada de Sigilo incluso si no se había formalizado como un aspecto. Si lo que intenta requiere de su intervención para convertir en un aspecto para eso tienen la acción Crear una Ventaja.

Zonas

Si el lugar donde transcurre el conflicto es muy grande puede que te interese partirlo en distintas zonas para manejarlo mejor.

Una zona es una representación abstracta de un espacio físico. La mejor definición de zona es aquella que está lo bastante cerca para interactuar directamente con alguien (por ejemplo, acercarte y patearle el culo).

Un conflicto rara vez manejará más de un puñado de zonas. De dos a cuatro es suficiente casi siempre, salvo en conflictos realmente grandes.

No te compliques con ellas, si necesitas más de un post it para explicarlas es que te estás pasando.

Algunas ideas:

- Si es tan grande como una casa casi seguro que puedes dividirla en dos o más zonas** -una catedral o el aparcamiento de un centro comercial.
- Si hay escaleras, vallas o un muro deberías dividirlo en zonas.**
- Por debajo de X y por encima de X pueden ser distintas zonas**, sobre todo si cambiar entre ellas requiere hacer algo.

Y no olvides considerar si algún aspecto de situación puede ser impedimento para cambiar de zona.

Establecer bandos

Es importante saber el objetivo de todo el mundo en un conflicto antes de empezar. La gente pelea por algo, y si están dispuestos a hacerte daño es por algo importante.

Lo normal es tener a todos los PJs en un bando enfrentándose a los PNJ en otro bando. Aunque no tiene que ser así siempre.

FORZEAS FATE

Aseguraos de estar todos de acuerdo en lo que quiere cada bando, en que lado está cada uno y donde están situados cuando el conflicto comience.

Orden de actuación

El orden de actuación en un conflicto depende de las habilidades del personaje. En un conflicto físico, como un combate, comparas la habilidad de Alerta con los otros participantes.

En un conflicto de Voluntad se compara la habilidad de Empatía.

Quien tenga el valor más alto va en primer lugar y se sigue en orden descendente. Si hay un empate se comparan las habilidades secundarias o terciarias.

Habilidades para el Orden de actuación

Conflicto físico	Conflicto mental
Alerta	Empatía
Atletismo	Encanto
Clase (Discípulo de la Guerra)	Voluntad

Para hacerlo simple el DJ puede escoger al mejor de los PNJs para determinar el turno de todo su bando.

Intercambio

Los intercambios en un conflicto son un poco más complicados que en una competición. Cada personaje tiene un turno para realizar una acción, el DJ tiene uno para cada PNJ en el conflicto.

En muchas ocasiones os dedicareis a atacar a otro personaje o a crear una ventaja en vuestro turno ya que ese es el foco de un conflicto.

Si necesitas moverte entre zonas puede que tengas que usar Superar si algo te impide moverte libremente.

Sea como sea en tu turno solo podrás hacer una tirada de habilidad salvo que te estés defendiendo (lo que puedes hacer tantas veces como sea necesario) o que algún talento o proeza te permita saltarte esta regla bajo alguna condición.

Puedes usar Defender para proteger a otros siempre que estén adyacentes a ti y puedas interponerte entre él y su enemigo y que sufras los efectos de una tirada fallida.

Defensa Total

Si lo deseas puedes no actuar un turno y concentrarte en defenderte. No puedes hacer ninguna acción salvo defenderte pero todas tus defensas durante el intercambio obtienen un +2.

Recobrar el aliento

Un personaje puede tomarse un respiro y no participar activamente en el intercambio. El personaje solo puede defenderse este intercambio pero puede desmarcar su casilla de Técnica o Mana más baja.

Moverse entre zonas

Cambiar de zona en un terreno despejado y sin obstáculos puede hacerse sin necesidad de ninguna tirada.

En circunstancias normales un personaje puede moverse una zona además de la acción que quiera hacer absorbiendo un punto de estrés de Técnica.

Puedes decidir usar tu acción para moverte y así no tener que absorber con Técnica. Si deseas moverte más de una zona tendrás que absorber tantos puntos de estrés como zonas adicionales decidas moverte.

Si te mueves más de una zona o hay algo que obstaculice el movimiento además de lo ya mencionado tendrás que superar una tirada apropiada (Atletismo probablemente, pero puede ser otra). A más zonas te muevas mayor debería ser la dificultad.

Si fallas la tirada no podrías moverte, si empatas te moverás pero el oponente conseguirá una ventaja temporal. Un éxito te dejará moverse sin trabas mientras que un éxito con estilo te permitirá obtener un impulso o reducir el estrés de Técnica que debes absorber en un punto.

Atacando

Un ataque exitoso hace un daño equivalente a sus aumentos. Si tienes tres aumentos harás un daño de tres puntos.

Si recibes un golpe hay dos resultados posibles: absorbes el daño y sigues en el combate o eres derrotado.

Hay dos opciones para absorber daño y seguir combatiendo. Puedes tachar casillas de estrés (normalmente de Salud en los conflictos físicos y de Voluntad en los mentales). O puedes aceptar consecuencias.

También puedes aceptar la derrota antes de ser vencido para mantener cierto control sobre lo que le sucede a tu personaje.

Estrés

La mejor forma de comprender el estrés es verlo como una representación de las múltiples razones por las que evitaste un golpe de lleno. Puede que cedas terreno justo a tiempo, que parezca grave pero solo es un arañazo, o que estés agotado de saltar de aquí para allá evitando el golpe en el último segundo. A nivel mental puede que apenas hayas podido ignorar ese insulto o apaciguar una respuesta instintiva.

Las casillas de estrés representan una pérdida de oportunidades pues vas perdiendo salvaciones de último instante cada vez que tachas una.

En tu hoja de personaje tienes varios marcadores de estrés, cada uno de ellos con casillas marcadas

con un valor distinto. Por defecto todos los personajes tienen casillas de 1 y 2 puntos. El marcador de Voluntad depende de las habilidades de Firmeza y Empatía, mientras que el resto se ven modificadas por las Clases y el Equipamiento, como se explica en **Marcadores de Estrés** en la página 17 correspondiente a la **Creación de personaje**.

Cuando recibes daño y quieres convertirlo en estrés debes tachar una casilla con un valor igual o superior al daño recibido. Si la casilla exacta está marcada tendrás que usar la inmediatamente superior. Solo puedes marcar una casilla por cada impacto, no puedes combinar varias de ellas para absorber todo el daño, pero sí puedes usar casillas de estrés y consecuencias en conjunto.

Si no hubiera una casilla disponible tendrás que aceptar una consecuencia. Si eso no fuera posible estarías vencido.



Después de un conflicto, tras un breve descanso cualquier casilla de estrés marcada se borra y queda disponible para ser usada de nuevo.

Cuatro marcadores de Estrés

En EORZEA'S FATE cada personaje dispone de 4 marcadores de estrés. Mientras que dos de ellos están orientados a absorber el daño recibido en conflictos como has leído antes otros tienen funciones algo diferentes.

Los marcadores de Salud y Voluntad pueden absorber daño físico y mental respectivamente.

Los marcadores de Mana y Técnica, aunque pueden absorber daño de ataques que lo indiquen de forma explícita, tienen como principal objetivo reflejar el agotamiento de las capacidades más poderosas de los personajes.

Muchos de los Talentos y Proezas de Clase exigen que el personaje absorba estrés en estos marcadores para poder usarlos. Asimismo algunas maniobras comunes imponen este requisito.

Estos marcadores a pesar de sus especiales características siguen las mismas reglas de Estrés que ya has visto en el apartado anterior.

Mana es un marcador que limita las capacidades de los Discípulos de la Magia, sin el cual no podrán acceder a su aether para realizar conjuros.

Técnica es un marcador que limita el uso de maniobras físicas y el esfuerzo atlético de todos los personajes, pero especialmente de los Discípulos de la Guerra.

Consecuencias

La otra forma de mitigar el daño recibido es mediante las consecuencias. Estas representan heridas o efectos más graves y duraderas que el estrés y, a diferencia de estas, seguirán incordiando al personaje tras el conflicto.

Las consecuencias pueden ser leves, moderadas o graves. Cada una tiene un valor diferente en aumentos: 2, 4 o 6, respectivamente.

Cada personaje puede tener una sola consecuencia de cada nivel de gravedad, sin importar si las ha adquirido en un conflicto físico, mental o por cualquier otro medio.

Al absorber daño mediante consecuencias restas el valor de esta a los aumentos de daño, de modo que el daño restante puede asumirse mediante una casilla de estrés o con más consecuencias si aún dispones de ellas.

La contrapartida negativa es que las consecuencias que anotes son a su vez aspectos que representan como perdura el daño recibido. Quién haya provocado la aparición de la consecuencia obtiene una invocación gratuita y el aspecto durará hasta que sea sanada o eliminada.

Mientras permenezca activa se comportan como cualquier otro aspecto salvo que al ser tan negativo es mucho más probable que se use en contra suya.

Recuperarse de las consecuencias

Esto requiere dos cosas: tener éxito en una acción que justifique dicha recuperación y esperar una cantidad de tiempo apropiada para se cure.

La acción será de Superar, y la oposición equivale al valor de aumentos de la consecuencia que tomaste (+2 para Leve, +4 para Moderada y +6 para Grave).

Si son heridas físicas la acción será tratamiento médico, primeros auxilios o magia sanadora. Para consecuencias mentales la acción puede ser terapia, ser aconsejado, o simplemente una noche de diversión con los amigos.

Intentar recuperarse a uno mismo incrementa en dos la dificultad.

Las circunstancias para recuperar consecuencias deben ser las adecuadas, sin distracciones ni tensión para poder realizar la tirada. El DJ tendrá siempre la última palabra al respecto.

Si la tirada tiene éxito la consecuencia puede ser renombrada para mostrar que ha sido tratada. Por ejemplo una "Pierna rota" puede ser una "Pierna entablillada".

Esto no libera la casilla de la consecuencia pero inicia la recuperación y cambia la forma en que el aspecto puede ser invocado. No importa si cambias el nombre o no, a veces ni siquiera tendrá sentido hacerlo, marca de algún modo que ha sido tratada, con una cruz o cualquier otra cosa.

Ahora toca esperar.

Una consecuencia leve necesita de una escena para desaparecer. Pasado este tiempo puedes borrarla y liberar la casilla.

Una consecuencia moderada hace falta esperar una sesión completa tras la cual desaparecerá.

Una consecuencia grave requerirá de una aventura completa para recuperarse.

Los Conjuradores tienen a su disposición capacidades sanadoras que pueden permitir a un grupo recuperarse más rápido de sus consecuencias.

Consecuencia Extrema

Además de las consecuencias que ya conoces los PJs tienen una forma, un último recurso, de permanecer en la lucha. Pueden tomar la llamada consecuencia extrema. Esto solo puede hacerse una sola vez entre hitos relevantes (más adelante explicaremos esto).

Una consecuencia extrema absorbe 8 aumentos de daño pero el coste es muy alto, pues debes reemplazar uno de tus aspectos (salvo el Arquetipo) con la consecuencia extrema. Se trata de algo tan grave que cambia drásticamente y literalmente quien eres.

Es imposible recuperarse de una consecuencia así, no hay tratamiento o hechicería que pueda recuperarla.

Una vez alcances el próximo hito relevante podrás renombrarla para simbolizar que ya has dejado de ser vulnerable a sus peores efectos, pero no puedes volver a colocar un antiguo aspecto. La consecuencia te ha cambiado para siempre y debes tratarla de ese modo.

Rendirse

Cuando todo falla puedes darte por vencido. Ya sea porque te preocupa como absorber el siguiente golpe o porque crees que seguir luchando no merece la pena el riesgo puedes interrumpir cualquier acción en cualquier momento antes de tirar para declarar que te rindes.

Es importante hacerlo antes de tirar, una vez los dados ruedan la suerte está echada y habrá que asumir el resultado en forma de estrés, consecuencias o ser derrotado.

Rendirse le da al oponente u oponentes lo que querían, estarás fuera del conflicto. Pero al menos consigues un punto de destino por rendirte y un punto adicional por cada consecuencia que hayas sufrido

en el conflicto. Estos puntos podrán usarse una vez termine el conflicto.

Además puedes evitar la peor parte de tu destino. Sí, has perdido, y la narración tiene que reflejar tu derrota, no puedes usar este privilegio para arrancarle la victoria a tu oponente, lo que narres tiene que ser aceptado por toda la mesa.

Esto puede suponer la diferencia entre ser dado por muerto por error a acabar apresado, cubierto de cadenas y sin tus pertenencias. El tipo de cosas que podrían pasarte si eres derrotado.

Derrotado

Ser vencido, derrotado o como prefieras llamarlo se produce cuando no puedes usar tus casillas de estrés o de consecuencias para reducir el daño de un ataque a cero.

No podrás seguir actuando en la escena y quien te haya derrotado puede narrar como sucede y lo que te ocurre tras el conflicto. Por supuesto tiene que encajar con el conflicto (no pueden decir que mueres en un conflicto mental de pura vergüenza) pero le da mucho poder sobre el personaje sin que este pueda hacer nada.

Muerte

Seguramente estás pensando que nada le impide a quien te derrote decir que tu personaje muere. En un conflicto físico, con esas hachas, espadas y conjuros letales volando por ahí no sería nada raro, de hecho, sería de lo más apropiado.

En la práctica, puede ser discutible, y dependerá del tipo de grupo con el que estés jugando y el estilo de partida que estéis buscando.

Hay gente a la que le gusta que la muerte de los personajes sea una posibilidad y vuela sobre la cabeza de los jugadores, manteniéndolos atentos y en tensión. Si los dados la dictan se asume, punto.

Esto tampoco significa que en cada combate los enemigos quieran matar a todos los personajes, puede que esos bandidos no quieran mancharse las manos con sangre, solo robar al mercader, al fin y al cabo, a los asesinos la justicia los persigue con mucho más empeño.

Otros consideran que estas muertes estropean la diversión al perder un personaje al que han dedicado muchas horas de juego solo porque alguien gastó todos sus puntos de Destino en una tirada bastante desafortunada (bueno, no para el atacante).

Para este tipo de grupos la muerte de los PJs tiene que tener un peso narrativo y un sentido dramático apropiado.

La aproximación que tomes tan solo depende de la decisión de cada grupo de juego, aunque las reglas de FATE tienden a favorecer más el segundo modo de actuar. Pero no dejes que eso tome la decisión por ti. En esta versión del juego hay muchas mecánicas para hacer los conflictos físicos más tácticos, con más estrés de Salud y con más opciones de sanación que el sistema base. Las muertes fortuitas por malas tiradas deberían ser menos probables.

Otras acciones en un conflicto

Durante un conflicto se pueden hacer muchas cosas además de combatir. Es posible que tengas que finalizar un ritual mágico, romper una puerta para abrirte paso o encontrar un cristal cargado de poder entre los escombros del lugar mientras te llueven conjuros y mandobles.

El DJ enfrentará al personaje a un desafío modificado donde el PJ tendrá que defenderse de cualquier ataque o intento de crear una ventaja sobre él para poder tirar en su desafío.

Las acciones menores o sin importancia no suelen necesitar tiempo adicional o tiradas. Desenfundar antes de lanzarte al combate, gritar una frase antes de tratar de derribar la puerta, echar un vistazo a la habitación antes de saltar sobre la mesa... no hace falta aplicar ninguna regla de acciones a eso. Si no hay una oposición importante sencillamente deja que lo hagan.

Cambiar armamento de Clase

Un personaje no necesita gastar acciones adicionales para comenzar un conflicto combatiendo con la Clase que desee pero si alguien quiere cambiar su armamento de clase para, digamos, dejar su pesada hacha de combate y sacar un cetro de taumaturgo para conjurar llamas abrasadoras necesitará tomarse algo de tiempo para ello. No solo está soltando un arma para coger otra sino que está concentrándose en un estilo de combate y unas capacidades muy diferentes.

Comenzar a usar una nueva clase aplica un penalizador de -1 a la primera acción que haga con la nueva clase. No hay ninguna otra restricción al respecto en cuanto a las clases que un personaje puede usar o las veces que puede cambiar durante un conflicto.

Quizás algún jugador tenga la idea de crear una proeza que le permita usar sus capacidades de clase cruzadas sin este penalizador. La verdad es que parece un coste más que razonable para ello, incluso algo caro, así que no dudes en darle alguna ventaja adicional, como obtener un bono o un impulso la primera vez que utilice esta proeza en un conflicto.

Finalizar un conflicto

La circunstancia más habitual para acabar un conflicto es que todos los miembros de un bando hayan sido derrotados.

Una vez el conflicto termina el DJ puede conceder todos los puntos de Destino que se hayan ganado por las rendiciones.

Los jugadores ganan puntos de destino por las invocaciones sufridas por sus aspectos, borran las casillas de estrés marcadas y toman nota de las consecuencias sufridas.

Trabajo en Equipo

Los personajes pueden colaborar entre ellos para llevar a cabo una acción. Existen dos métodos para llevar esto a cabo: combinar habilidades, cuando todos emplean el mismo tipo de esfuerzo en una acción (como una tirada de Atletismo para trepar por un muro) y acumulación de ventajas, para cuando el grupo está apoyando a una sola persona a obtener su objetivo (como crear múltiples distracciones para que alguien pueda colarse con Sigilo entre las líneas enemigas).

Al combinar habilidades se comprueba quien tiene el valor de habilidad más alto, que lidera la acción. El resto de participantes que al menos tengan Normal (+1) en la misma habilidad suman +1 al líder, que será el único en tirar.

Si fallas una tirada de habilidades combinadas todos los participantes comparten los costes potenciales. Todos tendrás que tomar consecuencias o lo que sea que afecte a uno afecta al resto. También puede haber un coste único pero que afecte a todos al tiempo.

Al acumular ventajas cada persona realiza una acción de crear una ventaja de la forma usual, y conceden cualquier invocación gratuita que consigan a un mismo personaje.

Recuerda que múltiples invocaciones gratuitas de un mismo aspecto puede acumularse.

Estados

El resultado de los conflictos y otras formas de daño suelen ser, casi siempre, estrés o consecuencias, como ya has leído. Pero existe un tercer elemento que afecta a la situación del personaje de un modo ligeramente distinto.

Los *estados* son efectos predefinidos por los que un personaje o criatura puede verse afectado. Cuando hablamos de estados adversos podría decirse que su seriedad es más leve que las consecuencias pero un poco más serios que simples puntos de estrés.

Otra diferencia de los estados es que estos pueden ser beneficiosos para el que está siendo afectado.

Los estados tienen efectos leves, en general, su nivel de persistencia es similar al de los aspectos temporales, y en la mayoría de situaciones puedes considerarlos como tales.

Los Discípulos de la Magia pueden colocar estados mágicos sobre los enemigos o aliados, mientras que los Discípulos de la Guerra pueden provocar estados mediante maniobras de combate (usado su Clase para Crear una ventaja).

Duración de un estado

Ningún estado dura más allá del conflicto o escena durante el que han sido generados. Estas condiciones o situaciones son pasajeras por naturaleza. Algunos de ellos pueden ser eliminados incluso antes, mediante una maniobra opuesta o un conjuro.

Anatomía de un estado

Origen: La mayoría de los estados son de origen mágico o se crean mediante una maniobra de combate. En algunos casos se indica "Otros" pues pueden producirse mediante otras habilidades o fuera de un conflicto. Algunos estados son exclusivos de una proeza de clase, indicando expresamente de cual se trata.

Tipo: Los estados pueden ser Adversos o Favorables. Aunque algunos pueden tener un poco de cada están marcados con un solo tipo, en base a su principal efecto o al peso global de todos ellos.

Efecto: Indica las consecuencias de verse afectado por el efecto. En algunos casos es mecánico, como un bonificador o un negativo, pero en otros es meramente narrativo, en cuyo caso los estados se comportan como aspectos temporales normales.

Duración: Si el estado tiene una duración especial se indica en esta sección. De otro modo aplicarán la duración habitual especificada en la sección **Duración de un estado**.



Lista de Estados

Aero

Origen: mágico

Tipo: Adverso

Efecto: El flujo de aire permanece, haciendo un punto de daño adicional cada turno.

Duración: Un número de turnos equivalente a la Clase que lo generó.

Atrapado

Origen: mágico, maniobra de combate

Tipo: Adverso

Efecto: El objetivo ve limitado su movimiento. No podrá cambiar de zona ni realizar ninguna acción que no sea tratar de liberarse.

Duración: La maniobra dura hasta que el atrapado se libera o su atacante decide liberarlo. El atacante se ve obstaculizado (+2) mientras atrapa a alguien (salvo que tenga una proeza que lo evite). El conjuro dura un número de turnos equivalente a la Clase que lo generó.

Aturdido

Origen: maniobra de combate

Tipo: Adverso

Efecto: Solo puedes ejecutar acciones de Defensa.

Duración: Un turno por cada aumento de la maniobra de combate que provocó la condición.

Cegado

Origen: mágico, maniobra de combate, otros

Tipo: Adverso

Efecto: pierdes la visión temporalmente. Cualquier acción que realices será penalizada con -2. Además de este efecto mecánico tiene todas las trabas lógicas de no poder ver.

Duración: Tantos turnos como aumentos lograra la maniobra que provocó la condición. Si se trata de una condición mágica dura un número de turnos equivalente a la Clase que lo generó. Puede eliminarse con una acción de Superar apropiada.

Confundido

Origen: mágico

Tipo: Adverso

Efecto: No distingues amigos de enemigos. Tu siguiente objetivo en un conflicto físico se determina al azar. En otras situaciones quien sufre esta condición se quedará sin actuar mientras dure, o se comportará de forma errática.

Duración: Tantos turnos como aumentos lograse el conjuro. Fuera de un conflicto durará una escena o hasta que sea cancelado con una tirada de Superar apropiada.

Debilitado

Origen: mágico, maniobra de combate, otros

Tipo: Adverso

Efecto: Cualquier acción que realices será penalizada con -2.

Duración: Tantos turnos como aumentos lograra la maniobra que provocó la condición. Si se trata de una condición mágica dura un número de turnos equivalente a la Clase que lo generó. Puede eliminarse con una acción de Superar apropiada.

Derribado

Origen: mágico, maniobra de combate

Tipo: Adverso

Efecto: Cualquier acción que realice se ve penalizada en -2.

Duración: Hasta que se ponga en pie con una acción de movimiento equivalente a cambiar de zona. Puede hacerse como parte de un movimiento mayor que implique ponerse en pie y moverse a otra zona según las reglas habituales.

En retaguardia

Origen: maniobra de combate

Tipo: Favorable

Efecto: Permite ejecutar proezas que tengan como requisito estar en retaguardia del oponente. Puede ser invocado como un aspecto temporal.

Duración: Si te mueves de zona o atacas a un oponente distinto. Si es invocada como un aspecto. Con una tirada de superar con una habilidad adecuada contra maniobras de combate.

Envenenado

Origen: mágico, maniobra de combate, otro

Tipo: Adverso

Efecto: Causa un punto de daño por turno.

Duración: Tantos turnos como daño inicial causase el ataque.

Flanqueando

Origen: maniobra de combate

Tipo: Favorable

Efecto: Permite ejecutar proezas que tengan como requisito estar flanqueando al oponente. Puede ser invocado como un aspecto temporal.

Duración: Si te mueves de zona o atacas a un oponente distinto. Si es invocada como un aspecto. Con una tirada de superar con una habilidad adecuada contra maniobras de combate.

Miasma

Origen: mágico

Tipo: Adverso

Efecto: La miasma mágica impone una intensa debilidad al objetivo. Todos sus ataques exitosos reducen su daño en un punto.

Duración: Un número de turnos igual al valor de la Clase que lo generó. Puede eliminarse con una acción de Superar apropiada.

Miedo

Origen: mágico, otro

Tipo: Adverso

Efecto: El objetivo sufre un -1 a sus acciones ofensivas a causa del terror. Si sufre daño debería plantearse huir, aunque su efecto es principalmente narrativo. El miedo como consecuencia de intimidación u otros factores probablemente debería ser manejado como parte de un conflicto mental o una consecuencia de este. La condición debería reservarse como un efecto mágico para conflictos.

Duración: Un número de turnos igual al valor de la Clase que lo generó. Puede eliminarse con una acción de Superar apropiada.

Oculto

Origen: mágico, maniobra de combate, otro

Tipo: Favorable

Efecto: No puedes ser objetivo de ninguna acción de atacar. Una acción que afecte a toda una zona (como una explosión o un hechizos de zona) si que alcanza a alguien oculto.

Duración: El efecto cesa si realiza un ataque, sufre daño o un oponente superar una tirada de Alerta enfrenta a su Sigilo.

Pesado

Origen: mágico, otros

Tipo: Adverso

Efecto: El coste de estrés para moverse entre zonas aumenta en un punto. Además su habilidad para determinar el orden en el conflicto se considera un punto menor.

Duración: Un número de turnos igual al valor de la Clase que lo generó. Puede eliminarse con una acción de Superar apropiada. Si se produce por estar sobrecargado no desaparecerá hasta que reduzca la carga de su inventario.

Protegido

Origen: mágico

Tipo: Favorable

Efecto: El objetivo está escudado por la magia, obteniendo un bonificador de +1 a todas sus tiradas de Defensa.

Duración: Un número de turnos equivalente a la Clase o habilidad que lo generó.

Silenciado

Origen: mágico, maniobra de combate

Tipo: Adverso

Efecto: No puede habla ni utilizar ninguna acción mágica.

Duración: La maniobra de combate dura tantos turnos como aumentos obtuvo el ataque. El conjuro dura un número de turnos igual al valor de la Clase que lo generó. Puede eliminarse con una acción de Superar apropiada.

Vigorizado

Origen: Proeza

Tipo: Favorable

Efecto: Durante el resto del conflicto los movimientos entre zonas reducen su coste de estrés en un punto (mínimo de cero). El objetivo no puede *Recobrar el aliento* mientras esté afectado por esta condición.

Duración: Hasta el final del conflicto.

Estados, consecuencias y condiciones

No es difícil darse cuenta de que los Estados se meten en el camino de los aspectos temporales que se pueden crear con las reglas de Crear una ventaja durante un combate así como en las Consecuencias para absorber estrés (o las condiciones que aparecen en el Fate System Toolkit).

En efecto los Estados no son otra cosa que aplicaciones muy concretas y regladas de ventajas obtenidas en combate, o consecuencias de duración muy limitada.

Si esta mecanización se interpone en vuestro estilo de juego podéis obviarlos libremente, pero ten en cuenta que algunas Clases, como los Arcanistas, se benefician enormemente de su existencia. Sin ellos Bio debería especificar el efecto de estar *Envenado* y *Perdición* referirse a los aspectos temporales negativos que le afecten o simplemente especificar un daño adicional. Vigorizar seguiría aplicando los mismos efectos aquí descritos en Vigorizado.

Por otro lado los Estados son una guía de opciones que puede ser de ayuda en momentos menos inspirados, y sobre todo, ayudan a definir el tono y los límites de la magia y el combate de la ambientación.

Hechicería

Nociones mágicas

En Eorzea existen muchas formas de dominar el aether y las fuerzas mágicas. Cada una de ellas se fundamenta en elementos diferentes, ya sean formulas matemáticas y astrológicas, la colaboración de los elementales o la sincronización espiritual con los elementos, pero a efectos prácticos todas las formas de acceder a la hechicería producen efectos similares con pequeñas peculiaridades.

Cada Clase otorga capacidades únicas y diferentes que representan esas distintas filosofías y técnicas de dominar la magia, pero todas ellas otorgan un puñado de características comunes.

Un discípulo de la Magia, sea cual sea su Clase, puede emplear su capacidad de Clase para utilizar la magia en rituales o construcciones mágicas, o para estudiar los rituales o constructos de otros hechiceros. Esta capacidad debe pagarse con puntos de Destino, invocando su Clase como un aspecto.

Rituales

Los rituales son conjuros elaborados cuyos efectos pueden ser permanentes o de muy larga duración, ligados a una amplia preparación, materiales y que pueden realizarse de forma colaborativa entre varios hechiceros, habitualmente de una misma.

No existe una lista concreta de posibles rituales. Mientras os parezca un efecto mágico razonable será posible lograrlo siempre que se ciña a las limitaciones habituales de la magia.

Construcciones mágicas

Muchos hechiceros han elevado construcciones de caracter evidentemente mágico en Eorzea. La Torre de Cristal es uno de los más poderosos construidos, diseñado por el Imperio Allagan para dominar el poder del sol, siendo una fuente de energía mágica que propició la grandeza del imperio durante siglos.

Otros constructos son más modestos y sus poderes más moderados. A efectos prácticos funcionan de un modo muy similar a los rituales, pero

requieren de la elaboración física de un elemento que sustente el conjuro. Esto incluye edificaciones que cumplen una función mágica o criaturas autónomas, como los golems. De nuevo, no existe una lista cerrada y es labor de la mesa decidir que es apropiado mientras se ciña a las limitaciones de la magia establecidas.

Atacar y defenderse con la magia

Un discípulo de la Magia puede emplear su capacidad de Clase para combatir. En los detalles de cada Clase puedes encontrar su alcance a distancia y limitaciones defensivas de cada una de ellas.

Cada Clase emplea distintos conjuros básicos de ataque y defensa que no han sido concretados en las reglas. Es innecesario precisar que el ataque de un Arcanista es una Ruina o que el Taumaturgo lanza Fuego o Hielo contra sus oponentes a nivel mecánico, eso queda totalmente abierto a la interpretación de cada combate, del mismo modo que no hace falta especificar las estocadas que asesta un Gladiador.

Los efectos de sus ataques siguen las mismas reglas que cualquier otra Clase para impactar y hacer daño, solo cambia la fuente del mismo.

Campos de contención

Los campos de contención son un constructo muy concreto que puede encontrarse con frecuencia en Eorzea y las ruinas Allagan o de diversas civilizaciones. Los campos pueden ser elementales, pero no están obligados a serlo, algunos están forjados con aether puro. Además de ser alimentados por la energía de los cristales estos campos suelen requerir un soporte físico que los mantenga, un circulo de escritura mágica, pilares donde colocar los cristales y los elementos mágicos, etc. Sea cual sea, requieren un soporte físico que delimite el alcance del campo. Por ejemplo, es posible delimitar un circulo mágico en el suelo que lo defina o marcar el contorno de una puerta sellándola, pero es imposible generar un campo de contención estable en mitad de la nada.

- ◇ Establecer un **campo de contención menor** (puerta o ventana, cualquier espacio pequeño) requiere una **tirada de +3 o superior**.
- ◇ Un **campo de contención mayor** (que ocupe una habitación o una pequeña casa) requiere una **tirada de +5 o superior**.
- ◇ Un **campo de contención supremo** (una mansión, unas cuantas calles de una ciudad) requiere una **tirada de +7 o superior**.

Por encima de este tamaño el coste y la dificultad debería dispararse de forma desproporcionada. Si alguien intenta algo mayor no deberías pedir una dificultad menor a +10.

Obviamente un campo de contención de gran tamaño será más fácil de establecer si varios hechiceros trabajan en equipo (pg. 98).

Un campo de contención es virtualmente impenetrable por medios mundanos. La única posibilidad es hallar el mecanismo de apertura predeterminado que se haya definido o forzar la entrada mediante poder en estado puro, lo cual es peligroso y muy difícil. Sobrecargar de este modo un campo de contención requiere una tirada igual a la dificultad de crearlo más la habilidad de Clase que tenía su creador cuando lo alzó.

Por supuesto este tipo de acciones mágicas requieren un punto de Destino, como se indica en la capacidad única de los discípulos de la Magia, además del coste de crear las estructuras y los cristales necesarios, que debería aumentar de forma exponencial según el tamaño.

Limitaciones de la magia

La magia en Eorzea, más allá de su aplicación bélica se encuentra muy poco detallada, pero sus capacidades parecen estar bastante definidas.

La primera limitación es que todos los rituales y construcciones necesitan una cantidad proporcional a la potencia del conjuro en cristales de aether. Estos cristales aparecen en estado natural pero su calidad puede variar mucho. Pueden condensarse y refinarse para obtener versiones mejoradas por artesanos expertos. Estos cristales son costosos y adquirirlos en la cantidad adecuada podría ser una aventura en si misma.

La segunda limitación es que muchos de las aplicaciones rituales o de constructos dependen de podede-

res elementales. Por ejemplo, los barcos voladores aplican magia de viento para su funcionamiento.

Aetheritos

Este tipo de gigantesco cristal será lo primero que llame la atención de cualquier recién llegado a una de las grandes ciudades de Eorzea, aunque también puede encontrarse en diversos enclaves en las distintas regiones.

Los aetheritos actúan como balizas mágicas de gran alcance. Los eruditos y estudiosos de la magia no se han puesto de acuerdo en determinar su alcance con exactitud pero este es enorme, pudiendo actuar a cientos de kilómetros como señal de retorno para un transporte de emergencia.

La importancia de estos cristales es enorme, de ahí que las ciudades estado se esfuercen en reconstruir la red de aetheritos que resultó gravemente dañada durante el Cataclismo.

Mediante esta red una persona puede transportarse de una ciudad estado a otra en segundos. Por supuesto este tipo de transporte tiene sus limitaciones, o de otro modo la sociedad Eorzeana hace tiempo que habría renunciado a hollar los peligrosos senderos poblados por bestias y bandidos.

Teoría del flujo aetherico

Para viajar o retornar a un aetherito el viajero debe desligar su alma, mente y cuerpo. Una vez desligados estos se descomponen en partículas de aether que son transportadas por los flujos aethericos del planeta a la velocidad de un parpadeo.

Salir de la corriente aetherica, no obstante, tiene ciertos requisitos, que han condicionado el diseño de las ciudades y la creación de estas redes de cristales. Un individuo no puede abandonar la corriente en cualquier parte de su flujo, sino que necesita de un punto con suficiente "peso" aetherico, de otro modo el lugar carece de la "gravedad" necesaria para permitirle detenerse y volver a ligar los tres elementos que componen a un individuo. De carecer de estos nexos el individuo quedaría permanentemente atrapado en la corriente.

Los cristales actuan como focos del aether en las corrientes, permitiendo que actuen como balizas, puntos aethericos de gran potencia que atraen a las partículas hacia ellos, impidiendo que la gente se pierda en las grandes corrientes y proporcionando un lugar con suficiente "masa" aetherica para detenerse y recrear su presencia física en el mundo.

EORZEAS FATE

A efectos prácticos, es imposible viajar por estos medios si no existe una red de aetheritos que establezca una serie de destinos prefijados.

La situación es aún más complicada, ya que no esta atracción que ejercen los aetheritos no es universal, como sucede con la gravedad y otras fuerzas del universo. A pesar de que los aetheritos están creados para actuar como balizas, emitiendo una señal distinguible y actuando como nexo de fuerzas, esta señal debe ser conocida de antemano para poder tratar de viajar hasta ella.

A este proceso se le llama *armonización*. Una persona puede haber armonizado con un número virtualmente infinito de aetheritos, siendo capaz de trasladarse a cualquiera de ellos mientras sea capaz de evocar en su interior la armonía apropiada. Esto es, mientras tenga un recuerdo claro de esta.

Transporte y retorno

A efectos de viajar hacia un aetherito en Eorzea se manejan dos conceptos bien diferenciados.

Un transporte es un viaje voluntario hacia un aetherito, el viajero debe visualizar la armonía del cristal deseado, desligar los tres elementos de su ser y lanzarse al flujo aetherico de la zona, dejando que la armonía de su interior le conduzca a la baliza deseada.

Un retorno es un viaje "inesperado", "forzado" o "de emergencia". El retorno puede venir de un deseo propio o ser forzado por circunstancias externas, pero en cualquier caso no implica una decisión consciente del destino, sino que el individuo salta o es lanzado a la corriente dejando que su actual armonía le empuje hacia la baliza apropiada.

La armonía "actual" de una persona suele ser la del último aetherito con el que haya *armonizado*, pero puede ser otra distinta. Algunos aventureros o expertos viajeros han desarrollado la capacidad de ligar su armonía de una forma especialmente duradera a un único aetherito. A esto se le conoce por "convertirlo en su hogar". Este proceso en ocasiones se da de forma natural cuando una persona tiene su hogar en un lugar y su armonía naturalmente queda ligada a ese cristal en concreto, pero muy habitualmente es un acto consciente del viajero, que fuerza a su armonía natural a adaptarse al cristal de su elección.

Lazo espiritual

La principal limitación que supone el viaje a través de las corrientes aethericas es el transporte de objetos que el viajero porta consigo.

Al descubrirse la posibilidad de viajar por el flujo aetherico los primeros eorzeanos vieron con emoción la posibilidad de crear rutas comerciales que estarían libres de los peligros de los caminos. Ni bandidos ni accidentes o bestias salvajes podrían atentar contra los bienes transportados mediante este sistema. Pero sus intenciones se vieron rápidamente frustradas. Los objetos no son susceptibles de ser trasladados en si mismos, su aether no es capaz de armonizar con los aetheritos por ningún medio conocido hasta el momento de modo que ninguna fórmula ritual de conjurar un transporte ha funcionado con ellos. Además en algunos casos el alto valor en cristales que podrían alcanzar estos rituales los haría seguramente inviables comercialmente hablando. Dada esta limitación el tratar de transportar una gran cantidad de objetos en una mochila o cesta surgió de forma natural, pero los resultados no fueron mucho mejores. Estas mercancías cargadas no eran arrastradas al flujo con la persona que se transportaba. ¿Qué marcaba el límite entre lo que un ser vivo llevaba consigo en estos viajes? Las personas se transportaban con ropas y armas, y a veces con mochilas llenas de pertenencias sin el menor problema.

Los estudiosos del aether concluyeron tras estudios concienzudos que esto se debía a un factor que llamaron el lazo espiritual. De algún modo el aether residual de los objetos, incapaz de armonizar con los aetheritos de forma forzada, es capaz de armonizar con el aether de su portador. De este modo la gente crea lazos espirituales con sus ropajes, herramientas y pertenencias mediante el uso de las mismas, pudiendo portarlas consigo a través del flujo aetherico.

El límite y las reglas de este lazo espiritual son aún difusas, pero se ha determinado que hay una gran influencia en la intención, la motivación o la situación anímica de la persona. Si la persona está cargado un tiempo con un objeto con la única intención de poder cargarlo consigo en un viaje lo más probable es que no consiga el menor lazo espiritual con dicho objeto. La relación con el lazo espiritual es algo profundo y sincero, capaz de ver a través del engaño, incluso de uno consigo mismo.

Reglas del viaje aetherico

A continuación tienes una lista de reglas, limitaciones y costes que afectan al viaje aetherico.

- ◇ Solo puedes viajar hasta un aetherito con el que te hayas armonizado previamente.
- ◇ Necesitas un minuto sin realizar ninguna otra acción para desligar tu persona e iniciar el viaje. Si eres interrumpido de algún modo el viaje no se produce, sin consecuencia alguna. En combate no debería necesitar nunca menos de cuatro turnos completos.
- ◇ No puedes cargar contigo nada con lo que no tengas un lazo espiritual. El lazo espiritual puede forjarse a un ritmo distinto según el objeto y la situación. El Director de Juego debe determinar si un objeto se transporta o queda atrás.
- ◇ Si un objeto no puede ser llevado en un viaje el portador lo sabrá. La sensación que emana el objeto es clara e inconfundible.
- ◇ Un Transporte requiere el gasto de un Punto de Destino si se realiza desde un lugar cualquiera salvo si el entorno está cargado de aether propio para el viaje. Esto queda a discreción del Director de Juego. Un Transporte puede evitar este coste si se realiza en las inmediaciones de un aetherito. De este modo es posible viajar entre las grandes ciudades estado sin coste alguno.
- ◇ Un Retorno no requiere Puntos de Destino para ejecutarse, pero impone una Consecuencia Leve llamada "Retornado". Mientras no se cure es imposible ejecutar un Transporte o Retorno.

- ◇ Un personaje puede asumir una consecuencia Extrema (puedes llamarla "Flujo aetherico debilitado" "Aether desligado" o algo similar) y Retornar si es derrotado en un conflicto que vaya a tener como consecuencia su muerte. Recuperarse de esta consecuencia es imposible, al menos que se sepa. Al estar cercano a la muerte el cuerpo se desliga naturalmente y es arrastrado por la baliza aetherica, salvando su vida, pero afectando permanentemente a la constitución de su propio aether, lo que le vuelve especialmente sensible a efectos aethericos ambientales o a conjuros anímicos.

Tiradas [opcional]

Si quieres que el viaje aetherico esté limitado a ciertas personas o que esté disponible para cualquiera puedes asignar tiradas necesarias para alguno de estos procesos: armonizar, designar el hogar, ejecutar un Transporte y ejecutar un Retorno.

La dificultad de Armonizar debería ser como máximo de +1. Designar un hogar de manera forzada podría requerir un +2. Un Transporte podría tener una dificultad variable de +1 a +4 según la distancia si quieres imponer una limitación adicional, o una dificultad fija de +2 y un Retorno una dificultad de +1, sin olvidarse nunca del tiempo requerido. Un Retorno ejecutado para evitar la muerte debería tener éxito de manera automática, no estar sujeto nunca a la posibilidad de fallar una tirada.



Equipamiento e Inventario

Los objetos que porta un personaje, sus armas, los giles que llenan sus bolsillos... cuantificar qué y cuanto tiene el personaje guarda una estrecha relación con la habilidad de Recursos a la que deberías echar un buen vistazo si esto te parece interesante.

Pero lo cierto es que el foco de este juego no está puesto en medir cuantos giles tienes y cuantas cosas llevas en la mochila. Es cierto, puede que en ocasiones sea importante si llevas una cuerda y trozos de tiza al entrar en una lúgubre mazmorra, toda esa microgestión es interesante pero no es el objetivo de este sistema.

El sistema de **Inventario** te permitirá incluir tanto nivel de detalle como creas oportuno, de hecho, es recomendable hacerlo hasta alcanzar el punto de gestión de Inventario con el que vuestra mesa se sienta más cómoda.

El sistema de Equipamiento por otro lado existe para representar de una forma abstracta la escalada de armas y protecciones que los aventureros realizan al mejorar sus habilidades, vivir aventuras y obtener artefactos mágicos. Un Equipamiento adecuado proporcionará al personaje beneficios contra enemigos poco preparados o más débiles, mientras que olvidarse de mejorarlo o enfrentarse a enemigos demasiado poderosos o bien pertrechados le supondrá algunos problemas.

Equipamiento

Cuando se emplea el término Equipamiento en este manual se está haciendo referencia al equipo de combate que emplean los personajes. A efectos de reglas debes diferenciar dos grupos: el Armamento, que incluye tanto armas ofensivas como defensivas, y las Protecciones, que incluye desde la simple ropa que viste un Pícaro a las armaduras más pesadas que pueda portar un Paladín.

Armamento

El **armamento** que utilices dependerá de tu **Clase**, si dispones de puntuaciones en más de una Clase tu personaje poseerá el armamento necesario para cada una de ellas.

Ten en cuenta que las capacidades de **Clase** requieren en la mayoría de casos empuñar un arma apropiada, mientras que otras pueden emplearse con cualquier equipamiento. Por defecto, todas las capacidades mágicas (Talentos o Proezas) requieren del armamento apropiado para funcionar.

Por supuesto nada impide a un personaje emplear un arma propia de una Clase en la que no tiene ninguna puntuación. Si lo hace aplicará la habilidad por defecto (-1) y no podrá emplear ninguna proeza o Talento que requiriese otro tipo de armas.

Protecciones

Las protecciones, en cambio, no se ven influidas por la Clase, sino que dependen por completo de la elección del jugador.

Esto no significa que todas las protecciones vayan a beneficiar por igual a todas las Clases y sus capacidades, seguramente dependiendo de estás prefieras escoger un tipo sobre otro pues cada uno modifica los marcadores de forma distinta.

Niveles

El nivel del Equipamiento es un valor comprendido entre 5 y 100, siempre en múltiplos de 5. Esta cifra no es tan importante como el hecho de que sea mayor o menor que el nivel del equipamiento (o de criatura) al que se esté enfrentando el personaje.

Dependiendo del enfoque de la partida o campaña es recomendable otorgar a los personajes un nivel de equipo inicial diferente. Incluso obviándolo por completo en partidas de una sola sesión, asumiendo que los personajes tienen el equipo necesario para la aventura que van a afrontar.

Para campañas donde los personajes sean aventureros con experiencia pero no veteranos o muy curtidados lo recomendable es comenzar con un nivel 15 en ambos conjuntos de Equipamiento.

A pesar de que el armamento y las protecciones tienen niveles de equipamiento independientes no se comparan por separado con los de los oponentes. Estos valores deben sumarse para comprobar la diferencia que hay con el nivel del equipamiento enemigo, o la criatura a la que se enfrentan.

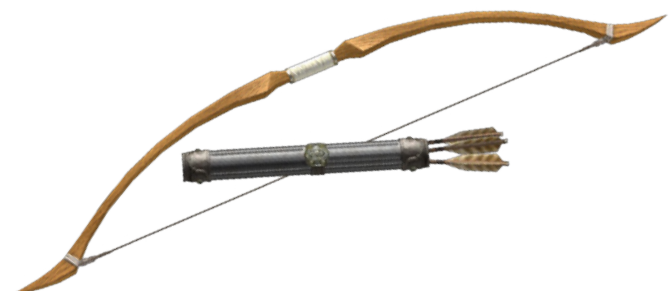
La situación relativa entre dos contendientes en un conflicto depende, por tanto, de la diferencia de niveles entre ellos. Esta puede adoptar cinco grados o situaciones:

- ◇ **Completamente sobrepasado:** El personaje no está preparado bajo ningún concepto para enfrentar a este oponente. Se aplica cuando el nivel de equipamiento del personaje es al menos 40 niveles menor.
Sufre un -2 a todas sus acciones (ofensivas o defensivas) contra él.
- ◇ **Sobrepasado:** El personaje no acude preparado pero aún puede hacer frente a la amenaza. Se aplica cuando el nivel de equipamiento del personaje es al menos 15 niveles inferior al de su oponente.
Sufre un -1 a todas sus acciones (ofensivas o defensivas) contra este oponente.
- ◇ **Igualado:** El personaje está preparado para enfrentarse a lo que se avecina. Se aplica cuando el nivel de equipamiento del personaje es entre 10 niveles inferior o superior al del oponente.
No modifica sus tiradas.
- ◇ **Sobreequipado:** El personaje dispone de un equipo superior al de su oponente, la ventaja está de su lado en la lucha. Se aplica cuando el nivel de equipamiento del personaje es al menos 15 niveles superior.
Obtiene un +1 a todas sus acciones (ofensivas o defensivas) que haga contra él.
- ◇ **Completamente sobreequipado:** El personaje dispone de un equipo claramente superior al de su oponente o ha acudido con las armas más ventajosas para derrotar a la criatura en cuestión. Debería vencer sin lugar a dudas. Se aplica cuando el nivel de equipamiento del personaje es al menos 40 niveles superior.
Obtiene un +2 a todas sus acciones (ofensivas o defensivas) que haga contra este oponente.

Tipos de Armas

Los tipos de armas se organizan según la Clase necesaria para su manejo. Si algún arma no está en la lista piensa en que Clase encajaría mejor y asume que es parte de sus competencias.

- ◇ **De arcanista:** grimorios imbuidos en aether, debe emplearse sobre ellos una tinta especial hecha con aether. Estos libros mágicos se fabrican en muchos tamaños, diseños y materiales.
- ◇ **De arquero:** arcos largos, cortos o compuestos.
- ◇ **De conjurador:** Bastones, báculos, varas y varitas, a dos manos o a una. Estas armas deben ser construidas con materiales impregnados en aether y con un núcleo de cristal, para actuar como foco de su magia. Los conjuradores que van a acudir a batallas portan en ocasiones escudos ligeros. Si optan por llevar escudo podrán usar su Clase - 2 para bloquear ataques físicos.
- ◇ **De gladiador:** una gran variedad de armas de una mano. Dagas, sables, espadas, bastones, mazas, picos, martillos o hachas.
- ◇ **De lancero:** lanzas, jabalinas, picas, alabardas, tridentes... todo tipo de armas de asta.
- ◇ **De incursor:** una variedad de armas pesadas a dos manos, principalmente hachas, de uno o dos filos. También mazas y martillos, picos, incluso espadones y montantes.
- ◇ **De pícaro:** todo tipo de cuchillos, dagas, estiletes y hojas cortas, fácilmente ocultables y manejables en espacios estrechos, ideales para apuñalar en corto. Habitualmente en parejas. Cuando la discreción no es fundamental pueden esgrimir espadas cortas.
- ◇ **De pugilista:** armas de puño de diferentes formas, ya sean nudilleras, cestus, guanteletes blindados, garras, guanteletes con cuchillas... añadir elementos duros o con filos a rodillas y codos es otra opción.
- ◇ **De taumaturgo:** cetros, varitas o varas que se construyen en diversos materiales y diseños, dependiendo de sus recursos para focalizar las energías elementales en la mejor medida posible. Deben tener un *medium*, una gema imbuida de aether, foco de sus conjuros.



Las armas en el juego de rol y en el MMORPG

Aquellos de vosotros que juguéis al juego online quizás os hayáis echado las manos a la cabeza al ver la lista de armas disponible para las distintas clases, en algunos casos muy alejadas de las que pueden emplear en el videojuego.

Esto no es por desconocimiento o error, sino una forma intencionada de tratar de ofrecer una variedad de armas más plausible y realista para los personajes. Muchas armas no están presentes en el juego siquiera y la división de armamento es excesivamente artificial. De este modo algunas Clases pueden solaparse entre sí en el uso de varias armas.

Tipos de Protecciones

Cualquier personaje puede emplear cualquier tipo de protecciones, no importa las Clases que domine.

- ◇ **Ropajes:** Vestimentas especialmente diseñadas para el combate, pero sin refuerzos pesados ni que limiten el movimiento. Diseñadas para que el combatiente pueda moverse sin estorbos ni carga extra. Muy popular en las arenas de combate, especialmente entre los Discípulos de la Magia, que pueden portar con estas prendas cinturones de pociones, cristales, amuletos y otros añadidos, pero también entre alguno luchadores que prefieren confiar en su defensa y no en que su armadura absorba el daño.
- ◇ **Protecciones ligeras:** Habitualmente de cuero, pieles o algunos refuerzos metálicos puntuales, ya sean placas o mallas. Muy utilizadas por arqueros, que necesitan maximizar su movilidad o por pícaros que necesitan pasar desapercibidos al tiempo que protegen sus órganos vitales.
Puede asumir una consecuencia leve
Aplica un -1 a todas las tiradas de Atletismo.
- ◇ **Protecciones medias:** Mallas, corazas, cueros reforzados con metal u otras combinaciones variadas. Se incide más en la protección que en la libertad de movimientos. Muy valoradas por los Discípulos de la Guerra más expuestos a las heridas, como los Lanceros y Pugilistas.
Dispone de una consecuencia moderada.
Aplica un -1 a todas las tiradas de Atletismo y Sigilo.
- ◇ **Protecciones pesadas:** armaduras completas, o de gran envergadura, normalmente de metal y que no dejan apenas nada expuesto a los golpes. Suelen restar movimiento y son muy pesadas, por lo que son casi exclusivamente usadas por aquellos que van a estar en lo más duro de la batalla, como los Gladiadores que deben cubrir a sus aliados o los Incursores que siempre están en primera línea y rodeados por decenas de enemigos.
Dispone de dos consecuencias moderadas.
Aplica un -2 a todas las tiradas de Atletismo y Sigilo.

Reparar las Protecciones

Una protección que asume una consecuencia está dañada y para repararla requiere una tirada equivalente a la necesaria para hacerle una Mejora. Si dispones de las herramientas adecuadas el coste en material probablemente sea irrelevante, salvo que estemos hablando de protecciones de nivel 80 o superior, que están creadas con elementos costosos o únicos.

Usar el Equipamiento

Disponer del mejor Equipamiento puede ser el camino a triunfar en cualquier *leve* encargada a los personajes. Sería fácil caer en la tentación de dedicar sus esfuerzos iniciales a sobreequiparse de cara a sus primeras aventuras y poder pasar por encima de sus oponentes con facilidad. Este elemento se gestiona en el videojuego de inspiración con los niveles del personaje, limitando el equipo al que tiene acceso. En un juego de rol la coherencia y el buen hacer de toda la mesa debería poner freno a cualquier práctica abusiva. Pero si hubiera problemas solo debes aplicar una sencilla fórmula:

- ◇ No puedes emplear un Equipamiento cuyo nivel sea mayor que tu Clase x10. Cada proeza que domines de esa Clase suma 10 a este límite. Dominar un oficio añade 10 niveles.

Aunque objetivamente las Protecciones no están directamente ligadas a una Clase por simplicidad estas sufren la misma restricción. Cualquier Clase permite emplear cualquier tipo de Protección.

Artesanía

Los gremios artesanos de Eorzea están bien organizados, cada oficio se enorgullece de sus productos y los artesanos compiten duramente para destacar.

De cara a las reglas del juego no existe una habilidad diferenciada para cada gremio pero puedes crear especializaciones con mucha facilidad empleando las proezas.

Puede interesarte clarificar que gremios pueden dedicarse a crear o mejorar armas y protecciones, por si algún personaje quiere especializarse en ese ámbito. Hay que tener en cuenta que cualquiera de estos gremios que se listan a continuación requerirá componentes o piezas completas fabricados por artesanos de otro gremio. Cualquier armadura necesitará elementos de distintos gremios, pero en la lista se indica el que tiene más peso en su elaboración.

- ◇ **Armas de arcanista:** Gremio de Alquimistas.
- ◇ **Armas de arquero:** Gremio de Carpinteros.
- ◇ **Armas de conjurador:** Gremio de Carpinteros.
- ◇ **Armas de gladiador:** Gremio de Armeros.
- ◇ **Armas de lancero:** Gremio de Carpinteros.
- ◇ **Armas de incursor:** Gremio de Armeros.
- ◇ **Armas de pícaro:** Gremio de Armeros.
- ◇ **Armas de pugilista:** Gremio de Armeros.
- ◇ **Armas de taumaturgo:** Gremio de Orfebres.
- ◇ **Ropajes:** Gremio de Costureros.
- ◇ **Protecciones ligeras:** Gremio de Peleteros y Costureros.
- ◇ **Protecciones medias:** Gremio de Herreros y de Peleteros.
- ◇ **Protecciones pesadas:** Gremio de Herreros.

Adquirir Equipamiento

No todo el equipamiento podrá adquirirse directamente a un comerciante o artesano. A pesar de su maestría algunas piezas de gran calidad deben ser construidas expresamente para los personajes, son objetos mágicos que deben ser imbuidos de poder en un ritual o cualquier otra justificación. Recuerda que el Equipamiento existe para impulsar las aventuras, si una simple tirada de Recursos permitiera obtener el mejor posible estas reglas serían irrelevantes.

Ningún equipo con un nivel superior a 50 puede ser comprado mediante una tirada de Recursos.

Según tu valor de Recursos podrás adquirir sin repercusión algunos equipamientos o tendrás que reducir su valor efectivo para poder asumir el coste.

Puedes adquirir sin merma de tus Recursos un Equipamiento (Armamento o Protección) con un Nivel de Equipamiento según la siguiente fórmula:

$$\diamond \text{ Nivel de Equipamiento} = (\text{Recursos} \times 10) - 5$$

Es decir, alguien con Recursos 3 podrá disponer siempre que esté en una Ciudad Estado o un lugar que disponga de comercios apropiados de Equipamiento de nivel 25.

Alguien con Recursos 0 a pesar de que podrá permitirse comprar Equipamiento si se aprieta el cinturón no tiene la facilidad de disponer siempre de Equipamiento para sustituir sus pérdidas.

Esto solo podrá hacerlo una vez por sesión o aventura, según sea apropiado al estilo de la campaña. Si necesita reponer armas y protecciones tendrá que ponerle más empeño y sacrificar sus ahorros.

Si el personaje está dispuesto a invertir parte de sus recursos en una pieza de Equipamiento (por no disponer de Recursos suficientes para disponer de ellos automáticamente o por necesitar más piezas) podrá realizar una tirada con una dificultad de compra según la fórmula:

$$\diamond \text{ Dificultad de compra} = \text{Nivel de Equipamiento} / 10$$

Si la tirada tiene éxito el valor de los Recursos del personaje se reduce en un punto hasta el final de la aventura.

No olvides que además de esto podrías decidir que la ciudad o mercado no dispone de equipamiento de cierto nivel. Por ejemplo una tienda de prestigio podría no tener nada por debajo de nivel 35, y considerar ofensivo que esos mercenarios que visten piezas de nivel 15 entren allí buscando saldos.

Crear Equipamiento

Conseguir los materiales necesarios para fabricar cierto equipamiento puede ser una aventura en si misma, como ya has leído en algunas ocasiones. Si esto es así entrégales tantos como creas oportuno para equipar a uno o varios de ellos según la historia que tengas elaborada.

Por otro lado, puede que un personaje decida comprar materiales para fabricarse su propio equipo. Si es así emplea las reglas explicadas en la sección anterior para determinar el acceso a materiales pero sumando siempre +1 al nivel de Recursos del personaje.

Esta es una forma de simplificar el acceso a materiales nada realista, pero bastante simple como para ser efectiva.

Para crear Equipo de nivel superior a 50 el Director de Juego puede decidir que los materiales no se puedan adquirir solo con Recursos sino que requiera de algún elemento especial (probablemente justificando un viaje para su compra u obtención, o una aventura completa a niveles muy elevados).

Aunque puedes obviar esto a niveles bajos es importante no hacerlo a partir de nivel 65, donde el equipamiento ya debería ser realmente especial

Una vez dispongas de materiales la tirada de Artesanía tiene una dificultad de fabricación según la fórmula:

$$\diamond \text{ Dificultad de fabricación} = \text{Nivel de Equipamiento} / 10$$

Mejorar Equipamiento

Un artesano podría ir mejorando su equipo gradualmente, de este modo puede obviar ciertos costes y facilitar su acceso a equipo de mayor nivel.

Incluso sin disponer de materiales un artesano puede mejorar su equipamiento en 5 niveles. La dificultad de mejora es igual a la que tendría fabricar un Equipamiento del nivel del actual.

Por ejemplo, una pieza de nivel 40 podría ser mejorada sin coste alguno a 45 con una tirada de Artesanía de +4.

Una vez hecho esto mejorar la pieza 5 niveles más tendría el coste de materiales habitual para una pieza del siguiente nivel.

Mejora gradual

Las reglas de mejora funcionan muy bien para llevar Equipamiento de niveles múltiplos de diez a niveles intermedios. No es obligatorio usarlo de este modo pero aporta valor a estos niveles intermedios de equipo.

Si decides usarlos de este modo probablemente te interese reescribir la regla indicando que no puede obtener un nivel múltiplo de 10 como efecto de una mejora gratuita.

Inventario

Los objetos, pequeños o grandes, con los que un personaje carga son su inventario. La gestión de este inventario puede ser tan detallada o abstracta como prefieras.

Si andar haciendo compras antes de salir de la ciudad o llevando una lista detallada de los objetos que tiene en los bolsillos cada personaje te parece que no aporta nada al juego sin duda deberías optar por mantener un nivel de detalle mínimo. Mediante este método los personajes suelen tener a su disposición los objetos más comunes en las alforjas de su montura o siempre encima. Si algún objeto resulta clave o poco habitual el Director de Juego puede exigir una tirada de Recursos para comprar el objeto de forma retroactiva. *Menos mal que tuve la idea de comprar una escala de cuerda en aquella aldea que pasamos hace un par de días.*

Si por otro lado disfrutáis del detalle y la previsión de haber adquirido todo lo adecuado antes de llegar a vuestro destino el sistema de Puntos de Inventario es más adecuado.

Puntos de Inventario

Cada personaje tiene una cantidad de Puntos de Inventario fija de 25 o 50 puntos. Un personaje puede cargar con 25 puntos de Inventario, pero puede llevar hasta 50 si dispone de una montura que le permita transportar más peso.

Estos puntos representan de forma abstracta su capacidad de carga en mochilas, cintos o zurrones, así como alforjas para su chocobo. Si la situación indica claramente que la capacidad de carga de un personaje es menor no dudes en reducir sus puntos de inventario. Por ejemplo en situaciones extremas, como si el personaje es despojado de sus protecciones y ropajes, por ejemplo para ir a prisión, no tendría más de 5 o 10 puntos de Inventario, a lo sumo, para representar lo que pueda cargar.

Los objetos que lleve encima tienen un valor en puntos que no deben exceder su total de Inventario, si lo hicieran todas sus acciones físicas serán penalizadas con -2 y recibirá un aspecto apropiado (*Con las manos ocupadas, cargado, etc.*).

En lugar de ofrecer una lista de objetos exhaustiva con una puntuación asociada se ofrecen las categorías en las que se puede englobar cada objeto que los personajes puedan llevar. Será labor de la mesa de juego, o del Director si no hay consenso, de en que categoría se engloba cada objeto concreto.

- ◇ **0 puntos - Despreciables:** Aquellos que no ocupan ningún punto de Inventario, como una moneda, un trozo de papel, una llave... Por supuesto una gran cantidad de estos objetos dejan de ser despreciables y deben entrar en otra categoría.
- ◇ **1 punto - Livianos:** Objetos pequeños y ligeros que pueden llevarse en grandes cantidades. Una bolsa de monedas, una libreta, una taza de peltre, un juego de dados, un juego de ganzúas...
- ◇ **3 puntos - Moderado:** Objetos de mayor enjundia, como un grimorio, unas cacerolas, un rollo de cuerda, un saco de dormir, una bolsa de cristales para un ritual, una cabeza de un aventurero caído, herramientas básicas de algún oficio...
- ◇ **5 puntos - Molestos:** Objetos que no son especialmente cómodos de llevar encima. Una caja de herramientas, un saco de tres a cinco kilos, un saco de dormir de invierno, una tienda de campaña, un escudo de gran tamaño...
- ◇ **10 puntos - Engorrosos:** Objetos pesados o voluminosos que no son prácticos de transportar. Una silla de montar de repuesto, una caja de mercancía, un saco de cinco a diez kilos, la armadura de un enemigo caído, la cabeza de un gran bestia derrotada con tremendo esfuerzo...

Es posible que algunos objetos te parezcan más voluminosos o molestos para estar en una categoría pero no lo bastante para la siguiente, especialmente en el caso de los Molestos donde hay mucho margen hasta el siguiente escalón. No dudes en darle a un objeto 4,6,7 u 8 puntos de Inventario, o tantos como creas apropiados. No todos los objetos deben siquiera puntuarse. Si un jugador quisiera llevar una mesa y cuatro sillas encima no importa el valor en puntos de Inventario que tengan, sencillamente no puede transportarlos encima con normalidad.

De compras

Cuando un personaje quiera adquirir algo debe realizar una tirada de Recursos. Cada vez que tenga éxito reduce el valor efectivo de sus Recursos hasta el final de la sesión o la aventura en un punto. Cuando tenga éxito comprando con Recursos Malos (-1) habrá agotado su efectivo y no podrá seguir comprando hasta la siguiente sesión o aventura.

La dificultad para adquirir un objeto, es decir su coste, será un valor de la Escala, dependiendo no solo de su precio sino de su disponibilidad.

Si los Recursos están dos puntos por encima del coste no es necesario tirar, ni se reducen los Recursos del personaje.

Costes

Alquiler de chocobo (viaje corto)	Mediocre (+0)
Alquiler de chocobo (viaje largo)	Aceptable (+2)
Alquiler de chocobo (viaje medio)	Normal (+1)
Asistencia médica	Igual a la habilidad del sanador más un nivel por cada grado de consecuencia
Bebida alcohólica barata	Malo (-1)
Bebida alcohólica de calidad	Aceptable (+2)
Bebida alcohólica	Mediocre (+0)
Caja de harramientas completa	Bueno (+3)
Chocobo	Genial (+4)
Cuerda	Mediocre (+0)
Frasco de aceite	Mediocre (+0)
Frasco de ceruleum	Normal (+1)
Garfio de escalada con cuerda	Normal (+1)
Herramientas sencillas (para el oficio que quieras)	Normal (+1)
Juego de Ganzuas	Aceptable (+2)
Linterna	Normal (+1)
Odre de dos litros	Mediocre (+0)
Pabellón	Genial (+4)
Pala	Mediocre (+0)
Pico	Mediocre (+0)
Raciones de viaje para una semana (carne o pescado ahumado, pan, queso, arroz... alimentos de larga duración o para cocinar en el viaje)	Mediocre (+0)

Ropa de abrigo de calidad	Aceptable (+2)
Ropa de abrigo	Mediocre (+0)
Ropa de calidad	Normal (+1)
Ropa simple	Malo (-1)
Saco de dormir de invierno	Normal (+1)
Saco de dormir	Mediocre (+0)
Servicios profesionales	Igual a la habilidad del profesional
Silla de montar (con todos los arreos)	Aceptable (+2)
Tienda de campaña (para cuatro personas)	Bueno (+3)
Tienda de campaña (para dos personas)	Aceptable (+2)
Tienda de campaña (para una persona)	Normal (+1)
Una bolsa con diez trozos de tiza	Malo (-1)
Una buena comida	Normal (+1)
Una comida barata	Mediocre (+0)
Una comida lujosa	Aceptable (+2)
Una noche de alojamiento de calidad	Normal (+1) a Genial (+4)
Una noche de alojamiento	Mediocre (+0)
Viaje en barco	Aceptable (+2)
Viaje en carro	Normal (+1)
Yesquero	Mediocre (+0)

Mejora y evolución

La gente cambia. Tus personajes no permanecerán iguales de una partida a la siguiente, a lo largo de toda una campaña. Sus habilidades mejorarán al practicarlas, acumularán experiencias vitales que les darán la oportunidad de cambiar y crecer. Los conflictos y problemas que tendrán que superar les empujarán más allá de donde se encuentran y de lo que son ahora. No solo ellos, sino el mundo que les rodea cambiará y reflejará las amenazas que han enfrentado en sus aventuras. Lo que hacen tiene un impacto en las localizaciones y gentes que conocen.

El juego refleja esto permitiéndote cambiar tus aspectos, añadir o modificar proezas y aumentar el bono de tus habilidades. Esto tiene lugar cuando tu personaje alcanza un hito.

Hitos

Un hito es un momento del juego en el que tienes la oportunidad de cambiar o evolucionar tu personaje. Se les llama hitos debido a que suelen suceder en significativos puntos de ruptura en la acción del juego -el final de una sesión, el final de una aventura o el final de un arco argumental, respectivamente.

Estos suelen seguir a un evento significativo de la historia que justifica que tu personaje cambie en respuesta a dichos eventos. Podrías haber desvelado un detalle de una trama o quedarte al borde de un momento agitado al acabar la sesión. Puede que hayas derrotado a un gran enemigo o resultado una línea argumental al final de la aventura. Puede que hayas completado una historia que cambiará el destino de Eorzea al final del arco argumental.

Obviamente las cosas no siempre van a encajar a la perfección así que el DJ tiene la autoridad para decidir cuando sucede un Hito. Si es apropiado que suceda en mitad de una sesión adelante, pero sería mejor ajustarse a las guías que tienes aquí para que el avance no sea demasiado rápido ni lento.

Como habrás supuesto ya hay tres niveles de hitos: **menor**, **significativo** e **importante**.

Hito menor

Un hito menor normalmente tiene lugar al finalizar una sesión de juego o al resolver una parte de la historia. En lugar de hacer que tu personaje sea más poderoso, esta clase de hito le cambia (de ser necesario) como respuesta a lo que está sucediendo en la historia. Habrá ocasiones en las que aprovechar un hito menor no tenga mucho sentido, pero siempre existe esa posibilidad si lo consideras preciso.

Una vez alcanzado un hito menor, puedes elegir hacer una (y solo una) de estas cosas:

- ◇ Cambiar entre sí el valor de dos habilidades generales cualesquiera o reemplazar una habilidad Entrenada (+0) por otra cualquiera.
- ◇ Cambiar una proeza por otra proeza diferente.
- ◇ Adquirir una nueva proeza, si tu Recuperación te lo permite (recuerda que no puede ser menor de 1).
- ◇ Cambiar el nombre de uno de tus aspectos, siempre que no se trate de tu Arquetipo.

Además, puedes renombrar cualquier consecuencia moderada que tengas, de modo que puedes comenzar a curarla, si es que no lo has hecho ya.

Con este tipo de hito puedes hacer pequeños ajustes a tu personaje, ya sea porque hay algo que no te gusta o no funciona o has resultado ya algo narrado por tus aspectos y es apropiado modificarlo, o quieres hacerlo para ser consistente con lo sucedido en la sesión. De hecho, deberías tener siempre una justificación en términos de juego para estos cambios. Cambiar tu Mal Temperamento de improviso por un Absoluto Pacifismo sería extraño, debería haber ocurrido algo muy importante en la sesión que explique como ocurre esto.

Como siempre la última palabra corresponde al DJ, pero en general si un jugador no está satisfecho con como está funcionando su personaje es buena idea que busquéis una justificación para cambiar lo que necesite.

Hito significativo

Un hito significativo suele tener lugar al final de una aventura o al concluir un evento importante en la trama (o, si no estás seguro, al final de cada dos o tres sesiones). Al contrario que los hitos menores, que sobre todo consisten en un cambio, los hitos significativos implican aprender cosas nuevas; superar problemas y retos ha hecho más capaz a tu personaje.

Además de los beneficios de un hito menor, también recibes estos dos beneficios:

- ◇ Un punto de habilidad adicional, que puedes gastar para obtener una nueva habilidad a Entrenado (+0) o incrementar una habilidad que ya tengas anotada en un punto. Puedes usarlo con habilidades generales o de Clase.
- ◇ Si tienes alguna consecuencia grave puedes renombrar, comenzando el proceso de recuperación, si no lo habías hecho ya.

En la creación de personaje tus habilidades conforman una pirámide, pero al mejorar tus habilidades no tienes que prestar atención a esa estructura.

Pero si que existe una limitación que debes respetar, que son las columnas de habilidad.

Significa que no puedes tener más habilidades en un nivel concreto de las que tienes en el nivel inmediatamente inferior. Por tanto, si tienes tres habilidades Buenas tienes que tener al menos tres habilidades Aceptables, tres habilidades Normales y al menos tres habilidades Mediocres/Entrenadas.

Fijate que la pirámide inicial también cumple esta regla, pero al añadir habilidades tienes que asegurarte de seguir respetándola. Puedes tener tantas habilidades Mediocres/Entrenadas como quieras.

Puedes decidir acumular estos puntos para adquirir más adelante una habilidad directamente a un nivel valor con varios hitos (por ejemplo, a +1 con dos hitos; para ello compras la habilidad a 0 y luego aumenta a +1), o comprar varias habilidades de golpe con todos los puntos que hayas acumulado.

Hito importante

Los hitos importantes solo deben producirse cuando sucede algo en la campaña que la trastoca por completo, como el final de un importante arco argumental, la derrota definitiva de un villano PNP principal o cualquier otro cambio a gran escala que repercuta en toda Eorzea.

Estos hitos se traducen en un aumento de poder. Los retos de ayer ya no son una amenaza para los personajes y los enemigos del mañana deberán ser más hábiles, estar mejor organizados y mostrarse más decididos a enfrentarse a ellos.

Alcanzar un hito importante confiere tanto los beneficios de un hito significativo como de uno menor. Así como la opción de hacer todo lo siguiente:

- ◇ Si tienes una consecuencia extrema puedes renombrar para reflejar que has superado lo peor de sus efectos. Esto te permitirá tomar otra consecuencia extrema en el futuro si lo deseas.
- ◇ Aumentar en un punto tu Recuperación, lo que te permite adquirir una nueva proeza o conservarlo para disponer de más puntos de destino al inicio de las sesiones.
- ◇ Aumentar una habilidad más allá del límite establecido para la campaña si es que estás en posición de hacerlo (el límite habitual suele ser +5).
- ◇ Reescribir el Arquetipo de tu personaje si lo deseas.

Alcanzar un hito importante es un gran hazaña. Los personajes dispondrán de más proezas, elevando notablemente su poder o dispondrán de más puntos de destino iniciales, lo que les hará menos dependientes de los forzados.

Superar el límite de nivel de habilidad lleva a los personajes a un grado de competencia totalmente nuevo, preparándoles para aventuras mucho más peligrosas y épicas. Pero sobre todo es una señal de que muchas cosas han cambiado en el mundo de juego, y es posible que alguno de los aspectos de los personajes puedan tener que cambiar para reflejar el impacto que han tenido sobre su entorno.

EL MUNDO DE HYDAELYN





Un mundo peligroso

Temas

Aunque Eorzea es un mundo amplio capaz de abarcar multitud de historias y estilos de juego se asume que cada capítulo de tu historia tendrá algún tema común, un nexo que da entidad a toda la campaña o que relaciona las aventuras dispersas.

Lo habitual es tener **dos** temas, siendo válida cualquier combinación de las dos categorías existentes (**constantes** y **obstáculos**) pero no dudes en añadir más temas a tu campaña si lo consideras adecuado. Estos temas se crean y definen como **aspectos**, y como tales, pueden ser invocados como ya se ha explicado en las reglas.

A continuación dispones de los temas por defecto que pretenden emular el estilo heroico y la trama básica del MMORPG original. Estos funcionan bien como telón de fondo si quieres abordar temas menos épicos o de escala menor.

La Séptima Era Umbral

El mundo ha cambiado de Era, y tradicionalmente las eras Umbrales han sido tiempos convulsos, peligrosos y donde los héroes de la humanidad han tenido que combatir a los mayores peligros de su historia. Este tema es de tipo **constante**, lo que significa que es un hecho ya sucedido, una cuestión que si bien no puede detenerse si puede combatirse o tratar de alterarse. Combatir las grandes amenazas que conlleva una Era Umbral son dignos desafíos de héroes, y aunque traer de nuevo una Era Astral puede parecer inabarcable ese tipo de prodigios es lo que forja las leyendas.

Este tema entrará en juego con numerosas cuestiones, siendo los Ascios los principales artífices de sus contratiempos, o los agentes de estos, que pueden actuar incluso sin saber que están siendo manipulados por ellos. Los primordiales y las tribus de bestias también están conectados con este tema, de un modo más profundo de lo que pueda parecer en un principio.

La Invasión Garleana

Garlemald lanzó una dura ofensiva contra Eorzea años atrás, conquistando la ciudad de Ala Mhigo, deteniendo su avance por un tiempo, mientras preparaba el siguiente paso de su ataque. Su Proyecto Meteoro provocó la caída de la luna menor, e inició el cambio de Era, destruyendo sus ejércitos y frenando su invasión... pero cinco años después sus tropas vuelven a movilizarse y la frontera es un hervidero, las naciones de Eorzea mirán con preocupación al Imperio ávido de poder que durante siglos ha codiciado las tierras Eorzeanas.

Este tema es de tipo **obstáculo**, lo que significa que está comenzando a amenazar a los personajes y al mundo, la amenaza oscila sobre ellos y amenaza con convertir el mundo en un lugar peor si no hacen nada para evitarlo. Este tipo de problemas muchas veces está cargado de urgencia, y cuando se desate lo más grave de su desarrollo no habrá un segundo para respirar tranquilos.

Este tema puede permear muchas aventuras menores, mientras las naciones se preparan para la guerra, o mientras los ciudadanos son atrapados por el pánico a la guerra. Aunque los Vástagos del Séptimo Amanecer están más vinculados con La Séptima Era Umbral tampoco se quedarán de brazos cruzados ante la invasión de su reino, de modo que se crucen en el camino de tus personajes en su búsqueda de Cid Garlond o colaborando con las naciones cuando llegue el momento de combatir al invasor.

No temas alterar el destino esperado de Eorzea según las acciones de tus jugadores, ellos son quienes toman las decisiones, y en la guerra una decisión puede cambiar el destino de toda la contienda.

TEMAS

Constantes

LA SÉPTIMA ERA UMBRAL

(EL MUNDO SE SUME EN LA OSCURIDAD, LOS ASCIOS HAN REGRESADO PARA RESUCITAR A SU DIOS)

Obstáculos

LA INVASIÓN GARLEANA

(EL IMPERIO GARLEANO HA INICIADO UNA NUEVA OFENSIVA CONTRA EORZEA)

Rostros y lugares

Las localizaciones más relevantes del mundo también pueden tener temas tanto constantes como obstáculos que desvelan problemas, características o sucesos en curso de la nación, organización o lugar.

En la sección **Lugares importantes** (en la página 141) verás que cada ciudad estado ofrece al menos un tema propio, y que incluso algunas organizaciones también disponen de su propio tema.

Del mismo modo, están destacados los personajes más notables de cada ciudad, definidos con algunos aspectos. Algunos de ellos están completamente desarrollados para interactuar con ellos como aliados o antagonistas.

No dudes en incluir o alterar los temas a tu gusto, para que encajen en el estilo de historia que buscáis, recuerda que estos temas solo son sugerencias y guías que te permitirán orientar tus partidas hacia cierto tono y dirección.

La Escala

Aunque muchas de estas cuestiones asumen que tu juego tendrá una escala épica, con tus personajes enfrentándose a peligros que harían retroceder a los más curtidos no está de más recordar que esto es solo una opción, y que dependiendo de tu elección del **Modo de juego** (en la página 18) esta escala puede ser más pequeña, o crecer a medida que los personajes cobren relevancia en el mundo y adquieran experiencia.

Un mundo vivo

No solo los personajes irán cambiando a medida que sus historias se desarrollen, sino que el mundo que les rodea se ve alterado por lo que hagan. Sus actos dejan huella en las localizaciones (y en algunas caras) que visitan. Las crisis y problemas que eran urgentes y peligrosas al principio de la historia se superan, solucionan o cambian. Y del mismo modo cosas que no eran un grave problema crecen hasta convertirse en algo que no puede esperar, mientras que los viejos enemigos caen o se convierten en aliados, y otros enemigos surgen.

Cuando los Personajes Jugadores alcanzan ciertos Hitos es un buen momento para comprobar que aspectos del mundo han cambiado o surgido en respuesta a sus acciones o incluso por inacción.

A continuación dispones de unas guías para gestionar estos cambios según el tipo de hito.

Hito menor

- ◇ ¿Hace falta añadir una localización a causa de las acciones de los personajes? Si es así no olvides añadir algunos PNJs y algunos temas.
- ◇ ¿Ha resuelto algún tema de una localización? Pues elimina ese aspecto, o cambialo para representar su intervención.

Hito significativo

- ◇ ¿Han resuelto un tema de la ambientación? Puede que hayan frenado una oleada de los garleanos, aniquilado a los primordiales existentes o descubierto como destruir a los ascios, o algún tema propio de vuestra campaña. Si es así simplemente elimina ese aspecto.
- ◇ ¿Han provocado cambios permanentes en una localización? Si es así, crea un nuevo tema que lo represente, para bien o para mal.

Hito importante

- ◇ ¿Han provocado los personajes cambios permanentes en el mundo de juego? Si es así crea un nuevo tema que lo refleje, de nuevo, para bien o para mal. Quizás destruyan la amenaza de los ascios, provoquen la liberación de Bahamut o inicien una guerra entre dos naciones.

No es que tengas que hacer esto regularmente a medida que los personajes alcancen hitos, pero deberías tener en cuenta sus acciones para hacer estos ajustes, es decir, cambia los aspectos con los que los personajes han interactuado y efectivamente cambiado. No hay nada peor que enfrentarse en una gran batalla contra un imperio invasor y que al día siguiente todo siga igual, las victorias y las derrotas deben significar algo.

Si hay temas y aspectos sin explorar mantenlos si crees que pueden aportar algo o cambialos si parece que no interesan, o simplemente que podrían haberse desarrollado sin la intervención de los personajes. Es un mundo vivo al fin y al cabo.

No dudes en hacer aparecer nuevos obstáculos, no todos de golpe, pero cuando hagan falta, ya sean relacionados con los personajes, localizaciones o el mundo de Eorzea.

Geografía básica

Hydaelyn

Este exuberante planeta ha sido testigo del nacimiento de innumerables vidas desde tiempos inmemoriales. Pero ahora la tierra tiene dolorosas cicatrices y amenaza con precipitarse hacia las abiertas fauces de la muerte y la oscuridad.

Aunque este es el nombre que eruditos de antiguas edades daban al planeta que habitaban muy pocos de los actuales habitantes de este lo emplean, pues el mismo concepto de habitar un planeta es ajeno para la mayoría de ellos.

Continentes

Existen tres grandes continentes en Hydaelyn: Aldenard, Ilsabard y Othard, así como una gran isla, Vylbrand. Aunque esto son solo las masas de tierra bien conocidas, existen más regiones aunque prácticamente desconocidas.

Al margen de estos elementos geográficos la historia de *A Realm Reborn* se centra en los sucesos acontecidos en Eorzea, un reino donde el destino del mismo planeta está en juego. En sus tierras se ha puesto en juego el eterno ciclo de las eras, y los Guerreros de la Luz han sido convocados.

Eorzea

*En una página olvidada de la eternidad
Se encuentra una tierra abrazada por poderosos dioses
Su nombre ... Eorzea
Como destinos cruzados, chocarán las espadas
Bajo el misterioso velo de una sombra carmesí
¡Héroes del reino, tomad vuestras hojas!
Responded a la llamada del destino
Unid vuestras manos ... una vez más*

Este reino comprende Aldenard, el más occidental de los Tres Grandes Continentes, y sus islas circundantes. Ha sido la cuna de varias civilizaciones únicas a lo largo de la historia.

El norte está dominado por imponentes montañas, con sus cumbres eternamente azotadas por gélidos vientos; al sur reina una desolada extensión de implacable desierto.

Aún así, estas inhóspitas tierras poseen un irresistible atractivo para hombres y monstruos a partes iguales, porque las corrientes de aether fluyen por doquier y son ricas en filones de cristales imbuidos de energía.

Este reino se compone de cinco ciudades estado independientes pero conectadas entre sí.

Gridania, situada en un vasto y denso bosque y regada por numerosas vías fluviales.

Ul'dah, un vibrante centro de comercio en el árido desierto al sur de Aldenard.

Limsa Lominsa, en la costa meridional de Vylbrand, bajo la sombra de los milenarios acantilados labrados por el implacable ataque del Mar Rhotano.

Ishgard, un bastión que se alza sobre las montañas septentrionales de Eorzea, en la zona central de Aldenard.

Sharlayan, en el noroeste de Aldenard, en la región de Dravania.

Aunque estas ciudades estado han forjado duraderas alianzas cuando ha sido necesario los lazos entre ellas también se han diluido en muchas ocasiones, enfrentándose las unas a las otras en batallas terriblemente sangrientas. Aunque cuando un enemigo externo, como el Imperio Garleano, ha amenazado sus fronteras Eorzea ha respondido aparcando sus diferencias para defenderse como uno solo.

En este adusto aunque vigoroso territorio, las gentes de Eorzea han labrado sus historias - un ciclo de prósperas eras Astrales y desastrosas eras Umbrales. La Primera Era Umbral puso fin a la edad de los dioses y desde que la Primera Era Astral inició la edad del hombre se han sucedido seis de estas catastróficas eras.

Cada uno de los cataclismos Umbrales, a su vez, posee las propiedades de uno de los seis elementos. Con todos los elementos ahora representados, se llegó a creer que la actual era Astral perduraría eternamente. Pero en el séptimo verso de las Crónicas Divinas, Mezaya Mil Ojos profetizó un destino menos afortunado. El "sol senario" o Sexta Era Astral, ciertamente terminaría, y la "luna septenaria" o Séptima Era Umbral lanzaría su sombra sobre la tierra.



Esta imagen es © 2010 - 2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

Cartografía

La mayoría de los habitantes de Eorzea son devotos del panteón de los Doce, cuya doctrina sostiene que las guerras pasadas del reino fueron las guerras de los cielos, donde los dioses y diosas otorgaban su favor a las naciones para que luchasen en su nombre. De este modo la guerra se extendió a través de Eorzea, desalentando la unidad y la paz.

Como resultado, pasaron los años sin que la disposición de las tierras y sus fronteras fuesen siquiera cartografiadas por completo, centrándose los esfuerzos bélicos de las naciones en documentar las zonas en disputa, por motivos obvios. No fue sino hasta hace unos 70 años que un alma intrépida vagó por la región, poniéndose en grave peligro, que se completó el primer mapa de Eorzea. Desde entonces, el primer trazado ha sido detallado y ampliado, y se ha convertido en una valiosa herramienta para las Grandes Compañías, las Compañías Libres, aventureros y el comercio.

In One are Twelve

Este es el texto que acompaña al mapa de Roddard Ironheart en grafía eorzeana.

In One Are Twelve
 A map is as precise
 As the malms walked in her making,
 Yet I fear these feet
 Have but far too few between them.
 May she serve faithfully
 Any who would employ her for good,
 And shun all who would fill
 Her borders with blood.
 Twelve see the steps taken
 By those who heed her humble guidance
 Ensure her legacy endures.

EORZEAS FATE

Cofradía de Aventureros

La vida de un aventurero gira en pos de la fama y la fortuna. Se trata de entregarse a la búsqueda del peligro y la gloria allá donde estén. Es una incesante tarea acometida son por los sujetos más audaces e intrépidos.

El término se hizo popular entre las gentes de Eorzea hace poco más de una década. Al quedar desocupado por el inicio de la Edad de la Calma, un destacado oficial mercenario reunió a un cierto número de leales compañeros y juntos formaron una hermandad consagrada a la causa común de prestar su ayuda al reino.

En el exterior de la modesta base de sus humildes comienzos colgaba una señal a la vista de todos - *Cofradía de Aventureros*.

La *Cofradía* se ha extendido desde entonces, y ahora puede encontrarse en cada una de las grandes naciones del reino. Es aquí donde los Eorzeanos acuden con su infinidad de peticiones y ruegos y aquí donde los aventureros atienden el llamamiento, ya sea el exterminio de alguna bestia inmundada asolando el campo o la creación de enseres de calidad requiriendo un toque maestro.



Ser miembro de esta Cofradía, aunque no es una imposición, será una continua fuente de historias para los personajes. Recuerda que en un juego de rol no tienes que seguir los parámetros establecidos por un guionista, y a diferencia de lo que sucede en el videojuego no estás obligado a unirse a ningún grupo o a tomar ciertas decisiones.

Aldenard y sus regiones

Aldenard es la principal masa de tierra de Eorzea, hogar de cinco de las seis ciudades estado que conforman este reino.

Las regiones que componen este continente son: El Velo Sombrío, Coerthas, Dravania, Gyr Abania, Mor Dhona, Paglth'an, Thanalan y Xelphatol.

El Velo Sombrío

El Velo Sombrío es una región forestal en la zona central de Aldenard. Rodea a la ciudad de Gridania y también se le conoce como el Bosque de los Doce, Bosque de los Dioses Guardianes o Tinolqa. Este último, de origen Ixiali, prácticamente solo se emplea para algunos productos de la región como las patatas Tinolqa por los nativos de los bosques.

El bosque linda con la región de Gyr Abania, al norte está limitado por la región de Xelshatoi, mientras que al oeste se encuentra Coerthas y la ciudad santa de Ishgard. Hacia el suroeste se encuentra la región desolada de Mor Dhona. Hacia el sur la región de Thanalan. Cabe señalar que se dice que la región

está rodeada por el Cerco, un muro de árboles encantados que protege el bosque de los intrusos.

Aunque las gentes de Gridania viven en él el bosque está lejos de encontrarse bajo su control. En cambio, la gente se esfuerza por vivir en armonía con la voluntad del bosque. Los moogles también viven en el bosque como sus cuidadores, mientras que la comunicación con los *elementales* suele recaer en los *Padjal*, figuras de gran importancia.

Padjal

Los Padjal son unas figuras misteriosas y sagradas de la cultura gridania. Se trata de jóvenes aparentemente inmunes al envejecimiento nacidos ocasionalmente de ciertos linajes hyur. La edad a la que dejan de envejecer varía ligeramente entre la preadolescencia y la adolescencia tardía. Su edad puede dejarse ver en la pérdida de brillo en la piel o en franjas de pelo gris. Los Padjal tienen delgados cuernos y están excepcionalmente dotados para la Conjuración. Se les otorga un nombre en la antigua lengua (padjali) y son adiestrado en el Gremio de Conjuradores. Tradicionalmente ocupan siempre puestos de gran responsabilidad, en el Gremio o en el gobierno de Gridania.

La tribu de bestias de los Syphs también habita el bosque, aunque su número es muy escaso y están al borde de la extinción.

Coerthas

Conforma la región central del norte del continente. Es una región montañosa, dominada por el Espinazo de Abalathia, situada al noroeste del Velo Sombrío y al norte de Mor Dhona, separados por la Dama Blanca, uno de los mayores ríos de Aldenard.

Su zona más frecuentada son las llamadas Tierras Altas Centrales, unas llanuras ventosas que desde la Calamidad están habitualmente cubiertas por la nieve la mayor parte del año. El resto de la región se encuentra actualmente aislada, a causa de un fuerte bloqueo fronterizo impuesto por Ishgard. La ciudad estado mantiene a la región aislada por motivos desconocidos para la mayoría, aunque se asume que tiene relación con su intensa religiosidad y la guerra santa que mantienen.

La zona norte de Coerthas recibe el nombre del Mar de Nubes, a causa del clima que la cubre, ocupando parte del Espinazo de Abalathia, un impresionante y escarpada cadena montañosa. Se sabe realmente poco de lo que hay en estas zonas, más allá de Ishgard.

Coerthas limita con Dravania en el noroeste y con Xelphatol al noreste. Al suroeste, conectados con la Dama Blanca están los Páramos Salinos de Yafaem.

Dravania

Situada en la región noroccidental del continente. Se trata de una región montañosa y de tierras altas, incluyendo parte de la cadena montañosa llamada el Espinazo de Abalathia.

En esta región se sitúa la misteriosa ciudad de Sharlayan, y además es un conocido nido de dragones. Se trata del hogar de la Horda Dravaniana, los dragones con los que los Ishgardianos han entablado una cruenta e interminable guerra santa.

Gyr Abania

Situada en el extremo oriental del continente, limita con el Velo Sombrío al suroeste, separados por el río Velodyna y con Xelphatol al oeste. Al noroeste se encuentra el Mar Sanguino, al este el Mar de Jade y al sur el Estrecho de Rothlyt y un extenso archipiélago, incluyendo una de gran tamaño llamada la Perla. Al noreste su frontera con el continente Ilsabard, donde se encuentra Garlemald, posibilitó que esta región fuese conquistada por los Garleanos, y sea ahora una provincia imperial más.

Mor Dhona

Es una pequeña región en el mismo corazón de Aldenard. El lugar era famoso por su salvaje belleza, sus bosques exuberantes e impresionantes cataratas que desembocaban en el centro de la región, en el Lago de la Lágrima de Plata, el mayor de todos los lagos de Aldenard.

Se trata del centro del flujo de aether del continente, muy susceptible a las perturbaciones aethericas, debido a lo cual solía ser un humedal boscoso, pero en la década del 1570 de la Sexta Era Astral se convirtió en un baldío cristalizado.

Se encuentra justo al sur de la Dama Blanca, uno de los ríos principales del continente, tras el cual se extiende la región de Coerthas. Al noreste está el Velo Sombrío y al sur Thanalan, de la cual esta parcialmente separada por las Llanuras de Carteneau.

Siendo el escenario de dos de las batallas más terribles que se recuerdan y habiendo sufrido la ira de un poderoso *primordial* al liberarse de Dalamud la región está prácticamente arrasada, surcado por las cicatrices de los cristales y casi inhabitable, muy alejada de su anterior exuberancia.

Una de las peculiaridades más prominentes a causa de las perturbaciones aethericas que sufre Mor Dhona es un efecto climatológico que se denomina "miasma". Consiste en una niebla purpúrea que hace difícil distinguir el día de la noche. Este efecto

no parece tener consecuencias directas en la salud de las personas, aunque la fauna del lugar se ha visto muy mermada a lo largo de los años en la región, pues ha abandonado sistemáticamente el lugar.

Aunque oficialmente no hay ningún asentamiento en la región existe una pequeña zona de postas, el Peaje del Aparecido, punto de paso obligado para aquellos que viajan entre las distintas regiones al norte y al sur de Mor Dhona.

Paglth'an

Es una árida región al este de Thanalan, hogar de la especie amal'aa. En el norte encontramos el río Yugr'am y al suroeste la Bahía de Dha'yud.

Muy poco es lo que se conoce de Paglth'an pues la relación de las civilizaciones de Eorzea con las tribus de bestias ha sido siempre distante cuando no hostil. El terreno de la región es muy similar al de Thanalan, temperaturas extremas, zonas desérticas y rocosas salpicadas por vegetación dura y resistente, con algún oasis de vida esporádico.

Thanalan

Es la región tomada por las arenas que rodea la ciudad de Ul'dah, cercana al extremo sureste del continente. Se extiende desde el Estrecho de Merithor y el Mar de Rhotano en el oeste hasta el Muro Ardiente en el este, diluyéndose su frontera sur en el Desierto de Sagolii. Hacia el norte del Campamento Nieblazul se acaba por alcanzar la región de Mor Dhona.

A pesar de que el extenso desierto y las ardientes arenas es lo primero que se le viene a la cabeza a la mayoría al pensar en Thanalan esta árida región no está solo formada por interminables extensiones de desierto. Si bien esto es bastante ajustado para el desierto de Sagolii, donde las tormentas de arena no son precisamente infrecuentes, otras zonas poseen una abundante vegetación en la rivera de los ríos que las cruzan, y un ecosistema de sabana, así como profundos y abruptos cañones rocosos azotados en las temporadas de lluvia por furiosas tormentas, especialmente desde el Cataclismo, que ha modificado el clima y el paisaje de muchas regiones.

La zona es muy rica en minerales de todo tiempo -cobre, mythril y electrum sobre todo-, siendo la industria minera una enorme fuente de riqueza para la región. El ceruleum, una sustancia oleosa, muy necesaria para la maquinaria de reciente aparición, también es abundante en la región, sobre todo al norte de Ul'dah.

Xelphatol

Es una región montañosa en el extremo noreste de Aldenard, quedando situada Gyr Abania al este y el Velo Sombrío al sur. Al norte limita con el Mar Sanguino.

Se sabe poco de esta región montañosa más allá de ser la región natal de los Ixali.

Vylbrand y sus regiones

Vylbrand es la mayor isla de Eorzea, situada en la costa occidental de Aldenard. Ambos están separados por el Estrecho de Merlthor. Abarcando desde el noroeste hasta el suroeste de Vylbrand se encuentra el Profundo Índigo, un extenso océano, y al sur el Mar Rhotano. En el Rhotano pueden encontrarse las Cieldalaes, un archipiélago.

En la propia Vylbrand podemos encontrar las llanuras de La Noscea en el sur y el O'Ghomoro, un volcán activo en el centro de la isla. En el interior del volcán se encuentra el bastión kobold U'Ghamaro mientras que la ciudad estado de Limsa Lominsa se sitúa en una bahía al suroeste.

La isla no está dividida en regiones como lo está el continente, tan solo podría distinguirse dos, la isla en sí misma y las Cieldalaes.

Cieldalaes

Este archipiélago está situado en el Mar Rhotano, al sur de Vylbrand y aproximadamente al oeste de la región de Thanalan, de Aldenard.

Algunas de las islas conocidas de este archipiélago son: Destino de Esperanza, Isla Rompecascos, Mentira de Locke y Caparazón de Tortuga.



Tiempo y medidas

Tiempo

Para hablar de la medida del tiempo en Eorzea es preceptivo comenzar hablando de los elementos. La llamada rueda elemental es la base de su estructura de medidas. Los ciclos de tiempo comienza con el elemento umbral polar, el hielo, y prosiguen en el sentido de las agujas del reloj. Adicionalmente a los seis elementos, las polaridades que representan (astral y umbral) también se emplean para dividir en tiempo en incrementos.

Aunque tradicionalmente los tres elementos superiores, viento, relámpago y fuego, son los elementos que representan los "cielos astrales sobre nosotros" mientras que el agua, el hielo y la tierra representan "las profundidades umbrales bajo nosotros" al medir el tiempo cada uno de ellos puede tener cualquier polaridad. De este modo hablamos de hielo umbral para la primera hora de la madrugada o para la doceava hora del día y de hielo astral para las sexta hora de la madrugada o la sexta de la tarde.

En Eorzea el planeta rota sobre si mismo, generando un ciclo de días y noches muy similar al de nuestro mundo. Al tiempo transcurrido desde que el sol aparece por el este hasta que vuelve a aparecer por el mismo lugar es llamado un "sol". Un sol comprende un periodo de cuatro rotaciones, cada uno de ellos de seis ciclos elementales, umbrales y astrales, alternativamente". A cada uno de estos ciclos elementales se le conoce como "campana". De este modo un sol está compuesto de veinticuatro campanas, cada una de estas compuesta por sesenta minutos de sesenta segundos cada uno. Ocho soles componen una semana.

Treinta dos soles componen una luna, un termino que en Eorzea describe la lapso de cuatro semanas, durante el cual la luna transita a través de todas sus fases. Cada "luna" comienza con la luna nueva, cuando esta no es visible en el cielo, y está en fase creciente hasta alcanzar la luna llena, cuando forma un círculo completo. Tras esto entra en fase menguante hasta volver a la fase de luna nueva, treinta y dos días después.



El año está compuesto por un ciclo de doce lunas. Cada uno de los elementos está asociado a dos lunas sucesivas, siendo la primera la astral y la segunda la umbral. Estas lunas comienzan con el Hielo Astral, como primera luna del año, a la que sigue el Hielo Umbral, y continua con la progresión habitual de la rueda elemental.

En muchas ocasiones en Eorzea se obvia la mención del elemento, por tanto cuando un eorzeano menciona la tercera luna astral se está refiriendo a la quinta luna del año, algo que todo compatriota entendería pero puede confundir a los extranjeros.

Cada luna además está asociado a uno de los Doce, las deidades de Eorzea, a continuación tienes una lista de dicha asociación.

Primera Luna Hielo Astral: Halone
Primera Luna Hielo Umbral: Menphina

Segunda Luna Agua Astral: Thaliak
Segunda Luna Agua Umbral: Nymeia

Tercera Luna Viento Astral: Llymlaen
Tercera Luna Viento Umbral: Oschon

Cuarta Luna Relámpago Astral: Byregot
Cuarta Luna Relámpago Umbral: Rhalgr

Quinta Luna Fuego Astral: Azeyma
Quinta Luna Fuego Umbral: Nald'thal

Sexta Luna Tierra Astral: Nophica
Sexta Luna Tierra Umbral: Althyk

EORZEA'S FATE

En Eorzea existe la costumbre de agrupar los años por docenas, y cada una de estas docenas se asocia uno de los Doce. A estos periodos se los llama Épocas, y son la mayor medida de tiempo empleada en Eorzea, salvo las Eras, cuya longitud varía según los hechos históricos que determinan el cambio de Era.

Medidas

El sistema de longitudes de Eorzea se basa el ilm, el fulm, el yalm y el malm.

Estas cuatro medidas son básicas y ampliamente empleadas en todas las regiones. Su equivalencia se presupone pareja al sistema de medidas anglosajón.

Un ilm (Im) sería equivalente a una pulgada o a 2,54 cm.

Un fulm (Fm) contiene 12 ilm, y sería equivalente a un pie o a 30,48 cm.

Un yalm (Ym) contiene 3 fulm, sería equivalente a una yarda o a 0,914 m.

Un Malm (Mm) contiene 1,760 yalms, sería equivalente a una milla o a 1,609 m.



Elementos

Como habrás visto los seis elementos permean la cultura eorzeana, dando forma a su calendario, y a como entienden el paso del tiempo así como a su misma existencia e historia, dominada por las eras astrales y umbrales que se alternan, determinando la vida de todos sus habitantes.

El hecho es que estos elementos interactúan entre sí de determinada manera, afectando especialmente a los practicantes de la hechicería, que deben dominar el equilibrio elemental para no provocar desastres o para potenciar sus efectos, pero también en la vida natural, donde muchas criaturas, ligadas a alguno de los elementos, puede verse impelida a actuar de modos inesperados ante el influjo de elementos afines u opuestos.

Entre las primeras lecciones que todo practicante de la hechicería aprende son las Tres Conquistas y las Tres Capitulaciones.

Las Tres Conquistas, sin límites e inquebrantables:

*La Tierra atrapa al Relámpago
El Agua erosiona la Tierra
El Relámpago hierve al Agua*

Las Tres Capitulaciones, intemporales e infinitas:

*El Fuego se extingue por el Viento
El Hielo se derrite por el Fuego
El Viento es obstruido por el Hielo*

Cultura y costumbres

Aunque en Eorzea conviven varias especies con orígenes muy diversos y cada nación hace gala de características únicas no se puede negar que las miles de épocas de convivencia han forjado un trasfondo cultural común a todas ellas.

La familia

La familia es el núcleo de la sociedad en Eorzea, siendo la agrupación social más básica. Dado que varias de las especies comparten conceptos familiares casi idénticos la inclusión de las distintas especies en entornos sociales más complejos sucedió de forma natural, con escasos conflictos ligados a lo social. Hyur, elezen, roegadyn y lalafell comparten sistemas familiares casi idénticos, siendo el parentesco de sangre o político especialmente importante para los lalafell, que otorgan un gran peso a los lazos familiares en sus tradiciones.

Lo más frecuente es que una familia esté constituida por una pareja y su descendencia hasta el momento de su emancipación. Siendo estas especies de naturaleza gregaria lo frecuente en su historia ha sido que estas familias buscasen agruparse entre ellas en grupos cada vez mayores, buscando no solo protección sino para socializar y desarrollar actividades culturales.

Los miqó'te son la única especie cuyo concepto familiar discrepa en gran medida de los estándares de las otras especies, suponiéndoles un mayor tiempo de aceptación e inclusión en la sociedad.

El núcleo familiar de los Guardianes de la Luna es una madre y su descendencia. Los linajes se trazan por vía materna y cuando los varones alcanzan la madurez abandonan el hogar. Es habitual que pasen el resto de su vida pasando periodos de tiempo de longitud variable en diversos núcleos familiares, dejando descendencia a su paso.

Los núcleos familiares de los Buscadores del Sol consisten en un varón reproductor (denominado *nunh*) y un alto número de hembras, su manada. El linaje se traza por vía paterna, las mujeres llevan el nombre de su padre, mientras que los varones carecen de él (se les denomina *tia*). Se espera que los varones partan llegada la madurez para conseguir una manda propia (creandola o desafiando a otro

nunh). Los varones no están obligados a partir o incluso si lo hacen no tienen que desafiar a ningún *nunh*, pueden vivir en cualquier manada o agrupación de manadas en su papel de *tia*.

Estas estructuras nómadas y de manada han provocado y siguen provocando, celos, disputas y altercados, no solo entre las otras especies sino también entre los miqó'te, cuando sus miembros rechazan, ponen en duda o tratan de imponer nuevos paradigmas familiares.

La constitución de una familia, a diferencia de otras culturas, no requiere la aprobación de autoridad alguna, suele bastar con el deseo expreso de los constituyentes. Aunque existe un ritual, conocido como el Lazo Eterno, empleado no solo para la fundación de familias sino para juramentos y pactos.

Estamentos sociales

En la sociedad de Eorzea existen dos grandes estamentos sociales: la aristocracia (o nobleza, como se les conoce en algunos lugares) y los comunes (o plebeyos). Aunque estos términos se matizan de forma diferente en las distintas naciones (siendo en algunas poca más que un título de la antigüedad y en otras algo que otorga un poder muy tangible).

La aristocracia de Eorzea ha ostentado tradicionalmente el poder político y económico, transmitido de manera hereditaria, estos señores son dueños de las tierras en las que vivían, garantes de protección y seguridad para todos los habitantes de las mismas. A cambio se solicita a los comunes el pago de impuestos y otras obligaciones, habitualmente la de someterse a su autoridad. Entre esta aristocracia no era extraño tener costumbres o limitaciones para garantizar la pureza del linaje, como tener descendencia solo con otros nobles. Esto era especialmente relevante para reyes, emperadores o sultanes, la cúspide de la aristocracia, líderes entre líderes.

A lo largo de muchas Eras no han sido pocos los conflictos entre la aristocracia y los comunes, la historia está salpicada de revueltas y matanzas de unos y otros, en busca de respeto e igualdad. Lo cierto es que a día de hoy la aristocracia carece del poder de antaño en la mayoría de naciones (solo en Ishgard su tradición y poderío permanece) y solo Ul'dah conser-

va un linaje real en el gobierno. Si hoy día los aristócratas obtienen algún prestigio no es por sus apellidos sino por su posición política, riqueza o cualquier otro medio que hayan empleado para ganar poder o renombre. En Ul'dah la nobleza sigue considerándose un rasgo de valía personal pero sus títulos, como casi cualquier cosa en la Joya del Desierto, están en venta para aquel que pueda permitírselos.

Por su peculiar configuración familiar los miqó'te han carecido del concepto de aristocracia en su cultura, mientras que los roegadyn apenas desarrollaron este concepto en sus sociedades originales, siendo un grupo mucho más horizontal donde la valía debe determinarla el propio individuo.

En la ciudad de Ishgard la iglesia, y la Inquisición, tienen la consideración de estamento social independiente, hecho que no sucede en el resto de Eorzea. A causa de la prologada guerra santa que mantienen este grupo ha alcanzado una importancia y poder personal muy destacado en la nación.

Religión

Aunque los Doce son adorados de forma casi total por toda Eorzea la religión no dispone de una estructura demasiado formal, ni rituales establecidos, siendo más un puñado de costumbres transmitidas entre algunos adeptos y la ciudadanía. Existen diversas ordenes religiosas y algunas son muy relevantes localmente pero no existen ritos unificados para los Doce, la devoción a estos dioses es personal en la mayoría de casos, salvo ocasiones puntuales donde se preste tributo o pida su favor por cuestiones puntuales.

Ishgard, de nuevo, es una excepción en cuanto a la formalidad de sus tradiciones, debido de nuevo a la persecución de la herejía de aquellos que han traicionado a la fe para adorar a los dragones.

Leyes

Aunque no existe una ley unificada para toda Eorzea muchas de las cuestiones que se consideran ilegales en una de ellas lo hace en todas, aunque el castigo concreto puede variar en gran medida. Algunas sociedades concretas han mantenido su sistema legal muy poco concreto a causa de su número reducido, e incluso a día de hoy las específicas leyes de las ciudades-estado les parecen asfixiantes e innecesarias. Muchas cuestiones ni siquiera han sido puestas por escrito, quedando estos agujeros legales cubiertos por la costumbre y el juicio de los gobernantes y vigilantes, caso por caso.

Gridania posee numerosas restricciones acerca de como talar, cazar y edificar en el Velo Sombrío que no existen fuera de sus fronteras, mientras que Limsa Lominsa dispone de legislación muy específica sobre la constitución de tripulaciones de navíos, construcción de barcos y la colonización de nuevas tierras, mientras que los ul'dahitas deben estar muy atentos a las cuestiones fiscales, la legislación sobre comercio ambulante y las tasas de mercadería, etc.

Aunque la creación de una familia no requiere de ritual o aprobación alguna en Eorzea es habitual realizar la inscripción de la misma en el censo, pues este documento legal es la base de cualquier reclamación que la familia pueda querer hacer sobre sus pertenencias en caso de tener que demostrar propiedad de unas tierras, o de cara a una separación por litigio (propia de aristócratas y adinerados, que no alcanzan un acuerdo sobre a quien pertenece cada cosa llegado el momento).

Igualdad y discriminación

La sociedad eorzeana no acepta de modo legal ni tradicional ninguna diferencia entre hombres y mujeres, ni entre una especie u otra. Ante la ley y la sociedad una persona siempre será igual a otra.

Esto no quiere decir que no existan recelos entre especies, ya sea por motivos personales o por rencores de épocas pasadas, ni que no existan muchos hombres que opinan que las mujeres no deberían hacer algunos trabajos y que su lugar está cuidando de los hijos.

Del mismo modo tampoco existen disposiciones legales, limitaciones o rechazo alguno acerca de:

- ◇ La creación de núcleos familiares. Cualquier modelo deseado es válido siempre que los integrantes dispongan de libertad total para aceptarlo y romperlo llegado el caso.
- ◇ Las relaciones entre personas del mismo sexo o de diferentes especies.

Por desgracia la intolerancia surge de las personas aunque su legislación no lo respalde, y no es extraño encontrar historias de odio, persecución y rechazo, incluso violento, por motivos de sexualidad modos de vida inaceptables a los ojos de aquellos seguros de tener la razón y la autoridad moral de su lado.

Los grupos sociales de los miqó'te tienen sus propias manchas negras, con *nunh* que quieren convertir su derecho de reproducción en una autoridad total sobre las mujeres (cosa que ninguna tribu afirma que deban poseer) o matriarcas que muestran desprecio por los varones errantes y los tratan como inferiores.

Festividades

Celebración de las Estrellas Escarlata

La historia de Eorzea es oscura, salpicada de la sangre de aquellos que han caído víctimas de innumerables contiendas.

Generaciones atrás una de estas contiendas derivó en una serie de batallas que no solo se llevaron incontables vidas sino que dejaron a miles sin hogar ni alimento. Y quien más sufrió con ello fueron los niños de Ishgard que no solo sufrieron las penurias de la guerra, sino que en pleno invierno tenían que enfrentar los helados vientos alpinos de Coerthas para simplemente sobrevivir.

Pero, como se suele decir, en los momentos más oscuros es cuando la luz se ve más brillante.

Cada noche, durante sus patrullas, un grupo de caballeros Ishgardianos buscaba a los niños y les ofrecían cobijo y alimento en sus barracones, a pesar de que iba contra las ordenes. Estos soldados, huérfanos también en muchos casos, no podían aceptar dichas ordenes, y escondían a estos niños bajo los gabanes escarlata de sus uniformes, permitiéndoles colarse en el edificio sin ser vistos.

Tras muchos meses la lucha terminó y la paz regresó, y a medida que la ciudad se reconstruía el número de huérfanos y sin techo fue reduciéndose y la obra de estos soldados se volvió innecesaria.

Pero un grupo de estos niños que fueron salvados por los soldados, para prestar tributo a sus actos, para asegurarse de que nadie olvidaría su gesto, comenzaron a reunirse durante la semana más fría del año, vistiendo gabanes escarlata regalando comida y pequeños juguetes a los niños de la ciudad.

Este recordatorio sobrevive hoy en toda Eorzea, a pesar de su origen ishgardiano, y la celebración de las Estrellas Escarlata se ha convertido en un símbolo de la generosidad y el amor al prójimo.

Ciclo Celestial

Esta celebración marca el transcurso de las doce lunas que componen un año, con ellas, la vigilancia de los Doce sobre el reino. En este día uno de entre los Doce gana el favor de los cielos y su influjo se dejará sentir sobre Eorzea el próximo año.

Los distintos sacerdotes de los distintos cultos informan al pueblo de cual de los Doce será quien acompañe al pueblo en el próximo Ciclo Celestial.

Aunque este es el significado tradicional de esta celebración los habitantes de Doma no nombran sus años con respecto a los Doce, sino que emplean animales, y esta tradición alcanzó Eorzea hace unos años, con lo que los signos tradicionales se pueblan además con liebres, caballos u otras bestias de sus barbaras costumbres.

Despertar de los Santos

Daniffen. Randolfe. Llafymae.

Quizás esos nombres no te digan nada, pero si has visitado la Cofradía de Aventureros en alguna ocasión me atrevería a decir que deben sonarte de algo. Sí, estos son los Santos de la antigüedad, individuos reverenciados como parangones de la virtud y ascendidos por los propios Doce, cuyas imágenes decoran en elaboradas cristaleras las tarjetas en las que la Cofradía consigna las leves para sus miembros. Mediante estas representaciones se mantiene vivo su recuerdo, y también mediante la costumbre del Despertar de los Santos.

La leyenda cuenta que los Doce honran cada año a los santos invitándoles a su reino a un festín de proporciones divinas. Este honor, como es de esperar, no puede rechazarse pero mientras están asistiendo dejan la tierra desprovista de su protección, y las criaturas de la oscuridad salen de sus escondrijos para causar estragos, por eso, durante el Despertar de los Santos la gente se aseguraba de regresar a casa antes de la puesta de sol, cerrar bien las puertas y cubrir ventanas y porticos con mantas y sellos, que espantaran al mal.

Solo los Aventureros desafían al peligro de permanecer al raso durante esa noche, desafiando a los más oscuros enemigos, como hacen el resto del año, para velar por la seguridad de toda Eorzea. Con el tiempo esta costumbre se ha ido transmitiendo a todo el pueblo, que celebra la memoria de sus héroes en lugar de temer a su ausencia. Las calles se llenan de faroles, llevando la luz a cada rincón, los artistas disfrazados de demonios o de Santos desfilan por las calles, desafiando al mal con una gran fiesta en lugar de ocultarse de él.

Así fue hasta que la Calamidad y el amanecer de la Séptima Era Umbral llegaron. En esta época los espíritus oscuros son cada vez más fuertes y numerosos, amenazando con traer de nuevo el terror a los corazones de los habitantes de Eorzea.

EORZEA'S FATE

Día de las Pequeñas Damas

Este día comenzó siendo una festividad local ul'dita pero su popularidad la llevó a celebrarse por toda Eorzea. Durante esta celebración los artesanos fabrican numerosas muñecas, a imagen de la princesa Edvya y la molinera, habitualmente vestidas con todo el lujo posible, y se compite por crear la más hermosa representación del personaje de la leyenda, siendo el ganador escogido mediante los votos de las pequeñas damas de la ciudad.

Tres siglos atrás, la ciudad de Ul'dah era gobernada por un sultán con puño de hierro, llamado Baldric Thorne, temido por su genio vivo y su aún más pronta justicia. Quizás por designio de los Doce este sultán solo tuvo una única hija, Edvya, a la que tanto amaba que para evitarle cualquier daño la confinó en el palacio real con un séquito de más de cincuenta doncellas y senescales. Pero a medida que la princesa crecía lo hacía también su curiosidad por explorar el mundo más allá de aquellos muros. Un día cambió sus ropajes con una joven molinera que acudía al palacio junto a su madre para entregar la harina en las cocinas. De este modo, dejando atrás su tiara y lujoso vestido, llevando las ajadas prendas de un común pudo pasar sin ser reconocida entre su legión de sirvientes y escaparse a la ciudad para explorar el mundo que le había sido vedado.

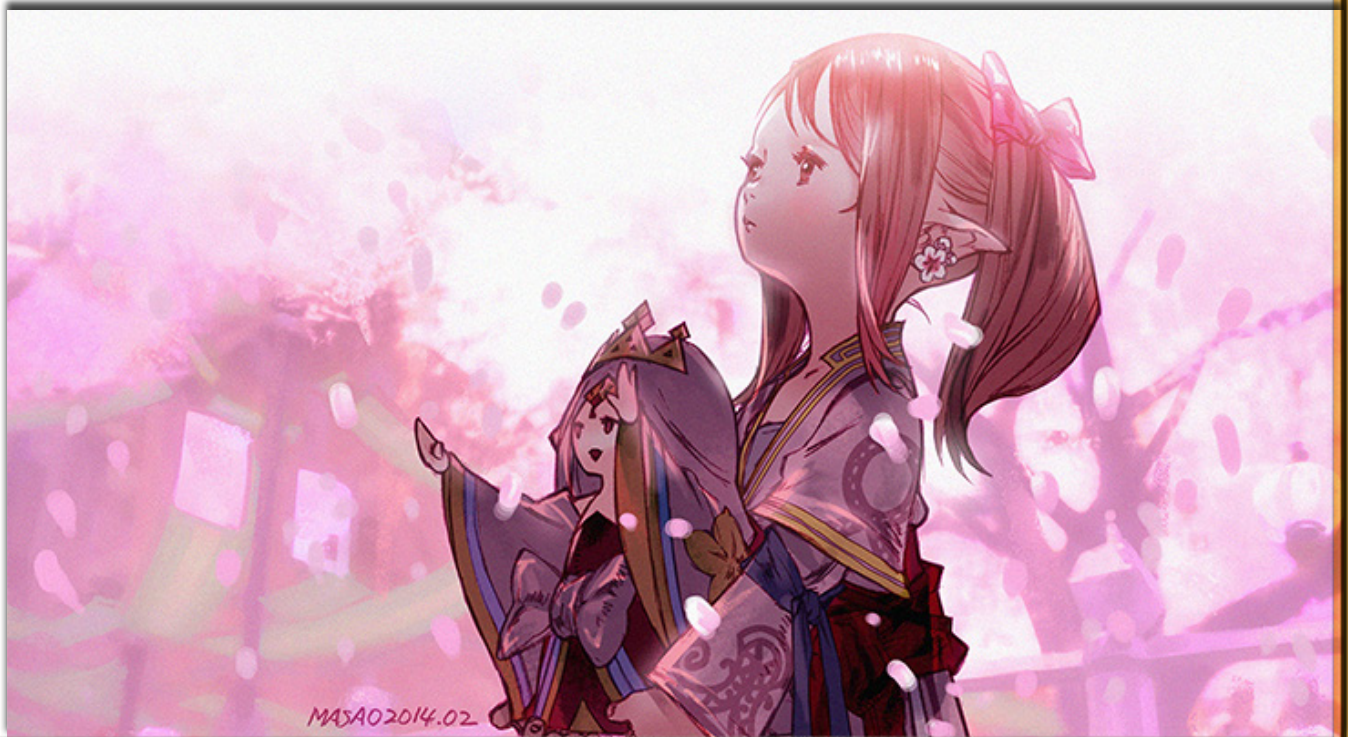
No tardó mucho en descubrirse en palacio su ausencia y presa de la rabia el sultán envió a sus tropas a

buscarla por toda la ciudad. Mientras que la impostora, pensando que su madre era la responsable del secuestro, ordeno que su hogar fuese destruido, la familia arrestada, torturada y arrojados al calabozo. La princesa fue descubierta no muy lejos, vagando en un mercado, y de vuelta en palacio reveló la verdad de lo acontecido a su padre, suplicando piedad por la familia de molineros que ninguna culpa tenían. Al descubrir su error el sultán ordenó su liberación y les convocó a la cámara real, donde no solo pidió su perdón e hizo construir para ellos un nuevo hogar, sino que se ofreció a servir personalmente como senescal de la joven molinera durante un día, pues no importaba su posición, todas las muchachas son damas merecedoras del respeto de todos los ciudadanos del sultanato.

Los rumores de esta muestra de humildad nunca vista se propagaron con presteza por la ciudad, especialmente entre el pueblo llano que hasta entonces no tenían a su gobernante por nada mejor que un déspota despiadado. A raíz de esto el sultán declaró que una vez al año, en recuerdo de aquel día, seleccionaría a una muchacha entre las comunes, y sería su senescal como lo fue de la hija del molinero.

Día de Valentione

La Condesa Arabelle de Valentione -cuya belleza etérea es cantada por los juglares- abandonó su segura vida en la corte para cruzar vastas e implacables extensiones en busca del verdadero amor.



Las Eras han pasado y su relato sigue inculcando a los amantes el valor para exponer su corazón ante sus amados. El Día de Valentione no solo rememora a esta romántica heroína sino que ha sido empleado por muchos jóvenes para declarar sus sentimientos. La Calamidad y los garleanos han dejado poco tiempo para el romanticismo en Eorzea, de modo que esta modesta celebración ha pasado desapercibida los últimos años, dejando que el amor se abra camino por sí mismo cuando la oportunidad se presenta.

Feria de las Lunas Ardientes

Antes de la caída de Dalamud, una invasión de bombardos sembró el pánico, amenazando con reducir las ciudades eorzeanas a escombros humeantes y cenizas.

Durante una inusual ola de calor varias personas declararon haber visto a unos seres caer del cielo, como una lluvia de meteoros, quemándolo todo a su paso. Los llamaban bombardos, pero nadie les creyó por completo.

Estas criaturas comenzaron a descender hacia el sur, amenazando muchas otras regiones, coinci-

diendo con un festival popular, la Feria de la Lluvia de Estrellas, pero gracias a un grupo de aventureros estos igneos invasores fueron aniquilados, y el reino salvado de un ardiente destino.

A este día se le llama Feria de las Lunas Ardientes, aunque la gente esperó que fuese el único y que el resto de años pudieran seguir celebrando la Feria de la Lluvia de Estrellas con normalidad.

Esta feria se celebra en lo más intenso del verano, en una noche donde cada año una gran lluvia de estrellas cruza los cielos de Eorzea. Las ciudades celebran ese día con fuegos artificiales, juegos, y comida en abundancia. La creencia popular dice que es una noche donde se cumplen deseos, y tradicionalmente se la considera una fiesta de parejas y amantes, donde declararse o consumar su amor mientras el fuego cruza el cielo estrellado.

Tras la invasión de bombardos, que no han regresado por el momento, a esta fiesta se han sumado juegos conmemorativos, normalmente representando la lucha en juegos donde el agua juega un papel fundamental. Los juegos de playa y acuáticos en Costa del Sol son especialmente famosos.



Leves

Leve es un termino particular de Eorzea que hace referencia a dos cuestiones diferentes pero relacionadas. Una *leve* es, en primera instancia, el nombre que recibe una placa hecha de cristal tintado, como una vidriera, engarzada en un marco de metales preciosos, representando las hazañas de los Santos del pasado, nombre recibido por héroes virtuosos de la historia de Eorzea, a los que también se conoce como "Guardianes". Estas placas se han empleado tradicionalmente para realizar encargos a aventureros por la Cofradía, pues en el cristal codificaban los detalles del trabajo en cuestión. De este modo, cuando en Eorzea se habla de *leves* también se alude a los encargos del gremio o un particular hecho a un aventurero.

Las *leves* puedes suponer encargos de todo tipo, desde negociar en nombre de un mercader en una región peligrosa (o con gente de dudosa reputación), cazar alguna bestia peligrosa, conseguir una mercancía complicada de obtener a cuenta del aventurero, transportar algún bien, misiones de escolta o vigilancia... casi cualquier cosa imaginable.

La Cofradía no acepta, al menos abiertamente, *leves* que conlleven acciones ilegales, pero en alguna ocasión se han aceptado encargos engañosos que han conducido a que el aventurero robe algo sin saberlo o cometa algún delito, pero la Cofradía suele poner de su parte para que cualquiera que haga algo así se arrepienta de ello. La privacidad es una garantía que la Cofradía ofrece con sus servicios, pero no falta quienes ven esto como un secretismo propio de actos delictivos.

¿Cómo decodificar una leve?

A simple vista una *leve* solo tiene una palabra grabada, que indica de forma general el tema con el que está relacionado el encargo, y la ciudad estado en la que se ha aceptado el encargo. Pero además las *leves*, por como están fabricadas, pueden hacerse resonar con una corriente aethérica en particular, lo que la Cofradía emplea para enviar a sus miembros a la ciudad o localización apropiada para llevar a cabo el encargo. De este modo pueden enviarlos allí sin dar pistas visibles sobre el lugar.

Obtener el resto de información del cristal debe hacerse situando las *leves* en una determinada posición con respecto al sol según la hora del día, hecho esto, la luz activa el contenido, que puede ser una imagen, texto o una reproducción ilusoria informando de viva voz.

La información puede ser toda la necesaria para la misión o indicarles con quien deben contactar para

recibir los detalles finales, eso dependerá de lo sensible de la misión a encargarse. Si deben encontrarse con alguien, la propia *leve* es seña distintiva de que son realmente los aventureros designados por la Cofradía.

A su regreso a la Cofradía el pago se formalizará cuando los aventureros devuelvan la *leve* marcada como completada, que necesita del contacto de la palma del contratante (que tuvo que hacer esto mismo al realizar el encargo en su momento).

Tipos de Leves

Diligencia. Muestra al Santo Tothor el Cazaratas, un *lalafell* que sostiene dos topos muertos. Implica que la misión requiere dotes de cazador, exterminio de plagas o bestias.

Valor. Muestra al Santo Daniffen y el Basilisco, un lancero empalando al terrible monstruo. Implica que el encargo requiere enfrentarse a monstruos o a un enemigo de gran poder.

Tesón. Muestra a un arquero elezen cabalgando un chocobo a través de un bosque. Indica que el encargo requiere un viaje, habilidades de jinete o tener que seguir el rastro de un fugitivo, monstruo o bestia para dar con su guarida o atraparlo.

Veracidad. Muestra una *lalafell* junto a una estatua. La misión requiere desvelar la verdad sobre algún hecho, resolver un misterio o demostrar la inocencia de alguien.

Sabiduría. Muestra a un bardo elevando la moral de un grupo que lucha contra un monstruo. Implican que el encargo requiere astucia, conocimientos académicos, o tratar con cuestiones de hechicería.

Justicia. Muestra a un caballero roegadyn y a un anciano elezen. Estas misiones suelen estar relacionadas con actos de injusticia, persecución de criminales o defensas de lugares o personas amenazadas. Aunque en ocasiones han resultado ser simples venganzas.

Templanza. Muestra a una *miqó'te* llevando un cantaro de agua. Implican que la misión tiene como objetivo calmar los ánimos, ya sea actuando como escolta, patrullando una zona o mediando en un conflicto.

Confianza. Muestra una figura apuntando a algo en la distancia. Suele implicar el hecho de tener que entablar negociaciones en nombre del contratante.

Resolución. Muestra a un granjero hyur con aire decidido guiando a otros a un lugar seguro ante un



tornado. Estas misiones suelen requerir de mediación en un conflicto, pero también una situación de emergencia ya sea un desastre natural o provocado.

Compasión. Muestra un carromato tirado por un chocobo a través de un bosque con una escolta armada. Esta misión suele implicar misiones de alto riesgo, ya sean incursiones en zonas de guerra, asaltos a tribus de bestias, batidas contra campamentos de bandidos o enfrentamientos contra criaturas muy poderosas. Estas leves nunca son ofrecidas a miembros de bajo rango en la Cofradía, aceptarlas está al alcance solo de aquellos que se hayan ganado una merecida reputación. Existe otro caso en el que esta leve se emplea, y es para indicar a los aventureros el fallecimiento de un compañero caído, señalando el lugar de su funeral. Para evitar confusiones desagradables estas últimas se señalan empleando rodio negro en el marco de la leve, un metal muy caro, reservado exclusivamente para estas desgraciadas ocasiones.

Leves de las Grandes Compañías
No solo la Cofradía codifica sus encargos y misiones de este modo, las Grandes Compañías también emplean este sistema, aunque sus códigos de codificación son todos diferentes, y también los tipos que emplean para designarlas.

Aunque existe una gran diferencia con las leves de la Cofradía, y es que las Compañías no pagan en giles la resolución de estas misiones, ni siquiera cuando son acometidas de forma voluntaria, sino que otorgan sellos, un sistema de méritos que las Compañías

valoran a la hora de promocionar a sus miembros en los rangos por debajo del Mando.

Equidad. Muestra un juez sosteniendo una balanza. El fondo está dividido en dos, a un lado un ala cubierta de plumas blancas y a la derecha un ala de cuero de aspecto infernal. De un modo similar a las leves de Veracidad se emplea cuando alguien debe descubrir lo sucedido en alguna parte, juzgar un caso militar, o impartir justicia.

Presteza. Muestra a un guerrero cabalgando en un alce rojo (una bestia mitológica hasta donde se sabe). Se utiliza cuando la velocidad es la clave, puede tener que ver con llevar un mensaje, o eliminar a un objetivo antes de que se descubra algo, o incluso realizar una extracción.

Prudencia. Muestra a tres elezen escribiendo unos libros. Se emplean para denotar misiones de reconocimiento, recolección de inteligencia o vigilancia de objetivos. Normalmente requieren sigilo, discreción y astucia mucho más que fuerza bruta.

Unidad. Muestra una bandera desgarrada al finalizar una batalla. Implica misiones en el frente de batalla, o relacionadas con las mismas, como podría ser asaltar la línea de suministros enemiga, explorar por delante de la tropa... Sea como sea esta leve implica un riesgo elevado, pero a diferencia de la Cofradía el rango no es relevante en este caso, cuando la guerra estalla toda la Compañía debe luchar para defender a su nación.

FORZEAS FATE



ԼԻԱՅԻ ԼՈՒԱՅԻ

Շիրի Եմադնի Ազգայնի
Քրիստոսյան օրհորդի և
գրեթե ձեռք լուրհուր
ու և քոք օր դեմ քոդ շի
ձեռք քրիլեմ ու շի
սքրոս'ն քոդադ.

Մլաճ Գասգալ Բաժնիս
Յեկնս օրհորդի շի
ըզնոն օր Ելմե' շիս,
աիլիս աիլիս և Գոադոս
բեռնուր և Մլաճ, քոդ
քոդադս աիլ քոդադ.

ՄԼ'ԺԻՑԻ

Գրիժնայի

Գրա-Յ-Յեսսի, Յեժի
Յեժեժի, օրհորդի շի
ոքադեմ Լեյ, քոդա, աիլի
շի քոդադ աիլադադ աիլ
աիլադ, օսքրոսեմ քի շիս
ոքադադ քոդ քոդադադ.

Los Doce

Halone, la Furia

Halone, impulsora de los glaciares y diosa de la guerra, es la deidad protectora de Ishgard. Domina el elemento hielo y se le asocia con la primera luna del calendario Eorzeano. Halone es la hija de Rhalgr y una enemiga acérrima de Nophica. Se le suele representar como una implacable guerrera equipada con un gran escudo de bronce. Su símbolo son las tres lanzas.

Menphina, la Amante

Menphina es la guardiana de la luna y la diosa del amor. Domina el elemento hielo y se le asocia con la segunda luna del calendario Eorzeano. Menphina es la hermana de Azeyma y la amante sagrada de Oschon. Se le suele representar como una doncella portando una sartén circular. Su símbolo es la luna llena.

Thaliak, el Erudito

Thaliak, soberano de los ríos y la sabiduría y dios del conocimiento, es la deidad protectora de Sharlayan. Domina el elemento agua y se le asocia con la tercera luna del calendario Eorzeano. Thaliak es el padre de Llymlaen y el amo de Byregot. Se le suele representar como un reservado erudito sujetando un bastón de fresno. Su símbolo es el pergamino.

Nymeia, la Hilandera

Nymeia es la vigilante de los cuerpos celestes y diosa del destino. Domina el elemento agua y se le asocia con la cuarta luna del calendario Eorzeano. Nymeia es la hermana menor de Althyk y ama de Rhalgr. Se le suele representar como una costurera llevando un sedoso velo blanco. Su símbolo es la rueda.

Llymlaen, la Navegante

Llymlaen, vigilante de los mares y diosa de la navegación, es la deidad protectora de Limsa Lominsa. Domina el elemento viento y se le asocia con la quinta luna del calendario Eorzeano. Llymlaen es la hija de Thaliak y la hermana mayor de Nophica. Se le suele representar como una fornida pescadora blandiendo un harpón de hoja larga. Su símbolo es la ola.

Oschon, el Errante

Oschon es el gobernante de las montañas y dios de viajeros y nómadas. Domina el elemento viento y se le asocia con la sexta luna del calendario Eorzeano. Oschon es el hermano de Nald'thal y el estrecho compañero de Halone. Se le suele representar como un despreocupado guardabosques portando un arco de tejo. Su símbolo es el bastón.

Byregot, el Constructor

Byregot es el administrador de la arquitectura y la industria y dios de las artes. Domina el elemento relámpago y se le asocia con la séptima luna del calendario Eorzeano. Byregot es el hermano mayor de Halone y pupilo de Thaliak. Se le suele representar como un dedicado herrero con un martillo de doble cabeza. Su símbolo es la mano.

Rhalgr, el Destructor

Rhalgr, destructor de mundos, es el dios de la destrucción y deidad protectora de la ahora derrotada nación de Ala Mhigo. Domina el elemento relámpago y se le asocia con la octava luna del calendario Eorzeano. Rhalgr es el padre de Byregot y Halone y asiste como sirviente a Nymeia. Se le suele representar como un mago portando un bastón de bronce. Su símbolo es la estrella fugaz.

Azeyma, la Guardiana

Azeyma es la guardiana del sol y diosa de la investigación. Domina el elemento fuego y se le asocia con la novena luna del calendario Eorzeano. Azeyma es la hija de Althyk y la hermana mayor de Menphina. Se le suele representar como una noble dama sujetando un abanico dorado. Su símbolo es el sol radiante.

Nald'thal, los Mercaderes

Nald'thal, regente del inframundo y dios del comercio, es la deidad protectora de Ul'dah. Domina el elemento fuego y se le asocia con la décima luna del calendario Eorzeano. Nald'thal es la manifestación unitaria de los gemelos divinos Nald y Thal. Se le suele representar como un prudente mercader sujetando una balanza. Su símbolo es el couri, una antigua moneda de concha.

ÉORZEAS FATE

Nophica, la Matrona

Nophica, cuidadora de suelos y cosechas y diosa de la abundancia, es la deidad protectora de Gridania. Domina el elemento tierra y se le asocia con la undécima luna del calendario Éorzeano. Nophica es la hija de Azeyma y la hermana menor de Llymlaen. Se le suele representar como una alegre campesina sujetando una hoz de acero. Su símbolo es la hoja primaveral.

Althyk, el Guarda

Althyk es el controlador de la transformación y del espacio y dios del tiempo. Domina el elemento tierra y se le asocia con la duodécima luna del calendario Éorzeano. Althyk es el padre de Azeyma y Menphina y el hermano mayor de Nymeia. Se le suele representar como un austero emperador blandiendo un hacha de combate de mithril. Su símbolo es el reloj de arena.



Historia

La historia de Eorzea no se conoce al detalle, existen multitud de zonas oscuras y eventos que se pierden en las brumas de la leyenda. A continuación puedes encontrar una cronología con los sucesos más importantes y verificados.

A medida que las fechas se acercan al momento actual verás que los datos son más abundantes y sus detalles mucho mejor conocidos, aunque aún existen muchos puntos oscuros.

Cómo usar la historia de Eorzea

Si eres un jugador del MMORPG conocerás bastante bien la trama que acontece más allá de esta cronología, y puede que te sientas tentado a llevar tus aventuras en el juego de rol siguiendo la trama marcada por el videojuego. Si bien esto no tiene nada de malo las historias de un videojuego no ofrecen la libertad de elección y variación en los resultados que puedes tener en un auténtico juego de rol. La invasión Garleana, los Primordiales, el Lobo Negro y los Ascios... e incluso los Guerreros de la Luz y el Eco pueden estar en tu campaña sin necesidad de calcar las aventuras que todos los jugadores del videojuego ya conocen al detalle.

La historia de Eorzea te puede servir para no tener que alterar esa historia si no quieres, ambientando tus aventuras en un momento anterior, siglos atrás, o justo después del Cataclismo, por ejemplo. Y sobre todo no tengas miedo a dejar que tu historia se vaya por otros derroteros y altere drásticamente como Eorzea se enfrenta a las amenazas que la acechan. Al fin y al cabo, para eso es este manual.

Cronología

Las fechas son relativas a los años del calendario de la Sexta Era Astral.

La edad de los Doce

La Edad de los Doce es la Era en la que se dice que los Doce vivían en Eorzea. Se cree que la tierra estaba habitada por dioses y diosas, pero no hay una certeza absoluta de que esto se refiera tan solo a los Doce o si alude también a los *Primordiales* y otras poderosas criaturas mágicas.

Hay registros de que algunas especies nómadas alcanzaron Eorzea en aquella época pero no hay constancia de si es una de los actuales habitantes de Eorzea o una especie ahora desconocida.

Primera Era Umbral

Elemento: Viento

Fecha Desconocida.

Las tribus nómadas empiezan a enfrentarse entre ellas. Los Doce se enfurecen y marchan dejando a las tribus a su suerte en la región de Eorzea.

Primera Era Astral

Fecha Desconocida.

Empieza la Edad del Hombre.

Segunda Era Umbral

Elemento: Relámpago

Fecha Desconocida.

No se sabe nada de esta catástrofe.

Segunda Era Astral

Fecha Desconocida.

No se sabe nada de esta era.

Tercera Era Umbral

Elemento: Fuego

Fecha Desconocida.

Se cree que esta Era trajo consigo el surgimiento de Bahamut, aunque no hay constancia de ello.

Tercera Era Astral

Hace aproximadamente 5000 años

- Xande funda el Imperio Allagan, convirtiéndose en el primer Emperador Allagan. Este se extiende por todo el continente de Aldenard y posiblemente Vylbrand.
- El Imperio Allagan encierra a Bahamut. Posiblemente este acontecimiento propició el final de la Tercera Era Umbral dando inicio a esta Era.
- El Imperio Allagan construye las vías: Camino del Sol Real de Allagan y el Camino de las Estrellas Real de Allagan en Thanalan, aún existentes en la actualidad.

EORZEAS FATE

Cuarta Era Umbral

Elemento: Tierra

Hace aproximadamente 4000 años.

- La destrucción del Imperio Allagan marca el comienzo de la Cuarta Era Umbral.
- Amon resucita al primer Emperador Xande, restaurando la Gloria Allagan al proceder Xande a ayudarles a conquistar Meracydia que había resistido durante mucho tiempo a los intentos del Imperio por tomarla.
- La Torre Syrcus provoca terremotos por su incapacidad de manejar toda la energía que absorbía del sol. La Torre comienza a hundirse en la tierra y Amon emplea su poder para sumir a todos en el interior de la torre en un sueño mágico.

Cuarta Era Astral

Hace aproximadamente de 4000 a 3000 años.

No se conoce nada de esta era.

Quinta Era Umbral

Elemento: Hielo

Hace aproximadamente de 4000 a 3000 años.

Edad del Hielo Eterno.

Los ancestros de las actuales tribus Miquó'te cruzan los mares congelados siguiendo a sus presas habituales en su éxodo a causa de la glaciación.

Quinta Era Astral

Hace aproximadamente 3000 años.

- Los Eorzeanos descubren la magia, lo que finalmente provoca el final de la Quinta Era Umbral y marca el comienzo de la Quinta Era Astral.
- Shatotto, una taumaturga de gran talento, conjura Meteoros para hacer descender a una 'estrella' y utiliza los fragmentos para crear la Vara de Polvo Estelar.
- Muchos Magos Blancos abusan de su poder, lo que finalmente provoca el comienzo de la Sexta Era Umbral. Como consecuencia, esta disciplina cae en desuso.
- Las Grandes Compañías se reúnen para prepararse para la Sexta Era Umbral.
- La civilización Amdapor prospera en el Velo Sombrío Meridional.

Sexta Era Umbral

Elemento: Agua

Hace aproximadamente 1572 años.

- Una Gran Inundación arrasa muchas partes de Eorzea. Causada por el abuso de poder de los Ma-

gos Blancos.

- La Guerra de los Magi estalla en Vylbrand. Esta el última instancia destruye la civilización de Nym. Muchos de los Nymianos acaban convertidos en tomberries a causa de una plaga.

Sexta Era Astral

233

El teólogo Lewphon de Sharlayan escribe "Las Cinco Edades. Una Cronología Eorzeana" con la intención de unificar las dispares historias de las culturas eorzeanas en una sola. Algunos apuntan a que Lewphon podría ser un Arconte.

Alrededor del 572

- Los Hyur comienzan a llegar a Eorzea en tres grandes oleadas migratorias, que acabaran iniciando un conflicto territorial con los Elezen.
- Los padres fundadores de Ishgard se enfrentan a Nidhogg. Haldrath coge la lanza de su señor asesinado y la clava en el ojo de Nidhogg, convirtiéndose en el primer Dragoon.

Alrededor del 872

- Se funda Limsa Lominsa sobre los restos del Galadion. Esta fue la nave insignia de la derrotada armada que fundaría esta ciudad. La leyenda dice que la misma Navegante guió a la flota a salvo encallando entre las rocas de lo que más tarde se conocería como la Bahía de Galadion.
- Lalafuto III gobierna como Sultán de Belah'dia. Se creía que había sido asesinado pero aparentemente huyó de la ciudad para estar con su amante.

Alrededor del 972

Se fundan los Juramentados del Sultanato, en la ciudad de Ul'dah. Una orden fundada por tres fieles Paladines para los cuales se forjaron tres espadas de una misma veta de mineral. Los nombres de dos de estas armas eran Curtana y Guardajuramentos. Se desconoce el nombre de la tercera espada.

1022

Los Ixali se asientan en el Bosque de los Doce y lo llaman "Tinolqa" o *Bosque Bendecido* en la lengua común. Edifican casas en los árboles y en aquel entonces aún podían volar. Esta tribu de bestias adora al *primordial* Garuda, a quien llaman la *Emperatriz de los Pajaros*.

Alrededor del 1022~1072

Gridania es fundada conjuntamente a las enseñanzas de la Conjuración con la ayuda de los *Elementales*. Existe la creencia de que fueron necesarias cinco décadas de convivencia con los Elementales para recibir su permiso.

1022~1422

Los *Elementales* expulsan a los Ixali del Bosque de los Doce a causa de su culto a Garuda. Estos viajan a los cañones de Xelphatol en Gyr Abania, en la parte noreste de Aldenard. Sus crías empiezan a nacer sin plumas en las alas, perdiendo así la capacidad de volar.

Los Elementales

Son, en esencia, espíritus formados de aether puro. Se les encuentra por toda Eorzea pero su presencia es mucho más prominente en el Velo Sombrío, un bosque que se dice creado para ellos por Nophica, la Matrona, una de los Doce. Son reverenciados por las gentes de Gridania y es por su gracia que la ciudad sigue existiendo. Los Videntes de la Semilla mantienen el contacto con ellos para preservar la comunión entre los elementales y los gridanios.

En ocasiones los elementales pueden corromperse o aparearse como duendecillos traviesos.

Alrededor del 1272

Baldric Thorne gobierna Ul'dah. Se instaura el Día de las Pequeñas Damas como un día de fiesta nacional tras un acontecimiento en que Baldric recapacitó sobre su rudeza con la hija del molinero y su familia.

1272

Los Hecatonchires (unos tipos de gigantes) que portaban los Yelmos de Dominio Mágico y trabajaban en las Minas Campana de Cobre se liberan de sus ataduras y comienzan la Gran Revuelta Gigante durante la dinastía Thorne. Posteriormente fueron enterrados en las minas, creyendo que perecerían en su interior.

1272~1372

La civilización Si'dih es destruida tras su guerra con Ul'dah. Se dice que más tarde fue sepultada por las tormentas de arena. Parte de los acueductos se extienden aún hasta el Pozo de Nophica y las Minas Campana de Cobre.

1422

- Los Ixali inventan unos 'dirigibles' en sus esfuerzo para recobrar de algún modo su capacidad de volar.
- La Fiebre del Mythril Loco comienza con los avances de las nuevas técnicas de refinado y fundición. Se funda el gremio de Mineros bajo el mandato de la Sultana Nanasha Ul Nasha.

1457

Nidhogg comienza un largo sueño en Dravania que duraría alrededor de cien años.

1468

Ala Mhigo invade el Bosque de los Doce y comienza la Guerra de Otoño.

1469

- Ul'dah, Limsa Lominsa e Ishgard envían refuerzos a Gridania. La ofensiva de Ala Mhigo es detenida y con el tiempo la Alianza vence y Ala Mhigo se retira.
- Beltrant Durendaire, un explorador Ishgardiano, descubre junto con su chocobo Ouranos a una avanzada secreta de Ala Mhigo mientras patrullan. A pesar de estar muy heridos, Beltrant y Ouranos regresan al campamento para avisar de la posición de la patrulla Ala Mhigana. Ouranos muere debido a sus heridas. Como consecuencia, se desarrolla las bardas para chocobos, para proteger a las monturas en combate.

Alrededor del 1472

- Comienza el Peregrinaje Trasgo.
- El 1^{er} Patriarca Da Gu descifra y decodifica la leyenda del Mago Negro.
- Ququruka se deja encerrar en la prisión del Pozo Marasaja tras realizar un ritual de magia negra con Kazibb Chah, de los Amalj'aa, Hateli Meloc de los Ixali y Da Gu de los Kobold, que resulta en la muerte de todos esos miembros de las tribus de bestias y la creación de la criatura Barbatos. Las cosas no salen como lo había planeado y se ve obligado a sellar a la criatura.
- El Capitán Mistalle, de los Lamentos del Bosque, funda el Gremio de Lanceros, con la intención de combinar y perfeccionar las múltiples técnicas de lanza de los distintos rincones de Eorzea.

1472~1477

Para unir a las ciudades estado de Eorzea y reforzar el comercio tras la Guerra de Otoño crearon la moneda "gil", para hacer frente a los impredecibles tipos de cambio.

1483~1492

Nace Solus soz Galvus.

1506

Roddard Ironheart traiza el primer mapa completo de Eorzea.

1521

Bajo el mandato de Solus zos Galvus la pequeña ciudad estado de Garlemald conquista las tierras al norte mediante su nueva tecnología *magitek*.

1542

- Los Ancianos Videntes de la Semilla ordenaron que Toto-Rak fuese cerrada y sellada. Esta prisión se consideró barbara e indigna de los gridanios.

EORZEAS FATE

¿Garlemald o Garleano?

Habrás visto muchas alusiones a los garleanos a lo largo del manual, así como al imperio Garleano o a los garleanos como gentilicio. Garlemald es el nombre de la nación, mientras que Garleano es su forma adjetival.

- Gerbald el Rojo, Aubriest Stillwater, Symon el Dulce, Chiran Zabran, Thormoen Milgil, Un-ilm Alesone, y Sibold el Estoico - los Incursores Luzoscuro aceptaron el trabajo de entrar en Lamento del Cortador. Only Sibold sería el único que saldría con vida, habiendo perdido a sus compañeros frente a la Quimera.

1552

Theoderic, el Rey de la Devastación, lucha para aniquilar al Puño de Rhalgr de Ala Mhigo. Casi todos los Monjes fueron aniquilados.

1557

- Tras incitar a la sublevación entre las gentes de Ala Mhigo, los garleanos consiguen capturar la ciudad sin apenas derramamiento de sangre y ocupan la ciudad de los Montañeses. Sin sus monjes, los Ala Mhiganos no pueden enfrentarse al sorprendente poder de la tecnología *Magitek* y las máquinas Garleanas, en un éxitos primer paso para la conquista de toda Eorzea.

- Nidhogg se despierta de su largo sueño en Dravania, muchos dragones se concentran ante su presencia. La ciudad de Ferndale es destruida, Ishgard sufre cuantiosas pérdidas.

- El Dragoon *Ser Alberic* se enfrenta en combate a Nidhogg, durante el cual sufre unas heridas que le hacen perder sus capacidades como Dragoon. Nidhogg inicia su hibernación a causa de las heridas recibidas.

- *La Batalla del Cruce del Grifón* enfrenta los Ixiali con Gridania, en este puente entre dos regiones de Coerthas. Gridania sufre una humillante derrota.

1557~1562

Es invocado el primer Primordial de Eorzea, lo que provoca el cese del avance de los garleanos.

1562

- El buque insignia Garleano *Agrius* invade Mor Dhona y combate con los dragones. El Guardián del Lago, *Midgarsormr*, aparece y destruye al *Agrius* y a la flota garleana. Esta batalla será conocida como "La Batalla de los Cielos de Lágrima de Plata".

- Los Primordiales son liberados con la explosión de Ceruleum causada por el impacto de *Agrius* y *Midgarsormr* al chocar con el Lago Lágrima de Plata.

- El *Eco* se despierta en masa.

- El paisaje de Mor Dhona empieza a cambiar como resultado de la explosión y las alteraciones del *aether*.

- Las tribus de bestias son expulsadas de Ul'dah por miedo a convertirse en el objetivo de los garleanos.

- La Ciudadela Bozja es destruida en un experimento para hacer descender a la luna menor, Dalamud. En este incidente muere Midas nan Garlund. A raíz de esto, Cid nan Garlund y otros ingenieros abandonan el Imperio y huyen a las ciudades estado de Eorzea. Allí funda *Fundición Garlund* y junto a *Aerolíneas Vientofuerte* logran conectar a las tres ciudades estado (Gridania, Ul'dah y Limsa Lominsa) con rutas aéreas.

La Batalla de los Cielos de Lágrima de Plata

Varios Sharlayan comienzan a recoger información por toda Eorzea. Y'shtola investiga Limsa Lominsa, encargada de recuperar "la llave" y estimar la agresión lominsana hacia el Imperio. La serpiente marina es avistada y la 5ª Leva es aniquilada por los Sahagin durante el intento de golpe de estado de Sthalmann contra el Almirante de Limsa Lominsa. Un Ascio toma posesión de "la llave".

Thancred investiga Ul'dah.

Yda y Papalymo investigan Gridania.

1564

Los Amalj'aa invocan a Ifrit en la zona de excavación denominada Pozo de Mythrill T-3.

1567

- Los Sahagin se vuelven más agresivos y empiezan a atacar.

- La Compañía de Héroe derrota a Titan y a Leviatan.

- Minfilia despierta el poder del *Eco*.

1570

- Aldis, una de las Espadas de Nald, deja Ul'dah por motivos desconocidos. Se cree que esta relacionado con la Primera Espada de los Gladiadores, Mylla así como con Leavold, Espada de Thal, que tras la partida de Aldis acabaría fundando el grupo de los Alacranes.

- Se funda la *Senda de los Doce*.

La Senda de los Doce

Se trata de una organización dedicada a investigar la naturaleza del *Eco*, incluyendo su propósito así como su origen. Operando desde un discreto cuartel general en el Distrito Comercial de Ul'dah, sus miembros trabajan con diligencia para adiestrar y alistar a aquellos tocados con el poder del *Eco* bajo el liderazgo de Minfilia.

1571

El Imperio reanuda su avance en Eorzea bajo las órdenes de Nael van Darnus y la VIIª Legión.

1572

- Merlwyb Bloefhiswyn se convierte en Almirante de Limsa Lominsa y reinstaura la Gran Compañía del Maelstrom.

- Raubahn Aldynn, el Toro de Ala Mhigo, se gana un sitio en el Sindicato mediante sus victorias en la arena de gladiadores de Ul'dah. Con la ayuda de la Sultana, Raubahn reinstaura la Gran Compañía de las Llamas Inmortales, a pesar de la desaprobación de otros miembros del Sindicato.

- La Anciana Vidente de la Semilla Kan-E-Senna regresa a Gridania y reinstaura la Gran Compañía de la Orden de las Víboras Gemelas. Es quien más apoya el regreso de la Alianza Eorzeana, que acaba por hacerse realidad con la ayuda de las Grandes Compañías de las otras dos ciudades estado y la Cofradía de Aventureros.

- A pesar de haberse enfrentado con éxito a Titan y Leviatán la Compañía de Héroe, un grupo mercenario, se desbanda por motivos desconocidos.

Septima Era Umbral

Elemento: Desconocido

Año 0 de la Septima Era Umbral (7E.U.)

Dalamud, la luna menor, llega a un punto crítico y Bahamut es liberado de su prisión. Reunidos en un solo frente los aventureros, la Alianza Eorzeana y el Circulo del Conocimiento luchan con la VIIª Legión del Ejército Imperial Garleano en las Llanuras de Carteneau (una zona al noroeste de Ul'dah y al suroeste de Mor Dhona). La destrucción que desata Bahamut llega hasta Limsa Lominsa, marcando el comienzo de la Séptima Era Umbral.

Bahamut es derrotado o sometido, aunque actualmente se desconoce qué consiguió frenar la ira desatada de Bahamut.

5 7E.U. A Realm Reborn

Los Aventureros que desaparecieron durante la Batalla de las Llanuras de Carteneau reaparecen en Eorzea, enterándose que han sido olvidados por la gran mayoría. Algunos aún recuerdan a los llamados Guerreros de la Luz, pero los recuerdos son vagos o resultan borrosos para la persona que los tiene. Sus identidades han sido borradas de las mentes de los habitantes de Eorzea, pero no el hecho de su existencia.

Final Fantasy XIV 1.0

A continuación dispones de un breve resumen de la historia acontecida en la versión 1.0 del juego (a los que ya se alude durante la cronología). Estos hechos propiciaron la llegada de la Septima Era Umbral y el inicio de *A Realm Reborn*. Su influencia en el mundo de juego es aún palpable y relevante en muchos sentidos.

Advenimiento de la Séptima Era Umbral

Con el objetivo de controlar Eorzea y sus abundantes recursos de cristal, el Imperio Garleano empieza a reunir un ejército de enormes proporciones. Para prepararse ante el inminente conflicto, las ciudades-estado de Eorzea (Ul'dah, Gridania y Limsa Lominsa) reinstauran las Grandes Compañías, centros globales de mando que combinan los recursos militares y económicos de dichas naciones. Sin embargo, el comandante de las fuerzas invasoras Nael van Darnus (también conocido como *Cuervo Blanco*), Legatus de la VIIª Legión Imperial, tiene sus propios planes. Conducido por la locura, conspira en secreto para introducir una forma de devastación más permanente: *Meteoro*.

El proyecto *Meteoro* consta de un complejo plan que incluye magias arcanas y tecnología ya olvidada para atraer a la luna menor hacia Eorzea en un intento de aniquilar de un plumazo a los habitantes del reino. A esta luna menor se le conoce con el nombre de Dalamud y parece ser que se trata de máquina de proporciones colosales puesta en órbita hace miles de años por una antigua civilización. Esta civilización no es otra que la Allagan, creadores de un poderoso imperio 5.000 años atrás que perduró mil años antes de ser destruido.

Al darse cuenta de que enfrentarse solas a tal amenaza es totalmente inútil, las Grandes Compañías dejan de lado sus arraigadas diferencias y unen sus fuerzas bajo la insignia de la *Alianza Eorzeana*.

A petición de esta nueva confederación, aventureros de todas partes del reino toman las armas y se dirigen a las islas flotantes de Rivenroad. Aquí los valerosos héroes se enfrentan a Nael van Darnus y tras una ardua batalla consiguen la victoria. Pero para entonces el plan del *Cuervo Blanco* está muy avanzado y Dalamud continúa su descenso.

En un último intento para salvar a la humanidad, las Grandes Compañías recurren a Louisoix, un enigmático erudito procedente de la olvidada ciudad-estado de Sharlayan. El *Arconte*, como es co-

EORZEA'S FATE

nocido, diseña un plan para invocar el poder de los Doce, el pantéon de deidades protectoras de Eorzea, y utilizar así ese poder para devolver a Dalamud a los cielos. Pero para que esto tenga éxito, se necesita que el ritual se haga directamente bajo la luna, en su punto de impacto. Tras varias noches sin dormir por parte de los más afamados arcanistas y astrónomos del reino, se determina que ese punto será una extensa franja de vegas baldías en la parte central de Eorzea conocida como las Llanuras de Carteneau. Con esta información, las Grandes Compañías ordenan la movilización inmediata de sus tropas.

Sin ser conscientes de la Alianza, los soldados de la VIIª Legión Imperial, ajenos a las oscuras intenciones de su líder, también han empezado a reunirse en la región central de Eorzea. Con la orden de defender la zona con sus vidas se preparan para la lucha, desconociendo que la victoria provocará su propia extinción.

Y así, con dos grandes frentes reunidos, comienza la *Batalla de Carteneau*.

Ambos bandos luchan con un furor incitado por la desesperación, sin que ninguno de ellos doblegue al otro, hasta que de los cielos surge un gran rugido. Dalamud ha iniciado su metamorfosis final. En cuestión de momentos, la piedra y el metal del caparazón de la luna se desintegra para dejar ver nada más y nada menos que al legendario *primordial* Bahamut, liberado ahora de su ancestral prisión.

Y así es como las gentes de Eorzea descubren a qué se enfrentan realmente. La intención del *Cuervo Blanco* nunca fue devastar el reino con Dalamud, sino con aquello que permanecía en letargo en su interior.

Enfurecido tras eones de encierro, Bahamut desata su ira sobre el reino, lanzando un caos de fuego y destrucción sin fin. Louisoix invoca rápidamente una barrera para proteger a lo que queda de la *Alianza Eorzeana* y da comienzo al ritual que canalizará el poder de los Doce para volver a encadenar a Bahamut. Sin embargo, la propia fuerza del *primordial* es demasiado incluso para el *Arconte* y sus esfuerzos fracasan.



Siendo consciente de que el final está cerca, Louisoix emplea sus últimas fuerzas para invocar a Althyk, el Guarda, dios del espacio y el tiempo, y enviar así a los héroes supervivientes a una fisura en el *aether*, donde permanecerán ajenos al paso del tiempo hasta que sea seguro aparecer una vez más... y continuar su lucha para forjar el futuro de Eorzea.

Estos guerreros retornaron a Eorzea, como si el tiempo no hubiera pasado para ellos, gracias a la magia del *Arconte* cinco años después de la devastación de Bahamut, un momento conocido como la Calamidad, que dio comienzo la Septima Era Umbral. Descubrieron además en sus cuerpos una suerte de tatuaje que se ha denominado la *marca de los Doce*, en alusión al ritual para tratar de encerrar a Bahamut en Dalamud de nuevo.

El Fin de una Era

El descenso de Dalamud y la aparición de Bahamut en la *Batalla de Carteneau* pueden verse en el video "End of an Era" y en el video "A New Beginning" que constituye la introducción del videojuego *A Realm Reborn*.

El Fin de una Era fue facilitado en primicia a los jugadores de la versión 1.0 en cuanto se cerraron oficialmente los servidores, momento en el que, de hecho, los propios jugadores estaban participando *in-game* en la *Batalla de las Llanuras de Carteneau*.

Lugares importantes

Las Ciudades Estado

Las principales ciudades estado de Eorzea son tres: Ul'dah, Gridania y Limsa Lominsa. Pero existen otras tres ciudades estado relevantes: Ala Mhigo, que fue tomada por los Garleanos, perdiendo los montañeses un lugar al que poder llamar su hogar; Ishgard, la cual ha cerrado sus fronteras y se mantiene aislada del resto, enfrascada en la lucha con las tribus de bestias de Dravania; y Sharlayan una ciudad de eruditos en una isla al norte que ha establecido una colonia en Dravania, teniendo un contacto casi inexistente con el resto de Eorzea.

A continuación podrás conocer algunos detalles de todas estas importantes ciudades así como de algunas regiones de importancia, como Mor Dhona, cuyo asentamiento, Peaje del Aparecido, en el futuro se convertirá en la sede de los *Vástagos del Séptimo Amanecer*, una importante organización en la trama de *A Realm Reborn*.

La información de las ciudades responde al siguiente esquema:

Gentilicio: La nomenclatura apropiada para referirse a sus habitantes.

Patrón: Aquel de los Doce más venerado en la zona o erigido como guardián de la ciudad.

Bandera: La imagen o descripción de las enseñas relevantes de la nación, su Compañía o sus gremios.

Ubicación: En la que se expondrá su situación geográfica así como la disposición física de la ciudad en si misma.

Gobierno: Aquí conocerás al líder de la ciudad, su sistema de gobierno y estructuras relevantes.

Cultura y sociedad: Dónde se hablará de las costumbres o tradiciones destacadas de la ciudad.

Organizaciones: Incluye la Gran Compañía de la ciudad, así como otras sociedades importantes.

Lugares de interés: Plazas, posadas, puntos de interés turístico, hitos geográficos, ruinas, pueblos, fortalezas... cualquier punto destacable en la ciudad o en su zona de influencia.

Habitantes: Algunos PNJs típicos con los que podrías toparte en tu día a día en la ciudad estado.

Las Grandes Compañías

"Y aunque la tierra se resquebraje y los cielos se desgarran, de este caos es dónde nuestros lazos se fortalecen."

- Mariscal de Campo Lanza Escarlata, Ealdic el Pío

El ciclo de eras astrales y umbrales que periódicamente amenaza la vida en Eorzea ha obligado a sus gentes a desarrollar mecanismos para perseverar. Uno de ellos, desarrollado cientos de generaciones atrás, es la creación de mandos integrales que unifican las fuerzas militares, económicas y tecnológicas de una ciudad estado para promover una rápida respuesta ante las catástrofes que se avecinen. A estos mandos se les conoce como las Grandes Compañías.

La anterior aparición conocida de las grandes compañías fue hace 1.500 años, al final de la Quinta Era Astral y coincidiendo con el gran diluvio que comenzó el periodo oscuro conocido como Sexta Era Umbral. Con la llegada de la Séptima Era Umbral Gridania, Limsa Lominsa y Ul'dah han vuelto a fundar sus respectivas Grandes Compañías para evitar la destrucción del reino.

Debido a su relevancia junto a la información acerca de las ciudades se hará especial hincapie en estas importantes organizaciones.

Gridania



Gentilicio

gridanio, gridanios, gridania, gridanias.

Patrón

Nophica, la Matrona.

Tema

NO ES NACIÓN PARA EXTRANJEROS
UN PODER QUE SE DESVANECE

Ubicación

En el extremo oriental del continente de Aldenard, hogar de vastos y espesos bosques y caudalosos ríos, se encuentra la nación forestal de Gridania. La ciudad es un mosaico de laberínticos canales y enormes edificios de madera, tan elegantemente construidos que parecen parte del entorno circundante.

La ciudad se divide en dos grandes partes. La Vieja Gridania y la Nueva Gridania. Esta nomenclatura se refiere al casco antiguo y los restos de la ciudad que sobrevivieron a la Calamidad y a todo aquello que se ha reconstruido o alzando desde cero tras este terrible incidente. A pesar de esta diferencia no hay una gran diferencia entre ambas secciones, siendo el estilo de construcción y trazado muy dependientes de la sinuosa orografía del Velo Sombrío.

Gobierno

Los *Videntes de la Semilla* son oráculos que guían a la nación basándose en la voluntad de los *elementales* del bosque, escogidos entre los más prominentes de los *padjali*. Estos Videntes residían fuera de la ciudad, en contacto con los elementales, pero con la intención de fundar la Orden, Kan-E-Senna regresó del Velo Sombrío para liderar la Gran Compañía.

Los Tres Videntes de la Semilla son (de mayor a menor edad):

- ◇ **Kan-E-Senna** (*padjal*, mujer), conocida como la Anciana, Comandante Suprema de la Orden de las Víboras Gemelas.
- ◇ **Raya-O-Senna** (*padjal*, mujer), Maestra de los Magos Blancos.
- ◇ **A-Ruhn-Senna** (*padjal*, hombre), se sabe muy poco del más joven de los hermanos.

Cultura y sociedad

Su gran énfasis en la armonía con la naturaleza ha conducido a la ciudad al predominio en ámbitos tales como la silvicultura, la agricultura, la carpintería y la peletería.

Los elementales y el Bosque de los Doce permea todos los aspectos de la cultura gridania. Los gridanios reverencian, incluso temen, a los elementales por el poder que ejercen, de modo que los apaciguan o se comunican con ellos mediante festivales y danzas rituales. Por su parte los elementales guardan y cuidan a los gridanios piadosos. Habitualmente emplean a las criaturas del bosque para atacar a los extranjeros.

Una barrera conocida como el Cerco, un muro de árboles encantados que rodea el bosque, impide que los extranjeros se ven afectados por la naturaleza agresiva de los elementales, conteniéndolos al Velo. A esto suele llamarse la *ira del bosque* o el *pecado del bosque*. Pero en ocasiones el Cerco se debilita y las personas quedan afectadas por esta *ira*, siendo necesario purificarlas mediante danzas rituales.

Cabe recordar que el Velo no está, en ningún caso, bajo el control de los gridanios, sino que estos se esfuerzan por vivir en armonía con la voluntad del bosque.



Organizaciones

Gremio de Conjuradores

Líder: E-Sumi-Yan (padjal, hombre)

El Gremio tiene su sede en la Capilla del Siempreclaro. Situada en el espacio vacío del tronco quebrado de un antiguo y gigantesco árbol. En este lugar aquellos con el talento necesario pueden recibir el necesario entrenamiento para equilibrar sus energías y hacer uso de la magia.

El silencio es casi palpable en la santidad del lugar donde los conjuradores tratan de escuchar los casi inaudibles susurros de los elementales. El ambiente de la Capilla es casi innatural a causa de los exóticos inciensos y el juego de luz a través del tronco horadado cubierto de musgo.

Aljaba de los Dioses

Líder: Lord Arquero Lewin (hyur, hombre)

A aquellos valientes que toman el arco para servir a Gridania se les conoce como la Aljaba de los Dioses, y desde la Parada de la Aljaba, un alcázar de madera, organizan a sus tropas, estacionadas en las torres de vigilancia o patrullando los bosques. Este lugar también hospeda al Gremio de Arqueros.

Gremio de Arqueros

Líder: Maestra Luciane (elezen, mujer)

El líder del gremio es escogido por el Lord Arquero de la Aljaba, de quien depende el gremio. Cualquiera que desee dominar el arte de la arquería puede enrolarse, o hacer uso de sus instalaciones para practicar sus tiros.

Lamentos del Bosque

Líder: Swethyna (hyur, mujer)

Los Lamentos del Bosque es el llamativo nombre de los centinelas armados con lanzas que se han encargado de velar por la seguridad de Gridania. Su cuartel se conoce como las Barracas de las Lamentaciones, donde los habitantes de Gridania acuden a clamar por una solución a problemas que pueden resolverse con la punta de una lanza.

Gremio de Lanceros

Líder: Ywain (hyur, hombre)

El Gremio tiene su hogar en las Barracas de las Lamentaciones, debido a su íntima relación con los Lamentos del Bosque. Fue fundado por el legendario capitán Mistalle para formar a futuros Lamentos.

El Gremio está siempre a la busca de nuevos miembros, gente capaz y con la fuerza necesaria para acometer las tentativas que sean necesarias.

Gremio de Carpinteros

Líder: Maestro Beatin (elezen, hombre)

Sus salones se conocen por el nombre del Atrio de Roble, una edificación alzada sobre el Arroyo del Té Negro, imposible de confundir con otro gracias al molino de agua que permite usar la fuerza del arroyo para los distintos mecanismos que tiene el gremio en funcionamiento. La propia rueda del molino es un dispositivo único en Gridania con las hojas de la rueda ocultas a la vista por una vistosa cubierta de madera. Originalmente era solo un humilde aserradero que cobró relevancia como para acabar siendo la sede del gremio.

Gremio de Peleteros

Líder: Maestra Geva (hyur, mujer)

Existe la costumbre en el gremio de que la sede se sitúe en el taller del actual maestro. El Taller de Fen-Yll es el actual hogar del Gremio de Peleteros y cuenta con los mejores curtidores, peleteros y marroquineros de toda Eorzea. En los últimos años se han vuelto muy populares por sus técnicas Geva, que reciben el nombre de la actual maestra de Gremio, inventora de los mismos. Estas técnicas suponen un tratamiento y aprovechamiento de los ingredientes que minimiza el desperdicio, como muestra de respeto a los elementales.

Gremio de Botánicos

Líder: Maestra Fufucha (lalafell, mujer)

Este gremio está situado en las proximidades de los Viveros Greatloam, y al cargo de cuidar estas parcelas que la familia Greatloam donó a la ciudad en nombre de Nophica. Toda la zona está perfectamente delimitada y aprovechada por multitud de cultivos: flores, frutas, verduras y resistentes arboles. El gremio no solo cuida de estas tierras, sino que se encarga de rotar los tipos de cultivos, experimentan con los cruces y en ocasiones cede el uso de parcelas de tierra a sus miembros más prometedores.



Consorcio Corona de Cenizas

Líder: ??

Una empresa dedica a la distribución de cristales elementales. Iniciada por los Silfos, este grupo comercial trata con todas las especies de Hydaelyn, incluyendo las otras tribus de bestias. Tiene representantes en todas las ciudades estado. Su sede en esta ciudad está en los Salones Campesinos.

Mercaderes Conejo Negro

Líder: Maisenta

Una organización comercial con sede en Gridania. Tienen varias ramas dedicándose entre otros productos a los alimentos, ropa y a los espectáculos.

Oyentes

Líder: ??

Son un grupo de Conjuradores que tienen la capacidad de comunicarse con los elementales del Bosque de los Doce. Su propósito es transmitir la voluntad de los elementales a las gentes de Gridania. Se les puede encontrar ocasionalmente rondando por el Velo, fácilmente reconocibles gracias a sus túnicas purpuras.

Hermandad de la Hoja Quebrada

Líder: ??

Se trata de un cuerpo organizado de luchadores que han estado al cargo de enfrentar las amenazas más complejas de las tribus de bestias por toda Eorzea.

Si una situación de este tipo no puede ser controlada por las milicias locales por la distancia, debilidad o cualquier otro motivo la Hermandad suele intervenir por cuenta propia. En apariencia su motivación es la fama y el prestigio político, aceptando a menudo encargos del Sindicato o de la propia Ishgard. A pesar de lo cual la Hermandad no está por encima de los medios deshonorosos. Si asegura la estabilidad del reino sus filas no descartaran los asesinatos políticos, operaciones bajo falsa bandera o alianzas sombrías. Desde su punto de vista solo actúan cuando la debilidad, la burocracia o la corrupción suponen una amenaza igual a las tribus de bestias para Eorzea.

Para este fin están dispuestos a aceptar voluntarios de cualquier origen o condición mientras sigan la cadena de mando y sirvan a los fines del pueblo.

El Cuervo

Noticiero más popular de la nación. El cuervo se enorgullece de sus corresponsales de pies alados que viajan a lo largo y ancho para cubrir las noticias de inmediato. Emite ediciones extra siempre que la noticia lo merece, se han ganado la reputación de ofrecer siempre todos los ángulos de la historias.





La Orden de las Víboras Gemelas

"Los niños de Eorzea son como los árboles en un bosque – se doblan ante el viento como el sauce, o lo resisten como el roble. Sea como sea, el viento soplará."

La Orden de las Víboras Gemelas, una de las tres Grandes Compañías de Eorzea situada en el Nido de Víboras, en Gridania, se estableció para que los Videntes de la Semilla tuvieran un lugar al que regresar tras sus andanzas en lo profundo del Velo Sombrio y supervisar no solo la seguridad de sus ciudadanos sino el trabajo de la guardia.

Tanto la Aljaba de los Dioses, que defienden el bosque de las amenazas externas, como los Lamentos del Bosque, que velan por los conflictos internos, se han mostrado a favor de la reinstauración de esta organización.

Hay, sin embargo, aquellos que poenen en duda la capacidad de gobierno los Videntes de la Semilla, que hasta el momento tan solo se ocupaban de cuestiones rituales, cuestionando si están o no en condiciones de llevar a una nación a la guerra.

Gran Compañía

Orden de las Víboras Gemelas

Ningún camino está cerrado a los rectos de corazón.

Kan-E-Senna

NO INICIÉ ESTA GUERRA PERO SERÉ QUIEN LA TERMINE

La mayor de los tres hermanos de ascendencia Padjali ejerce como cabeza del Concilio -el cuerpo de gobierno central que gobierna la ciudad estado de Gridania. Como es habitual en el prestigioso linaje de Senna, Kan-E fue bendecida por los Doce con el don de la profecía, otorgándole visiones inquietantemente claras y detalladas. Antes de cumplir seis años ya había predicho un devastador incendio y una plaga de langostas, ganándose así destacable y prematuro ingreso en la Capilla de Siempreclaro.

Tras convertirse en una Hermana del Bosque de los Doce no paso mucho tiempo antes de convertirse en Anciana Vidente de la Semilla, dejando Gridania para vivir en el bosque con sus hermanos, donde sirvió a la ciudad comunicándose con los elementales, manteniendo el delicado equilibrio entre el hombre y la naturaleza..

Claustrum

Kan-E-Senna porta una vara legendaria, tallada a partir de la rama de un árbol que ha sobrevivido a la sexta Era Umbral.

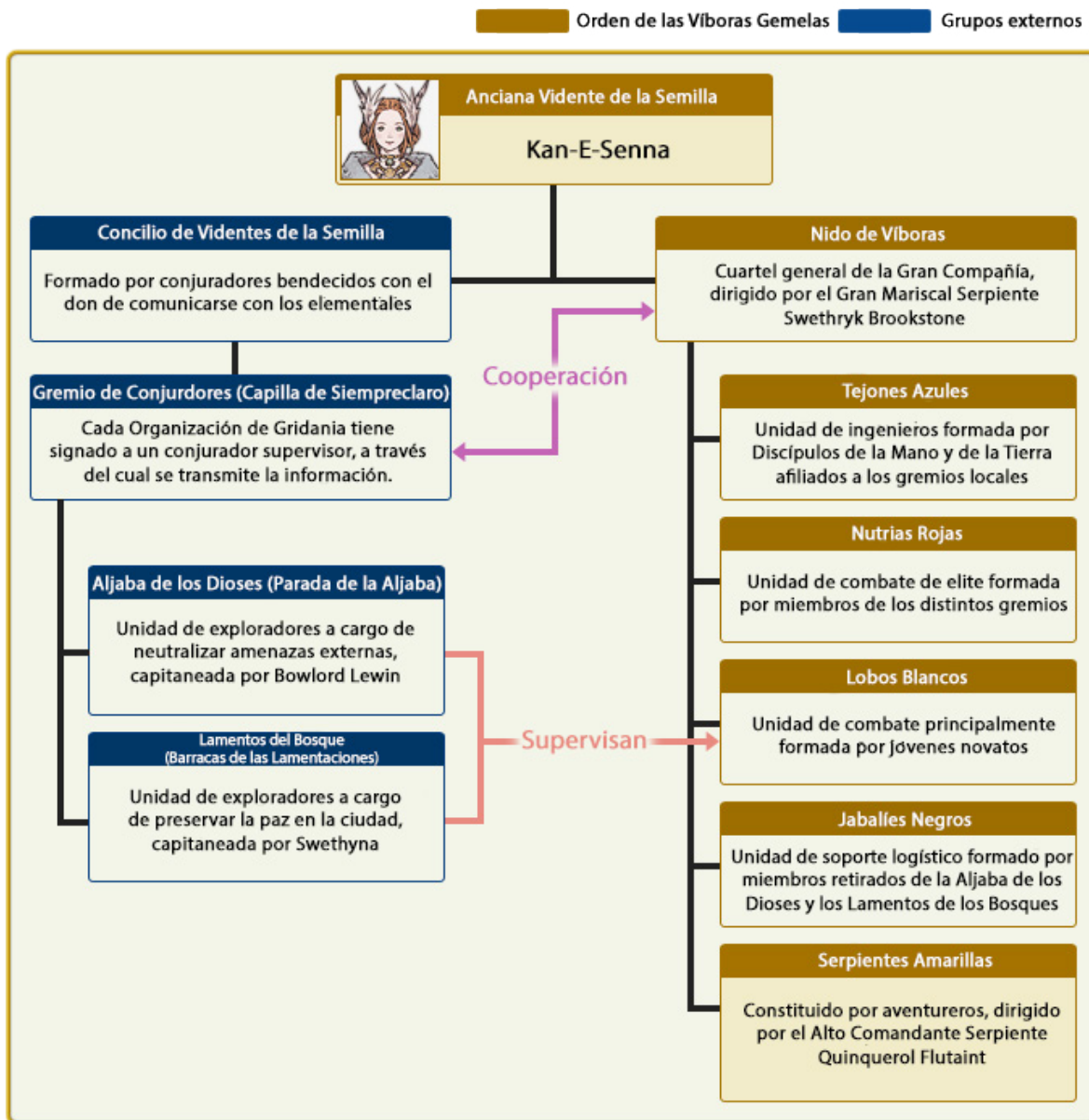
Kan-E no tuvo otra opción que regresar a la ciudad a medida que los fenómenos extraños comenzaban a ser más frecuentes de cara a prepararse para lo que estaba por llegar, reinstaurando la Orden de las Víboras Gemelas. Es una mujer que se ha ganado el respeto de la gente dejando que sus acciones hablen tan alto como sus palabras. Su actitud afable y cuerpo menudo en ocasiones impiden ver el valeroso corazón que late dentro.

Organización

La Orden es comandada por la Anciana Vidente de la Semilla Kan-E-Senna, siendo el Gran Mariscal Serpiente Swethryk Brookstone su mano derecha. El Nido de Víboras es dirigido por el Gran Mariscal, que supervisa las secciones del ejercito. Existen fuertes lazos entre la Orden y la Capilla de Siempreclaro, la Parada de la Aljaba y las Barracas de las Lamentaciones, pues en estas localizaciones se supervisan las unidades menos experimentadas.

ERZEAS FATE

Organización de la Orden de las Víboras Gemelas



La Orden cuenta con divisiones especializadas:

- ◇ **Los Tejones Azules**, el cuerpo de ingenieros.
- ◇ **Las Nutrias Rojas**, una unidad de combate de élite.
- ◇ **Los Lobos Blancos**, las divisiones de novatos.
- ◇ **Los Jabalíes Negros**, el cuerpo logístico.
- ◇ **Las Serpientes Amarillas**, conformada por aventureros y comandada por el Alto Comandante Serpiente Quinqueroel Flutaint.

Rangos

Soldados

- ◇ Soldado Serpiente de tercera clase
- ◇ Soldado Serpiente de segunda clase
- ◇ Soldado Serpiente de primera clase

Suboficiales

- ◇ Cabo Serpiente
- ◇ Sargento Serpiente de tercera clase
- ◇ Sargento Serpiente de segunda clase
- ◇ Sargento Serpiente de primera clase
- ◇ Sargento Serpiente en Jefe

Oficiales

- ◇ Teniente Serpiente de segunda
- ◇ Teniente Serpiente de primera
- ◇ Capitán Serpiente
- ◇ Comandante Serpiente de segunda
- ◇ Comandante Serpiente de primera
- ◇ Alto Comandante Serpiente

Mando

- ◇ Vicemariscal Serpiente
- ◇ Mariscal Serpiente
- ◇ Mariscal General Serpiente
- ◇ Gran Mariscal Serpiente
- ◇ Campeón Serpiente



Lugares de interés

Nueva Gridania

Fronda de Carlinas

La Fronda de Carlinas es el nombre de un popular local de Gridania. Regentado por la elezen conocida como *Madre* Miounne. Un paraíso para aquellos que buscan un respiro en sus dilemas y ocupaciones.

Alberga muchos servicios, pero principalmente es la sede de la Cofradía de Aventureros, que Miounne regenta con impresionante eficacia. En la Fronda se pueden conseguir contratos de negocios hablando con Gyles, o recibir una *leve* local o regional de mano de Tierney o Gontrant. Algunos mercaderes ofrecen sus mercancías en sus salones y desde ella se puede tener acceso a la plataforma de embarque de las Aerolíneas Vientofuerte, aunque no todo el mundo está autorizado a volar en tiempos de guerra. Además de la posada conocida como La Percha, un lugar hogareño y prestigioso, donde no solo se puede conseguir una cama caliente sino bebida y comida en abundancia. En su exterior acoge el establo de chocobos de Fruhdhem y la Ofrenda de Figaga, una imponente noria en el exterior de la posada que mueve las sierras y los tornos del Atrio de Roble. Este mecanismo se considera el mayor logro arquitectónico gridanio.

Esta situada en una excelente ubicación en Nueva Gridania, en la intersección de las avenidas del Álamo y el Abedul en la misma orilla de la Corriente de Jade. La avenida del Abedul conduce al exterior, a la región de Ramatorcida, cuyo campamento esta situado a media jornada de distancia. Siguiendo la avenida del Álamo hacia el noreste hayamos los puestos comerciales de la Raíz, y hacia el este llega hasta la avenida del Acebo, más allá de la cual se encuentra la Plaza del Aetherito, así como la entrada a los Jardines del Loto y los Salones Campesinos.





Vieja Gridania

Anfiteatro Mih Khetto

Este pintoresco anfiteatro al aire libre lleva el nombre de la legendaria juglar miq'ote que lo construyó usando dinero de su propio bolsillo, como gesto de gratitud a su nación natal.

Aquellos afortunados en asistir a sus conciertos afirman que los árboles que lo rodean y el estanque próximo lo dotan de una acústica que eleva la belleza de la música y la danza como ningún otro escenario en toda Eorzea.

El lugar es muy utilizado no solo para actuaciones sino para los famosos festivales gridanios.

Tribuna del Loto

Situado en las proximidades de la Capilla de Siempreclaro, rodeando el tronco del gigantesco árbol que la alberga se encuentra un amplio estanque, sobre el que se puede caminar gracias a troncos clavados en el fondo de la poza, que asoman unos centímetros sobre la superficie del agua.

Se trata de un lugar de reunión para el Concilio o la Alianza Eorzeana en épocas más recientes. Situar el centro de reunión de la Alianza en Gridania, cuya proximidad con el Imperio Garleano es mayor, tiene un peso subliminal en todas las ciudades estado, pues aporta la apremiante necesidad de resolver la invasión.

Glorieta umbría

Es la entrada al principal mercado de Gridania. En la zona central se puede tratar con los burócratas gridanios para obtener los permisos necesarios para hacer negocios en la ciudad. Dos grandes pabellones flanquean la glorieta a derecha e izquierda, llamados respectivamente Ébano y Palisandro.

Además de bienes de primera necesidad se pueden encontrar en los pabellones tanto manufacturas propias de Gridania como importaciones extranjeras.

Altar de Nophica

Es la puerta de entrada a la Capilla de Siempreclaro. Un enorme tocón de árbol se abre para permitir pasar bajo él a la Capilla. Sobre el tronco una gigantesca roca amenaza con hundirlo, mostrando el símbolo de Nophica grabado sobre ella, como parte de una serie de rocas sobre las que recientemente han aparecido los símbolos de los Doce por toda Eorzea.

Frente al tronco, una gran escudilla de metal rodeada por seis lámparas se emplea en ceremonias religiosas y festivales para aplacar, agradecer y suplicar a los elementales. Se cuenta que también existían ceremonias para enfurecer a los elementales, pero por motivos obvios hace mucho que no se practican.

Muelle de Costaoeste

En las cercanías de las Barracas de las Lamentaciones este muelle ofrece servicios de ferry hacia el Velo Oriental o a distintas zonas residenciales de la ciudad, como el Lecho de Lavanda.

Cascadas Apkallu

Llamadas así en honor al fallido intento de un ambicioso comerciante gridanio de incubar y criar apkallus en la cascada. Son célebres por haber servido como lugar de meditación del difunto Louisoix Levellieur, Arconte del Círculo del Saber y héroe de Eorzea.

Puertas de la ciudad

La ciudad tiene tres puertas principales.

Al sur, cerca de la Fronda de Carlinas está la Puerta del Tejón Azul, que conduce a la Espesura de Jade, en la región conocida como el Velo Central.

La Puerta del Lobo Blanco en la zona occidental, también en Nueva Gridania, conduce a Refugio del Alazán, también en el Velo Central. Estas puertas han sido recientemente cerradas a la ciudadanía a causa de la abundancia de criaturas peligrosas en la región.

La Puerta de la Serpiente Amarilla está al norte, en Vieja Gridania, conduciendo a la zona del Velo Norte. Siguiendo este camino se puede alcanzar la villa de Calabaza Flotante o la aldea de Hyrstmill.

Círculo del Saber

Grupo procedente de la ciudad-estado de Sharlayan localizada en la región de Dravania al noroeste. Todos comparten un tatuaje en el cuello.

Sus miembros son: Minfilia, Y'shtola, Yda, Papalymo, Thancred, Urianger y Louisoix (fallecido).

Tras el fallecimiento de Louisoix, la organización se reconvierte en los Vástagos del Séptimo Amanecer.

Velo Central

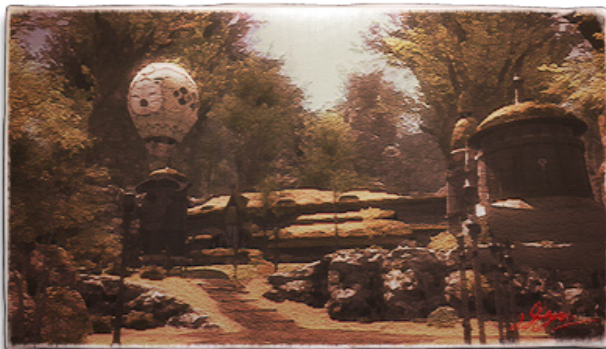
Praderas Ramatorcida

"¿Una ricura, verdad? El moogle, digo. Verlo allá arriba en un día despejado, meciéndose con elegancia en el viento, es suficiente para acunar el sueño de cualquiera. Yo me conformo con un tocón y un momento de reposo."

Monturas el Don del Moogle se estableció en las praderas de la región de Ramatorcida, más allá de la espesura de Jade, con una colonia de las mejores aves de Ishgard, de modo que no pasó mucho hasta que todo un asentamiento creció alrededor de los establos.

Estos magníficos animales de monta no se venden a cualquiera, no es solo una cuestión de dinero sino de mantener su reputación de criadores y del trato que puedan recibir las aves.

El globo que ondea sobre el edificio principal se trata en realidad de un navío de guerra Ixali recuperado por los cuidadores de chocobos después de que quedase enmarañado en un árbol cercano y abandonado por sus tripulantes.



El Lecho de Lavanda

Una zona residencial de la ciudad a la que se puede acceder desde Ramatorcida o desde la propia Gridania mediante el ferry o alguna embarcación privada. Esta zona esta en un bancal de gran tamaño en mitad de la corriente, aunque existen puentes alzados para permitir el paso a pie y el traslado de vehículos y mercancías.

Las profundidades de Tam-Tara

Tam-Tara es un autentico misterio. Este complejo de túmulos alberga en sus profundidades una compleja red de túneles y cámaras. Se sabe que alberga la tumba de Galvaneth el Destructor, un rey de tiempos remotos de un reino desconocido. Su interior alberga peligrosas criaturas espectrales.

El Bannock

Un claro en mitad de la Espesura de Jade, una extensión boscosa en el Velo de difícil tránsito. Esta a medio camino de los establos de las Praderas Ramatorcida y Gridania. Construido alrededor del tronco de un pilar celeste caído (una variedad de árbol gigantesco), el Bannock sirve como campo de entrenamiento para los nuevos reclutas de la Orden de las Víboras Gemelas.

Hay varias teorías sobre como llego a tener ese nombre. Algunos dicen que es porque es el tipo de pan que se les da a los reclutas, mientras que otros que es por el parecido del tocón con esas raciones.



Refugio del Alazán

Una serie de corrientes y pozas recorren esta región, siendo el hogar de raptos, morboles y fauna muy peligrosa.

Al sur de la zona en un claro aislado se alza un gigantesco y seguramente muy anciano árbol solitario al que se conoce como el Árbol Guardián.

FORZEAS FATE

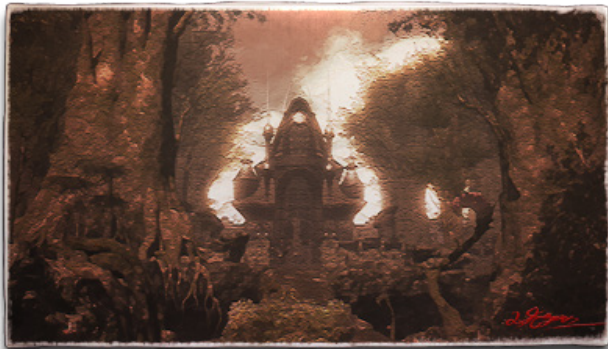
Después de ver más de un millar de veranos, el Árbol Guardián es considerado el más viejo de todo el Velo Sombrío y hogar del mayor y más anciano elemental, que observa y dirige a todos los habitantes del bosque. El fruto de este árbol se asemeja a una ciruela y es muy valorado en los Tres Continentes por sus propiedades curativas.



Mansión Haukke

En la antigüedad fue empleada por los Videntes de la Semilla como un lugar de reflexión y meditación. Durante mucho tiempo fue visto por las gentes de Gridania como una muestra de opulencia, de modo que tras muchas protestas, la ciudad la vendió a la Casa Dartancours, una rica familia de crepusculares, cuya cabeza es la Dama Amandine.

La palabra Haukke es de origen Padjali y significa hablar sin palabras.



Dama Amandine

Se la tenía por excepcionalmente vanidosa, no reparando en gastos para mantener su impecable belleza. Ya fuesen cremas faciales a partir de miel de Coerthas o tratamientos para el cabello a base de leche de phurple, su ritual diario de belleza fue aumentando hasta rumorearse que se bañaba en la sangre de sus doncellas vírgenes. Pero no existía tintura o remedio hecho por la mano del hombre que ocultase las horribles cicatrices que sufrió durante la Calamidad, y desde ese día en adelante se retiró de la vida diaria de Gridania, aislándose en su mansión y delegando todo trato con la ciudad en sus lacayos.

Salto Arcoiris

“Resplandeciendo en el sol y la niebla, el salto es una visión de que, a pesar de todo el dolor que hemos infligido a nuestro hogar, los elementales aún nos honran con su favor”

La Veta Oriental es una corriente fluvial que recorre la Espesura de Jade, cerca de su límite con Ramatorcida. Una de la miríada de cataratas que salpican su recorrido, cuando es alcanzada por los infrecuentes rayos de sol que logran traspasar el dosel de vegetación que cubre el Velo Sombrío forma, a causa de la niebla dispersa, un brillante arcoiris que parece conectar ambas orillas. La gruta oculta por el velo de este salto de agua es una de las localizaciones más sagradas del bosque, el Tocón Remiendavidas.



Velo Septentrional Bodegas Mun-Tuy

Estas antiguas bodegas son una enorme extensión subterránea en el Velo Septentrional, en la zona conocida como el Marjal Esmeralda, aunque hace mucho tiempo que están abandonadas y derruidas en gran parte.

Durante un tiempo se intentó mantener la actividad en alguna de sus extensas cámaras, pero la presencia de criaturas peligrosas que han tomado el lugar como nido y que algunas bandas de saqueadores las han convertido en su base de operaciones han convertido tal tarea en algo imposible.

Calabaza Flotante

Esta pintoresca villa se ha construido sobre las aguas de las que toma su nombre. Alberga una reputada posada llamada el Meneo del Corcho y dada su proximidad con territorios Ixali un puesto avanzado de las Víboras Gemelas. Esta situada en las proximidades de las Fuentes de Alisos, una región que antaño estaba muy poblada de lagunas y alisos, de los que tomaba el nombre.

Fuentes de Alisos

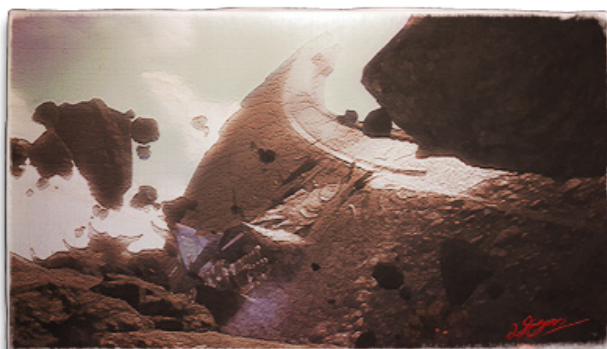
Una vez una amplia arboleda de alisos salpicada de riachuelos, fuentes y lagunas, ahora consumida por las llamas de la Calamidad, que la redujo a un cementerio de cenizas y fango que solo conserva de su anterior esplendor el nombre.



Neuroenlace Caído

"No me gusta, eso puedo asegurarlo. Esa... media luna... sea lo que sea, arañando el cielo. No pertenece a este lugar. No pertenece a ningún lugar de este mundo."

Acuñados por los artesanos de las Herrerías Garlond estos inmensos anillos fueron empleados para amortiguar las energías espirituales, evitando la concentración de poder necesario para ejecutar hechizos. No menos de cinco, cada uno de ellos de cientos de yalms de diámetro, fueron necesarios para mantener a Bahamut silenciado durante dos eras completas... y ni siquiera eso fue suficiente.



Terrenos forestales de los Ixali

"Me quedé allí, frente al tronco descuartizado, con el puño temblando de ira. No debemos mostrar cuartel a quienes destruyen nuestro hogar."

Los Ixali nunca aceptaron de buen grado su destierro, y hasta la fecha continúan derribando los vetustos centinelas que crecen en las inmediaciones septentrionales del bosque.

Demasiado pesados para transportarlos por tierra a su asentamiento en Natalan o en el lejano Xelphatol, la mutilada madera es transportada mediante globos, y marcadas con balizas de piedras de aire, con la cobertura de la noche para eludir la vigilancia de las milicias.



Hyrstmill

Se trata de una pequeña aldea donde viven granjeros y leñadores. Hay algunos artesanos, destacando sobre todos ellos el herrero local, que a pesar de su poco llamativo lugar de residencia es un artesano de increíble talento.

Un arroyo, afluente del Furline, una corriente mayor que conduce hasta Calabaza Flotante divide la aldea en dos, con un sencillo puente plano de madera uniendo ambos lados. En el lado sur, puede encontrarse una cabaña de caza así como un pequeño puesto de guardia la Aljaba de los Dioses.

La aldea está rodeada por una empalizada que se cierra por las noches para mayor seguridad de sus ciudadanos.

Ultimo Puesto

Se trata de una fortaleza abandonada cerca de unas ruinas Gelmorra que a su vez fue una fortaleza de la que este lugar tomó el nombre. Unas extrañas estatuas de una sustancia ambarina rodean la antigua fortaleza.

EORZEA'S FATE

Velo Oriental

Cabaña Bayaespino

Es un pequeño asentamiento en el Velo Oriental, en los alrededores de la región de Nueve Hiedras.

Recibe el nombre de Bayaespino, un cazador y forajido que lo fundó. Su actual dirigente es Rolf Bayaespino, que vive allí con su familia y trabajadores. Son principalmente cazadores y tramperos.

Pequeño Consuelo

Pequeño es el consuelo otorgado a aquellas Sílfides que alzan sus voces oponiéndose a la invocación del Señor del Relámpago. Pequeño es el consuelo legado a aquellas que abandonan sus hogares en las Tierras de las Sílfides y evitan a sus frenéticas hermanas. Tan solo en la fraternidad pueden en última instancia encontrar consuelo por poco que sea.

Es un pequeño asentamiento Sílfide en el que esta raza de bestias ha entrado en contacto con los gridanios a raíz de los problemas surgidos por una división interna. Está situada a la entrada de lo que se conoce como las Tierras de las Sílfides, una región normalmente vedada a los humanos.



El Semillero

Se trata de una forma arborea convertida en criadero por las Sílfides, donde incuban y crían a su prole, conocidos como vainas.



Esta ubicado en una zona de las Tierras de las Sílfides especialmente protegida y aparta del alcance de los humanos, en una arboleda iluminada por el suave resplandor de las esporas lunares.

Castrum Oriens

Es una fortaleza del Imperio Garleano, situada en las profundidades de Nueve Hiedras. En sus alrededores se han alzado diversas torres vigías ocupadas por milicianos gridanios, vigilando la actividad imperial desde una distancia prudencial.

El Bancal de Zarzas

Se trata de una región del Velo Oriental en la que las zarzas y espinos cubren casi todo el terreno. Cruzarlo supone deslizarse por estrechos pasajes, muchas veces bajo un techo de ramas con afiladas puntas del tamaño de una daga. Es una zona peligrosa de transitar si eres descuidado y en el que un ataque de bestias podría complicarse con facilidad.

El Santuario de los Doce

Esta marfileña catedral eleva sus estilizadas puntas hacia los cielos, construida tras la Edad del Hielo Eterno, un periodo oscuro que trajo enfermedad y hambre, para servir como lugar de refugio y descanso para los necesitados de auxilio. Tras esa época de necesidad cayó en desuso. Ahora, con el advenimiento de la Séptima Era Umbral, casi olvidada y en ruinas, se ha considerado necesaria una vez más y está siendo restaurada y empleada no solo como refugio de calamidades sino para oficiar ceremonias de Unión Eterna, un ritual eorzeano por el que dos personas juran sus lazos. Suele ser tomado por parejas de cualquier clase, pero también es empleado en muchas ocasiones por compañeros de armas o amigos de la infancia. Cualquiera que quiera dejar constancia de que nada puede quebrar la relación entre esas personas puede celebrar esta Unión frecuente en toda Eorzea.



Sexualidad y matrimonio

No existe en Eorzea ninguna restricción legal acerca de como la gente debe decidir vivir sus vidas. Por tanto nada regula que tipo de Uniones Eternas pueden realizarse ni lo que estas deben simbolizar. Eso queda siempre a decisión de los participantes. Este ritual representa tanto la unión de una pareja romántica como la lealtad y amistad que se profesan dos viejos veteranos. Cualquier relación tiene el derecho a celebrar una Unión Eterna, sin importar especie o sexo de sus integrantes.

Esto no significa que toda Eorzea sea comprensiva y tolerante. Cada persona tiene ideas propias y juzga estos actos de forma individual, lo que implica que habrá quien lo haga desde el prisma del odio, la intolerancia y el rechazo a lo diferente. Siempre hay sitio para estos conflictos en vuestras partidas, si quieres afrontarlos.

Velo Meridional

La Elección de Buscarron

La Elección está dirigida por un ex-centinela reconvertido en tabernero y da la bienvenida a todo tipo de gente, desde los distinguidos a los indeseables, siempre y cuando sigan las sencillas normas de etiqueta de Buscarron Brazofuerte: "siéntate, olvida tus preocupaciones y saborea tu cerveza".



Se encuentra al sur de la región conocida como los Senderos Superiores al oeste de la región de Árbol Silente.

Árbol Silente

Región forestal al este de los Senderos Superiores, al noroeste de la aldea de Cantería. Tristemente conocida por las Mil Fauces de Toto-Rak.

Las Mil Fauces de Toto-Rak

Nombrada como una bestia devoradora de hombres del folclore padjali las Mil Fauces de Toto-Rak son un complejo de túneles bajo la región de Árbol Silente. Construidas en base a una red natural las cuevas presentan una arquitectura claramente

gamorrana, por ejemplo el trabajo de masonería, totalmente ausente en la arquitectura gridania. Remontando así el origen de este lugar a un tiempo muy lejano.

Hasta hace unas cuantas décadas este lugar albergaba a los peores criminales de Gridania, desde incendiarios a cazadores furtivos, pero la Anciana Vidente de la Semilla ordenó su clausura al descubrir las atrocidades que se cometían en su interior. Declaro que el lugar era inmoral e indigno de los gridanios. Se alzó una prisión más moderna en las proximidades de la ciudad y esta fue definitivamente abandonada.

Toto-Rak es ampliamente conocida en Gridania como "el séptimo infierno en la tierra". En épocas recientes soldados garleanos han sido vistos rondandola, por lo que un equipo de investigación fue enviado por Gridania para descubrir que pretendían, acompañados de un reportero del Cuervo (el periodico más importante de Gridania). Este equipo desapareció en circunstancias desconocidas, tras lo cual la recientemente establecida Gran Compañía, envió nuevos equipos, pero la situación empeoró, emmergiendo de su interior oleadas de peligrosas criaturas.

Grupos combinados de aventureros y miembros de las Víboras Gemelas acabaron por descubrir la verdad tras los hechos. Los garleanos habían instalado artefactos magitek (una combinación de tecnología pura y hechicería) para tomar mediciones del flujo astral, así como bloqueos que limitaban el acceso a través de los corredores, alimentados por la energía de fotocélulas magitek (muchas de las cuales fueron arrancadas o devoradas por algunas de las bestias). Aunque sus motivos no pudieron ser dilucidados quedó claro que estos aparatos habían alterado a las criaturas que residían en las profundidades, provocando las oleadas de monstruos enloquecidos. Es posible que estas criaturas acabasen con el equipo garleano, o quizás este escapase antes de que pudieran dar con ellos.

Eso no sucedió así...

Lo sucedido en Toto-Rak puede ser muy apropiado para conducir una aventura protagonizada por los jugadores si deseas jugar antes del advenimiento de la Séptima Era Umbral, aunque nada impide retrasar estos hechos hasta la época actual o explorar las entrañas de Toto-Rak mucho más tarde, para que los jugadores intenten dilucidar que pretendían los garleanos o que fue de ellos.

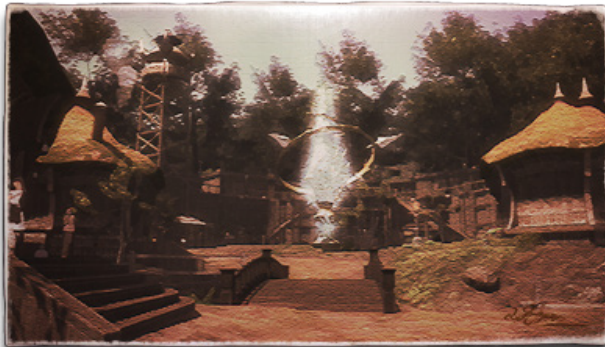
FORZEAS FATE

Bodegas Mun-Tuy

A pesar de considerar situadas en el Velo Oriental existe una entrada a las bodegas en la región del Árbol Silente. De hecho esta sección está siendo rehabilitada, pues las secciones que la unían con el resto se han derruido y transitarlas resulta seguro. Actualmente abastecen a diversos locales, pero principalmente a la taberna de Buscarron y a los habitantes de Cantería.

Cantería

Una vez que los gelmorranos sellaron el pacto con los elementales para regresar a la superficie del bosque los elezen comenzaron a excavar para desenterrar una gran cantidad de rocas para los cimientos de su nueva ciudad. Las grandes ruedas hidráulicas de Cantería se alzaron para alimentar los martillos que convertirían esas rocas gigantes en bloques más prácticos.



Gelmorra

Gelmorra fue una antigua civilización que precedió a Gridania en el Velo Sombrío. Predominantemente subterránea y responsable de la construcción de algunos emplazamientos que sobreviven hasta el día de hoy: las bodegas Mun-Tuy, Tam-Tara y Toto-Rak. Así como de unas ruinas a cielo abierto en las proximidades de Último Puesto.

Debido a la mala utilización de las energías aethericas que condujo a las grandes inundaciones de la Sexta Era Umbral la magia se convirtió en un arte prohibido, y los elementales del Bosque de los Doce no toleraban la presencia de la humanidad. Esto condujo a hyur y elezen a refugiarse bajo tierra, aprendiendo a aceptarse unos a otros en las ciudades subterráneas de Gelmorra. Con el tiempo los gelmorrenses aprendieron a comunicarse y cooperar con los elementales, colaborando en el amanecer de la Conjunción tal y como se la conoce hoy día, así como a los primeros Padjal. Cuando regresaron a la superficie fundaron Gridania y durante siglos ha existido una paz tensa pero estable entre la humanidad y los elementales, gracias a la ayuda de los Padjali y los Oyentes. Las estructuras subterráneas de Gelmorra cayeron en desuso y en su mayoría están plagadas de vilestirpes y semistirpes.

Las ruinas de Gelmorra son particularmente significativa para los crepusculares debido a que su cultura ha permanecido más tiempo en las cuevas, ligada a este pasado común.

Muda de Serpiente

Se trata de un paso sinuoso a través de lo más espeso del Velo Meridional. Está apartado de las rutas comunes de tránsito, pues conduce desde las cercanías de Cantería al Lago de Raíces, pero en su orilla más alejada de Campamento Tranquilo, de modo que salvo que las circunstancias lleven a esta zona la gente tiende a seguir las rutas más amplias, donde hay mejores caminos y más viajeros que le hagan sentir a uno seguro.

Otro motivo para evitar la Muda de Serpiente es que al tomarlo uno debe pasar frente al Bastión Amdapor. Este estaba oculto por encantamientos, pero a pesar de ello una extraña sensación recorría la espina dorsal de cualquier que pasara frente a aquel lugar, siendo causa de muchas leyendas y rumores que han alejado a las gentes de Gridania de este lugar.

Bastión Amdapor

La civilización de Amdapor prosperó tiempo atrás en el Bosque de los Doce. Sus ciudadanos dominaban grandes aunque prohibidos poderes mágicos que les permitían alterar el mismo tejido de la existencia. Y como suele pasar con aquellos que se creen dioses su arrogancia aseguró la caída de los Amdaporí. Una tan veloz como lo fue su ascenso.

Durante generaciones el legado de esta poderosa civilización había permanecido oculta a plena vista, ensombrecido por los elementales, quienes trataban de evitar que las nuevas generaciones toparan con sus peligrosos conjuros.

Pero los Corderos de Dalamud, un culto oscuro que adora a la luna menor caída como a un dios destruyó el encantamiento de los elementales con medios aún desconocidos. Los Corderos reclamaron el Bastión, ahora accesible, como propio. En sus cámaras se llevan a cabo sangrientos sacrificios en un esfuerzo por resucitar a su impío señor.

La Ciudad Perdida de Amdapor

La antigua civilización de Amdapor vivió su época de esplendor y agonizó hasta desaparecer. La causa de su decadencia y destrucción había permanecido durmiente hasta que recientemente, los sellos mágicos que mantenía la localización oculta y aislada han comenzado a ceder, seguramente a causa de los esfuerzos de los Corderos de Dalamud por destruir el encantamiento sobre el Bastión. El conjuro sobre la ciudad se ha debilitado, permitiendo ahora acceder a las ruinas de la ciudad.

Ofrenda de Urth

Los antiguos escritos cuenta que ofreciendo su fuerza vital Dama Urth fue capaz de sellar a la divinidad oscura, Odin, en una prisión cristalina bajo un manantial burbujeante. Para honrar su sacrificio el lugar donde exhalo su último aliento lleva su nombre.

Se trata de un claro muy apartado, en lo más profunda del Velo Meridional, al que ocasionalmente alguien peregrina para ver, entre la niebla y la luz efimera, este lugar sagrado.



Campamento Tranquilo

Un puesto avanzado en las zonas más al sur del Velo. Esta situado en el Lago de Raíces, construido en plataformas elevadas sobre troncos de árboles, y unidos entre si mediante pasarelas. El campamento permite cruzar la zona del lago de extremo a extremo sin necesidad de embarcarse o cruzar la zona pantanosa del oeste.

Zona de aterrizaje Meridional

Más al sur del Campamento Tranquilo, donde el Velo comienza a volverse menos denso, en un lugar conocido como los Senderos Inferiores las Aerolíneas Vientofuerte construyeron esta zona para sus aeronaves de carga, pero la localización fue abandonada muy pronto a causa de que la presencia imperial en la región se volvió demasiado



intensa para pasarla por alto. Actualmente el lugar es aprovechado por furtivos y bandidos para desprenderse de sus mercancías de dudoso origen al margen de la ley.

Velo Occidental

Corteza Carmesí

Esta región del Velo está muy próxima a Mor Dhona y es una región muy poco transitada.

Mansión del Liquen

Una zona húmeda al norte del Velo Occidental, dominada por los líquenes y el gran lago Aguas-cruzadas. También puede encontrarse el Árbol del Juramento, un árbol muerto (pero no caído) y seco.

Murmullo de Arroyuelos

La región recibe el nombre por el continuo murmullo del agua que acompaña a los viajeros mientras cruzan la región, proveniente de las múltiples cascadas y lagos, así como los muchos arroyos y riachuelos que los entrelazan entre sí.

Recodo de la hoja

Esta zona de paso al sur de Corteza Carmesí está dominada por una llamativa estela de piedra, sellada con alguna extraña y antigua magia. Un río cruza la región de extremo a extremo, permitiendo avanzar fácilmente a través de ella si se sigue, pero a pesar de esto es una zona poco frecuentada, debido a la elevada presencia de lobos y treants, criaturas bastante hostiles con los intrusos.

Existe un claro que recibe el nombre del Círculo de los Caballeros, aunque el origen del nombre se pierde en la memoria de las gentes de Gridania.

Se dice que el legendario rey moogles, Mog XII ha regresado y convertido esta región en su residencia personal, lo que hace que aún menos personas visiten la región. Ni siquiera los moogles.

Jardín de Espinas

Este lugar se encuentra en un punto desconocido del Recodo de la hoja. Es una zona de juego para los moogles, que suelen guardar de la presencia de la humanidad, sobre todo desde el regreso de su rey, que ha convertido el hecho de cruzar esta linde en una muerte asegurada para personas, bestias o maquinas.

ERZEAS FATE



Habitantes

Algunos PNJs anónimos con los que podrías topar-te en tu día a día en la ciudad estado.

Mercader elezen (*mediocre*)

BUEN PORTE

Encanto +0, Erudición +0

Recluta Lamento del Bosque

(*mediocre*)

AMANTE DE LA NATURALEZA

Lancero +0, Erudición +0

Oficial del Lamento del Bosque

(*normal*)

GUARDIAN SERENO

Lancero +1

Firmeza +0, Erudición +0

Peletero experto (*normal*)

GUARDIAN SERENO

Artesanía +1

Erudición +0, Contactos +0

Arquera de la Aljaba

de los Dioses (*mediocre*)

RASTREADORA CONCIENZUDA

Arquero +0, Alerta +0

Joven Conjurador (*normal*)

ESTUDIOSO DE LOS ELEMENTALES

Conjurador +1 (Sanar)

Empatía +0

Soldado Serpiente

de tercera clase (*mediocre*)

NOVATA ENTUSIASTA

Lancero +0, Atletismo +0

Sargento Serpiente

de tercera clase (*acceptable*)

PORTE ALTIVO

Lancero +2

Encanto +1

Atletismo +0, Sigilo +0

Furtivo Miqo'te (*mediocre*)

EXILIADO HAMBRIENTO

Arquero +0, Sigilo+0

Bandido (*mediocre*)

FORAJIDO DESPIADADO

Arquero +0, Latrocinio +0



Ul'dah



Gentilicio

Ul'dahita, ul'ditas.

Patrón

Nald'thal, los mercaderes.

Tema

TANTO TIENES, TANTO VALES
ESTA CIUDAD NECESITA UN CAMBIO

Ubicación

Establecida en mitad del desolado territorio desértico del sur de Aldenard. La ciudad está estratégicamente organizada en torno a la ciudadela abovedada que preside el eje central. Sus imponentes fortificaciones y sus protectoras murallas exteriores son visibles desde malms en todas direcciones, y aunque adornadas con brillantes paneles de cristal y coloridos mosaicos siguen siendo un fuerte, y deslumbrante, elemento disuasorio para posibles asaltantes.

Las calles estrechas y sinuosas evitan que el sol abraza a sus habitantes. La ciudad está salpicada de fuentes que aportan frescor al ambiente, y los jardines que salpican las zonas más ricas de la ciudad están continuamente arrullados por el sonido del agua corriente.

Gobierno

Históricamente el sultán es quien ha ostentado la soberanía de Ul'dah pero su poder está tremendamente limitado por el Sindicato, un elitista grupo compuesto por los seis miembros de la sociedad más ricos e influyentes. En opinión de muchos, son ellos quienes realmente controlan la ciudad.

El Sultanato

Nanamo Ul Namo es la actual Sultana de Ul'dah, decimoséptima del linaje de Ul, una larga estirpe de gobernantes lalafell habitantes de las dunas. Su juventud parece jugar en su contra, o al menos así es como se ve en los mentideros de la ciudad. Los rumores sobre como el Sindicato ha ganado fuerza frente a la debilidad de la muchacha son fáciles de escuchar. A pesar de ello es una gobernante muy querida entre sus súbditos más humildes por su actitud despreocupada sobre los temas de la dignidad de la realeza, siendo muy cercana con el pueblo llano, cosa que no deja de indignar a otras clases sociales. En la intimidad se muestra testaruda y muy afectada por su incapacidad de poner freno a los demanes del Sindicato, a quien siente como un grupo hostil, más preocupado por sus fortunas que por el bienestar de Ul'dah.

Parece confiar plenamente en **Raubahn Aldynn**, cabeza de las Llamas Inmortales y miembro del Sindicato, así como la voz de la Sultana en asuntos militares. Rara vez se la puede ver en público sin la imponente presencia del ex-luchador del coliseo.

El Sindicato

Tanto la cultura como la política de Ul'dah ha estado eminentemente dominada por el comercio y la especulación, otorgando al Sindicato una base de poder muy significativa. La influencia, pero sobre todo la riqueza, son el criterio de adhesión, pudiendo comprarse, literalmente, el puesto en el Sindicato. La mayoría de sus miembros pertenecen a una de estas dos categorías: Monárquicos, que apoyan al sultanato y monetaristas, que prefieren desplazar a la realeza y ejercer un mayor control sobre la ciudad. En los últimos años la posición de la Sultana se ha visto muy erosionada por la mayoría monetarista del Sindicato, siendo casi una figura decorativa.



En el momento actual el Sindicato esta compuesto por:

- ◇ **Raubahn Aldynn** (hyur, hombre): General de las Llamas Inmortales y antiguo luchador del coliseo. Un autentico héroe del pueblo, que compró su puesto en el Sindicato con la fortuna obtenida en las arenas de combate.
- ◇ **Lord Lolorito** (lalafell, hombre): Presidente de la Compañía de Comercio del Aldenard Oriental.
- ◇ **Teledji Adeledji** (lalafell, hombre): Príncipe de Confianza Espejismo.
- ◇ **Priora Dewlala** (lalafell, mujer): Superiora del Sacrario Milvaneth.
- ◇ **Fyrgeiss** (roegadyn, hombre): Capataz Jefe de la Empresa Mineral Amajina e Hijos.
- ◇ **Godbert Manderville** (hyur, hombre): Legendaro maestro orfebre.

comprar el Coliseo a su anterior dueño (y miembro del Sindicato), arrebatandole también su asiento en el grupo.

Cultura y sociedad

Los visitantes de cada rincón de Eorzea acuden a Ul'dah para disfrutar de los afamados divertimentos de la ciudad, especialmente de las arenas de combate y los salones de juego. La cultura ul'dahita es bien conocida por su opulencia, aunque esta es más notable en los interiores que en los exteriores, diseñados en muchos casos para resistir los rigores del clima desértico.

Gran parte de esta riqueza viene de los abundantes recursos minerales de su entorno, que han propiciado una industria minera muy prospera así como una prestigiosa industria textil y de confección. Son especialmente famosos los delicados orfebres, así como los alquimistas capaces de elaborar tinturas, bálsamos y bebedizos de muy diversas capacidades.

A raíz de la invasión garleana la ciudad enfrenta un grave problema al haber recibido la mayor parte de los refugiados de Ala Mhigo. Estos han saturado la capacidad de vivienda, trabajo y ayuda humanitaria que la ciudad podía (o estaba dispuesta a) aportar, y a medida que los años transcurrían los problemas sociales se han ido acrecentando. Los alamhiganos en raras ocasiones se han sentido integrados por los ul'dahitas y entre estos es común la opinión de que estos no son otra cosa que unos vagos que esperan ser mantenidos por aquellos más prósperos y trabajadores. La tensión en las calles es creciente, y existe toda una generación de jóvenes montañeses criados sin un lugar al que llamar hogar que acuden a la delincuencia para sobrevivir, acrecentando la mala reputación que sus detractores quieren fomentar.

Antiguos miembros del Sindicato

Cicidoa Sosodoa (lalafell, hombre)

"Todos van tras algo - fama, notoriedad, poder, dinero... ¿yo? Yo tengo el maldito lote al completo."

Se trata de una figura histórica.

Eolande (elezen, mujer, fallecida)

Directora del Estudio Frondale; Reemplazado por Godbert Manderville.

Rycharde (hyur, hombre)

Antiguo dueño del Coliseo. Destronado por Raubahn.

Actualmente el General Raubahn es el único Monárquico en el Sindicato, al menos en apariencia. Sus ganancias como luchador de élite le permitieron

EOZZEA'S FATE

Mercado Negro

El mercado negro es algo que existe en cualquier lugar donde algo esté prohibido o tasado, pero está mucho más presente en una ciudad donde el comercio lo es todo. Tras la Calamidad, cuando la situación estaba en su peor momento, muchos ciudadanos tuvieron que acudir a proveedores de lo más irregular (poco menos que saqueadores) para obtener los bienes más simples para subsistir. Este auge del mercado negro ya ha amainado y la situación es mucho más estable, pero en Ul'dah el mercado negro sigue teniendo mucho margen de maniobra, siendo un lugar donde se puede obtener con facilidad bienes de dudosa legalidad.

Héroes de la arena

Los combatientes de las arenas de combate alcanzan una gran popularidad en Ul'dah, donde son aclamados como auténticos ídolos por sus seguidores. Conscientes de este hecho se crean muchos productos basados en ellos (joyería, ropa, armamento) que se vende acompañado de su nombre para mayor beneficio. Por supuesto patrocinar estos productos supone una repercusión económica en el combatiente en cuestión.

Su popularidad no solo se ha aprovechado para maximizar ventas sino que se busca su compañía para ganar fama, o se les emplea como moneda de cambio cuando es necesario.

Organizaciones

El Coliseo

Líder: Raubahn Aldynn (hyur, hombre)

Se trata de la arena de combate más importante e imponente de la ciudad. Los mejores luchadores se enfrentan entre sí o a bestias traídas desde todos los rincones de Eorzea.

Aunque las luchas no son a muerte a veces pueden producirse accidentes, aunque gracias a la sanación mágica con la que cuenta el Coliseo muy rara vez son fatales. No se puede decir lo mismo de las arenas ilegales que se ocultan en lo más sórdido de los barrios bajos, donde las leyes que pesan sobre los combates de gladiadores son ignoradas sistemáticamente.

En el Coliseo no solo se llevan a cabo los combates sino que es la sede del Gremio de Gladiadores.

Gremio de Gladiadores

Líder: Maestra Myla (hyur, mujer)

El gremio de Gladiadores comenzó siendo tan solo la escuela de luchadores para las arenas del Coliseo, pero con los años su relevancia fue mucho más allá y se convirtió en un gremio propiamente dicho. A pesar del carácter de espectáculo de las arenas las enseñanzas del gremio no son una farsa o destinadas a impresionar a los espectadores. Especializados en el manejo de armas a una mano, el escudo y en particular de la espada, forman a algunos de los luchadores más versátiles y capaces de Eorzea. No es de extrañar que muchos aventureros acudan a sus puertas buscando formarse bajo la estricta mirada de su maestra.

Ilusión de Platino

Líder: Gagaruna (lalafell, hombre)

Este local es un exclusivo club nocturno, donde el juego es el principal aliciente. Todo tipo de juegos de cartas y dados tienen lugar en su interior, aunque el acceso al mismo está muy restringido. El club es asimismo una agencia de prestamistas. Eso por sí mismo no lo distinguiría demasiado de otros clubes de alto nivel de la ciudad, pero sucede que el Platino es el dueño del edificio donde se sitúa la sede del Gremio de Pugilistas, que cede a este sin coste alguno a cambio de que algunos de sus miembros se ocupen de la seguridad del local... y según dicen de cobrar las deudas difíciles.

Gremio de Pugilistas

Líder: Maestro Hamon Puñosagrado (hyur, hombre)

El gremio no se encuentra en su mejor momento, el auge de los gladiadores en el Coliseo en los últimos tiempos han hecho que el lugar no tenga tantos alumnos como en el pasado y sus beneficios en la arena han decaído. Por eso motivo se vieron forzados a aceptar la oferta del Platino. Pero el anciano maestro del gremio aún se siente capaz de entrenar a magníficos luchadores, y no en vano, pues ha formado a grandes campeones de la arena.

Osario Arrzaneth

Líder: ??

El Osario es el templo de Thal. Sus elevados salones aportan penumbra y paz a su interior, las columnas titánicas resultan impresionantes al cruzar el enorme portón de entrada y un frío helado siempre domina el interior. Una estatua de Thal domina el salón principal, tras la cual ha aparecido recientemente grabado el símbolo de Nald'thal. Thal es uno de los Mercaderes gemelos, dos caras del mismo dios. Thal gobierna la vida tras la muerte, juzga el valor de aquellos que han fallecido y les conduce a su destino. Y según el culto ul'dahita Thal valora la riqueza por encima de otros valores.

El Osario atiende a aquellos que buscan tener asegurado su sitio en la otra vida, ofreciendo servicios funerarios exclusivos para asegurar el tránsito (y aceptando generosos donativos en el proceso). Además, alberga la sede del Gremio de Taumaturgos.

Sagrario Milvaneth

Líder: Piora Dewalala (lalafell, mujer)

Existe otro templo, el Sagrario Milvaneth dedicado a Nald, en la zona opuesta de la ciudad, enfrentando a los dos aspectos gemelos del dios, pues aquel lugar está consagrado al reino de Nald (la vida). Según su doctrina mediante la virtud en esta vida se alcanza la paz en la siguiente.

El Sagrario resultó tremendamente dañado durante la Calamidad y actualmente sus sacerdotes comparten salas en el Osario para predicar su culto y ejercer sus rituales.

Gremio de Taumaturgos

Líder: Maestros Cocobuki, Cocobygo, Cocobani, Cocobezi y Cocoboha. (lalafell, hombres)

El gremio está ubicado en las salas posteriores del Osario pues el origen de la taumaturgia está ligado a los ritos funerarios de Nald'thal, pero muy pronto sus capacidades destructivas encontraron utilidad fuera de los túmulos y criptas.

Los cinco hermanos se reparten el cargo de Maestro del gremio, aunque sin duda es el mayor de ellos, Cocobuki, quien ostenta mayor autoridad entre todos. El sexto hermano es un reputado alquimista en la ciudad, aunque alberga la secreta ambición de que sus pociones suplan la falta de dominio del flujo aetherico del que adolece su cuerpo que le convierte en incapaz de ejercer la taumaturgia como sus hermanos.

Gremio de Costureros

Líder: Maestro Rosa Fragante (roegadyn, hombre)

La sede del gremio de Costureros se sitúa en la empresa de costura Tapices Sol de Seda, propiedad del maestro del gremio. Son famosos por organizar espectáculos teatrales y actividades callejeras para mostrar sus nuevas colecciones o las ofertas. Pero eso no significaría nada si sus creaciones no fuesen las mejores del reino.

En algunas partes dicen que las apariencias engañan, en Ul'dah las apariencias es todo lo que importa. La riqueza y la vanidad que trae consigo a generado una forma de pensamiento en la que si aparentas ser rico es que eres rico. De este modo, los costureros de renombre tienen una enorme influencia en la sociedad. Ellos dictan cuando una nueva moda debe alzarse, si alguien está a la altura

de su rango o si hace el ridículo. Tener la ropa apropiada puede ser clave en la ciudad del comercio.

Gremio de Orfebres

Líder: Maestra Serendipity (hyur, mujer)

El gremio de orfebres se sitúa en las instalaciones de su más antiguo y relevante miembro, siendo además la actual maestra, también, la prepresentante de Lapidarios Eshtaim. Serendipity, o Sera, es una maestra muy reciente, nombrada a causa de un retiro apresurado e inesperado de su predecesor, lo que la convierte en un poco insegura a ojos de mucha gente. Pero lo que le falta en resolución como representante del gremio o del negocio le sobra en talento como artesana.

Los orfebres trabajan todo tipo de piedras, gemas preciosas o semipreciosas, metales y otras sustancias. Son expertos en tallado, pulido, corte, fundido y cualquier tarea necesaria para crear las más impresionantes joyas y complementos.

Gremio de Alquimistas

Líder: Severian (hyur, hombre)

Situado en el Estudio Frondale, un emporio comercial muy poderoso, el gremio de Alquimista está liderado por Severian, un hombre cuya tremenda inteligencia logra que se comporte como un idiota con la mayoría, al asumir de antemano que ninguno es lo bastante inteligente para comprender sus explicaciones, de modo que considera innecesario dar alguna. Lo peor de todo es que probablemente tiene razón al creer que muy pocos están a su nivel intelectual.

A pesar de que popularmente se asocia a los alquimistas con preparadores de brebajes curativos estos hacen mucho más. Ya sean elixires que incrementan las capacidades físicas o mágicas o pociones sanadoras eso es solo una parte de lo que pueden hacer, pues también elaboran venenos, toxinas, reactivos, tintes...

Empresa Mineral Amajina e Hijos

Líder: Fyrgeiss (roegadyn, hombre)

Poderosa empresa prospectora, dedicada a la extracción y procesamiento de minerales. Su posición como sede del Gremio de Mineros le otorga una importancia fundamental en la sociedad uldhita, pues le da un acceso prioritario a los mineros mejor formados.

Gremio de Mineros

Líder: Maestra Adalberta (hyur, mujer)

Tiene su sede en la gran prospectora Empresa Mineral Amajina e Hijos (cuyo líder tiene un asiento en el Sindicato). Los mineros de Ul'dah trabajan en cada región de Thanalan, que está abundantemente

FORZEAS FATE



salpicada de todo tipo de minerales en sus profundidades. Pero no se detienen ahí, esta importante empresa está también trabajando a grandes distancias, no solo exportando su material a gremios con alta demanda en Limsa Lominsa, sino abriendo minas de su propiedad en territorios de otras ciudades estado.

El trabajo de minero es duro y peligroso, pues además de los riesgos del oficio recientemente las minas Campana de Cobre se han visto plagadas de monstruos al abrirse un viejo acceso a túneles sellados mucho tiempo atrás.

Exportaciones Ashgana

Líder: ??

Compañía mercantil que opera principalmente en Ul'dah y Thanalan.

Cuchillas de Latón

Las Cuchilla de Latón son una organización militar que se ocupa de la vigilancia y protección de Ul'dah y sus poblaciones en Thanalan. Son independientes de otras organizaciones locales como las Llamas Inmortales.

Reciben financiación privada de Lord Lolorito de la Compañía Comercial del Aldenard Oriental y el Príncipe Teledji Adeledji de Confianza Espejismo, ambos miembros del Sindicato.

Oficialmente existen para defender la ley y el orden en el Sultanato, proteger sus asentamientos y rutas comerciales, pero no es infrecuente encontrar entre sus filas a miembros más leales a sus maestros del Sindicato que a la propia Ul'dah o a sus leyes. Existen serios problemas de corrupción en el seno de la organización pero también hay muchos que sirven como honor y se enorgullecen de su labor en defensa de la justicia.

Las divisiones de las Cuchillas suelen tener un nombre floral, como por ejemplo la Orquídea, estacionadas en Altopuente. Los miembros de estas divisiones suelen portar este título ellos mismos, por ejemplo, al Capitán de esta división se le conoce como Capitán Hunberct Longhaft de la Orquídea, o simplemente, Hunberct de la Orquídea. Otra división bien conocida es la Rosa, en Horizonte.

Confianza Espejismo

Líder: Príncipe Teledji Adeledji (lalafell, hombre)
Esta empresa es dueña de y gestiona varios negocios a lo largo y ancho de Thanalan, incluyendo el Reloj de Arena, el Cofre y el Ataud y el propio Casino Confianza Espejismo. La gestión de varios recursos empresariales, salas de juego y prestamos le garantizan a Teledji un tremendo poder y riqueza, asegurando su puesto en el Sindicato. Para proteger estos intereses se ha asegurado de tener de su lado a las Cuchillas de Latón mediante cuantiosos pagos que financian el cuerpo militar.

Compañía de Comercio del Aldenard Oriental

Líder: Lord Lolorito (lalafell, hombre)

Es un enorme monopolio comercial. Es dueña de multitud de empresas, tales como Lapidarias Esh-taime y los Tapices Sol de Seda. Así que en cierto modo también es dueño de los Gremios que están hospedados o controlados por estas filiales.

El Raptor Alegre

Líder: ??

Una firma mercantil que opera principalmente a nivel marítimo con su nave insignia del mismo nombre. Su ruta principal parte de Ul'dah y recorre las costas de Vylbrand.

Setenta y siete Caravanas

Líder: ??

Esta organización mercantil tiene sedes en todas las ciudades estado y sus transportes pueden verse por toda Eorzea, aunque fue fundada en Ul'dah y desde allí sigue ejerciendo el control de todos sus negocios.

Juramentados del Sultanato

Líder: Capitán Jenlyns

Este grupo de luchadores de élite están únicamente dedicados a la protección del sultanato de Ul'dah y especialmente a la cabeza de este, el sultán o sultana que gobierne la ciudad en ese momento. A día de hoy son el cuerpo de mayor confianza de la Sultana Nanamo, y su mejor baza si los Monetaristas decidieran llevar a cabo un cambio de gobierno.

Este grupo guarda con celo las artes secretas de los paladines, no solo sus estocadas y técnicas de combate sino su capacidad de manipular el aether mediante la Conjuración.

El Cuerno y la Mano

Líder: ??

Esta organización actúa en toda Eorzea, aunque es en Ul'dah donde su actividad es más intensa, dado que se dedican a la recopilación de inteligencia y a tareas de espionaje. No es extraño que la ciudad de los mercaderes requiera de sus servicios con más frecuencia que otros lugares.

La organización vende sus servicios a cualquier otra organización dispuesta a pagar por ellos, lo que supone que esté muy solicitada pero también que en ocasiones sus clientes se sientan traicionados al ser espiados por los mismos que les venden información de sus rivales. Existe un delicado equilibrio de intereses entre todas estas facciones y grupos que el Cuerno y la Mano se esfuerza en mantener, ya que incrementa sus beneficios.

Dada su extensa red de agentes tanto descubiertos como infiltrados la organización es una experta en moverse con discreción, ofreciendo servicios de búsqueda y recuperación de materiales u objetos complicados de obtener por medios tradicionales.

A pesar de lo que pueda parecer no todo lo que hacen es por dinero. Cuando la situación ha sido grave la organización se ha apresurado a ofrecer asistencia o apoyo a las ciudades estado, renunciando a beneficios o trabajando junto a voluntarios, aventureros o militares para asegurar el éxito de la operación.

Al fin y al cabo, el negocio se resentiría mucho si el Imperio pasara a sangre y fuego a toda Eorzea.

El Ojo de Mythril

Se trata del noticiario más popular de Ul'dah. Emplea equipos expertos de corresponsales financieros y economistas para reunir y analizar la información sobre las últimas tendencias del mercado. Sus previsiones comerciales son muy valoradas por los uldhitas, siendo de obligada lectura para aquel que aspire a obtener beneficios. De especial interés son sus referencias a incidentes o sucesos de posible impacto en la economía de toda Eorzea.

Una de sus más conocidas reporteras, Ellie, anda a la caza de noticias sobre un misterioso ladrón que ha enviado una nota advirtiendo que piensa robar una reliquia valiosa reliquia a su propietario. El desafío de este ladrón ha alertado a varios famosos investigadores que han ofrecido sus servicios al dueño de la reliquia para evitar el robo.



EORZEA'S FATE



Las Llamas Inmortales

"¡Muajaja! El campo de batalla es el mejor y el peor de los lugares. ¿Dónde sino puede el enemigo de un hombre convertirse en su mentor o un aliado en su enemigo?"

Actualmente, el grueso de la fuerza militar de Ul'dah proviene de su ejército mercenario y el pequeño contingente de la guardia de palacio, conocida como los Juramentados del Sultán. Para llevar el orden a sus filas y prepararse para la posible guerra, la sultana ha decidido resucitar a las Llamas Inmortales -una fuerza de élite de veteranos forjados en la batalla que en épocas pasadas inspiraron el miedo en las naciones vecinas.

Esta unidad actúa como eje central del ejército, esencialmente reforzando su poder, además de conceder mayor autoridad a la sultana y sus consejeros -algo que a quienes controlan la economía de la ciudad estado -el Sindicato- tiene inquietos.

Gran Compañía

Las Llamas Inmortales

La línea que separa la derrota de la victoria es trazada por los veloces y hollada por los muertos.

Raubahn Aldynn

UNA FURIA ENCADENADA A PUNTO DE ESTALLAR

Empleando la fortuna que amasó durante su reinado como campeón de las arenas, Raubahn Aldynn, el "Toro de Ala Mhigo" compró el Coliseo de Ul'dah, la más prestigiosa arena de gladiadores de Eorzea, ganándose un asiento en el Sindicato.

Lo que le diferencia de otros miembros de este grupo cegado por su propia riqueza es que Aldynn se mantiene fiel al sultanato, ofreciendo su lealtad a la sultana abiertamente. A causa de esta lealtad el popular luchador, tras una larga ausencia, regresó para apoyar a la joven gobernante en el fin de la Sexta Era Astral y en los días oscuros que se avecinan.

Consciente de que no iba a recibir la menor cooperación de sus compañeros del Sindicato, demasiado ocupados en sus rencillas internas por el control de la ciudad para vislumbrar la verdadera amenaza que se cernía sobre Ul'dah, fue Raubahn quien soli-

Tizona

Raubahn blande una espada maldita, saqueada a un antiguo rival tras derrotarlo en un combate a muerte en la arena.

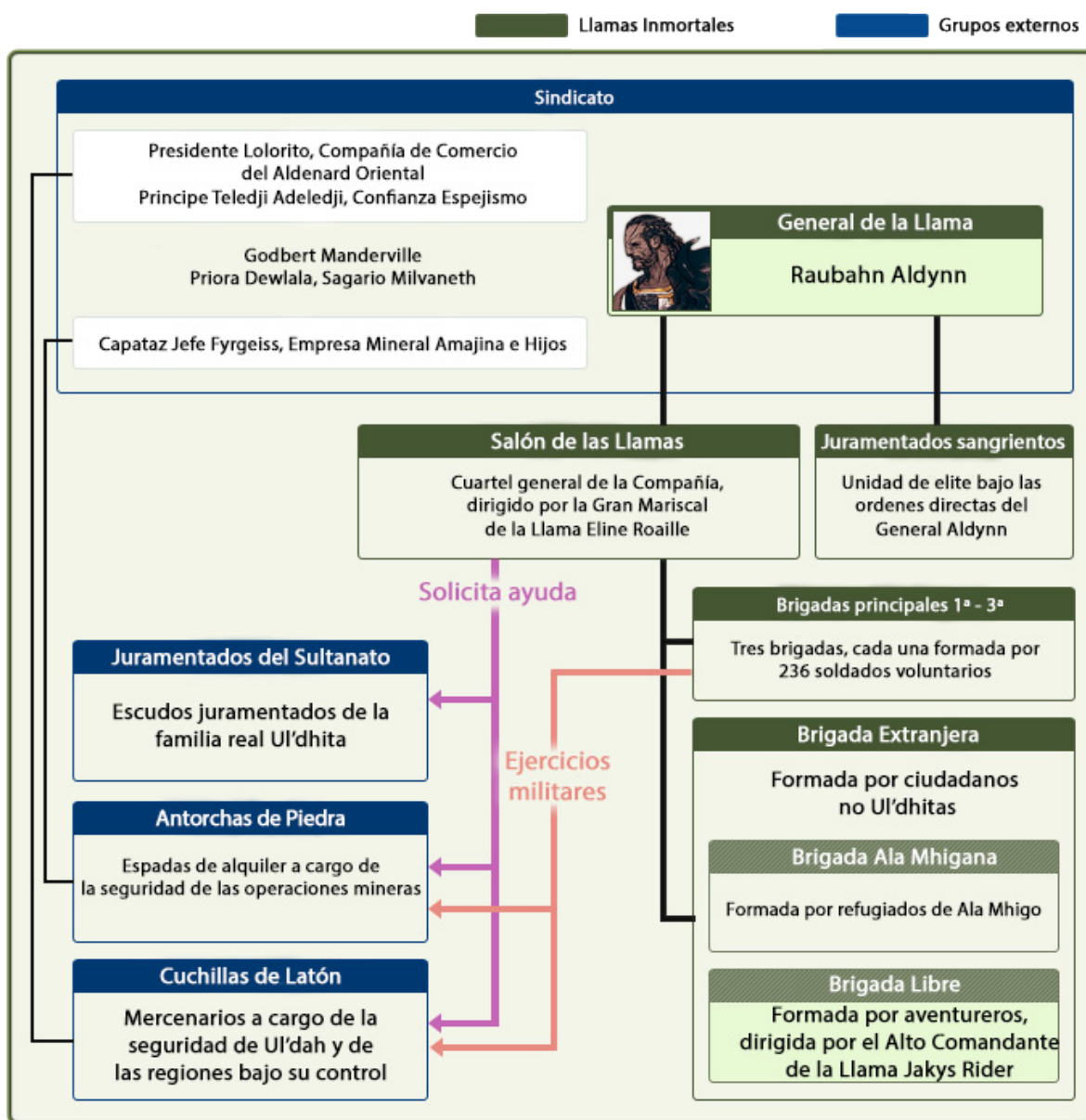
citó la restauración de la Gran Compañía de la ciudad, Las Llamas Inmortales, que bajo su liderazgo ayudaría a proteger a la nación y a la sultana, sin olvidarse de que podría saciar su sed de venganza contra el Imperio Garleano que arrasó su ciudad natal y convirtió a su pueblo en desterrados.

Organización

Está liderada por el General Raubahn Aldynn, siendo la segunda al mando la Gran Mariscal de la Llama Eline "la Navaja" Roaille, una elezen con un impresionante dominio de la lanza.

La Navaja está al mando del Salón de las Llamas, base de operaciones de la Gran Compañía, y tiene el control directo sobre las Brigadas Principales de la 1ª a la 3ª, que tradicionalmente han constituido el grueso del ejército Ul'dita junto a su famosa Brigada Extranjera, formada exclusivamente por voluntarios de fuera de la ciudad y sus territorios vasallos.

Organización de las Llamas Inmortales



La Brigada Extranjera está constituida a efectos prácticos por dos Brigadas diferentes, la Brigada Ala Mhigana, compuesta por refugiados montañeses y la Brigada Libre. Esta última la constituyen principalmente aventureros y mercenarios, y suelen recibir misiones de índole muy diversa, con alta movilidad. El líder de la Brigada Libre es el Alto Comandante de la Llama Jakys Rider.

Rangos Soldados

- ◇ Soldado de la Llama de tercera clase
- ◇ Soldado de la Llama de segunda clase
- ◇ Soldado de la Llama de primera clase

Suboficiales

- ◇ Cabo de la Llama
- ◇ Sargento de la Llama de tercera clase
- ◇ Sargento de la Llama de segunda clase
- ◇ Sargento de la Llama de primera clase
- ◇ Sargento de la Llama en Jefe

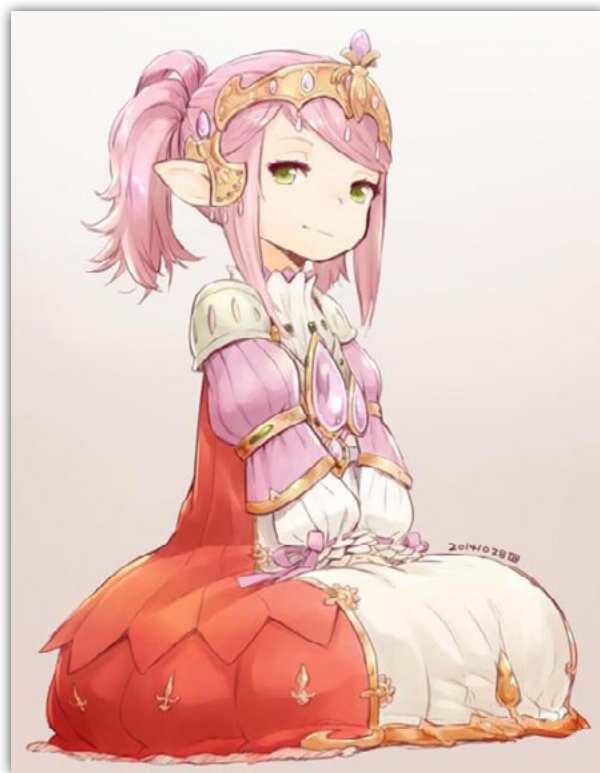
FORZEAS FATE

Oficiales

- ◇ Teniente de la Llama de segunda
- ◇ Teniente de la Llama de primera
- ◇ Capitán de la Llama
- ◇ Comandante de la Llama de segunda
- ◇ Comandante de la Llama de primera
- ◇ Alto Comandante de la Llama

Mando

- ◇ Vicemariscal de la Llama
- ◇ Mariscal de la Llama
- ◇ Mariscal General de la Llama
- ◇ Gran Mariscal de la Llama
- ◇ Campeón de la Llama



Lugares de interés

Pasos de Nald

Plaza del Aetherito

Las tres ciudades comparten esta característica plaza, un lugar público donde el gigantesco cristal pueda girar y condensar el aether del ambiente, permitiendo a quien lo necesite usarlo como ancla aetherica, o como destino de transporte.

En Ul'dah el cristal está situado en una zona umbría, fresca y a resguardo del inclemente sol y los asperos vientos, muy cerca del Salón de las Llamas, donde la Compañía pueda atender cualquier emergencia que se presente a través del cristal.

Las Arenas Movedizas

"¿Qué va a ser? No me digas que has entrado por casualidad en mis Arenas sin saber siquiera que vas a pedir."

— Momodi, propietaria de las Arenas Movedizas

Esta taberna no solo ofrece algo fresco que llevarse al gatzate en el árido clima del desierto, sino que es la sede de la Cofradía de Aventureros. En ella se pueden conseguir levas locales y regionales de manos de sus representantes, o conseguir una habitación en el Reloj de Arena, una posada en el mismo edificio.

Al lugar se puede acceder desde distintas zonas de la ciudad, estando su entrada principal en la parte superior de una doble escalinata en la Avenida Esmeralda, una salida lateral al Intercambio del Camino de Rubí y una salida trasera, que no siempre está abierta a todo el mundo, directa a las sordidas callejuelas de los barrios bajos, en Camino de la Perla.

Avenida Esmeralda

La más bulliciosa vía de la ciudad, repleta de actividad circunvala la zona noroeste de la ciudad. Al norte se abre la Puerta de Nald recibiendo mercaderes y viajeros desde Thanalan Central, junto a la cual se encuentra un establo de chocobos que alquila sus monturas para hacer viajes entre las postas de la empresa. Al oeste se encuentra la Puerta de la Sultana, que conduce al Thanalan Occidental, cerca del Osario Arrzaneth. Algunos lugares destacados situados en esta avenida son la Ilusión de Platino, el Salón de las Llamas y la Plaza del Aetherito.

Intercambio del Camino de Rubí
Este Camino está trazado como un radio de la rueda que dibuja el plano de la ciudad, a medio camino entre la Puerta de Nald y la Plaza del Aetherito, conduce hacia el centro de la ciudad, a la zona más rica y fastuosa, directamente hasta el palacio de gobierno, el Tribunal de Oro.

Tras las escalinatas es habitual encontrar actuaciones callejeras, bailarinas, acróbatas, y muchos de los eventos festivos de la ciudad tienen lugar en este lugar por su posición privilegiada. Hay numerosas tiendas comerciales que aprovechan que es un lugar de paso común para los más adinerados para vender artículos de lujo y excentricidades de los rincones más remotos.

Cámaras de enterramiento de Erralig

Estas catacumbas albergan los restos de aquellos que han confiado su descanso eterno a Osario Arrzaneth. Se trata de un lugar donde solo aquellos que han comprado un lugar seguro en la otra vida pueden descansar cuando les llega la muerte. Y el precio no es nada barato.

Puertas de la Ciudad Puertas de Nald y Thal

"Hace mucho nuestra ciudad estaba dividida en dos grandes secciones..."

– Sinette, del Osario Arrzaneth

Estas puertas reciben el nombre de los dos aspectos del dios gemelo, patrón de la ciudad y miembro de los Doce. Son lo único que sobrevive de los antiguos tiempos cuando la ciudad estaba dividida en dos mitades, reflejo uno de la otra, para emular la dualidad de su dios. A día de hoy aunque la ciudad habla de los Pasos de Nald o de Thal para referir una dirección o hacerse una idea de donde esta un lugar se puede transitar libremente de una a otra, y la división de poder y riqueza se ha difuminado entre estas dos secciones.



Puerta de la Sultana

Esta puerta es de construcción más reciente que las otras, aunque eso no quita que tenga ya varios cientos de años. Se abre en la zona occidental de la ciudad hacia el Thanalan Occidental. Unas largas escaleras, conocidas como los 80 Pecados de Sasamo, salvan un gran desnivel frente a las murallas. Este punto no convierte la entrada en algo grandioso para los viajeros sino que supone un excelente elemento defensivo en caso de lucha, al tener los defensores una posición superior ventajosa. A causa de este incomodo acceso esta puerta se emplea por viajeros pero no por los mercaderes y sus caravanas.

Pasos de Thal

El Tribunal de Oro

El Tribunal es el centro de Ul'dah. En su nivel inferior se encuentran espaciosa y frescas salas, salpicadas de bancos, fuentes y lugares de reposo. En el centro de este lugar un gran atrio abovedado, con una impresionante fuente en su centro, rodeada por plantas y zonas de asiento, donde el arrullo del agua esconde las palabras susurradas acerca de tratos y

FORZEAS FATE

confabulaciones. Es un popular punto de encuentro en el corazón de Ul'dah, donde la magnificencia de la ciudad es puesta de relieve en sus opulenta construcción. En otros tiempos esta zona estaba reservada para la celebración de los bailes y fiestas privadas del sultán, pero mantener las majestuosas fuentes y jardines colgantes es un coste inasequible para las mermadas arcas de la realeza, de modo que sus salas se han abierto al público y a los negocios, para aliviar esta carga con los ingresos extraordinarios.

La pasarela del nivel superior rodea esta plaza, ofreciendo agradables vistas y sirviendo de nexo a las salas y pasillos del Tribunal que albergan el Paseo Real donde se reúne el gobierno de la ciudad, así como los tribunales donde se dicta justicia. El Gremio de Alquimistas tiene su sede en esta zona, una demostración de riqueza y poderío.



Avenida Zafiro

Circunvala la ciudad, recorriendo la muralla oriental y albergando los extensos mercados de la ciudad. En este lugar las tiendas conviven con los puestos callejeros y se compra y vende absolutamente cualquier cosa, legal, por supuesto. Al final de la avenida la Puerta de Thal conduce al exterior de la ciudad, al Thanalan Central.

Hacia el centro de la ciudad se puede llegar fácilmente al Camino de la Perla, una zona deprimida y marginal, donde los refugiados han podido encontrar cobijo al bajo precio que pueden pagar. Esta zonade pobreza se ha establecido en las viejas y estrechas calles del casco antiguo, un nucleo de pobreza justo a espaldas de las zonas más ricas, como el Tribunal de Oro y la Avenida Zafiro.

Sagrario Milvaneth

Este templo a Nald, dios de la vida, resultó muy dañado durante la Calamidad, de ahí que ahora sus acólitos promulgan su doctrina desde el Osario donde los Taumaturgos tratan con las energías de la muerte. Los costes de reparación resultan enormes en esta colosal estructura, e incluso las ricas

corporaciones uldhitas tienen problemas para costear una reconstrucción que se prolonga ya más de cinco años.

Paseo Real

Cuando los sultanes eran los gobernantes absolutos de la ciudad este lugar servía como sala de espera para los peticionarios que esperaban audiencia con Su Resplandeciente en la Cámara Fragante. Ahora que la autoridad recae en el Sindicato quienes rondan la zona son las grandes figuras de la ciudad, esperando captar un atisbo de las grandes decisiones que se toman al otro lado de la gran puerta chapada en oro, cerrando tratos y acordando alianzas confiando en captar el interés de los miembros del Sindicato, los más poderosos de esta plutocracia auspiciada por el sultanato.

La lujosa decoración consiste en tapices y alfombras de la más alta calidad, columnas labradas en los mejores mármoles y los adornos más lujosos de las manos de los orfebres más reputados.

La Cámara Fragante, donde se reúne el gobierno de la ciudad, rara vez es visitada por otro que no sea miembro del selecto grupo que conforma el Sindicato, el tiempo de los peticionarios quedó atrás, y solo invitados selectos y puntuales pueden sentarse a la mesa junto a ellos. Debido a esto esperar a las puertas del lugar se ha convertido en una forma frecuente de "coincidir casualmente" con sus miembros para hacer propuestas o solicitudes sin haber obtenido una auténtica audiencia.

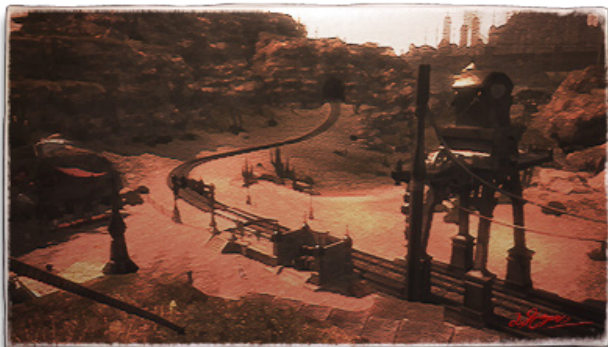


Thanalan Central

Estación Chaparro Prieto

Lo que hace poco era apenas un puesto avanzado escasamente poblado en una floreciente encrucijada comercial y laboral, un pilar para la nueva economía ul'dita. Esto se ha logrado gracias a las maravillas de la moderna tecnología. Los motores de vapor han transformado la industria minera, incrementando hasta el triple su eficiencia y beneficios.

El nombre le viene dado por la abundancia de esta planta en la zona, que salpica el paisaje por otro lado desolado y seco.

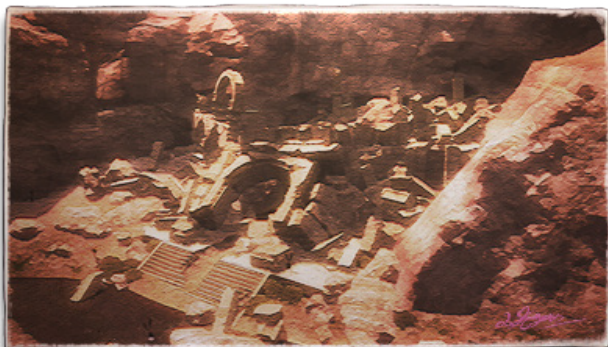


Las ruinas de Sil'dih

"La niebla era tan espesa que podía cortarse con una espada. Mi pie resbaló y en un pestañeo estaba rodando hasta el fondo de un terraplén, cuando el dolor de mi trasero remitió me di cuenta de que tenía ante mí las ruinas de una ciudad enterrada."

Las ciudades estado de Ul'dah y Sil'dih coexistieron durante generaciones hasta hace 400 años cuando la terrible relación que cultivaron ambos sultanatos culminó en la Guerra de las Hermanas. Sil'dih acabó convertida en una pila humeante de escombros que no tardó en ser reclamada por las cambiantes arenas perpetuas del desierto.

La ciudad de Ul'dah ha crecido y cambiado a lo largo de los años, y casi ha cubierto la zona donde su ciudad hermana residía, pero ahora, la Calamidad, ha sacado a la luz las cercanas ruinas de la ciudad en la ribera de un río. Estas han sido excavadas e investigadas por los modernos historiadores en busca de más información de una guerra fratricida.



Thanalan Occidental Bahía Vespertina

Es una bulliciosa ciudad portuaria estratégicamente situada en la costa occidental de Thanalan. La ciudad recibió cuantiosos fondos procedentes de la cabeza del Sindicato, Lord Lolorito tras la Calamidad para su reconstrucción, debido a que es la principal ruta de acceso al territorio del sultanato de mercancías y viajeros.

Una colosal estatua de bronce en la plaza principal representa al benefactor de la ciudad, se dice que es exacta a Lolorito... visto desde suficiente distancia.



Castrum Marinum

Situado en el mar Rhotano, entre Aldenard y la costa oriental de Vylbrand, Castrum Marinum sirve como el puesto avanzado más al sur de la XIVª Legión del Imperio Garleano. La cohorte estacionada en esta isla artificial principalmente se ocupa de abastecer a las cohortes desplegadas en los teatros de operaciones de La Noscea y Thanalan.



FORZEAS FATE

Thanalan Oriental

El Bazar Dorado

Una vez un punto de referencia para los comerciantes que hacían la ruta entre Gridania y Ul'dah, el aumento de los asentamientos, como el Campamento Huesoseco y Puente Elevado, no han hecho sino convertir esta aldea prospera en un pueblo fantasma. Los rumores de depósitos de mythril en las montañas cercanas y de los tesoros en las ruinas de la Ciudad Invisible, en cambio, podrían reavivar esta brasa moribunda.



La Ciudad Invisible

Enterrada bajo casi un malm de roca sólida, salvo por un gran abertura producida durante la Calamidad estas antiguas ruinas podrían haber permanecido ocultas otros mil veranos. Los estudiosos enviados a Puente Elevado para estudiar el lugar piensan que las estructuras no pertenecen en realidad a una ciudad sino, de hecho, a la tumba de Lalafuto IV, afamado sultán de Belah'dia.



Gigante Solitario

Las leyendas populares dice que el Gigante Solitario es muchas cosas, desde el fantasma de un sultan Sil'dihnita hasta el prototipo de una maquina Garleana abandonado. Algunos eruditos han sugerido

que probablemente se trate de un gobbue coerthano que perdió el rumbo durante el caos de la Calamidad y tras un largo viaje a través del Velo Sombrío murió de agotamiento al alcanzar Thanalan.



La Muralla Ardiente

Una vez fue un precipicio inescalable que separaba el Thanalan oriental de la Gran Vigilia, un extenso desierto. Se ganó su nombre por el profundo resplandor rojo que emite cada tarde durante la puesta de sol. Derrumbado durante la Calamidad no existe ya barranco alguno, en su lugar se alza un peculiar bosque de centinelas cristalinos y criaturas deformes rechazadas por la misma naturaleza.



Puente Elevado

Después de que la Calamidad desgarrase Thanalan Oriental uno de los primeros proyectos encargados al Sindicato fue la construcción de un puente que salvase el abismo recién formado y restaurar las rutas comerciales con las tierras al otro lado de la brecha. Alrededor es esta grandiosa construcción ha surgido un asentamiento que se ha extendido a lo largo de la sima, formado principalmente por investigadores, eruditos y buscadores de tesoros a causa de la cercanía de las ruinas de la Ciudad Invisible.



Retiro de Thal

Es necesaria la debida obediencia al Mercader Thal, supervisor de las riquezas en la otra vida, para poder llevar las riquezas acumuladas en este mundo al siguiente. El Retiro de Thal es empleado por los devotos de Nald'Thal como lugar de ayuno y oración, a causa de su distancia con la urbe de Ul'dah, que evita a todos salvo los más ricos el permitirse realizar este viaje.



Thanalan Septentrional Torre de vigilancia este

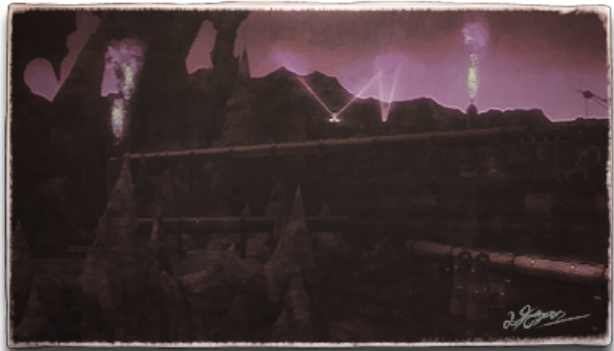
Para alimentar sus legiones de maquinas de guerra los Garleanos requieren de un suministro constante de combustible a base de aether, conocido como ceruleum.



Brumazul alberga los mayores depositos de Eorzea de esta sustancia, y el Imperio ha comenzado su propia operación minera a un tiro de piedra de las refinéras de la alianza eorzeana, elevando las tensiones en la región y provocando la construcción de dos torres de vigilancia.

Conducto de Ceruleum

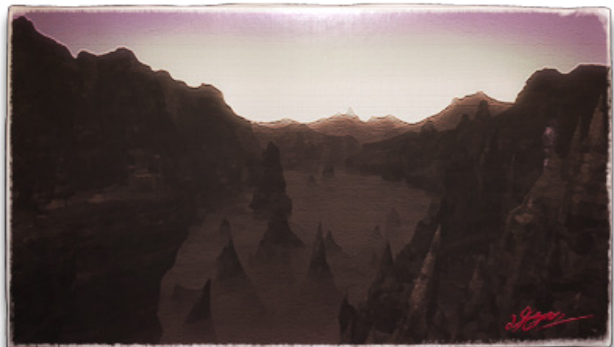
Incluso antes de que las aeronaves y los motores comenzaran a hacerse habituales en Eorzea la Empresa Mineral Amajina e Hijos ya había adivinado el valor potencial del ceruleum y reclamó la casi totalidad de depositos sin explotar en el norte de Thanalan. En un giro irónico, antes de la invasión, el mayor cliente de Amajina era, de hecho, el ejercito imperial Garleano.



Brumazul

La niebla no debería ser azul... al menos no lo es de donde yo vengo. Me pone los pelos de punta."

Aunque abundante en el continente septentrional de Ilsabard tan solo se han descubierto un puñado de depositos de ceruleum en Aldenard, encontrándose los mayores están en el subsuelo del Mar de Espiras, una región desértica de Thanalan Septentrional. El ceruleum es una sustancia altamente inestable y comienza a evaporarse cuando entra en contacto con el aire, dando como resultado una neblina azulada que da nombre a la región.



EORZEA'S FATE

Empuje de Raubahn

En los últimos días de la Sexta Era Astral los campos de ceruleum se convirtieron en una de las zonas en disputa más feroces de toda Eorzea, con el Imperio organizando una fuerza gigantesca alrededor de Brumazul para asegurar el control de las refinerías locales. A pesar de estar superados tres a uno en número, Raubahn y sus tropas consiguieron no solo resistir sino hacer retroceder al enemigo. Tras la Calamidad la zona donde se produjo dicha resistencia y a través de la cual se hizo retroceder a los tropas garleanas es conocida con este nombre en honor a la proeza realizada.



Mina abandonada de mythril

El descubrimiento de Mythril en una pequeña mina de cobre en Brumazul desencadenó la Gran Fiebre que atrajo a muchos aspirantes a prospectores al Mar de Espiras en busca de fortuna rápida y fácil. Las vetas que corrían a través de las montañas, sin embargo, no eran profundas y en menos de diez veranos cesaron de ofrecer el preciado mineral, forzando a muchos a abandonar las tierras cuyos derechos de explotación habían adquirido.



Thanalan Meridional

Desierto de Sagolii

De acuerdo a los Hijos de San Coinach el Desierto de Sagolii fue una vez un verde mar de exuberantes llanuras capaz de sustentar magníficas civilizaciones, como demuestran las ruinas recientemente

descubiertas en la región. Como este lugar llegó a degenerar en un desierto sin vida sigue siendo un misterio, pero los recientes desastres vividos en Eorzea atestiguan que una antigua Calamidad podría ser la responsable.



Malm del Minotauro

La leyenda local cuenta que hace mucho tiempo un joven cabrero llevando su rebaño a beber a las Fuentes Olvidadas fue atacado y perseguido un malm completo a través de las cuevas por un minotauro. No ha vuelto a haber un segundo avistamiento de la criatura pero la historia ha resultado lo bastante inquietante para que muchos se replanteen si usar este paso a través de las montañas, empleado habitualmente por las Setenta y siete Caravanas.



Reflexión de Nald

Los devotos creen que mediante la ferviente devoción al Mercader Nald, supervisor de la riqueza y el comercio en el plano corpóreo, se cosecharán incalculables riquezas en su vida terrenal. Príncipes y mendigos por igual peregrinaban a este remoto lugar de oración en busca de prosperidad... hasta que el Sagrario Milvaneth abrió un nuevo templo en Ul'dah (con una cuota de acceso).



Templo hundido de Qarn

La mayoría de estudiosos de la antigua civilización de Belah'dian afirman que este sinuoso y complejo laberinto de cámaras fue un lugar de devoción a Azeyma, la diosa solar. Excavaciones recientes, en cambio, han hallado cámaras más profundas y antiguas que señalan que sus constructores podrían ser anteriores a lo que se pensaba, e inicialmente dedicado a otros usos o deidades.



Habitantes

Algunos PNJs típicos con los que podrías toparte en tu día a día en la ciudad estado y sus alrededores.

Guardia

de las Cuchillas de Latón (*mediocre*)
PROTECTOR DE LA LEY
Gladiador +0, Firmeza +0

Guardia corrupto

de las Cuchillas de Latón (*mediocre*)
MIRAR A OTRO LADO TIENE UN PRECIO
Gladiador +0, Incitar +0

Refugiado de Ala Migho (*mediocre*)

SOBREVIVIR UN DÍA MÁS
Latrocinio +0, Encanto +0

Rico y ambicioso mercader (*normal*)

VALGO LO QUE TENGO
Recursos +1
Engaño +0, Firmeza +0

Soldado de la Llama

de tercera clase (*mediocre*)
NO CONTAMOS CON MUCHOS AMIGOS
Gladiador +0, Investigación +0

Sargento de la Llama

de tercera clase (*aceptable*)
MI VIDA POR EL SULTANATO
Gladiador +2
Incitar +1
Alerta +0, Firmeza+0



Zahar'ak

Esta palabra podría traducirse, con ciertas libertades, como "tierra de la perseverancia" y se trata de un bastión de avanzadilla para los amalj'aa viviendo en Zanr'ak. La tribu de bestias considera que las llanuras abrasadas de Thanalan son un terreno bendecido por las llamas purificadoras de su deidad primordial, Ifrit, y como tales, tienen la intención de expulsar de esas tierras a todos los que consideran invasores.

Limsa Lominsa



Gentilicio

lominsano, lominsana.

Patrón

Llymlaen, la Navegante.

Temas

EL CÓDIGO SON UNAS... DIRECTRICES
BAJO MI BANDERA O BAJO EL AGUA

Ubicación

Situada en la Bahía Galadion en la costa occidental de Vylbrand, rodeada por el Mar Rhotano y la región de La Noscea, bajo la sombra de antiguos acantilados desgastados por el incansable embate del mar. La ciudad se alza sobre incontables islotes, conectados por resistentes puentes y pasarelas de hierro y madera, entretejiendo la ciudad con su hermosa y característica piedra blanca le ha ganado, entre los bardos errantes, el sobrenombre del Velo de la Navegante, en honor a la diosa patrona de la ciudad. La leyenda cuenta que los fundadores de la ciudad huían de una amenaza desconocida y su navío, Galadion, fue guiado por la misma Llymlaen hasta las aguas de Limsa Lominsa, y sobre los restos del mismo barco se construyó la Mesana, la edificación más notable e importante de Limsa, donde se sitúan las salas de gobierno, entre otras instituciones relevantes.

La ciudad ha reclamado bajo su autoridad muchas de las zonas de Vylbrand, enviando colonos y tropas para librar las regiones de los monstruos más peligrosos.

Gobierno

Limsa Lominsa es una talasocracia tradicional, con el poder ostentado por un partido y su líder, que recibe el título de Almirante. Este es escogido mediante una competición justa. La principal industria de la ciudad es la construcción naval, siendo también muy importantes para su economía la pesca y la herrería, aunque la mayor parte de la riqueza proviene de la lucrativa industria del transporte mercantil marítimo. De hecho, la ciudad es conocida por su estricta normativa sobre la importación y la exportación. El cuerpo militar que se encarga de velar por la seguridad de sus rutas marítimas es una armada formidable conocida como los Caballeros de la Barracuda. Sin embargo, incluso en las aguas próximas a la ciudad, proliferan bandas de piratas, robando y saqueando.

La actual Almirante de la ciudad es Merlwyb Bloefhiswym (roegadyn, mujer), que a pesar de su pasado en la piratería recientemente ha tomado durísimas medidas contra el ejercicio de la misma. Esta política le ha ganado numerosos enemigos que afirman que pretende eliminar posibles adversarios, y su reinstauración del Maelstrom solo ha servido para reafirmarlos en sus convicciones. La Almirante parece hacer caso omiso de las críticas y esta dispuesta a que todos los piratas restantes se conviertan en corsarios al servicio de la ciudad o a expulsarlos de la ciudad, si no a eliminarlos por completo.

Cultura y sociedad

Puedes sacar al hombre del mar pero no al mar del hombre. A pesar de que muchos de los Lominsanos se dedican ahora a cultivar las tierras colonizadas de Vylbrand es muy improbable encontrar a uno solo de ellos que no se considere a sí mismo un marino o, más aún, un pirata.

La ciudad es ruidosa, animada y vivaz, repleta de gentes que celebran cada día como si pudiera ser el último. Un lugar en el que se valora sobre todas las otras cosas el individualismo y la libertad, donde las leyes son miradas con recelo pero donde la



camaradería y lo honorable tienen un gran peso. Es posible que resulte especialmente difícil poner a sus habitantes de parte de uno, pero una vez que se logra esa lealtad es la más duradera.

Una frase define muy bien el espíritu de los habitantes de la ciudad, una que se escucha a menudo cuando sus gentes jalean antes de entrar en batalla: *"Hasta que el mar lo engulla todo"*.

Cualquier lominsano que haya subido alguna vez a bordo de un barco conoce la historia de esta frase. Cuando el mundo no era más que una árida e inerte roca, Llymlaen creó una serpiente gigante. La criatura escupió agua por su colosal boca hasta que la tierra estuvo cubierta. Pero no paraba. Para impedir que el mundo quedara completamente sumergido, la Navegante encerró a la serpiente en una isla flotante advirtiéndole que si se la liberaba, los mares subirían y acabarían con el mundo. De ahí viene el dicho *"hasta que el mar lo engulla todo"*. Y de este modo los soldados lominsanos declaran su lealtad y arrojo, pues no considerarán retirarse sino cuando el mar lo engulla todo.

Organizaciones

Puerta de Mealvaan

"Para evitar la importación ilegal de materiales peligrosos, inspeccionamos todos los de carga, tripulación y pasajeros antes de concederles la entrada en nuestra hermosa ciudad."

— Haldberk

La agencia de aduanas e impuestos especiales de la ciudad estado recibe a todos los navíos que alcanzan los puertos de la ciudad. Actúa como aduana

de pasajeros y carga, revisándose todas las mercancías, comprobando la veracidad de los manifiestos y el posible contrabando. La agencia mantiene un registro estricto de todas las idas y venidas, extiende y comprueba los permisos comerciales y notas de embarque, y por supuesto, emite las ordenes de cobro y gestiona los pagos de las tasas por el uso de los muelles y los impuestos mercantiles.

Además la Puerta de Mealvaan alberga en sus instalaciones al Gremio de Arcanistas, el gremio de más reciente fundación de la ciudad.

Gremio de Arcanistas

Maestra: Thubyrgeim (mujer, roegadyn, loba marina) Tradicionalmente los Arcanistas transmitían su arte de maestro a discípulo, pero la Almirante comprendió que la situación de guerra que vivía la nación abocaba ese sistema al fracaso, condenando al arte del arcanima a la desaparición. Decretó la fundación de un gremio de Arcanistas y ubicó su sede en un espacio vacío de un edificio gubernamental, la Puerta de Mealvaan, con espacio de sobra en sus almacenes y oficinas para albergar al pequeño gremio.

La *arcanima* se originó al trasladar los fenómenos naturales a estructuras y fórmulas matemáticas. Este sistema permitió más adelante no solo representar estos fenómenos sino afectar al aether y dominarlo, dándole forma en muy diversos efectos mágicos.

Aunque Thubyrgeim ejerce como maestra del gremio en la actualidad oficialmente el puesto corresponde a K'rhid Tia (hombre, miqo'te, buscador del sol) pero sus continuadas ausencias han obligado a su segunda al mando a tomar el control a efectos prácticos.

FORZEAS FATE

La Torre de Coral

Líder: Reyner Hanstred (hombre, hyur, meseteño)
“¿El hombre que porta una pistola es la mitad de hombre que aquel que porta una espada? ¡Ja! ¡Eso dicen los hombres con una bala en las tripas!”

– Comodoro Reyner Hanstred de las Casacas Amarillas

La Torre de Coral es el cuartel general de los Casacas Amarillas, cuerpo al cargo de mantener la ley y el orden en la ciudad y, por extensión, de todas las regiones colonizadas por los lominsanos, que se acogen a la ley y jurisdicción de la ciudad estado.

Aunque este grupo era parte de los Caballeros de la Barracuda los sucesos acontecidos durante la Calamidad, donde este grupo sufrió cuantiosas pérdidas, y con el surgimiento del Maelstrom en la ciudad estado la Almirante convirtió a los Casacas en un regimiento integrado en la estructura de la Gran Compañía pues sus funciones se solapaban con las de esta.

Cuenta con cuarteles completamente equipados y campos para prácticas de tiro. Durante la Calamidad con la intención de engrosar sus filas y evitar que los jóvenes se enrolaran en navíos piratas se aligeraron enormemente los requisitos mínimos, abriendo sus puertas a casi cualquiera en un grupo de entrenamiento bajo el nombre de Gremio de Mosqueteros. Este grupo está casi extinto, apenas cinco años después de su formación, pero los Casacas Amarillas están tratando de retomar su labor.

La Torre de Coral también alberga la prisión de la ciudad. Durante los acontecimientos de la Séptima Era Umbral el Juglar Errante fue arrestado y encarcelado en ella por los disturbios causados. Aun se desconoce como este Juglar pudo escapar del lugar mediante un transporte aethérico a pesar de las defensas mágicas que deberían habérselo impedido.

Es también la sede del Gremio de Incursores.

Gremio de Incursores

Maestro: Wynnzoen (hombre, roegadyn, lobo marino)
En su labor por extirpar la piratería del corazón de Limsa Lominsa la Almirante situó en la Torre de Coral el gremio de Incursores, un estilo de combate que aunque nacido en los brutales abordajes navales, demostró ser igual o más eficaz en tierra. De este modo, tras la firma del Acuerdo de Galadion, el gremio dejó de ser una simple área de reclutamiento para las tripulaciones piratas, convirtiéndose en una organización legítima y provechosa para la ciudad. Aunque el maestro de Gremio se ha visto alejado de la primera línea de combate por una herida per-

sistente el Maestro del Hacha ha aceptado el cargo como una oportunidad de aprovechar toda su experiencia y conocimiento para transmitirlo a otros, en lugar de quejarse amargamente frente a una jarra de cerveza de su destino.

Que los Incursores prefieran usar hachas antes que otras armas a dos manos, que también se adaptan con facilidad a su estilo de lucha, no es sino por una cuestión práctica. Las hachas son al tiempo armas y herramientas útiles en la reparación o fabricación de botes y navíos, así como para los abordajes, donde un hacha puede abrir, en un suspiro, un agujero en el casco de los oponentes.

Cumplidoras Hermanas del Edelweiss

Esta pequeña organización con sede en los muelles al sur, junto al atracadero del ferry que conecta la ciudad con el distrito residencial de Bruma, pasa desapercibida la mayor parte del tiempo.

La labor de las hermanas es casi desconocida, y mientras que muchos asumen que se trata de una orden religiosa dedicada a ayudar a los desfavorecidos no faltan quienes señalan que se trata de un burdel de alto postín, cuyo acceso solo está permitido a los más ricos y poderosos de la ciudad.

La verdad tras este grupo es otra, en realidad son solo una fachada para el Gremio de Pícaros.

Gremio de Pícaros

Maestro: Jacke (hombre, hyur, meseteño)
El gremio es una organización muy antigua, casi tanto como la ciudad. Limsa fue fundada por refugiados, piratas y buscadores de libertad... para evitar que el lugar se convirtiera en un baño de sangre pronto se adivinó que harían falta algunas normas. No un estricto sistema de leyes, sino un código de honor. El gremio de pícaros se creó para asegurarse de que el código sería respetado.

Aunque el código es algo que nunca se ha puesto por escrito y por tanto muchas de sus normas más concretas son discutibles y variables hay tres normas en las que todo el mundo está de acuerdo::

- ◊ No muerdas la bolsa de un compatriota.
- ◊ No escamotees el botín de tu tripulación.
- ◊ No negociaras con gente como si fueran mercancías.

Aunque a día de hoy la ciudad es más civilizada y los Casacas Amarillos están al cargo de la seguridad y la ley para la mayoría de ciudadanos en las zonas

más secretas y oscuras de la ciudad la ley sigue siendo algo sin importancia, allí solo se respeta el código. Y es donde los pícaros siguen trabajando.

El gremio alienta el uso de cualquier medio para conseguir que el trabajo sea hecho, por ello entrenan a los suyos en el uso de venenos, normalmente aplicado en sus dagas, puñales y cuchillos, el sigilo y el engaño. La elección de sus armas no es casual, y es que las escaramuzas en los estrechos callejones de la ciudad flotante benefician las armas cortas y que pueden ser escondidas con facilidad, dandoles ventaja frente a adversarios con armas que requieren de más espacio para ser blandidas.

El Bismarck

“¿Quieres ocupar un lugar en esta cocina? Entonces primero demuestra que no sólo puede saborear con esa boca, sino también con los ojos, los oídos y el corazón.”

-Lyngasth Doesfalksyn, Maestro del Gremio de Cocineros

El Bismarck es el mejor establecimiento de Eorzea en creación culinaria. Cocineros de todo el reino acuden para formarse en sus fogones, buscando alcanzar la grandeza que rodea a los maestros que ha forjado. En sus mesas resuenan los excitados comentarios de viajeros y habituales, se apacigua el apetito de los aventureros y los gourmets de todo el mundo se reúnen para cenar deliciosos platos, degustar sus famosas sopas y concederse sus caprichos más íntimos. El restaurante sirve desde las delicias más exóticas del otro lado de los mares a los platos locales más conocidos.

Los comensales pueden disfrutar y sorprenderse con las batallas que se desarrollan sobre los fogones y las llamas, enfrentando a maestros experimentados contra los jóvenes aspirantes, deseosos de obtener de sus mentores sus recetas más secretas.

El Bismarck es la sede del gremio de Cocineros.

Gremio de Cocineros

Maestro: Lyngasth Doesfalksyn (hombre, roegadyn, lobo marino)

El Gremio acepta a muchos aspirantes a cocineros, venidos de cualquier parte del mundo. En el restaurante más famoso de Limsa Lominsa sus estudiantes se forjan en un entorno duro y competitivo, compitiendo en batallas a plena vista de los comensales para comprobar quien es capaz de obtener el mejor plato, en todas sus facetas.

Naldiq y Vymelli

“Vive tu vida en las fraguas y estarás destinado a quemarte. Pero deja que las llamas templen tu alma y tu voluntad se endurecerá como el acero”

-Mimidoa Nanadoa, adepto herrero

Naldiq y Vymelli fue fundada por el fabricante de cañones Theor Naldiq y el ingeniero de marina Bryce Vymelli. Principalmente se había dedicado a la fabricación de planchas de acero y armamento, pero se han expandido para cubrir armaduras y armas personales, dando cabida a la formación de los gremios de Herreros y Armeros dentro de sus instalaciones.

Gremio de Armeros

Maestra: H'naanza (mujer, miqó'te, buscadora del sol)
Los armeros de Eorzea dan forma a todo tipo de armaduras y protecciones, trabajando los diversos metales y empleando telas, cueros y muchos otros elementos producen vestimentas que mantengan a salvo no solo a soldados sino a los arriesgados aventureros, cazadores o trabajadores de riesgo.

Aunque sus labores una vez fueron comunes con la de los herreros, a medida que la metalurgia, las técnicas y los conocimientos han avanzado y se han refinado la especialización se ha ido volviendo necesaria, de ahí la división de gremios.

Gremio de Herreros

Maestro: Brithael (hombre, hyur, meseteño)
En sus fraguas se crean las armas y herramientas, su trabajo es muy demandado de un extremo a otro del reino, ya sea moldear la hoja de una espada en el yunque o devolver el filo a un hacha en mitad de un campamento.

La tradición herrera de Limsa Lominsa es famosa desde la antigüedad, pero con el progreso tecnológico ha hecho que las actuales técnicas se parezcan poco a sus primitivas formas de trabajo. La reciente aparición de las armas de fuego ha abierto un amplio campo de trabajo que ha sido adoptado con fervor por muchos herreros ambiciosos.

Pescadores de Wawalago

Es una de las mayores organizaciones de la ciudad estado. Con sede en el Fondo de Pescadores, y albergando al Gremio de Pescadores, sus actividades incluyen cualquier cosa desde la compra y venta de pescado, cebos, material de pesca o su mantenimiento, así como la gestión de los muchos faros que pueblan las costas de la ciudad y de toda Vylbrand. Además ofrecen guía y formación a todo aquel interesado en cualquiera de las artes pesqueras.

EORZEAS FATE

Gremio de Pescadores

Maestra: Sisipu (mujer, lalafell, gente de las llanuras)
Ya sea desde la orilla o en bote, en agua dulce o salada el gremio mantiene una constante información disponible para sus miembros, incluyendo clima, especies, estaciones, horas, lugares, cebo o herramientas apropiadas.

Consortio Brugaire

Líder: ??

El consorcio es una importante organización comercial lominsana que opera sobre todo en asuntos de importación y exportación con el continente.

Caballeros de la Barracuda

Este grupo constituía la armada de la ciudad estado en los tiempos previos a la Calamidad, siendo su sede la Torre de Coral. Actuaba con total independencia hasta la reinstauración del Maelstrom, que absorbió al grupo en sus filas. Hasta entonces los Barracudas eran considerados la legítima autoridad en los mares, en continuo conflicto con diversos grupos piratas -aunque decir eso es simplificar en exceso la situación. Muchos miembros de los Barracudas se habían infiltrado en esos grupos y viceversa, además, las lealtades de muchos de sus integrantes se sabían volubles. A causa de esto muchos desconfiaban de la armada, e incluso se les acusó de trabajar en connivencia con los piratas para obtener provecho.



Con el regreso del Maelstrom los cinco primeros escuadrones pasaron al control directo de la Almirante mientras que los otros cuatro permanecen en reserva.

Escudos de Azeyma

Líder: ??

Una organización creada para lidiar con las amenazas que atentan contra la Alianza Eorzeana desde su interior. Dada su naturaleza sus integrantes, y especialmente sus cabecillas, tratan de mantener un perfil bajo, ocultando sus auténticas identidades y rangos en la organización. Muchas de sus operaciones les llevan a infiltrarse en organizaciones criminales, mientras tratan de ocuparse de los peores criminales de una forma rápida, discreta y habitualmente letal.

Entre lo poco que se sabe de ellos es que entre sus principales objetivos está la organización criminal a gran escala conocida como Zer'maat Cinco. Sus operaciones clandestinas rara vez llegan al conocimiento público pero suelen colaborar con el Cuerno y la Mano.

Saqueadores Serpentinicos

Se trata de un grupo pirata que opera en los alrededores de Limsa Lominsa. Destaca entre otros por tener contactos con los sahuagin con los que han orquestado asaltos conjuntos.

Sirenas Sanguinarias

"Mi tripulación, por otro lado, abraza el auténtico espíritu de la piratería, la libertad de hacer lo que te de la maldita gana, y no tener que responder ante nadie... salvo, bueno, ya sabes, ante mi."

— Captain Rhoswen

Líder: Rhoswen

Este grupo afincado en Limsa Lominsa está dirigido por Rhoswen, Capitana de la Dama Infernal. Rhoswen es fieramente protectora con las mujeres piratas, animando a un infame y brutal tratamiento

Escuadrones de la Barracuda

Cada escuadrón esta compuesto de cierto número de levas, no existe una cifra única, la cantidad de levas de cada escuadrón ha variado a lo largo del tiempo. Algunas de estas levas son más conocidas por su apodo que por su nomenclatura oficial.

1^{er} Escuadrón - Estacionado en la Bahía de Galadion

5^a Leva

Destruída por los Sahuagin, incluyendo a su comandante y a la Unidad de Aprovisionamiento Roca Sellada.

8^a Leva

Tiene la dudosa reputación de aceptar a cualquiera entre sus filas.

2^o Escuadrón - Estacionado en el Mar Sanguino

3^{er} Escuadrón - Estacionado en el Estrecho de Merlthor

4^o Escuadrón - Estacionado en el Índigo Profundo

5^o Escuadrón - Estacionado en el Mar de Ceniza

6^o Escuadrón - Estacionado en las Cieldalae

7^o Escuadrón - Estacionado en Bianaq

8^o Escuadrón - Estacionado en las proximidades de Aguasclaras.

9^o Escuadrón - Estacionado en el Mar de Jade

de los hombres, tanto los leales como los capturados como forma de declaración a aquellos que han tratado de apresarlas, o afirmado que la piratería es cosa de hombres.

Rhoswen es propietaria de una taberna en la ciudad, el Miembro Perdido, donde las Sirenas pasan su tiempo en tierra.

Feroces y apasionadas las Sirenas han demostrado a menudo una sangrienta rivalidad con los Brazos del Kraken, un grupo a las ordenes del frío y calculador Carvallain, aunque ambos capitanes se han encontrado clandestinamente en buenos términos, que en ocasiones han rozado lo romántico.

Ambos capitanes parecen aceptar como señor indiscutible de la piratería a Hyllfyr, capitán de los Verdugos Sangrientos y la Astalicia.



Brazos del Kraken

Líder: Carvallain de Gorgagne

Este grupo pirata está afinado en la ciudad estado, y guarda una fuerte rivalidad con las Sirenas Sanguinarias. Su nave principal es la Desdicha.

Sabuesos de Sal

Una banda de salteadores, principalmente operan en tierra, pero disponen de pequeños navíos para moverse por el archipiélago y las costas. Han tomado el molino de la Pobre Doncella como base de operaciones.

Verdugos Sangrientos

Líder: Hyllfyr Un-Ojo

Son, posiblemente, la más poderosa banda pirata en Limsa Lominsa, bajo el mando de Hyllfyr Un-Ojo, capitán de la Astalicia. Aunque en teoría tras la restauración del Maelstrom por la Almirante Merlwyb Bloefhiswyn el capitán Hyllfyr debería responder ante la Gran Compañía y sus normas, es ampliamente discutido entre los Verdugos y el propio capitán, que parece dispuesto a presentar batalla antes que aceptar la nueva situación de la ciudad estado.

Compañía de Héroe

La Compañía de Heroes fue un grupo de mercenarios que alcanzó la fama por toda Eorzea en el año 1562 de la Sexta Era Astral por derrotar a los primordiales Titán y Leviatán poco después de que las tribus de bestias descubrieran como invocarlos.

Durante los siguientes diez años siguieron aceptando trabajos pero perdieron a muchos de sus miembros en los continuados enfrentamientos con las tribus de bestias que proseguían invocando a los primordiales, hasta que finalmente se desbandaron en el inicio de la Calamidad en el 1572.

Miembros: Brayflox Alltalks, Barranco Curioso, Fyrlisunn, Landenel, P'ebaloh, Riol, Shamani Lohmani, U'odh Nunh, Wheiskaet.

El Heraldo del Puerto

El noticiario más popular de Limsa Lominsa, informando de cualquier asunto pertinente y de economía para los habitantes de las islas. Ya sean las altivas bravatas de los piratas al desarrollo de asunto diplomáticos en lejanas naciones, el Heraldo nunca falla en arribar a puerto con las noticias que traiga la última marea. Gracias a estar situado en un eje comercial de cinco mares distintos ningún otro periódico puede afirmar estar tan al día en cuestiones internacionales.



FORZEAS FATE



El Maelstrom

*"La victoria es una vasta orilla. Guiate por los cielos, amóldate a las mares, confía en tu tripulación
-y la alcanzarás."*

En el corazón de la Armada Talasocrática yace la Armada Lominsana, compuesta por nueve escuadrones independientes, nombrados desde el Primero al Noveno. El Maelstrom es una extensión del Primer Escuadrón, extendiendo su papel como nave insignia de la armada y concediéndole poder para administrar no solo los otros ocho escuadrones sino las diversas flotas mercantes que navegan por los mares de Vylbrand.

Con el restablecimiento del Maelstrom la almirante también ha iniciado la invocación de una antigua ley marítima por la cual se convierte en Almirante Jefe, expandiendo su autoridad no solo a las labores militares y de estado sino otorgándole autoridad directa sobre todas las naves en aguas lominsanas, y castigar libremente a cualquiera que desobedezca. Huelga decir que los piratas de la ciudad estado no piensan aceptar esta usurpación de sus libertades sin luchar.

Gran Compañía El Maelstrom

Imposible es una palabra acuñada por los débiles.

Merlwyb Bloefhiswyn UNA MANO FIRME PUEDE CONVERTIRSE EN PUÑO

Desde que el Galadion tocó la costa de Vylbrand han sucedido incontables generaciones en las que el líder de Limsa Lominsa ha llevado el título de Almirante, pues no solo gobierna la talasocracia, sino también la armada que la defiende.

Merlwyb Bloefhiswyn es la actual mano al timón de la ciudad estado, trayendo consigo una impresionante lista de hazañas, como el descubrimiento de una ruta segura a través del Índigo Profundo, al reciente descubrimiento del continente occidental, pero sobre todo el hundimiento sin precedentes de la flota "invencible" de las naciones al norte del Mar Sanguino.

La Almirante es una mujer honesta y firme, pero al mismo tiempo puede mostrarse terca e inflexible. Aunque una vez fue una pirata de gran reputación una vez se le otorgó el título de Almirante ha impuesto estrictas regulaciones sobre la piratería en las aguas de la talasocracia, provocando la ira de casi

Aniquilación y Pena de Muerte

Son los nombres de las dos pistolas que la Almirante porta al cinto. Los rumores dicen que fueron una vez propiedad del rey pirata, Barbaniebla.

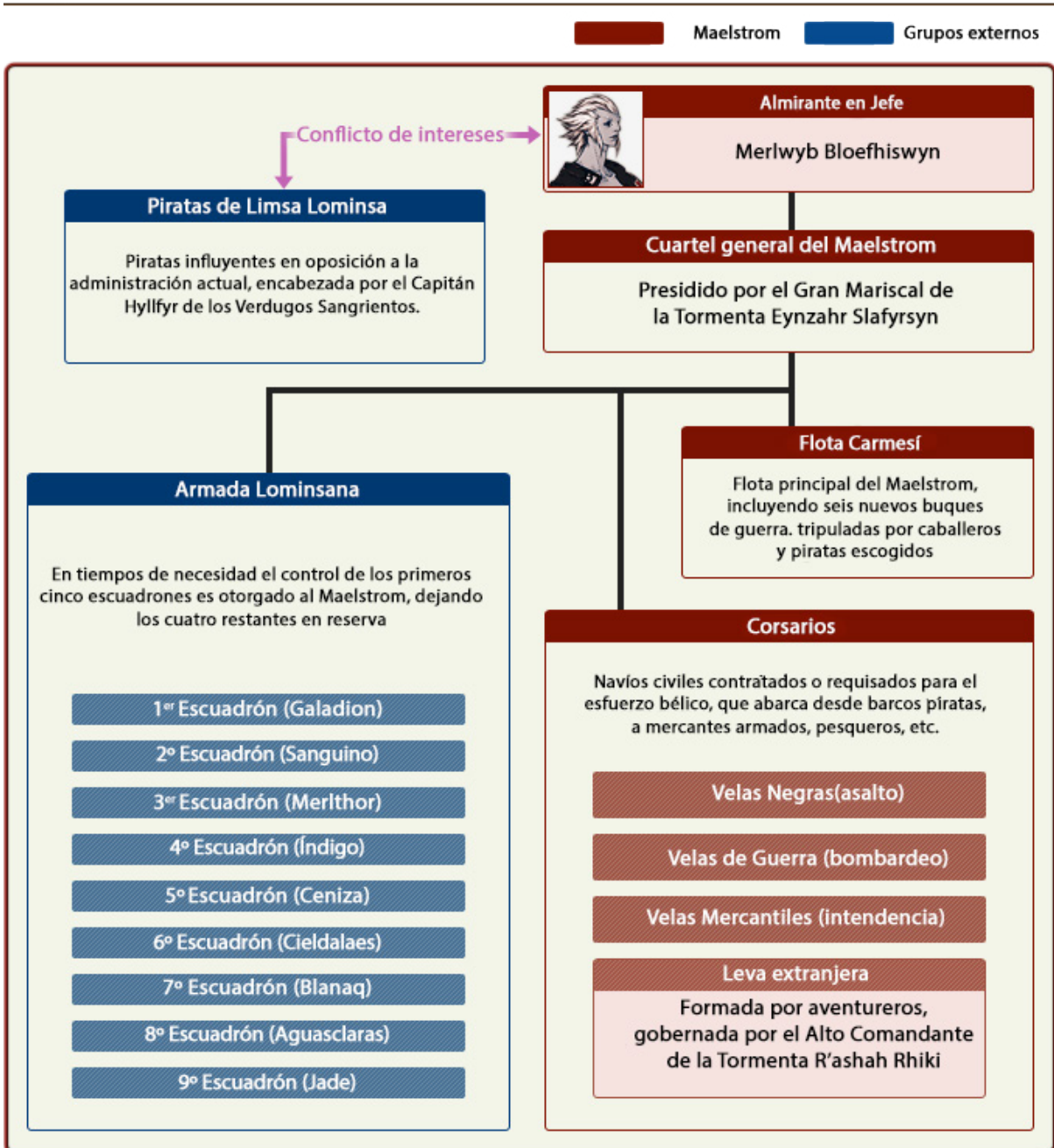
todos los marinos mercenarios de Limsa Lominsa. La mayoría considera que la restauración del Maelstrom y el poder obtenido sobre multitud de buques que controla de forma directa han sido un golpe para asegurarse un férreo control sobre la nación.

Organización

Encabezada por la almirante Merlwyb Bloefhiswyn tiene como segundo al mando al Gran Mariscal de la Tormenta Eynzahr Slafyrsyn. Este dirige el cuartel de mando en la ciudad estado, en las inmediaciones del Castillo de Popa, y supervisa la armada, compuesta de dos cuerpos diferenciados, la Flota Carmesí y los Corsarios.

La Flota Carmesí dispone de seis de las más modernos navíos de guerra que los astilleros lominsanos pueden construir, además de un buen número de naves de línea para respaldar su poderío naval.

Organización del Maelstrom



Los corsarios están divididos en cuatro escuadrones. Las Velas Negras son un grupo de asalto, principalmente compuesto de piratas habituados a la lucha a bordo, con infantes experimentados. Las Velas de Guerra están al cargo de las labores de bombardeo y combate naval a larga distancia, empleando para ello grandes mercantes armados con piezas de artillería de gran calibre en sus muchas cubiertas. Las Velas Mercantiles se ocupan de aprovisionamiento de la armada y de las labores de intendencia y la

Leva Extranjera acepta a los tripulantes y barcos más diversos, aventureros entre ellos, al cargo de labores muy variadas y normalmente arriesgadas.

Rangos

Soldados

- ◇ Soldado de la Tormenta de tercera clase
- ◇ Soldado de la Tormenta de segunda clase
- ◇ Soldado de la Tormenta de primera clase

Suboficiales

- ◇ Cabo de la Tormenta
- ◇ Sargento de la Tormenta de tercera clase
- ◇ Sargento de la Tormenta de segunda clase
- ◇ Sargento de la Tormenta de primera clase
- ◇ Sargento de la Tormenta en Jefe

Oficiales

- ◇ Teniente de la Tormenta de segunda
- ◇ Teniente de la Tormenta de primera
- ◇ Capitán de la Tormenta
- ◇ Comandante de la Tormenta de segunda
- ◇ Comandante de la Tormenta de primera
- ◇ Alto Comandante de la Tormenta

Mando

- ◇ Vicemariscal de la Tormenta
- ◇ Mariscal de la Tormenta
- ◇ Mariscal General de la Tormenta
- ◇ Gran Mariscal de la Tormenta
- ◇ Campeón de la Tormenta



Lugares de interés

Cubiertas Inferiores

Baluarte

Es el nombre que recibe la parte inferior de la Mesana, desde el que se puede abandonar la ciudad hacia la región de Media La Noscea, mientras que un ascensor conduce a las Cubiertas Superiores, en concreto hasta la taberna de la Moza Ahogada. También, más arriba, se accede al Puerto de Aeronaes. Un elevador de acceso restringido conduce hasta el despacho de la Almirante. Sus muros de piedra miden un yalm de grosor, salpicados de aspilleras y aperturas para fusileros, en caso de ser necesarios para repeler una invasión.

Callejón del Buhonero

Entre los aromas picantes del humo y las especias, los comerciantes de cada rincón de Eorzea y más allá se reúnen en este rincón de la ciudad-estado, para ofrecer sus exóticas mercancías a quien las quiera.

Sin embargo no solo en los desordenados recovecos de este callejón puede encontrarse a los comerciantes de Limsa Lominsa, pues en varias de las islas menores que salpican la bahía pueden encontrarse barriadas como el distrito del Chatarrero o el de los Sanguijueleros, hogar de talleres y pequeños gremios de multitud de oficios.

Estos distritos ofrecen un activo comercio, donde se practica todo tipo de mercantilismo, desde el más tradicional a la subasta o la venta de paquetes a ciegas, provenientes en muchos casos de saqueos de dudosa procedencia.

La Astalacia

Registrado como un navío mercante proveniente de aguas extranjeras, este buque de guerra con cicatrices de batalla capitaneado por el señor de los bajos fondos de la región, Hyllfyr Un-Ojo, ha servido como lugar de reunión para bandidos, corta gargantas y los proveedores de variados tipos de villanía.

Este navío sirvió como centro de reclutamiento para muchos piratas, pues a él acudían todos aquellos que buscaban enrolarse al mar para saquear y buscar fortuna.

Ahora que la ciudad ya no es dominio de los piratas el navío no pasa tanto tiempo en puerto y cuando lo hace se aseguran de mantener a los Casacas Amarillas bien lejos.



El Octante

Esta plaza abierta contiene el gran cristal del aetherito de la ciudad estado. Esta situada por debajo de la Mesana, y obtuvo su nombre por la similitud con el revolucionario instrumento nautico inventado por el científico marino y "padre de la navegación moderna" Hivabbu Gnonno.

Desde los miradores de este ciudad puede disfrutarse de una maravillosa vista de la ciudad y el océano, así como de la costa de Vylbrand.

Durante las horas diurnas el lugar resuena con los gritos de saltimbanquis, las canciones de los bardos y las risas de los niños, maravillados por el talento de las comparsas de mimos. Sin embargo, al caer la noche, la plaza asume un aspecto muy distinto. Arropados por la suave luz de la luna sus escalones se convierten en un teatro privado para amantes a la búsqueda de un vistazo al drama eterno de los cielos.

Pharos Polaris

Erigido a lo largo de décadas en brillante caliza blanca, extraída de los cercanos acantilados, este faro colosal es una baliza para los marinos que desafían los peligros del mar durante la noche, su luz provee de paso seguro a través de los peligrosos bajíos de la bahía de Galadion.

Pocos, a excepción de los fareros que mantienen constante vigilancia sobre las llamas, saben algo sobre la pálida luz azulada que emana desde lo alto de la torre. Algunos dicen que sale de las fauces de un *bomb* arcano, encerrado en una jaula y atormentado hasta que su ira arda lo bastante brillante. Otros opinan que los fareros son en realidad una especie de hechiceros, que emplean la taumaturgia para capturar los rayos del sol cada día para liberarlos de nuevo durante la noche.

Cubiertas Superiores

El Castillo de Popa

Una gran plaza de la ciudad, habitualmente empleada para todo tipo de celebraciones y festejos populares. En sus proximidades está la Puerta de la Tempestad, que conduce a la Baja La Noscea, una región de Vylbrand al sur de la bahía donde está afincada la ciudad estado.

El Cristalino

Una pescadería muy popular por la gran calidad de su fresco pescado.

La Mesana

Construida alrededor de los restos del Galadion, un mítico navío de guerra que encalló en la costa de Vylbrand, señalando el lugar donde más tarde surgiría la ciudad estado de Limsa Lominsa la colosal Mesana se sitúa en el centro de todo lo que sucede en la ciudad.

La base de la Mesana es el Baluarte, un punto focal de la defensa de la ciudad. El resto de la Mesana alberga no solo el puerto de aeronaves en su parte superior sino la sala de mando del Almirante, siendo, por tanto, un lugar perfecto desde el que comandar una batalla mientras guarda una simple ruta de salida aérea para el líder de la ciudad.

La Moza Ahogada

Una taberna que alberga a la Cofradía de Aventureros de la ciudad, dirigida por Baderon (hombre, hyur, meseteño).

El lugar es ruidoso y alegre, como era de esperar. Situado en la Mesana, junto a la salida del ascensor su negocio resulta, por fuerza, muy popular, camino obligado para visitantes primerizos o habituales en su ruta hacia el Callejón del Buhonero o cualquier otro asunto que tengan que resolver en la ciudad. El local no solo ofrece bebidas sino que dispone de acogedoras habitaciones en su posada.

Muelles de la Barracuda

Estos muelles proporcionan fondeadero seguro para los principales escuadrones de la armada talaocrática, también conocidas como la Flota Carmesí. Para evitar el sabotaje, la entrada a la zona está prohibido a los ciudadanos en general; sin embargo, en los días claros, se puede echar un vistazo a la nave insignia armada, el Triunfo, desde los niveles superiores de la ciudad, desde cualquiera de sus vanos, puentes o miradores.

FORZEAS FATE



El Séptimo Sabio

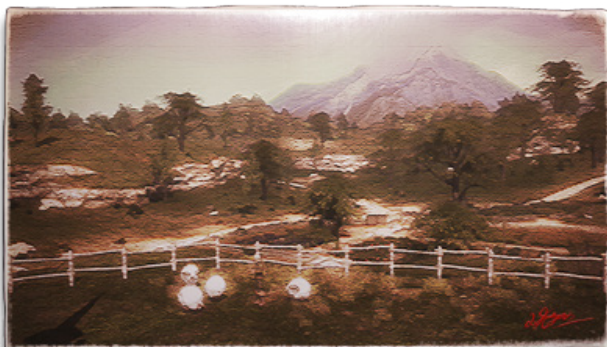
Una tienda de importaciones dedicada a las mercancías exóticas. Todos sus transportes están escoltados por los Brazos del Kraken.

Baja La Noscea La Flota Gris



Sentado en lo alto de los Acantilados de la Viuda en la costa sureste de Vylbrand, la Flota Gris fue construida para aprovechar los constantes vientos del sur, canalizados a través del Estrecho de Merlthor, y los utilizan para alimentar los numerosos molinos que muelen el trigo de la región y para hilar la lana.

Plantación Gallo Rojo

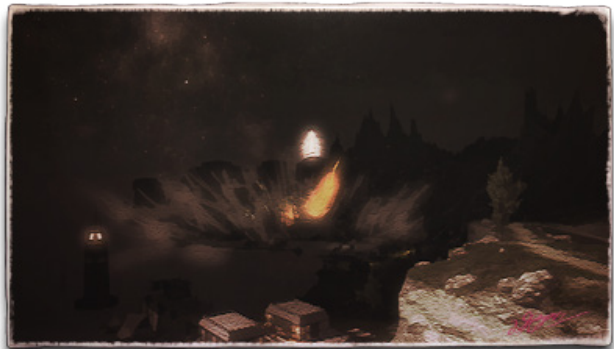


Los agricultores de Gallo Rojo raramente se arriesgarán con cultivos exóticos o métodos de cultivo no probados, y se enorgullecen de su disposición a sacrificar una cosecha si esto significa un mejor rendimiento llegado el otoño. Se dice que su nombre proviene de las sangrientas peleas de gallos que se celebran al anochecer.

Trenza Salina

Al recibir un golpe por un fragmento caído de la cubierta exterior del Dalamud, una enorme cantidad de éter concentrado fue liberado de debajo de la superficie del mar Rothlyt, esta al contacto se fusionó y cristalizó la torre de agua salada provocada por el impacto.

La ciudad ha patrocinado una exploración al crater del interior pero esta no ha regresado.



Media La Noscea

Camino oriental de La Thagran
Cuando el Galadion fue víctima de la furia de la Navegante y encalló en las costas del sur de Vylbrand, hace unos 700 años, fueron sus dos timoneles, Jean De Nevelle y Guy La Thagran, quienes recibieron el encargo de explorar la isla recién descubierta. Uno partió hacia el oeste y el otro hacia el este, a día de hoy, sus rutas todavía sirven como dos vías principales en La Noscea.



El Elevador

Una vez una interminable extensión de praderas, rocosas y planas, la Media La Noscea está fracturada por un acantilado conocido como el Descenso. Para mantener las rutas comerciales terrestres con Portomalta y Lago Bronce los ingenieros lominsanos crearon el *elevador*, una torre de andamios de madera equipada con poleas, tornos y globos que permiten elevar o descender carromatos y transportes de todo tipo que no sean capaces de emplear las pasarelas.



La Noscea Occidental Almenara del Cerveceros

Este faro, relativamente nuevo, fue construido poco después de que la Calamidad tomase la Torre de Percaveloz para garantizar el paso seguro de los navíos mercantes que sacan los cargamentos de cerveza negra y rubias de cebada procedentes de Portomalta. Además los fareros también velan por la aparición de los inesperados maremotos provocados por las sacudidas del Señor del Remolino.



Granjas Vado Estival

Cuando Merlwyb Bloefhiswyn ascendió a Almirante, uno de sus primeros decretos incluía la tala de grandes extensiones de tierra para nuevos asentamientos lominsanos. Las Granjas Vado Estival y sus amplios campos de naranjos es una de esas localizaciones. Su nombre proviene de los vados que hay que fabricar a final de la primavera cuando el deshielo del Monte O'Ghomoro provoca crecidas en el río Picaro.



Campamento de Valle del Cráneo



Gruta Canto del Mar

"Soy las olas que mecen, soy los vientos que guían. Soy las estrellas de la noche, soy el cielo de la mañana. Nací de la mar y allí moriré."

Esto está grabado en un monolito, en el interior de una gruta poco profunda, al sur de las Granjas del Vado Estival, se le conoce como el *requiem del marino*.

Aunque ahora es un puesto estratégico para el Maelstrom, el Campamento no era sino un puñado de tiendas ocupadas por una mermada unidad de Casacas Amarillas al cargo de vigilar la zona du-

ERZEAS FATE

rante las incursiones kobold. Los hombres bestia que eran lo bastante tontos para aventurarse fuera del monte O'Ghomoro terminaron con sus cráneos expuestos en los alrededores del campamento como advertencia para el resto.

El Cementerio de Barcos

Durante siglos, los barcos naufragados en las costas del sur de Vylbrand han sido arrastrados por las corrientes a esta tranquila ensenada -un recordatorio atemporal de la ira sin límites del Profundo. Tantos son los cadáveres de madera que pueblan esta ne-crópolis acuosa que se dice que por cada casco visible sobre las olas, una veintena duermen bajo ellas.



Compuerta de las mareas

Pedregal era un distante asentamiento, en el extremo occidental de La Noscea. Recibía su nombre de los materiales rocosos que dominaban el suelo de la región. El escaso terreno cultivable fue aprovechado por los esforzados e ingeniosos colonos para cultivar frutales, ñame, junto a lavanda y otras especies nativas resistentes.

Aprovechando el caos reinante tras la Calamidad, una gran fuerza de sahin se alzó desde los mares y tomaron Pedregal. Para evitar mayores avances de las fuerzas de hombres bestia, un enorme muro fue erigido entre las tierras bajas ocupadas por el enemigo y el Valle del Cráneo.



La Navegante

Tallado siglos atrás por un famoso escultor Roegadyn, esta masiva efigie de piedra situada en el centro de la plaza inferior de Portomalta sirve como terreno sagrado sobre el que los marineros puedan ofrecer solemnes oraciones al vigilante de los mares antes de embarcarse en sus viajes a través del océano indómito.



Pharos Sirius

Este faro cercano a Puertomalta, antaño orgulloso, fue deshonrado por la Calamidad, que dejó muestra de sus heridas en forma de cristales aerostáticos atravesándolo de lado a lado, pero sin lograr destruirlo, aunque convirtiéndolo en una tarea imposible el que ejerza su labor.

Ahora que se planea su restauración se ha descubierto que el lugar está infestado de peligrosas criaturas, pero lejos de ser un hecho natural tras años de abandono se debe, sin duda, a la presencia de la sirena de Umbra, una malevola criatura que pretende convertirlo en su fortaleza personal.

Puertomalta

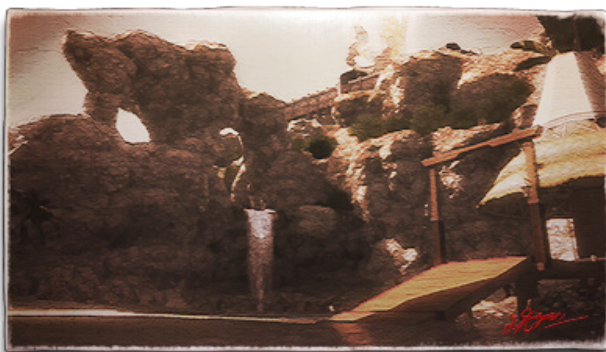
Este puerto comercial en la zona occidental de la región de La Noscea ha desarrollado una importante actividad tras la Calamidad, creciendo a un ritmo inusitado. Debe su nombre a que el principal bien que ha exportado durante muchos años han sido las muchas variedades de cerveza que preparan las diversas granjas y destilerías de la región. El puerto ahora convertido en ciudad rebosa de tabernas donde catar las muchas variedades disponibles, que son frecuentadas no solo por marinos sino por aquellos que quieren degustar los muchos sabores de la isla. Recientemente la zona ha comenzado a desarrollar una gran actividad en sus astilleros, confeccionando las naves insignia de la Flota Carmesí, buques de guerra con las más recientes innovaciones tecnológicas disponibles para los lominsanos. Aunque la cercana amenaza de los piratas que han ocupado la gruta de Sastasha inquieta a sus pobladores.

La Noscea Oriental

Catarata Oculta

Rodeado por completo de altos acantilados, solo un estrecho paso bajo la roca conduce a la Catarata Oculta. Se encuentra a varias veintenas de yalms aguas arriba de la desembocadura del río Agelyss en el Estrecho de Merlthor, allí un pequeño cauce que se ha derivado de la corriente principal se derrama en un hermoso salto de agua sobre las playas cercanas a Costa del Sol.

Cautivado por su belleza el plutócrata ul'dahita Gegeruju se apresuró a comprar la tierra y a edificar un escenario donde lleva a cabo exclusivas actuaciones privadas para los clientes más elitistas del magnate.



Torre de la Gaviota

De los tres faros construidos a lo largo de la costa de La Noscea en la Sexta Era Astral, la Torre de la Gaviota es el más oriental de todos ellos. Su labor es advertir a los navíos que se adentran en el Estrecho de Merlthor de la cercanía de sus mortales bajíos, plagados de rocas que según la marea no pueden verse sobre las aguas pero que acechan muy cerca de la superficie para desgarrar los cascos de un navegante distraído, así como servir de torre de vigilancia para incursiones piratas o sahin en el Mar Sanguino.



Alta La Noscea

Campamento de Lago Bronce

El nombre del lugar denota su origen, un campamento minero en busca de las muchas riquezas minerales de la región, pero hace tiempo que el principal motivo de visita a la zona es muy distinto. El lugar está construido sobre unas fuentes termales naturales cercanas al lago, que los lominsanos visitan con intereses médicos o recreativos. La proximidad del terreno volcánico provoca que las fuentes tengan una agradable calidez incluso durante el invierno más crudo.

La formación de grandes grietas submarinas durante la Calamidad provocó que casi la mitad del agua que comprendía el Lago Bronce se esfumase en el lapso de una sola noche. El resultado fue el descubrimiento de antiguas ruinas Nymianas sumergidas desde hace miles de años. Pronto los lominsanos descubrirán que se trata del Palacio del Errante, un templo dedicado al dios Oschon.



Puesto Comercial de Jjiroon

Situado en la orilla occidental del Lago Bronce, es uno de los dos mercados improvisados que venden baratijas y fruslerías a aquellos lo suficientemente valientes como para aventurar tan profundamente en tierras kobold. El segundo es el de Memeroon, un pariente lejano de Jjiroon, al que retiró la palabra por algún motivo desconocido veinte veranos atrás.



FORZEAS FATE

Thalaos

A causa de los terremotos que la Calamidad arrasó a la isla, desgarrando la tierra en dos, unos huesos descomunales, pertenecientes a alguna gigantesca criatura de las profundidades quedaron expuestos a la vista, comenzando a ser blanqueados por el sol en la zona noroeste del Lago Bronce.

A pesar de carecer por completo de prueba alguna que apoye tal afirmación comenzó a correr el rumor de que esos huesos pertenecían a Thalaos, una de las legendarias serpientes gemelas que se cree que fueron liberadas por Llymlaen, la Navegante, en los albores de las eras, para llenar los mares vacíos. El nombre de la otra serpiente es Perykos.



La Noscea Exterior

Campamento Oteadores

Dirigido por, en palabras de su oficial al mando, la "mayor unidad de come-marrones de todo el maldito Maelstrom" el Campamento Oteadores sirve de base de operaciones para las Golondrinas Rojas. Estos son una leva de corsarios encargados de la vigilancia de la actividad kobold en La Noscea Exterior y a lo largo de las laderas del Monte O'Ghomoro.



La Choza del Ermitaño

Mientras que pocos han visto al amo y señor de este humilde refugio que descansa precariamente en el borde de un precipicio inescalable, muchos menos han obtenido su permiso para acceder a su interior. Aunque eso no ha impedido que los viajeros apro-



vechen el respiro que la zona ofrece, ya sea para un chapuzón en las fuentes termales o dar una cabeza sobre el verde cesped a la sombra de la arboleda.



La Ciudad Flotante de Nym

Suspendida muy por encima de las estribaciones del Monte O'Ghomoro, se encuentra la ciudad flotante de Nym. La que fue el eje de una gran civilización, ahora perdida, que prosperó en Vylbrand durante la Quinta Era Astral. La teoría más aceptada sobre como la ciudad se desgarró de la isla implica un fenómeno de cristales alineados con el aspecto del viento, que se corrompieron. Fenómeno que más tarde pudo ser observado al final de la Sexta Era Astral.



Minas U'Ghamaro

Los brillantes patrones arco irises que impregnan las, de otro modo pardas, laderas del Monte O'Ghomoro son el resultado de un flujo continuado de un mejunje tóxico procedente de las laberínticas madrigueras de las Minas U'Ghamaro excavadas en las entrañas del volcán.

Estos ríos de contaminación no son sino las escorias, sulfuros, humaredas y desechos de los trabajos metalúrgicos y aethéricos de los kobold, y a medida que más kobolds surgen a la superficie con cada día se produce una lucha entre ellos para erigir nuevas forjas que puedan emplear, produciendo más de estos desperdicios.



Habitantes

Algunos PNJs anónimos con los que podrías topar-te en tu día a día en la ciudad estado.

Roegadyn Casaca Amarilla (*mediocre*)

BRUTO DE BUEN CORAZÓN

Incursor +0, Incitar +0

Oficial Casaca Amarilla (*mediocre*)

LIDER CARISMÁTICO

Pistola +1

Incitar +0, Firmeza +0

Tabernero ex-pirata (*mediocre*)

NO QUIERO PROBLEMAS EN MI TABERNA

Incursor +0, Encanto +0

Soldado de la Tormenta

de tercera clase (*mediocre*)

¡PROBLEMAS A MI!

Incursor +0, Firmeza +0

Sargento de la Tormenta

de tercera clase (*acceptable*)

NO TE TENGO MIEDO

Incursor +2

Alerta +1

Atletismo +0, Firmeza+0

Ladronzuelo (*mediocre*)

LA LEY DE LA CALLE

Latrocinio +0, Atletismo +0

Pirata (*mediocre*)

¡COBARDE EL ÚLTIMO!

Incursor +0, Latrocinio +0

Mor Dhona



Gentilicio

Ninguno

Patrón

Ninguno

Temas

ALGO FLOTA EN EL AIRE
ESTE PODRÍA SER UN BUEN LUGAR PARA...

Ubicación

Situada en el mismo corazón de Aldenard conforma el corazón aetherico del continente, este lugar se encuentra justo al sur de la Dama Blanca, uno de los ríos principales del continente, tras el cual se extiende la región de Coerthas. Al noreste se alcanza el Velo Sombrío y al sur Thanalan, de la cual esta parcialmente separada por las Llanuras de Carteneau.

Esta situación dota a la región de un gran valor estratégico, motivo por el cual en un futuro cercano se convertirá en sede de una importante organización, los Vástagos del Septimo Amanecer.

Gobierno

La región no cuenta con un gobierno independiente pero tampoco recae bajo la jurisdicción de ninguna de las ciudades estado circundantes.

Esta carencia de autoridad ha sido irrelevante a lo largo de los años desde la Calamidad debido a que la región quedó arrasada y nadie la habitaba. No era apetecible para los colonos por sus duras condiciones de vida ni por su situación en disputa, pues las llanuras de Cartenau y otras tierras están en el punto de mira de las tres ciudades. Asentarse en un lugar tan duro para verse invadido al año siguiente no parece la mejor de las ideas cuando uno piensa en comenzar una nueva vida.

Guerras arbitradas

Varias zonas de Eorzea, especialmente las Llanuras de Cartenau, son contempladas por las ciudades estado como un lugar ideal para la expansión de su territorio. Esto será especialmente relevante en un futuro cercano, si los acontecimientos de A Realm Reborn transcurren en tus partidas acorde al guión oficial.

En ese punto, con la amenaza garleana bajo control, las naciones vuelven a mirarse con recelo y la colonización de estos lugares se vuelve prioritaria. Aunque han sido devastadas y sus recursos han desaparecido la existencia de una gran cantidad de ruinas Allagan las convierten en zonas muy deseables para controlar. Para mantener la Alianza y evitar un auténtico conflicto se organizarán guerras arbitradas, una simulación, unos juegos de guerra, donde se competirá por las distintas regiones en un complejo juego táctico que se volverá muy popular entre los ciudadanos, formandose todo un negocio en torno a las apuestas sobre sus resultados. Aunque este juego de guerra está pensado para evitar muertes innecesarias, en estas batallas amistosas no faltan los accidentes mortales y abundan las heridas y lesiones graves.

Pasado, presente y futuro

Mor Dhona cuenta con el dudoso honor de ser el escenario de la primera batalla aérea de la que se tiene constancia en la historia, un conflicto que tuvo lugar sobre el Lago de la Lágrima de Plata en el años 1562 6EA, cinco años despues de la invasión de Ala Mhigo a manos del Imperio Garleano, en los que este se había sumido en una aparente inactividad.

Una enorme flota de aeronaves comandada por la enorme nave insignia Agrius partió hacia Mor Dhona donde se encontró con un inesperado enemigo. Midgardsormr, el dios dragón del lago se alzó, invocado por un poder desconocido, y como en respuesta a la llamada del poderoso wyrm una hueste de dragones acudió desde las fronteras de Dravania para descender sobre las fuerzas Imperiales. El aire estalló con el rugido de los cañones y los dracónidos.



Fundidos en un abrazo mortal, el atronador impacto de Midgardsormr con el acorazado Agrius retonó como un mutuo tañido fúnebre. Así terminó la Batalla de los Cielos de la Lágrima de Plata.

Incluso ahora, la carcasa del inmenso dragón yace entrelazado con los restos del Agrius en el centro del lago, como un imponente monumento a la ferocidad de la batalla.

El *ceruleum* derramado de las aeronaves caídas combinado con el aether liberado por el Rey Wyrm fallecido pronto transformaría la flora de la región en estructuras cristalizadas que aún perduran.

Años más tarde se dejarán notar sobre la región los efectos de la Batalla de Cartenau. Durante la cual el *primordial* Bahamut se liberó de su prisión, la luna menor Dalamud. Mor Dhona sería la zona más gravemente afectada de toda Eorzea. La ira del primordial prácticamente arrasó la región, dejando su superficie marcada por las cicatrices cristalizadas, casi inhabitable, muy lejos de su antigua exuberancia.

Una de las peculiaridades más prominentes a causa de las perturbaciones aethericas que sufre Mor Dhona es un efecto climatológico que se denomina "miasma". Consiste en una niebla purpúrea que hace difícil distinguir el día de la noche. Este efecto no parece tener consecuencias directas en la salud de las personas, aunque la fauna del lugar se ha visto muy mermada a lo largo de los años en la región, pues ha abandonado sistemáticamente el lugar.

Aunque oficialmente no hay ningún asentamiento en la región existe una pequeña zona de postas, el Peaje del Aparecido, punto de paso obligado para aquellos que viajan entre las distintas regiones al norte y al sur de Mor Dhona.

El futuro de Mor Dhona puede verse drásticamente alterado según se desarrolle vuestra campaña. A continuación tienes algunos eventos importantes en la región según el desarrollo del guión oficial:

- ◇ Los Vástagos del Séptimo Amanecer trasladan su cuartel general a Peaje del Aparecido, para conservar su independencia de las ciudades estado.
- ◇ La Cofradía de Aventureros sitúa en Peaje del Aparecido a Slafborn como representante de la organización.
- ◇ La organización de los Hijos de San Coinach comienzan a investigar la Torre de Cristal, una estructura allagada que resurgió de las profundidades durante la Calamidad.
- ◇ Refugiados imperiales de la región de Doma se instalan en la región para ayudar con las mejoras del asentamiento, invitados por Alphinaud.
- ◇ Multitud de refugiados ul'ditas acuden a la ciudad alentados por la aceptación de los domanos, aunque su presencia provoca muchos incidentes, levantando las sospechas de que hay algo más detrás de los alborotos, que parecen orquestados para generar problemas.
- ◇ La ciudad obtiene su propia compañía libre, los Valientes del Cristal, que actúan como guardia y ejército de Peaje del Aparecido, de forma similar a como lo hacen las Grandes Compañías en las ciudades estado.
- ◇ Ciertos acontecimientos en Cohertas impulsan a los Vástagos a investigar el lugar donde reposa Midgardsormr enroscado en su mortal abrazo al Agrius.
- ◇ Los Valientes del Cristal expulsan a los Vástagos de Peaje del Aparecido, la bandera de Mor Dhona comienza a ondear en la ciudad.

Organizaciones

Valientes del Cristal

"Fuiste tu quién me convenció de que era posible salvar a Eorzea. Fuiste tu quien me enseñó, a través de incontables actos de valentía, que aquello que mi abuelo deseaba proteger no era la tierra, ni su historia, ni tan siquiera una nación... sino a la gente. Estas maravillosas, a menudo exasperantes, tercas personas que recibiendo golpe tras golpe vuelven a ponerse en pie para afrontar otro día."

— Alphinaud

Líder: Alphinaud Leveilleur (hombre, elezen, silvano)
Esta Compañía Libre nace de la mente de Alphinaud para continuar el legado de su abuelo, el Arconte Louisoix Leveilleur.

Para afrontar la amenaza de los *primordiales* se hacía necesaria una organización con una estructura superior y más amplia de lo que los Vástagos eran. Una organización similar a las grandes compañías pero que no estuviera constreñida por naciones o fronteras. Esa organización sería de una gran envergadura y aunque ninguno de los líderes de Eorzea se negaba a su instauración las deliberaciones sobre como hacerlo eternizaban el proceso. Para solventar la paralización de su proyecto Alphinaud propuso la creación de una organización menor, precursora de esta idea. Una vanguardia que abriera el camino hacia una Eorzea unificada. Este grupo sería conocido como los Valientes del Cristal.

El destino de los Valientes

Según el guión oficial desde su fundación este grupo se vió manipulado por los planes en la sombra de Lolorito, la cabeza de los monetaristas de Ul'dah, que infiltró a numerosos miembros en el grupo para, no solo tener el control de la organización, sino emplearla para dar un doble golpe, al sultanato y a los Vástagos del Séptimo Amanecer, que tras librarse de los primordiales no eran sino un estorbo a sus planes. La traición de los Valientes supone un punto de inflexión sin igual en el destino de Eorzea, que pone fin al arco de *A Realm Reborn*. El siguiente arco argumental, *Heavensward* será ampliado en el suplemento del mismo nombre.



Alphinaud Leveilleur (hombre, elezen, silvano)
Alphinaud y su hermana gemela son los nietos del Arconte Louisoix, que se sacrificó durante la Calamidad para detener la llegada del primordial encerrado en la luna menor Dalamud.

Es un joven muy maduro para su edad, racional y tranquilo, capaz de trazar un plan cuando todo parece perdido. Convencido de que el legado de su abuelo recae en sus hombros, actúa con la confianza y el aplomo de una persona mucho más adulta y experimentada.

Aunque rara vez se le ve combatiendo porta consigo un distintivo grimirio lo que le señala como un arcanista. Su labor en la lucha contra los primordiales y los garleanos ha sido la de estrategia y líder, así como diplomático y embajador cuando ha sido necesario. En todos ellos ha demostrado una buena labor aunque su idealismo le ha hecho pasar momentos difíciles frente a los líderes de las ciudades estado, mucho más pragmáticos e interesados en el bienestar de su propia ciudad que en la unidad de Eorzea. Estos sucesos hacen que Alphinaud dude de su capacidad para la política a la que cada vez ve con peores ojos.

Alisaie Leveilleur

Para aquellos que nos los conozcan bien puede que lo único que diferencie a esta joven elezen de dieciseis años de su hermano sea el lazo rojo en su pelo, a pesar de que su personalidad no podría ser más diferente.

Alisaie es de carácter fuerte, cínico y en ocasiones emocional. El camino de ambos se separa tras el aniversario de los cinco años de la Calamidad, donde la joven observa con desagrado como las naciones aprovechan la situación para hacer campaña propia en lugar de rendir tributo a los desaparecidos Héroes de la Luz. Mientras que su hermano se une a los Vástagos en su lucha ella se ocupa de buscar el destino de su abuelo, lo que la conduce a explorar un lugar que acabara por llevar el nombre de la Espiral de Bahamut. Este lugar esconde, en definitiva, el secreto tras lo acontecido con el primordial y el destino de su abuelo.

A lo largo de los acontecimientos del guión oficial del juego Alisaie se mantiene apartada de las ciudades estado y sus organizaciones, en las que no demuestra la menor confianza.



FORZEAS FATE

Vástagos del Séptimo Amanecer

Líder: Minfilia (mujer, hyur, meseteña)

Los Vástagos se formaron de la unión de los miembros restantes del Círculo del Conocimiento y la Senda de los Doce en las secuelas de la Calamidad.

Mientras Eorzea se esforzaba para reconstruirse en la Séptima Era Umbral los Vástagos vigilaron las actividades de las tribus de bestias y el Imperio Garleano, así como a los enigmáticos Ascios.

El papel de los Vástagos

La presencia de este grupo en relación a las actividades que vigilan o combaten puede ser una baza interesante incluso si tus personajes no forman parte de este grupo. Sus miembros estarán en los alrededores cuando los primordiales amenacen alguna región o cuando los garleanos crucen una frontera.

En el guión oficial los Vástagos son los responsables de aniquilar a Ifrit, Titán, Leviatán y a cada uno de los primordiales que ha amenazado con desgarrar el tejido de la realidad con su mera presencia, y fueron parte fundamental en la organización de la defensa de la Alianza Eorzeana contra los garleanos. Su desarrollo es una pieza clave en el estado de Peaje del Aparecido y cuando modifies su relevancia deberías tener en cuenta como afectará a su entorno para ajustarlo en consecuencia.

Entre sus labores de vigilancia se mantienen especialmente atentos ante cualquiera que de muestras de poseer el don del *Eco*, un regalo de la propia Hydaelyn que la propia Minfilia posee.

Tras los acontecimientos sucedidos durante la lucha con los garleanos los Vástagos comprobaron que las presiones del Sindicato sobre su grupo se intensificaban. La posición de su cuartel general, las Arenas Vigilantes, en Bahía Vespertina les hacía susceptibles de ser considerados una organización supeditada a una nación, pero más allá de eso, permitía al Sindicato presionarles con bloqueos a los suministros, tasas y cualquier medio a su alcance para obtener de ellos lo que deseasen.

El nuevo cuartel general, las Rocas Nacientes, se alzaba en una región neutral, fuera de la jurisdicción de cualquier ciudad estado, en Peaje del Aparecido, en la región devastada de Mor Dhona.



Minfilia (mujer, hyur, meseteña)

UNIDOS VENCEREMOS, DIVIDIDOS PERECEREMOS

Esta joven porta el título de Antecedente, que la identifica como líder de los Vástagos, del mismo modo que antes de su fundación era la líder de la Senda de los Doce, a pesar de su juventud.

Minfilia perdió a su padre diez años atrás, en la ciudad de Ul'dah, en un trágico incidente con un goobbue en estampida, donde su padre, Warburton, se sacrificó para salvar la vida de su hija. En aquel entonces llevaba el nombre de Ascilia, y acabó siendo adoptada por F'lhaminn, una buscadora del sol, que formaba parte del grupo que había tramado la liberación del goobbue como una distracción para sus planes y provocado la muerte accidental de su padre. Este hecho fue descubierto por Minfilia y provocó una gran conmoción en la muchacha que la llevó a tomar ciertas decisiones de las que ahora se arrepiente pero que por fortuna no tuvieron mayores consecuencias.

Antes de la Calamidad trataba de que las ciudades de Eorzea se uniesen entre sí y con las tribus de bestias para hacer frente a la incipiente amenaza garleana, pues afirmaba que de otro modo no podría ser derrotada. La Calamidad y los sucesos tras esta demostrarán que tenía razón y se equivocaba al mismo tiempo, pues su predicción no se cumple al ciento por ciento.

Minfilia es una joven agradable, inteligente y diplomática, que se preocupa personalmente por cada uno de los componentes de su organización y que cuando por fin puede sacar a su organización de las sombras y el secreto libera una gran carga de sus hombros, mostrándose mucho más risueña y relajada.

Tupsimati

Es el nombre del báculo de Louisoix, recuperado por Kan-E-Senna de las Llanuras de Carteneau al finalizar la batalla. Sus fragmentos reposan enmarcados en la pared del despacho de Minfilia, primero en las Arenas Vigilantes y más tarde en las Rocas Nacientes.

Thancred (hombre, hyur, meseteño)

ESO ES COSA DEL PASADO, MEJOR HABLAME DE TI
Aunque no habla demasiado de su pasado a lo largo de los acontecimientos revelará que Louisoix le encontró siendo un ratero huérfano en las callejuelas de Limsa Lominsa cuando le reclutó para el Círculo del Conocimiento. Algunos curiosos han encontrado indicios de la presencia de Thancred en Ul'dah hace más de dos décadas, pero su apariencia apenas rozaría la treintena, lo que arroja muchas dudas sobre su verdadera identidad.

Thancred es un habilidoso charlatan, con debilidad por las mujeres, y una inteligencia inesperada en un pícaro de lengua afilada. Solo parece flaquear cuando las partes más oscuras de su pasado salen a relucir, incluso aunque alguien las señale en forma de cumplido.

Como otros miembros del Círculo del Conocimiento luce un tatuaje en el cuello del que poco se sabe.

Arcontes

El término Arconte se ha empleado de forma diversa, pues hace referencia a personajes míticos de la historia de Eorzea que se enfrentan a las diferentes calamidades, a encarnaciones vivientes de los Doce, o los miembros de alto rango del Círculo del Conocimiento. Es labor de los jugadores y el director descubrir si algunas o todas estas versiones de los Arcontes guardan alguna relación.



FORZEAS FATE

Yda (mujer, hyur, meseteña)

DAME LO QUE QUIERO, ¡YA!

“¡Mastuerzo! ¡Nosotros podríamos detenerlo! Encontraremos la manera, como siempre. ¡Podemos lograr cualquier cosa!”

– Yda a Papalymo

Yda es una pugilista de talento excepcional pero carece por completo de tacto y modales, algo que su compañero Papalymo no deja de reprenderle con frecuencia. Su forma de tratar con la gente es directa, preguntando aquello que quiere saber en lugar de emplear métodos más sutiles, y en ocasiones necesita que le aclaren con cuidado las partes más técnicas de la situación, pero su contagioso optimismo es más valorado que las contras de su carácter. A pesar de su gran talento como cobatiente no se mete en una pelea si dispone de otra salida.

Comparte el misterioso tatuaje en el cuello con sus otros compañeros del Círculo del Conocimiento.

Papalymo (hombre, lalafell, de las llanuras)

SI NO HAY MÁS REMEDIO... TE REDUCIRÉ A CENIZAS

Este afectado, educado y erudito lalafell parece inapropiado para acompañar siempre a alguien tan emocional y expresiva como Yda, pero su amistad parece a prueba de cualquier situación, permaneciendo siempre unidos hasta el final. Papalymo es un taumaturgo muy capaz, con lo que puede desplegar un potencial destructivo sin límite, y en las ocasiones más duras la combinación de sus capacidades de lucha ha demostrado ser imparabile.

Igual que Yda luce un tatuaje en el cuello.

Y'shtola (mujer, miq'ote, buscadora del sol)

CASI IMPOSIBLE SIGNIFICA QUE ES POSIBLE

“La llegada del caos ha convertido a las leyes de la naturaleza en mutables, desdibujando la frontera entre el plano material y el aethérico... Poco se interpone entre los primordiales y nosotros.”

– Y'shtola

Esta miq'ote es reflexiva, culta y sutil, posiblemente como reflejo de su conexión con la magia natural gracias a su dominio de la conjuración. Su dominio de la magia defensiva es excepcional, como demostrará a lo largo del guión oficial cuando los Vástagos enfrenten a los garleanos escudándose de potentes ataques en cascada.

También luce el misterioso tatuaje en su cuello.



Urianger Augurelt (hombre, elezen, silvano)

LA PREPARACIÓN ES LA CLAVE DEL ÉXITO
En las profecías hay una miríada de verdades ocultas.
Es el ojo del hombre el que decreta cual será revelada.

– Urianger

Este elezen es callado y distante, incluso algo intimidante, manteniendo una fachada de rudeza y frialdad incluso con sus compañeros. Suele citar con frecuencia los versos de diversas profecías a las que presta una especial atención. Como otros de los miembros del Círculo lleva un tatuaje en el cuello que le identifica como a tal. Su grimorio le identifica como arcanista pero también se sabe que domina las artes de la conjuración y porta un bastón para emplear ese tipo de magia. La aparición de Moenbryda echará a perder parte de su fachada de dureza, pues la amistad de la infancia que ambos guardan revela mucho de ambos.

Cuando los Vástagos trasladan su sede a Mor Dhona Urianger permanece guardando el edificio en Bahía Vespertina, pues trasladar todo el material de sus investigaciones sería muy trabajoso y el local es un buen punto para gestionar algunos asuntos, como la comunicación con los Estudiantes de Baldesion).

Moenbryda (mujer, roegadyn, loba marina)

NACI CON UN HACHA EN LAS MANOS

A pesar de su aspecto rudo y su forma de hablar, directa, jocosa y descarada esta loba marina es una experta en flujo aetherico y cristales, que acude desde Sharlayan cuando los Vástagos necesitan de sus conocimientos especializados. Es una amiga de la infancia de Urianger y flirtea con él descaradamente, lo que choca enormemente con el carácter distante del elezen, a pesar de que deja entrever lo mucho que aprecia a la roegadyn.

A pesar de su erudición no es una hechicera, sino que lucha empleando técnicas de incursor, empuñando una vistosa hacha de doble hoja.

Tataru Taru (mujer, lalafell, de las llanuras)

SI ME ESFUERZO LO SUFICIENTE...

Trololololo ~lololo~ ♪

– Tataru

Tataru es la recepcionista de los Vástagos, pero no solo saluda a las visitas. Aunque parece algo atolondrada es una gran juez del carácter y valía de la personas, cualidad que Minfilia tiene en gran estima. La lalafell es la mano derecha de la líder del grupo, y su labor administrativa es indispensable para el funcionamiento de la organización.



EORZEA'S FATE



F'lhaminn (mujer, miq'ote, buscadora del sol)

LA DISCRECIÓN ES LA PRIMERA REGLA

Famosa cantante y miembro de la Senda de los Doce desde sus orígenes, adoptó a Minfilia como a su hija. Mantuvo en secreto su implicación en el accidente que causó la muerte de Warburton pues temía la reacción de la joven Hyur. SE la creyó muerta tras la Calamidad pero reapareció poco antes de que los Vástagos se trasladasen a Mor Dhona.

Antes de la caída

Cuando los Valientes del Cristal traicionan a los Vástagos y toman las Rocas Nacientes F'lhaminn se había percatado de lo que sucedía y pudo alertar a Tataru, escapando juntas del lugar, aunque su paradero es desconocido.



Yugiri "Pasobrumoso" (mujer, au ra, raen)

NUNCA ELUDO MI RESPONSABILIDAD

Líder de los refugiados de Doma, provincia imperial garleana, que llegan huyendo a Eorzea a causa de una revuelta fracasada. Doma trató de alzarse aprovechando la guerra de sucesión que está teniendo lugar en Garlemald, revelando así a los eorzeanos la muerte del emperador Solus. Al fracasar el alzamiento Doma fue arrasada como demostración para el resto de provincias, y los escasos supervivientes escaparon hacia Eorzea, el enemigo que ha resistido a los garleanos. Yugiri mantiene su rostro oculto durante todo el tiempo pasado en Ul'dah, Coerthas y Mor Dhona por motivos que no quiere explicar, pero más adelante se descubre que se debe a que pertenece a una especie reptiliana, los Au Ra, del grupo de los Raen. Conociendo la guerra santa de Isgard contra los dragones la líder de los refugiados creyó más prudente ocultar su escamas, cola y cuernos.

Pronto se revelará que es una ninja, cuando ofrece su colaboración al gremio de pícaros para entrenar nuevos miembros de su oficio entre los más aptos de sus miembros.

Louisoix Leveilleur

A VECES HAY QUE HACER SACRIFICIOS

Líder del Círculo del Conocimiento, grupo que más adelante se fusionaría con la Senda de los Doce para dar nacimiento a los Vástagos comparte el tatuaje en común en su cuello, además de portar la marca en su frente. Se trata de un elezen anciano de edad indeterminada, un hombre sabio, bien versado en los *primordiales*, con una educación y cultura prominentes. Llegado desde Sharlayan, sede del Círculo, hasta Gridania en respuesta a la primera aparición de Ifrit. Más adelante se uniría a la Alianza Eorzeana bajo la bandera de Gridania como su jefe táctico.

Los distintos símbolos de los Doce que aparecen por toda Eorzea parecen ser obra suya y del Círculo, aunque no se sabe si para obtener el favor de los Doce o como parte de algún plan mayor. Durante la caída de Dalamud realizó un ritual cuyo resultado no queda claro, pero que parece relacionado con la desaparición de los Héroes de la Luz y su reaparición cinco años después sin que nadie sea capaz de recordar sus nombres o rostros.

Su báculo porta el símbolo de Thaliak, el Erudito, patrón de Sharlayan.

Hijos de San Coinach

Líder: ??

Éste grupo se ha volcado en el estudio de la civilización Allagan, que durante muchos siglos fue considerado simplemente un mito, hasta que la figura de San Coinach dedicó toda su vida a demostrar que el imperio fue real. La organización honra su figura tomando su nombre, y ante los recientes descubrimientos en Mor Dhona han destinado un grupo de investigación a la región para explorar los secretos de la Torre de Cristal. Su labor les conecta con diferentes organizaciones, incluyendo a los Estudiantes de Baldesion.

Casa de Esplendores de Rowena

Líder: Rowena (mujer, hyur, meseteña)

El negocio de Rowena ha ido creciendo junto a Peaje del Aparecido. Al iniciar su negocio el lugar ya era muy frecuentado por aventureros, necesitados de enseres e información pero a medida que los acontecimientos se desarrollaron, muchos más llegaron, y la guerra alcanzó su clímax. Su labor en la creciente ciudad se hizo cada vez más relevante. Al inicio solo poseía un humilde puesto ambulante, pero tras apenas un año dispone de una magnífica construcción excavada en la superficie de la montaña a la que llama su "Casa de Esplendores" donde no solo ofrece mercancías sino que dispone de un servicio de forja y reparaciones (la Forja Diamante) y un café en la planta superior donde los clientes pueden degustar comida y bebida mientras esperan a que preparen su pedido o reparen su equipo, junto a otras terrazas de la ciudad que crece en la ladera y el interior de la montaña. Rowena ha desarrollado un importante emporio que ofrece mercancías de los artesanos de Doma y otras importaciones orientales, piezas del maestro artesano Gerolt, herrero y armero de renombre, equipamiento magitek de la Herrería Garlond, reliquias de los *allagan*, piezas por encargo y un exclusivo servicio de creación de equipo de diseño antiguo, imitando piezas históricas de diferentes eras, al fin y al cabo, incluso en el arte de combatir existen las modas.

Herrerías Garlond

Líder: Cid nan Garlond

Este grupo de ingenieros encabezados por Cid, un garleano que juega un importante papel en la resolución de la guerra, sitúa su sede en Peaje del Aparecido tras la lucha final para desarrollar la tecnología garleana, conocida como magitek, para beneficio de los eorzeanos. Versados en aeronaves, maquinaria, armas y armaduras, sus creaciones son de una calidad excepcional pero también terriblemente costosas e inaccesibles para el ciudadano medio.

Cid nan Garlond

LA CIENCIA DEBE PROTEGER A LAS PERSONAS
Hijo del Ministro de Industria de Garlemald el joven Cid era un prodigio de la ingeniería magitek, y alcanzó una pronta fama en el campo. Cuando su padre se embarcó en el proyecto Meteoro se distanció de su hijo y fue el propio Gaius van Baelsar quien le crió como a su propio hijo, bajo cuya tutela acabó por granjearse la ira y envidia de Nero Tol Scaeva. Al descubrir los planes del imperio y culpándose por no haber detenido a su padre y el devastador Proyecto Meteoro Cid desertó junto a unos compañeros, Biggs y Wedge, escapando a Eorzea donde funda su empresa para compartir su conocimiento con sus gentes, para poder afrontar la amenaza garleana. Durante la Calamidad Cid sufrió graves heridas que le produjeron amnesia, quedando recluido en la Iglesia de San Adama Landama, donde recibió los cuidados que salvaron su vida.



Los acontecimientos del guión oficial le llevan a recuperar la memoria y a colaborar con la Alianza Eorzeana en la lucha contra el Imperio, y finalmente a establecer la nueva sede de sus Herrerías en Mor Dhona, donde colabora estrechamente con los Vástagos del Séptimo Amanecer.

EOZEA'S FATE

Biggs y Wedge

SOLO NECESITA UNOS AJUSTES

Son los principales ingenieros de Herrerías Garlond, huyeron de Garlemald junto con Cid, y son parte fundamental de la empresa.

Sufrieron un grave accidente en un prototipo de aeronave, el *Potrillo*, cayendo en una emboscada garleana de la que fueron puestos a salvo por los Vástagos del Séptimo Amanecer en su búsqueda de Cid, durante su lucha con los *primordiales*.

Biggs es un roegadyn, lobo marino, de cabello rubio y piel verde pálido. Wedge es un lalafell, de las llanuras, con cabello castaño rojizo. Es raro verlos sin sus uniformes de trabajo con el emblema de Herrerías Garlond.

ción de ceruleum, una fabrica magitek y el Tren Fantasma, que transporta municiones a los castra de los alrededores.

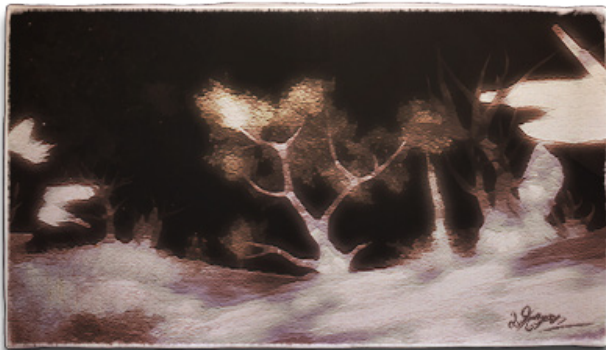


Lugares de interés

Mor Dhona

Arboleda Escarchada

La caída del Agrius en Lágrima de Plata no solo drenó el magnifico lago de multiples niveles, sino que instantaneamente cristalizó la mayoría de la flora de la región, como resultado de las ingentes cantidades de ceruleum reaccionando el aether liberado por la muerte de Midgardsormr. Lo que quedó fue un paisaje brillante pero muerto, similar a un enmarañado jardín salpicado con florecientes geodas. Esta zona, colindante con los Pantanos de Niebla, suele recibir el apelativo de la Arboleda Escarchada, por su apariencia nívea, como atrapada en un helado instante eterno.



Castrum Centri

Esta fortaleza fue erigida con material recuperado de las ruinas de Castum Novum, que había sido el mayor puesto avanzado de los garleanos en Eorzea, construido en los últimos años de la Sexta Era Astral, por el legatus Nael van Darnus de la VIIª Legión. Alberga varios fosos de extrac-

El Guardián del Lago

Manteniendo una silenciosa vigilia sobre el Lago de la Lágrima de Plata, el guardian se ha forjado a partir de los restos del Agrius, el navío insignia imperial, y la enmarañada carcasa de Midgardsormr. Para alguno su presencia es prueba de la existencia de los dioses, para la mayoría, en cambio, solo es el amargo recordatorio del terrorífico poder de Garlemald.

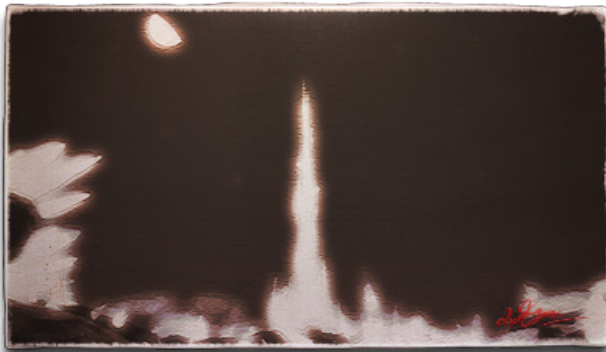


El Séptimo Cielo

Una taberna donde viajeros, mineros y aventureros encuentran reposo para sus reseca gargantas y monturas. Peaje del Aparecido no era lo bastante frecuentado para tener una autentica posada, pero la taberna ofrecía algunos catres en su parte trasera si eran necesarios, aunque los pocos habitantes del lugar solían estar más que dispuestos a ganarse unas monedas extra ofreciendo un techo para cobijar a los viajeros de paso que se veían obligados a pasar la noche en la región. A medida que la ciudad ha crecido tambien lo ha hecho la popularidad del local, que en su parte trasera alberga ahora el acceso al cuartel general de los Vástagos del Séptimo Amanecer, las Rocas Nacientes.

La Torre de Cristal

Desde que la Calamidad la sacó de su sepulcro excavado en la roca ahora la Torre de Cristal domina el horizonte de Mor Dhona, alzándose en la región al noreste del Lago de la Lágrima de Plata. Este monolito es solo la parte más llamativa de la estructura, que ocupa buena parte bajo la superficie, enterrada por el paso de las eras. Los eruditos sospechan que esta aguja, a la que llaman la Torre Syrcus, fue erigida para recolectar y almacenar la infinita energía del sol, aunque los poderosos escudos que guardan el complejo les han impedido determinar el objetivo de esta energía.



Habitantes

Algunos PNJs anónimos con los que podrías toparte en tu día a día en la ciudad estado.

Mercader atrevido (*mediocre*)

NO VEO RIESGO, SOLO OPORTUNIDADES

Encanto +0, Recursos +0

Mercenaria curtida (*aceptable*)

MI ESPADA AL SERVICIO DE UNA BUENA CAUSA

Gladiador +2

Firmeza +1

Atletismo 0, Recursos +0

Refugiado de Doma (*mediocre*)

NO VOLVERÉ A PERDER UN HOGAR

Firmeza +0, Sigilo +0



Amenazas

No son pocas las fuerzas que planean la destrucción o conquista de Eorzea, no escasean quienes conspiran contra el poder establecido o se sienten amenazados por las ciudades estado.

En las siguientes páginas se ofrece una somera revisión de los grupos, imperios o clanes, con los que los jugadores lidiarán más frecuentemente, datos de sus líderes y antagonistas principales, así como las estadísticas de los enemigos más habituales, así como las de bestias únicas, con capacidades muy notables, como los *primordiales*.

Pero antes... vamos a explicar como crear a tus propios enemigos, algo que te será mucho más útil que un simple listado de enemigos.

Crear oponentes

Crear a los Personajes No Jugadores es una de las tareas más importantes del Director de Juego, sobre todo cuando estos van a ser los adversarios de los jugadores. Cuando sus personajes se vean enfrentados a oponentes duros que se interpongan en sus objetivos es cuando se pondrán de verdad a prueba, cuando podrá demostrarse de que son capaces, que precios están dispuestos a pagar y como les afectará esto.

Solo lo necesario

No tienes obligación de hacer una hoja de personaje completa, como la de los Jugadores, para cada PNJ. La mayoría de las veces no te servirá de nada, anota solo lo que creas que será útil durante las escena y rellena el resto sobre la marcha si hace falta.

Tipos de PNJ

Los PNJ se pueden categorizar en tres tipos: **PNJ anónimo**, **PNJ secundario** y **PNJ principal**.

PNJs anónimos

El mundo está repleto de ellos. Son las personas que los PJs se cruzan en el mercado, los granjeros que pueblan las ciudades... en la mayoría de ocasiones los jugadores ni te preguntarán su nombre y si lo hacen rara vez se molestarán en recordarlo.

Su importancia suele ser pequeña en la trama, y muchas veces su oposición puede ser tratada como pasiva, siendo solo una dificultad a superar sin necesitar siquiera una tirada de dados por su parte.

En los conflictos son los matones que caen bajo la espada de los héroes a decenas, un retraso o un estorbo, pero nunca un verdadero impedimentos para sus objetivos.

Los PNJ anónimos tienen tres niveles: **Mediocre**, **Normal** y **Aceptable**.

Mediocre

Importancia: reclutas, matones que solo saben acatar ordenes y similares. Cuando tengas dudas, un PNJ anónimo será Mediocre.

Propósito: Aparte de vivir sus vidas, permiten a los personajes demostrar lo mucho que molan.

Aspectos: Uno o dos.

Habilidades: Una o dos Mediocre/Entrenado (+0)

Estrés: Sin casillas. Un ataque de un aumento los deja fuera de combate.

Normal

Importancia: Profesionales entrenados, miembros de las Grandes Compañías o de otras organizaciones bien entrenados. Son personajes con bastante experiencia en su oficio, como un mercader con talento o un ladrón habilidoso.

Propósito: Reducen los recursos de los personajes (uno o dos puntos de Destino, casillas de estrés o alguna consecuencia).

Aspectos: Uno o dos.

Habilidades: Una Normal (+1) y dos Mediocre/Entrenado (+0)

Estrés: Una casilla. Un ataque de dos aumentos los deja fuera de combate.

Aceptable

Importancia: Duros adversarios, sobre todo en grupos.

Propósito: Reducen los recursos de los personajes con más severidad, son un obstaculo importante de algún modo.

Aspectos: Uno o dos.

Habilidades: Una Aceptable (+2), una Normal (+1) y una o dos Mediocre/Entrenado (+0).

Estrés: Dos Casillas. Un ataque de tres aumentos los deja fuera de combate.

Hordas

Cuando es posible los PNJ anónimo idénticos se unen para formar grupos, turbas o como se les denomina en las reglas: hordas.

Esto mejora sus posibilidades de sobrevivir, pero también reduce el trabajo del director de juego. A todos los efectos puedes tratar una horda como una sola criatura. En lugar de tirar por cada miembro del grupo tiras por toda la horda.

Repasa las reglas de **Trabajo en Equipo** en la página 98 para ver como una horda puede concentrar sus esfuerzos para ser más efectiva.

Impactos y Desbordamiento

Cuando una horda recibe un impacto los aumentos en exceso de los necesarios para eliminar a un PNJ se aplican al siguiente PNJ de la horda. De modo que es perfectamente posible que un PJ elimine de un solo golpe a un grupo de cuatro o cinco (o más) PNJs anónimos.

Cuando una horda recibe suficiente estrés para que solo quede un miembro del grupo puedes hacer que se una a otra horda existente, si es que tiene sentido, si no, siempre podría huir... a un PNJ anónimo se le suele dar bien escapar.

PNJs anónimos como Obstáculos

Una forma muy sencilla de manejarlos es convertirlos en Oposición pasiva: indica al PJ una dificultad para superar la amenaza que supone el PNJ y deja que el haga la tirada. De este modo no tendrás ni que anotar las estadísticas mínimas, solo la dificultad que supone y listo.

Si la situación es más compleja puedes hacer un Desafío. Esto funciona bien cuando el grupo de PNJs anónimos son más una característica de la escena que individuos relevantes.

Primero el PNJ, luego, el nombre

Estos PNJs anónimos no tienen que permanecer siempre en el anonimato, si los jugadores deciden interesarse por el tabernero, algún miembro de la multitud o el guardia del pueblo, o lo que sea solo tienes que detallar algo su trasfondo y darle un nombre, incluso así, no tienes porque complicar más sus estadísticas. Salvo que quieras hacerlo, claro. Si te parece oportuno puedes convertirlo en un PNJ secundario.

Pero recuerda, no es obligatorio, que conozcas el nombre y ambiciones de un aristócrata no significa que no puedas tumbarlo de un puñetazo.

PNJs secundarios

Estos tienen nombres propios y están más detallados, teniendo algo de peso en la historia, incluso ocupando posición de gran importancia en el trasfondo.

Muchas veces tienen algún rasgo que les hace destacar, ya sea por su relación con un PJ o PNJ, por un talento único o por el simple hecho que aparecen con frecuencia en la historia.

Es bien conocida la figura del subordinado del villano con el que los protagonistas tienden a verlas a menudo antes de alcanzar al líder tras él, este sería un PNJ secundario a efectos de juego. La mayoría de los PNJ que has visto nombrados en la sección de ambientación, en las diferentes organizaciones y ciudades, son PNJs secundarios, del mismo modo lo son los PNJs que aparezcan nombrados en los aspectos de los Personajes.

Son una excelente fuente de tramas ya que es con ellos con quienes se relacionan los personajes, son amigos, compañeros, familia, contactos, amantes y oponentes respetados u odiados. Aunque no serán centrales para la resolución de las historias si que son una parte significativa del viaje, por su ayuda, interferencia o presencia en tramas menores.

A efectos de reglas se crean casi igual que los PNJs anónimos, solo que están dotados de algunos detalles más: un Arquetipo, un Problema, uno o más aspectos adicionales, una proeza y comienzan con las dos casillas de estrés habituales. Tendrán varias habilidades (cuatro o cinco) y si alguna les otorga casillas de estrés adicionales las ganan normalmente. Tienen una consecuencia Leve, y si crees que deben ser especialmente duros, una Moderada.

Las habilidades de un PNJ secundario siguen una distribución de columna. Esto es, si el personaje tiene una Habilidad Buena, tendrá una Aceptable, una Normal y una Entrenada.

Niveles de Habilidad: El nivel más alto de un PNJ secundario puede exceder la mejor de tus Personajes en uno o dos niveles, pero solo si su papel en el juego es el de ser una seria oposición o de importante apoyo.

Rendirse: Los PNJs secundarios no tienen que luchar hasta su amargo final, si es posible pueden rendirse, especialmente en los primeros compases de una campaña. Son comunes las rendiciones en las que el enemigo consigue escapar para volver otro día, la rendición no solo les da algunos puntos de Destino, sino que los predispone a convertirse en un auténtico enemigo a batir.

Además, enseña a los jugadores de forma implícita que cuando las cosas se complican rendirse en un conflicto es un curso de acción viable. Las rendiciones por su parte introducen nuevas complicaciones de forma natural, dando vida y dramatismo a la historia.

PNJ principal

Estos PNJs tiene hojas de personaje completas, como las que poseen los Personajes Jugadores, con cinco aspectos, y una distribución completa de habilidades, proezas y todos los beneficios que afectan a sus marcadores.

Se trata por tanto de personajes muy significativos en las vidas de los PJs, ya que son fuerzas fundamentales de oposición o aliados de crucial importancia. Por eso disponen de un amplio abanico de aspectos, ofreciendo mayor interacción, así como más opciones para invocar y ser forzados.

El antagonista principal en una historia o arco argumental debería ser siempre un PNJ principal, como debería serlo cualquier PNJ que consideres vital en tus historias.

No dudes en convertir a alguno de los PNJ mencionados en la ambientación en un PNJ principal si quieres que tus aventuras tengan su presencia como eje.

Al ser tan detallados te requerirán mucho más esfuerzo y detalle que otros PNJs. Como los crees dependerá del tiempo y ganas que tengas. Puedes pasar por todas las fases de creación, como si fuese un PJ más, o puedes hacerlo sobre la marcha, creando una hoja parcial, como en el Modo de Juego Casual, anotando solo aquello de lo que estes muy seguro que va a necesitar y completando el resto cuando haga falta.

Si el PNJ luchará hasta la muerte es algo que dependerá de su trasfondo, pero enfrentarse a ellos suele ser duro y hará que los PJs tengan que esforzarse al máximo.

Con respecto a sus niveles de habilidad estos PNJs principales son de dos clases: **iguales a los PJs**, creciendo con ellos a medida que progresan en la campaña, o **superiores a los PJs**, permaneciendo inalterados a medida que los PJs obtienen suficiente poder para enfrentarse a ellos.

Para lo primero, dales exactamente la misma distribución de habilidades y proezas que les des a los PJs.

Si es lo segundo, dales suficiente fuerza para estar dos puntos por encima del límite de habilidad actual de la partida. Este límite inicialmente viene determinado por el Modo de Juego, y a medida que avances irá creciendo, junto al poder de los personajes jugadores.

Jugar los oponentes

A continuación tienes unos consejos para usar a los oponentes de los jugadores.

Ajustandolos

Normalmente quieres que haya una situación de equilibrio entre que los jugadores venzan como si nada a sus oponentes (salvo que sean una horda, para eso están las hordas, de hecho) o que sean aniquilados inexorablemente.

Equilibrar los combates

Estos consejos corresponden a cierto estilo de partida, por así decirlo, cinematográfico, hacia el que este reglamento es propenso. Da por sentado que los personajes son superiores a la media, que buscas un climax narrativo y que este llegará cuando sea apropiado. No es la única forma de hacer las cosas, y puede que prefirais definir el número y fuerza de los oponentes en base a otros criterios que lo narrativamente apropiado. Pero Final Fantasy es una saga donde esta narrativa parece ser la norma, de modo que estas guías pueden representar muy bien el espíritu del juego.

Para ajustar apropiadamente los oponentes es importante que no solo cuenta el nivel de habilidad de los PNJs, sino su número y tipo.

En cualquier caso, no es una ciencia exacta, pero hay algunos "trucos":

- ◇ No superes en número a los PJs salvo que los PNJs tengan habilidades mucho más bajas.
- ◇ Si se enfrentarán en equipo contra un solo oponente, debería tener su habilidad más alta un par de niveles por encima de lo mejor que los PJs tengan para el conflicto.
- ◇ Limitate a un solo PNJ principal por escena, salvo que estés en un gran climax al final de un arco. Recuerda que los PNJs secundarios pueden tener habilidades tan altas como necesites.
- ◇ La mayoría de oposición que encuentren en una sesión deberían ser PNJs anónimos, con uno o dos PNJs secundarios y un PNJ principal detrás de todo.
- ◇ Los PNJs anónimos y secundarios implican conflictos cortos, los principales, largos.

Crear ventajas para los PNJs

Es muy fácil no pensar demasiado y lanzar a los PNJs como oposición de la forma más obvia y directa posible, poniéndose en mitad del camino de los PJs y arrastrándolos de un conflicto a otro, hasta que alguien es derrotado.

Pero, considerando que los PNJs pueden crear ventajas igual que los PJs, sientete libre de usarlos para crear escenas que no intenten evitar que logren su meta, sino para obtener información de ellos y conseguir algunas invocaciones gratuitas. ¿Por qué no podría tu antagonista encontrarse cordialmente con ellos en la sede de la Cofradía de Aventureros e invitarlos a un trago? Eso hará necesarias unas cuantas tiradas de Empatía, sin duda. O en lugar de una escena de lucha en un oscuro callejón deja que los PNJs aparezcan, midan la capacidad de sus adversarios, y se retiren.

Además considera el factor de jugar en casa... en muchos casos son los Personajes Jugadores quienes acuden a la búsqueda de los enemigos y los enfrentan en su propio terreno. Si estos eran conscientes de que iban en su búsqueda pueden haber

creado ventajas que se reflejen en los aspectos de situación de la escena, disponiendo de algunas invocaciones gratuitas. No abuses de esto, no es un truco que sacarse de la manga para darles ventaja a los PNJs, empléalo de buena fe y si realmente es razonable que esos aspectos o trampas hayan sido dispuestos previamente. Usar dos o tres veces aspectos así probablemente ya sea forzar el límite.

Diversificar los conflictos

La oposición será mucho más interesante si buscan enfrentarse a los PJs en distintas áreas de conflicto, y no solo lanzarse a la ruta más obvia. Recuerda, un conflicto mental es tan válido como uno físico según tus objetivos. Diversifí

La oposición puede disponer de variadas habilidades, y emplear aquellas más apropiadas para derrotar a un PJ, evitando aquellas en que el PJ sea más fuerte. Probablemente si alguien busca hacer daño a Grynegeim, una roegadyn incursora, no tratará de enfrentarla físicamente, sus habilidades Atléticoas y de combate son bastante altas, pero no está tan bien dotada para descubrir un engaño, ni salir de una trampa mágica, contra cuyo poder no podría defenderse casi de ninguna manera.



El Imperio Garleano



El Imperio Garlean controla la mayoría de los Tres Grandes Continentes, las enormes masas de tierra que incluyen a Eorzea.

Hasta hace unos cincuenta años, Garlemald era una nación remota y escasamente poblada que ocupaba poco más que una fracción del continente Ilsabard. Pero la llegada de una era dorada tecnológica y la aparición simultánea de un brillante joven legado -más tarde nombrado emperador- convirtió en una sola generación a Garlemald en una de las fuerzas más formidables de Hydaelyn.

El Imperio no tiene igual en el campo de los magitek, una tecnología que explota con devastadora eficacia en el campo bélico. Sin dar la menor importancia a su escaso número los Garleanos partieron a bordo de sus gigantescos navíos voladores, armados con una potencia de fuego que el mundo nunca había visto antes. Una nación tras otra cayó su implacable ataque, primero las tierras del norte, en su mismo continente, tras ellas, los estados soberanos del continente oriental, Othard. Empleando tanto la supresión como la conciliación el Imperio adoctrinaba los pueblos conquistados, integrándolos en un territorio en continua expansión. Ese fue el nacimiento del Imperio Garleano.

En el año 1557 de la Sexta Era Umbral, tan solo treinta y seis años desde su fundación imperial, los Garleanos iniciaron una campaña de conquista sobre Eorzea, haciendo caer de rodillas la ciudad de Ala Mhigo con inusitada presteza. Sin embargo tras el sometimiento de la ciudad, el Imperio cesó subitamente su agresiva expansión.

Durante más de una década el continente de Aldenard vivió una paz relativa. En el año 1572 el ejército garleano reanudó su inexorable avance. Aprovechando para su beneficio el desgraciado advenimiento de la Séptima Era Umbral el Imperio se prepara cerrar sobre Eorzea su puño de acero...



Gaius Van Baelsar “El Lobo Negro”

“Indigno es el gobernante cuyos súbditos buscan el consuelo en falsos dioses”

El Legatus de la XIVª Legión, la fuerza imperial que ocupa la ciudad de Ala Mhigo, Van Baelsar es el poseedor de un talento natural para el mando en tiempos de guerra, quizás tan solo igualado por su perspicacia como administrador gobernante. Entre sus numerosos logros figura la conquista de cinco ciudades enemigas y la conversión política que su-

Perdición de los herederos

La espada pistola del Lobo Negro, de la cual se dice que ha derramado la sangre de nueve aspirantes a la corona.

pervisó de primera mano. En la subyugación de Ala Mhigo empleó el subterfugio para avivar las brasas de los disturbios populares, un golpe maestro que condujo a la captura de la ciudad estado sin la necesidad de un asedio prolongado. Pero la inesperada aparición de un primordial llevo al imperio a detener el avance de la legión. El Legatus ha permanecido en Ala Mhigo desde entonces, donde gobierna como virrey imperial.

Quien no pueda preservar la soberanía de su nación no era apto para gobernarla.

Bradamante

La alabarda rifle de Nael, de la que se dice que toma su nombre de una doncella guerrera a la que mató.

Nael Van Darnus El Cuervo Blanco

“La hora de purificación está al alcance de la mano, el mundo será purgado de su mácula a través de mi luz abrasadora.”

El Legatus de la VIIª Legión enviada al frente occidental, van Darnus proviene de un linaje distinguido, su padre fue una figura fundacional en el Imperio Garleano y descendiente de la civilización Allagan. Nael es un hombre despiadado, infame, incluso entre su propia gente, por no hacer distinción entre amigos y enemigos cuando se disientía de sus ideas. Los rumores acerca de como van Darnus ascendió rápidamente al poder tras la repentina muerte por enfermedad de su padre se susurran con precaución, pues todos saben como los ayudantes más allegados de este fueron ejecutados tras su entierro.

Aunque tales acusaciones carezcan de pruebas la historia parece encajar muy bien con el comportamiento mostrado por el Cuervo Blanco en sus planes para Eorzea y el Proyecto Meteoro...

“La oposición debe ser eliminada con fuego y acero.”



FORZEAS FATE

Solus Zos Galvus Primer Emperador de Garlemald

"Ninguna tierra quedará fuera de nuestro dominio. Ve. Conquista. Gobierna."

Hijo de un linaje distinguido en la República de Garlemald, Solus zos Galvus comenzó su carrera militar a una edad temprana. Después de una serie de impresionantes victorias en el campo de batalla pronto alcanzó el rango de Legatus, y procedió a integrar la tecnología *machina* entre las filas regulares del ejército. Con un único objetivo en mente, Galvus transformó su joven nación en una potencia militar formidable.

Sus acciones cosecharon el apoyo incondicional de la ciudadanía, y lo catapultaron a la posición de Dictador, comandante supremo de Garlemald. En

los años siguientes, las fuerzas garleanas conquistaron todas las tierras del norte y los moldearon en una sola entidad con una política férrea. Galvus instituyó un régimen imperial para gobernar sus nuevos territorios, confiriéndose a sí mismo el título de "Emperador".

Las naciones orientales fueron las primeras en sentir el poderoso puño del recién nacido imperio. Fue durante esta campaña cuando el emperador fue testigo de primera mano de la destrucción causada por los *primordiales* -una experiencia que causó que promulgara un edicto imperial para su total aniquilación.

Aunque ya es un anciano de más de ochenta inviernos, Galvus todavía gobierna como emperador, pero los rumores de la corte hablan de su frágil estado de salud y la frecuencia con la que enferma.

Nero Tol Scaeva

Tribunus laticlavius de la XIVª Legión Imperial, conocido en su Garlemald natal por sus contribuciones pioneras en el campo de los Magitek. En reconocimiento a sus capacidades, fue nombrado segundo al mando de Gaius van Baelsar. Con todo, sigue supervisando el desarrollo de armamento Magitek, lo que sigue siendo su mayor pasión. En la batalla, Nero blande a Mjolnir, un poderoso martillo cañón diseñado por el mismo.



Livia Sas Junius

Tribunus angusticlavius de la XIVª Legión Imperial, Livia es una soldado condecorada y una comandante de valía en el campo de batalla. Criada por Gaius van Baelsar después de quedar huérfana en la guerra, Livia se volcó en las artes de la soldadesca, para devolver su favor a su padre adoptivo. Aglaea es el nombre que reciben los Bagh Nakh (o zarpas de tigre) pistola, que esgrime. Están soldados de forma permanente a los antebrazos de su armadura.



Rhitahtyn Sas Arvina

Aunque originario de un territorio subyugado por el Imperio, Rhitahtyn sirve como praefectus castrorum de la XIVª Legión Imperial. El roegadyn recibió el rango del mismo Gaius van Baelsar, pues el legatus estaba más interesados en reconocer la excepcional destreza marcial del mercenario que por su lugar de nacimiento. Rhitahtyn emplea para combatir un Escudo-mortero único al que se ha dado el nombre de Tártaro.



FORZEAS FATE

Tropas

A continuación dispones de unas tropas básicas que cubren los tipos comunes que el imperio garleano despliega en sus legiones. Aunque algunas cohortes son más experimentadas y letales aquí tienes dispuestas las más comunes, pero no dudes en desplegar tropas de nivel Normal y Aceptable, para los objetivos más delicados o importantes.

3ª Cohors eques (*mediocre*)

SIEMPRE DISPUESTOS
Lancero +0, Montar +0

3ª Cohors hoplomachus (*mediocre*)

UN ESCUDO PARA MIS HERMANOS
Gladiador +0, Atletismo +0

3ª Cohors Laquearius (*mediocre*)

SIEMPRE EN PRIMERA LINEA
Incursor +0, Incitar +0

3ª Cohors Secutor (*mediocre*)

GOLPEA PRIMERO, PREGUNTA DESPUÉS
Pugilista +0, Alerta +0

3ª Cohors Signifier (*mediocre*)

AL FUEGO SE LE COMBATE CON FUEGO
Taumaturgo +0, Erudición +0

3ª Cohors Medicus (*mediocre*)

¡SOLO SOY UN MÉDICO!
Conjurador +0 (Sanar)

3ª Cohors Sagittarius (*mediocre*)

UN DISPARO ES TODO LO QUE NECESITO
Arquero +0, Alerta +0

3ª Cohors centurio (*mediocre*)

LA FUERZA DEL IMPERIO
Sable-pistola +0, Incitar +0

Machina

La mayor parte de los ciudadanos garleanos tienen una incapacidad natural para la magia más rudimentaria. Para sobreponerse a esta desventaja natural han desarrollado una tecnología a la que se conoce por el nombre de "magitek". El más conocido y a la vez impresionante ejemplo de esta tecnología es el generador alimentado por ceruleum que da vida a las *machina* imperiales. En el campo de batalla estas máquinas de guerra valen por muchos soldados, y han sido la clave de su imparable avance en multitud de frentes.

Del mismo modo que con las tropas, no dudes en desplegar versiones más poderosas de estas *machina*.



¿Habilidades nuevas?

Verás que algunos enemigos tienen habilidades que no están disponibles para los personajes. Normalmente representan capacidades de ataque y defensa en conflictos físicos, basados en su fisiología o tecnología. Si no se indica lo contrario, funcionan permitiendo hacer ataques físicos a enemigos en la misma zona.

Juggernaut (normal)

Este magitek volador consta de una sección cilíndrica superior para su propulsión aérea y una sección bípeda inferior para la locomoción terrestre. Esta gigante machina puede transportar a todo un pelotón de soldados, y se emplea a menudo para desembarcos tras las líneas enemigas.

FORTALEZA VOLADORA

Vuelo +1

Blindado +0, Alerta +0

Vanguardia (normal)

La principal tarea de la vanguardia autónoma es utilizar sus taladros cermet para atravesar las puertas de las fortalezas enemigas. Fiel a su nombre también son empleados como tropa de primera línea, además de cumplir con el papel de centinelas, protegiendo sus propias fortalezas mediante la destrucción de las armas de asedio enemigas.

GIGANTESCA BESTIA DE METAL

Taladros +1

Alerta +0, Atletismo +0

Segador (normal)

Conforman la espina dorsal de la fuerza montada del ejercito imperial. Se le emplea en un amplio abanico de tareas, desde el reconocimiento en solitario a tropas de choque en asaltos a gran escala.

VELOZ MACHINA BIPEDA

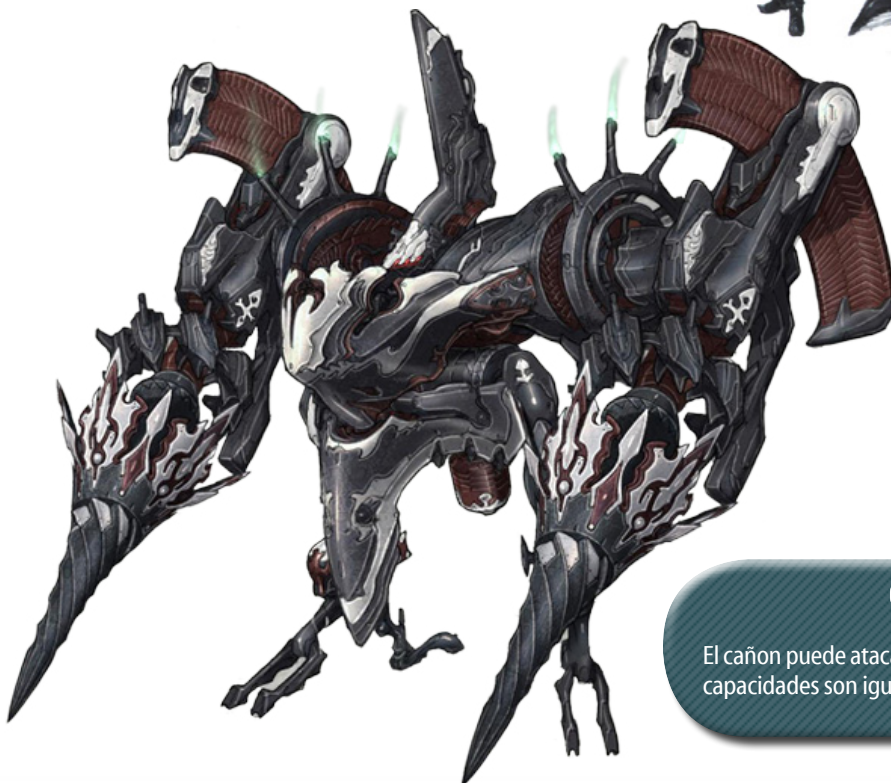
Atletismo +1

Cañón magitek +0, Escudos energético +0



Sable-pistola

Permite atacar cuerpo a cuerpo, y con disparo hasta una zona de distancia. El resto de sus capacidades son iguales a la Clase Gladiador.



Cañón magitek

El cañón puede atacar hasta a dos zonas de distancia., el resto de sus capacidades son iguales a la Clase Arquero.

Los Ascios

También conocidos como "Dechados" o "Portadores del Caos", estas malévolas figuras enlutadas siembran las semillas del conflicto a través de las tierras de Eorzea. Al igual que sus rostros están ocultos por máscaras siniestras, sus auténticos motivos permanecen tras velos de secretismo y terror.

La leyenda decía que los Ascios llegarían en tiempos de necesidad para guiar a aquellos en la oscuridad hacia la luz de los Primordiales.

En buena medida esto se ha cumplido, pues son los responsables de enseñar a las tribus de bestias como invocar a los primordiales a los que profesan devoción a través del aether, personificandolos sobre la faz de Eorzea. Se asume que esto producirá un gran debilitamiento de Hydaelyn, algo necesario para sus planes futuros.

Este colectivo no actúa sino para cumplir sus propios planes, que giran en torno a la figura de su deidad, Zodiark, a la que parecen querer traer de vuelta de donde sea que haya sido desterrado.

La verdadera forma de los Ascios es desconocida, su energía es prácticamente inmortal, pues puede encarnarse una y otra vez, cuando su forma física es destruida. Incluso son capaces de poseer a otros si son lo bastante sensibles a su influencia, normalmente necesitando que el sujeto haya sido expuesto a energía de cristales oscuros, corruptos. Se dice que estas posesiones, al igual que los ascios, carecen de sombra, siendo esta la única manera de identificarlos.

Los ascios portan túnicas oscuras, decoradas con motivos plateados y máscaras que oculten su rostro. Según su rango pueden llevar máscaras grises o rojas, siendo estas últimas superiores en su jerarquía.

Del mismo modo disponen de la figura del emisario, caracterizado por vestir una túnica blanca, una figura en teoría encargada de hablar pacíficamente en nombre de los suyos con enemigos o desconocidos, aunque sus costumbres están olvidadas en Eorzea, y nadie podría verificar si esto es cierto más que ellos mismos.

Lahabrea

"El final de tu relato no es sino el comienzo de otro, el relato de la muerte del Cristal."

Lahabrea es uno de los ascios que se darán a conocer en el guión oficial de *A Realm Reborn*, pues se encuentra tras los planes que han conducido al renacer de los primordiales y a la intervención del imperio garleano, para devolver la vida a una creación allagan, el Arma Ultima.

Lahabrea frecuentemente se comporta con condescendencia y hostilidad, sin dudar en emplear su magia oscura para obtener sus objetivos. Su opinión de los demás suele ser muy despectiva, incluso sobre sus propios aliados garleanos, que no son sino una herramienta para él. Cualquier cosa está justificada en la búsqueda de sus planes. Es esquivo y rara vez se enfrenta cara a cara, pues la ignorancia de su verdadera identidad y naturaleza para la mayoría de eorzeanos es su mejor baza.

Sus poderes mágicos son muy elevados, pudiendo invocar criaturas a través del Vacío, teleportarse a corta o larga distancia y descargar poderosos ataques mágicos basados en la oscuridad. Como todos sus hermanos ascios cuando lucha una sello de luz roja se forma sobre su rostro, siendo seguramente alguna característica desconocida de los suyos.

Nabriales

"A diferencia de otros, no soy dado a la espera. Me haré con la vara y llevaré a cabo la Reincorporación."

Nabriales sustituyó a Lahabrea cuando este fue destruido en el guión original, a pesar de lo cual parece tener una pobre opinión de su antecesor en el cargo, al que consideraba un arrogante incapaz.

Su intención es actuar con premura, en busca de la antigua vara de Louisoix, para cumplir un nuevo plan. Su actitud belicosa solo es refrenada por Elidibus, el emisario, que posee la autoridad o el poder para evitar que realice acciones irreflexivas que puedan chocar con sus planes a largo plazo. Su poder parece incluso mayor del que tenía Lahabrea pues en combate personal es capaz de crear burbujas de realidad en las que es casi invencible.

Elidibus

¿Se han vuelto las leyes del hombre tan retorcidas en mi ausencia que ahora está permitido ponerle un dedo encima a un emisario?

El emisario porta una máscara roja, símbolo de su rango al igual que Lahabrea pero en ese punto acaban todas sus similitudes. Vistiendo una túnica blanca este ascio se muestra educado y diplomático, tratando de reunirse en buenos términos con aquellos que se interponen en sus planes. Su actitud cercana parece una rareza entre los suyos, pero no debería confundirse con amabilidad, pues sus planes no dejan de ser los mismos que los de sus hermanos sin sombra, y no duda en usar su poder mágico contra cualquiera que alce la mano contra él, escudándose en la legítima defensa para hacer un uso desmedido de fuerza.

La principal diferencia entre Elidibus y Lahabrea es como este prefiere usar medios más sutiles para influir en el mundo, preparándolo para el regreso de su dios sin realizar un ataque directo contra la nación, como Lahabrea pretendía mediante el Arma Última.



Tribus de Bestias

Las razas bestiales de Eorzea son tan numerosas como las humanoides, aunque sus civilizaciones no son tan avanzadas ni por tanto su influencia en la historia. Pero recientemente han comenzado a traer a sus dioses elementales de vuelta a la tierra, provocando un gran desequilibrio en el flujo aetherico, que según los eruditos, amenaza con destruir todo el equilibrio energético del planeta.

Amalj'aa

Son un pueblo de hombres bestia nómadas que habitan las praderas de Paglth'an, donde subsisten de la caza de la fauna nativa. Son descomunales y musculosas criaturas de aspecto vagamente reptiliano, piel resistente y escamosa, y una cultura de clanes cazadores y guerreros.

Ambos generos carecen de distinciones físicas o de nombre, entre los Amalj'aa la diferencia es obvia por sus feromonas, aunque no hacen la menor distinción entre géneros a la hora de ocupar roles o puestos en el clan. Tampoco esperan recibir trato diferenciado por su género, de modo que el tema carece de relevancia y nunca es tratado salvo que un extranjero lo mencione.

Adoran a Ifrit, y creen que la región de Thanalan ha sido purificada por el fuego sagrado. En sus esfuerzos para reclamar esta tierra santa, los guerreros Amalj'aa han chocado una y otra vez con las fuerzas del sultanato de Ul'dah.

La Hermandad de las Cenizas
Este no es sino uno de los múltiples clanes Amalj'aa, caracterizado por su rechazo a las enseñanzas de los ascios para invocar al primordial Ifrit. Consideran que el culto a esta criatura ha corrompido los valores de su especie, y se enfrentan a los clanes *templados* pues estos pretenden convertir a todos al fanático culto que profesan.

Guerrero Amalj'aa (*mediocre*)
BRUTAL E INCANSABLE
CRIATURAS DEL DESIERTO
Lancero/Arquero/Pugilista +0, Incitar +0

Chaman Amalj'aa
(*mediocre*)
MISTICO Y SALVAJE
CRIATURAS DEL DESIERTO
Taumaturgo +0, Erudición +0

Guerrero de las Cenizas
(*mediocre*)
HONORABLES PERO FIEROS
CRIATURAS DEL DESIERTO
Lancero/Arquero/Pugilista +0, Sigilo +0

Sílfides

Un pueblo diminuto que habita en lo profundo del Velo Sombrío, las sílfides parecen delicadas muñecas envueltas en vívidas hojas.

En general, mantienen relaciones favorables con otras especies, aunque son discretas y se mantienen apartadas en los bosques. Antes de la Calamidad habían establecido un comercio de cristales con los gridanios, haciendolas algo más accesibles, pero esto cesó tras este desgraciado evento, en parte por la invasión garleana, que agitó el Velo, haciendo que volvieran a recluirse en el bosque.



Se reproducen como plantas, de sus vainas surgen las sílfides infantiles tras ser polinizadas. Aunque en apariencia son todas vagamente femeninas, según el juicio de otras especies, disponen de dos géneros para su reproducción, siendo necesario que una coloque su semilla y la otra polinice la planta cuando esta crece. Su género se refleja en sus nombres, las polinizadoras acaban en xio y las productoras de semillas en xia. Este hecho es desconocido por prácticamente todos los extraños.

Como resultado de su particular cultura, al comunicarse con otras especie desconocen el uso de los pronombres personales. Emplean el nombre concreto de una persona o sílfide para hablar de ella o términos como: "la caminante", "una de metal", etc. Los géneros de otras razas también les son desconocidos, y suelen referirse por extensión a todos en femenino.

Algunas sílfides han sido *templadas* por Ramuh, pero este primordial es mucho más pacífico que otros, y no ha atacado abiertamente a nadie, aunque sus sílfides se han vuelto brutalmente territoriales, expulsando a los intrusos, y *templando* a otras sílfides. A lo largo del guión original los sílfides alcanzan un acuerdo con las *templadas*, alcanzando cierta paz que aseguraba que nadie sería *templado* contra su voluntad.



Sílfide templada (*mediocre*)

ESTOS SON NUESTROS DOMINIOS
UNA CON EL BOSQUE
Conjurador +0 (Ataque elemental)

Ixal

Esta agresiva tribu montañesa ocupa los cañones azotados por los vientos de Xelphatol. Aunque la especie perdió hace mucho la capacidad de volar estas criaturas, de rasgos aviares, están fervientemente orgullosos de sus alas vestigiales, en los escasos individuos que las poseen cubiertas de un escaso plumaje.

Son criaturas de gran estatura, delgadas pero recias, poseen cuernos y picos dentados. A pesar de su apariencia de aves carecen de alas y capacidad de volar, y han perdido casi la totalidad de sus plumas. Emplean globos y zepelines para transportarse a ellos mismos y a sus cargas a través de los cañones y pasos de montaña. Su fortaleza principal está en Natalan, en la región de Cohertas. Como consecuencia de su reverencia a la Dama del Vórtice han ganado una afinidad con la magia de viento que emplean para dominar y trabajar las piedras de aire, que guían sus naves voladoras.

Los Ixal lanzan frecuentes incursiones sobre el Velo Sombrío y derriban árboles como ofrenda a su deidad patrona, la primordial Garuda, aunque también con motivos prácticos, para emplear su leña en sus construcciones y navíos. Por supuesto esto provoca violentos enfrentamientos con la nación de Gridania. En Ishgard se les considera un problema menor, dándoles de lado frente a problemas más acuciantes como su guerra con la Horda Dravianiana. Dado que ningún Ixali ha atacado a ningún ishgardiano han visto apoyada esta creencia de que no son un enemigo del que preocuparse.

Los Nueve Ehecatl

Este grupo de Ixal está dirigido por Sezul Totoloc, el cual sueña con regresar al continente flotante perdido de Ayatlan, desarrollando una aeronave voladora gracias a la tecnología ixali y la modernas creaciones eorzeanas. Con ello espera superar los límites de las clásicas creaciones de su gente, pudiendo llegar más alto y más lejos de lo que nadie lo ha hecho hasta ahora.

Su intención es vista como una herejía por los ixal, pues rechaza el culto a Garuda, que en su opinión les ata a ritos obsoletos y lastra la creación y el genio de los artesanos, impidiéndoles probar nuevas formulas no ligadas a la magia y sus limitaciones.



Kobolds

Se trata de una especie de hombres bestias similares a topos o ratas, que han excavado una madriguera de inmensos tuneles bajo el volcan O'Ghomoro, en el norte de Vylbrand. Sus creencias afirman que los minerales de la tierra son un regalo del primordial Titan, de modo que tratan de descubrir las enseñanzas de su deidad mediante la alquimia y la metalurgia. Aunque existía una paz sellada con los lominsanos, que había puesto fin a las disputas territoriales, los cambios producidos en el terreno por la Calamidad han vuelto a producirse recientes enfrentamientos por depositos de mineral, avivando las hostilidades con la tribu de bestias.

Los kobolds son criaturas escualidas, y su pose encorvada puede crear la ilusión de que son cuadrúpedos, pero se desplazan de forma bipeda. Suelen cubrir sus cuerpos con armaduras metálicas de muy diversa calidad. Su maestría con la alquimia y la forja es elevada, aunque la apariencia tosca de alguna de sus piezas resulte engañosa. Se sabe que crean sus propios Bombardos mediante alquimia, copia de las criaturas del vacío, con similar poder destructivo.

La sociedad Kobold es jerárquica, con grupos divididos en órdenes numeradas. Estos números se basan únicamente en como de productivos y laboriosos son, de modo que cuanto menor sea el número mayor es el rango de la cuadrilla.

Ixali Alaudaz (*mediocre*)
VALEROSO HASTA LA MUERTE
HABITANTE DE LAS HELADAS ESTEPAS
Incursor +0, Incitar +0

Ixali Siemprepico (*mediocre*)
FIERO Y LEAL
HABITANTE DE LAS HELADAS ESTEPAS
Lancero +0, Alerta +0

Ixali Garra de Viento (*mediocre*)
ASTUTO GUARDIAN
HABITANTE DE LAS HELADAS ESTEPAS
Gladiador +0, Atletismo +0

Ixali Convoca Pánico (*mediocre*)
DEVOTO ADORADOR DE GARUDA
HABITANTE DE LAS HELADAS ESTEPAS
Conjurador +0 (Ataque elemental)



Tras la Calamidad se sabe que existen 789 ordenes, siendo este último grupo tratado por las otras ordenes como poco menos que esclavos para la extracción de la escoria mineral de la peor calidad.

Alquimista kobold (*mediocre*)
RESISTENTE A LOS VAPORES CAUSTICOS
HABITANTE SUBTERRANEO
Alquimia +0, Armadura ligera

Patrulla kobold (*mediocre*)
ATENTO Y DISPUESTO
HABITANTE SUBTERRANEO
Gladiador +0, Alerta +0

Sacerdote kobold (*mediocre*)
DEVOTO ADORADOR DEL PADRE TITAN
HABITANTE SUBTERRANEO
Conjurador +0 (Ataque elemental)

Capataz kobold (*mediocre*)
EXPERTO EN MINERIA
HABITANTE SUBTERRANEO
Artesanía +0, Incitar +0

Sahagin

Esta especie acuática de hombres bestia habita una ciudad en el fondo del Índigo Profundo. Son conocidos por atacar barcos en travesías oceánicas y



arrastrar a los marineros entre gritos hacia las turbias profundidades. Desde el advenimiento de la Séptima Era Umbral estos hostiles habitantes del mar se han apoderado de territorio a lo largo de la costa de Vylbrand para establecer nuevas zonas de desove. Se les ha visto aliados con diversos grupos, desde piratas (como los Saqueadores Serpentinicos, *templados* por el propio Leviatan) hasta los Ascios, que les ayudaron (en el guión oficial) a invocar a Leviatan, un peligroso primordial.

La visión de un sahagin suele ser difícil de olvidar, de gran estatura y de un penetrante olor, sus escamas y pieles relucen húmedas y viscosas, las protusiones afiladas en sus cabezas, brazos y espaldas resultan intimidantes, y su naturaleza está muy alejada de la de los habitantes de la superficie, convirtiéndoles en extraños en aspecto y comportamiento, a todos los efectos, indescifrables, pues la expresividad de sus rostros es totalmente inescrutable para los humanoides.

Entre sus filas existe también la disensión, no todas las tribus de esta especie están a favor de prolongar la lucha con los lominsanos, considerando que seguir este conflicto en el inicio de una Era Umbral solo conducirá al desastre.

Concha Espinosa (*mediocre*)
HORROR ESCURRIDIZO
HABITANTE DE LAS PROFUNDIDADES
Lancero +0, Atletismo +0

Zarpas Escamosas (*mediocre*)
RÁPIDO Y ENFADADO
HABITANTE DE LAS PROFUNDIDADES
Pugilista+0, Alerta +0

Mil Dientes (*mediocre*)
DEVOTO ADORADOR DEL TORBELLINO
HABITANTE DE LAS PROFUNDIDADES
Conjurador +0 (Ataque elemental)

Primordiales

Los primordiales poseen un poder terrorífico, y son, a todos los efectos, inmortales —ya que pueden regresar de la muerte no importa cuantas veces sean aniquilados. Acostumbran a bendecir a sus fieles con fuerza física y espiritual, lo que les convierte en peligrosos enemigos. Si tan solo fuese por eso ya serían amenazas a tener en cuenta, pero es que además su presencia desestabiliza por completo el flujo aetherico alrededor de ellos, pudiendo acabar con la vida del planeta tal como se conoce hasta ahora. Por este motivo la aniquilación de los primordiales en cuanto adquieren presencia física es una prioridad para los Vástagos del Séptimo Amanecer, así como para cualquier líder que no quiera ver su ciudad malograda.

Ifrit

ENCARNACIÓN DEL FUEGO Y LA FURIA

Incluso entre los primordiales, Ifrit es el más inclinado al salvajismo, su mal genio le predispone a estallar en una conflagración mortal. Su aliento prende el mismo aire, sus garras derriten el acero más fuerte, y sus cuernos retorcidos devastan los cielos.

Templados

Los primordiales poseen una capacidad única que los hace aún más temibles: el templado. Este proceso moldea la mente de la víctima y le convierte en un leal devoto del primordial. Este proceso no altera la capacidad de razonar de quien lo sufre, este ni siquiera es consciente de que ha sido templado, sus pensamientos y devoción le pareceran los de siempre. Este proceso es irreversible y por tanto los templados no tienen otra salida que la muerte, pues de otro modo su devoción acabaría por hacerle invocar de nuevo al primordial. Alguien templado por un primordial es inmune a posteriores templados por otros primordiales. Aparte de esta "protección" solo aquellos tocados por Hydaelyn pueden resistir el templado, hecho que algunos han empleado para afirmar que la propia Hydaelyn ejerce una especie de templado sobre sus elegidos, los Guerreros de la Luz. Aunque de ser así... ¿cómo podrían saberlo?





Ramuh

RELÁMPAGOS DANDO FORMA A LA SABIDURIA

Aunque representado siempre en las historias como un sabio y benevolente anciano que alberga antiguos secretos, Ramuh es un árbitro sin piedad de aquellos que contaminen las profundidades sagradas del bosque, golpeando a los intrusos con relámpagos fulminantes.

Garuda

LA REINA DE LAS TORMENTAS

Elegante en sus formas y de gráciles movimientos, también es de naturaleza caprichosa y despiadada. Se trata de una criatura sedienta de sangre que engendra un terror innato incluso entre sus devotos fieles. Su ira a menudo surge sin aviso y desciende sobre sus víctimas con furia desenfrenada. Recibe el sobrenombre de "Dama del Vórtice".



Titán

LA MANIFESTACIÓN DE LA VOLUNTAD INDOMABLE DE LA TIERRA

Compasivo y gentil, Titán es como un padre para sus adoradores, los kobolds cavadores de túneles. Pero ¡ay de aquellos lo suficiente estúpidos para provocar a este coloso! —cuando su ira se desata la misma tierra tiembla y retuerce bajo la furia imparable de corpulencia montañosa.



Leviatán

SEÑOR DE TODAS LAS AGUAS

Acechando en las profundidades sin luz, Leviatán devora todo lo que se cruza en su camino. En épocas pasadas, los marineros creían los maremotos eran una señal de la ira de la gran sierpe, y trataban de apaciguarla con sacrificios vivos.

Bahamut

UNA FUERZA ANCESTRAL

Atrapado en una prisión durante eones en la luna menor, Dalamud, el antiguo primordial Bahamut se liberó de su cautiverio cuando el cuerpo celeste fue arrebatado a los cielos para estrellarse sobre la Batalla de Carteneau. Una vez liberado desató su fiera capacidad destructiva marcando el inicio de la Séptima Era Umbral. En medio del caos, sin embargo, Bahamut fue envuelto en una cegadora luz blanca y desapareció de los cielos. En los cinco años transcurridos nadie ha sabido que fue de este primordial.



Odin

UN CABALLERO CAÍDO VESTIDO POR COMPLETO DE NEGRO VAGA POR CAMINOS OLVIDADOS

No queda nadie vivo que conozca la verdad sobre cuando o por quien fue invocado por vez primera al mundo este antiguo primordial.

Se dice que permanece siempre vigilante, a lomos de su poderoso corcel, Sleipnir, en busca de oponentes dignos, el único deseo que mueve a este primordial.



Otros Seres

En las vastas tierras de Eorzea existen ininidad de criaturas, naturales, y monstruosas que pueden amenazar las vidas de los viajeros y aventureros.

Los orígenes de esta combinación de pesadilla de león, cabra, y dragón han sido larga, intensa e inútilmente debatidos. Algunos consideran a la criatura una cruel broma de los dioses, mientras que otros aseguran que solo puede ser obra de la más retorcida hechicería.

Taxonomía

La taxonomía de Eorzea se recoge en el Codex Raimdelle, escrito por el naturalista y teólogo Frandelont Raimdelle. Estas son las diferentes clases de plantas, animales y entidades recogidas en dicho códice:

Cinéostirpes: Criaturas no-muertas (Fomoris, fantasmas, alzados, etc.)

Bestiastirpes: Mamíferos terrestres (Aldgoats, coeurls, etc.)

Brumastirpes: Aves (Apkallus, dodos, etc.)

Escamastirpes: Reptiles (Dracos, peistes, etc.)

Semillastirpes: Plantas autonomas (Cactuars, Morbols, etc.)

Almastirpes: Entes animados (Dullahans, Spriggans, etc.)

Sintientes: Seres conscientes (Moogles, Trasgos, etc.)

Vilestirpes: Insectos (Chigoes, escarabajos, etc.)

Ajenos: Criaturas que no pertenecen a Eorzea (Ahrimans, Bombar-dos, etc.)

Mareastirpes: Acuáticos (Cangrejos, Medusas, etc.)

Primordiales: Ifrit, Odin, etc.

Torama

Estos depredadores cuadrúpedos son temidos por su salvajismo incomparable. Del mismo modo que su primo cercano, el coeurl, el torama subyuga su presa azotandola con descargas eléctricas mediante los apéndices con forma de látigo que enmarcan su mandíbula repleta de colmillos.



Quimera



Golem

Estas criaturas son construcciones mágicas de arcilla o piedra que han sido imbuidos con una simulación de vida de forma temporal. La antigua sabiduría afirma que la creación de estos seres sólo es posible cuando las leyes de la naturaleza se debilitan por la influencia caótica de una calamidad Umbral.



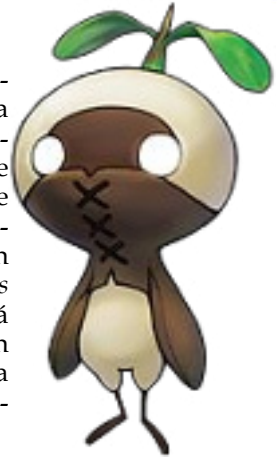
Dullahan

Aunque comúnmente se les considera como una variedad de golem antiguo, la naturaleza exacta de estas armaduras animadas descomunales se desconoce. Una teoría sugiere que una vez fueron vestidas por hombres, y que el alma del portador original permaneció ligada tras su muerte, condenada a pasar la eternidad en una prisión de acero.



Mandragora

Las enigmáticas mandrágora fueron vistas por primera vez con la llegada de la Séptima Era Umbral. No se sabe de dónde vienen, o si es que existían antes de la Calamidad. Hay quienes insisten en que estas *semillastirpes* son sintientes, pero será necesaria una investigación mucho más profunda para poder realizar tales afirmaciones con alguna base.



Wyverno

El wyverno es un sinuoso *escamastirpe* que se desplaza veloz por el aire mediante sus grandes alas membranosas. Un pariente menos imponente de los dragones, los wyvernos a menudo son visto en las primeras líneas de asalto contra las fortificaciones de Ishgard.



Ziz

La hermosa y vibrante coloración de las plumas de este *escamastirpe*, son una indicación natural de su naturaleza venenosa. Tristemente famosos por intercalar su aliento venenoso entre los ataques de sus afiladas garras así como por sus impresionantes explosiones de velocidad, debido a sus musculosas piernas y la tracción de sus garras.

EORZEA'S FATE



Chocobo

A pesar de la aparición de las aeronaves, los chocobos han conservado su lugar como el mejor amigo de un viajero. Ya sea como bestias de carga para mercaderes, animales de batalla para los curtidos soldados, o medio de transporte de un aventurero, estas aves de largas patas son aún muy frecuentes en toda Eorzea.

Pero en las regiones salvajes de Ishgard aún abundan las bandadas de chocobos salvajes en las praderas, y no faltan los confiados incautos que piensan que estas aves son amistosas por naturaleza y no por su domesticación. Un error que lamentarán si es que logran escapar para contarlo.

Cíclope

Los cíclopes habitan en las partes occidentales del Espinazo de Abalathia, y son inmediatamente reconocibles por su único ojo que domina toda su ancho rostro. Aunque musculosos y poseedores de una fuerza prodigiosa, estas criaturas escasas de ingenio son a menudo esclavizados y empleados como tropas de asalto por algunas tribus de bestias, e incluso grupos de bandidos.





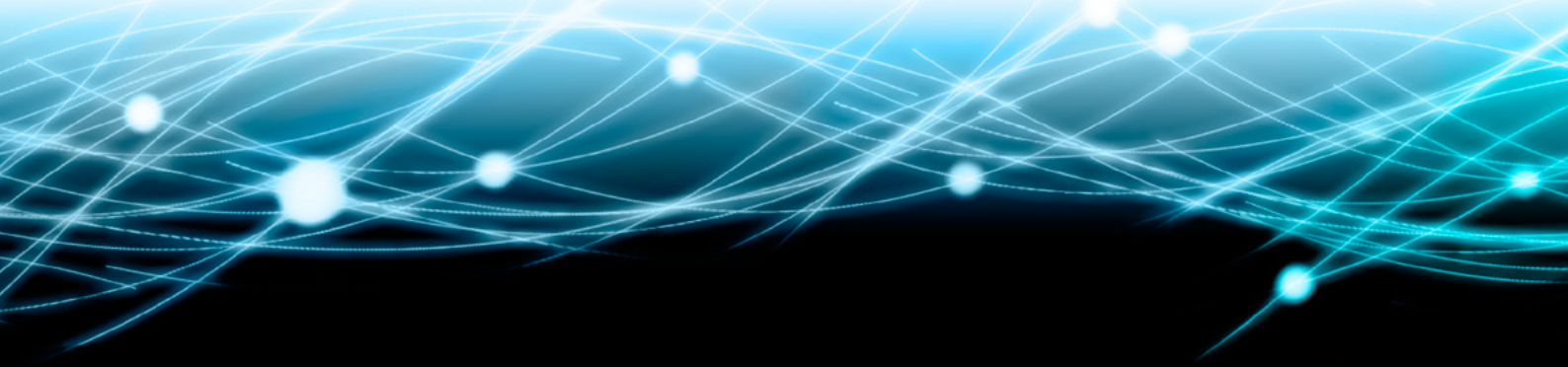
Moogles

El velo Sombrío es el hogar de la entrañable, pero enigmática, especie conocida como moogles. Muy reacios a inmiscuirse en los asuntos de los humanoides, es posible que el sufrimiento causado por la Séptima Era Umbral haya sido el catalizador que ha provocado la aparición de estas adorables criaturas frente a unos pocos escogidos. Su antigua sabiduría es buscada por muchos, y puede que juegue un papel fundamental en la salvación de Eorzea.



APÉNDICES





Nombrar a tu personaje

Los estilos de nombre y las normas culturales para su construcción varían de una a otra especie, e incluso entre los distintos grupos de la misma especie.

A continuación tienes las normas que rigen los nombres en cada especie de Eorzea según el trasfondo oficial, así como algunos ejemplos.

Elezen

Tanto los Silvanos como los Crepusculares son clanes orgullosos de una especie orgullosa. Poseen nombres de pila y apellidos, que no han sufrido apenas cambios desde la primera vez que pisaron Eorzea.

En cambio, a lo largo de las eras, debido a la mala relación entre ambos grupos, los apellidos que una vez todos emplearon han sido reclamados por uno u otro bando. Mientras que la estructura y escritura de sus nombres son extremadamente similares y siguen las mismas reglas fonéticas, un Crepuscular y un Silvano jamás compartiran apellido.

Su escritura y fonética son extremadamente similares al francés, y aunque no hay normas totalmente fijadas para los nombres masculinos y femeninos si hay ciertas pautas.

Nombre femeninos

Los nombres femeninos tienden a terminar en “ne”, “ette” o “elle” o en vocales extendidas como “ie”. También suelen ser más cortos que los de varón.

Ejemplos

Tivionne, Elviane, Jainelette, Saulette, Etoine-
lle, Pimelle, Jannie, Ceaulie.

Nombres masculinos

Son más largos y acostumbran a terminar en “x” o “aux” o en una “t” muda, como en “mont”.

Ejemplos

Raitmeaux, Mourechaux, Nogeloix, Padilloux,
Vairemont, Carrilaut, Aurifort, Bertennant

Además existe cierta familiaridad entre los nombres hyur y los elezen.

Louis frente a Louisoix, Eugene frente a Eugenaire, Arthur frente a Arthurioux, Gwen frente a Gwenolie o Hilda frente a Hildie.

Algunos historiadores creen que estas similitudes son prueba de un origen común de las especies. Historiadores hyur de *mente abierta* han sugerido que los elezen son una raza bastarda escindida de los hyur (y nunca al contrario). Los historiadores elezen por su parte sencillamente niegan cualesquiera relación sanguínea entre ambas especies.

Hyur

Nombres Meseteños

Los nombres de pila hyur son notablemente similares a los nombres anglosajones, celtas y bretones de la Europa medieval.

Los apellidos suelen estar basados en los oficios de la familia o localizaciones del lugar donde vivían. También puede referirse a rasgos distintivos de una persona (por ejemplo alguien de cabello castaño podría conducir al apellido “Browne”).

Ejemplos de nombres masculinos

Eddard Baker, Petyr Stone o Belmont Miller.

Ejemplos de nombres femeninos

Isolde Stark, Hester Skinner o Joyse Browne.

Nombres Montañeses

Sus nombres de pila son notablemente similares a los nombres de la Europa medieval de raíces germánicas o normandas.

Los montañeses son una etnia guerrera y sus nombres tienden a ser más violentos, adoptando además coloridos apodos que se han ganado durante la batalla.

Ejemplos de nombres masculinos

Aethlwold Hunter, Hunfrid Longblade o Lewenhardt Boarsblood.

Ejemplos de nombres femeninos

Sigberta Strong, Orieldis Blacke o Bergard Thorne.

Dato curioso: a algunos meseteños les gusta bromear con que los nombres de los montañeses tienen una apariencia muy roegadyn así que seguramente no son del todo hyur. Muchas peleas de taberna han comenzado a causa de un meseteño con una copa de más masculando cosas como “tu madre era una Loba Marina” a un montañés. No hace falta decir que esas cosas no suelen terminar bien.

Lalafell

Tanto los nombres de los habitantes de las llanuras como los de los habitantes de las dunas están regidos por el ritmo, la repetición y la rima (así como pequeñas aliteraciones). La cantidad de sílabas también juega un papel importante. Hay cuatro grupos de reglas, y muy raramente se pueden transgredir. Una vez se conocen estas reglas uno puede discernir el clan y género de un lalafell al conocer su nombre.

El lenguaje lalafell, que empleaban antes de su llegada a Eorzea, solo poseía cinco vocales. Su pronunciación es equivalente a la empleada en español.

El apellido no es tal, pues no se recibe del padre o la madre y es único para el individuo. De modo que lo correcto es decir que tienen primer y segundo nombre.

**Nombres de los habitantes de las llanuras
Nombres masculinos**

1. El patrón de los fonemas empleados es ABCB.
2. Los fonemas A y C no tienen que rimar.
3. Los fonemas A.B y C están habitualmente limitados a una o dos sílabas.

Ejemplos

Zorido Manarido, Kopel Yorpel, Alka Zolka, Kokotuni Sasatuni o Waguda Mabaguda.

Dato curioso: en el día a día emplean habitualmente su nombre completo, muy raramente usan solo uno de ellos.

Nombres femeninos

1. El patrón de los fonemas empleados es ABB-AB.
2. Los fonemas A y B son siempre monosílabos, y en la mayoría de casos una sola consonante con una sola vocal, o una vocal sola.

Ejemplos

Mimomo Mimo, Tokiki Toki, Ulala Ula o Honmeme Honme.

**Nombres de los habitantes de las dunas
Nombres masculinos**

1. El patrón de los fonemas empleados es AAB-CCB.
2. Los fonemas A y C son monosílabos, el fonema B tiene dos.
3. Los fonemas A y C pueden rimar pero no tienen porqué hacerlo.

EORZEAS FATE

4. La mayoría de sílabas son una única consonante con una sola vocal, o una sola vocal.

Ejemplos

Jajariku Nanariku o Momomena Lolomena (con rima).

Nunulupa Tatalupa o Fafajoni Kukujoni (sin rima).

Hay casos raros donde el fonema B aparentan tener una sola sílaba como en Zozonan o Nanalai. La “n” y la “i” son, de hecho, restos de sonidos que una vez estuvieron emparejados con la vocal que han desaparecido con el tiempo y a la larga se volvieron mudas.

Nombres femeninos

1. El patrón de los fonemas empleados es AAB-AB.

2. Los fonemas A y B son monosílabos.

3. Las sílabas son en su mayoría una sola consonante con una sola vocal o simplemente una sola vocal.

Ejemplos

Jajano Jano, Kokobi Kobi, Yayamo Yamo o Chuchumu Chumu.

Dato curioso: Los miembros de las familias reales de Ul'dah y Sil'dih intercalan los nombres de sus respectivos sultanatos. Por ejemplo, Nannamo Ul Namo o Lalawefu Sil Tatawefu.

Miqo'te

La nomenclatura de ambas etnias se ha diferenciado completamente al escindirse esta especie en sus dos ramás, es imposible confundirlos entre sí una vez se conoce el nombre de uno de ellos.

Nombres Buscadores del Sol

Nombres masculinos

La mayoría tienen nombres simples de una o dos sílabas. Las haches adicionales que pue-

den verse en nombres como “Bhee,” “Kuzh,” y “Pahsh” representan sonidos sibilantes o bufidos que realizan al pronunciarse por los felinos Miqo'te. Las otras especies de Eorzea, en general, no pueden reproducir estos sonidos con precisión de modo que suelen dejar las haches mudas (Bee, Kooz, Pash).

El primer nombre siempre va precedido de una letra que representa a su tribu. En el éxodo masivo que tuvo lugar en la Quinta Era Umbral veintiseis tribus de Buscadores del Sol cruzaron los mares que la Calamidad había helado en busca de alimento y climas más cálidos. Los nombres de estas tribus contenían muchos sonidos difíciles de representar con el alfabeto Eorzeano pero dado que el número de tribus era el mismo que la cantidad de letras en dicho alfabeto fue tomado como un signo de que el destino quería que aquel reino se convirtiese en su nuevo hogar. Las tribus asignaron la letra con el sonido más cercano al nombre de su tribu y con el tiempo esto acabó por asimilar el nombre de la tribu al sonido de aquella letra, en lugar de a la palabra original.

Los nombres de las tribus estaban basados en las bestias totémicas que las protegían.

Las 26 tribus de Buscadoras del Sol

A: Antílope	J: Chacal (<i>Ja</i>)	S: Zu (<i>Su</i>)
B: Jabalí	K: Hipparion (<i>Ku</i>)	T: Condor (<i>Ti</i>)
C: Coeurl (<i>Ka</i>)	L: Vivora (<i>Li</i>)	U: Draco
D: Dodo	M: Marmota (<i>Ma</i>)	V: Buitre (<i>Vi</i>)
E: Caudata	N: Cabrald (<i>En</i>)	W: Lobo (<i>Wa</i>)
F: Oso (<i>Ef</i>)	O: Topo	X: Lince (<i>Shi</i>)
G: Grifo	P: Basilisco (<i>Pi</i>)	Y: Jaguar (<i>Ya</i>)
H: Gigasapo (<i>Ha</i>)	Q: Puk (<i>Ke</i>)	Z: Ziz (<i>Zo</i>)
I: Bufalo	R: Raptor (<i>Ri</i>)	

Entre parentesis se ofrece la pronunciación cuando pueda ser necesaria, en caso contrario responden a la pronunciación en español.

Los hombres no tienen nombre familiar, puesto que son considerados el origen de nuevas familias. En lugar de un nombre familiar se les otorga un título que denota su lugar en la posición de la tribu. Un Buscador del Sol puede tener dos posiciones en la tribu: un macho reproductor, llamado **nunh**, y todos los demás, llamados **tia**. Todos los hombres nacen como tía. En cualquier momento de sus vidas un tia puede desafiar al nunh de la tribu a combate. Si el tia es el vencedor tomará el lugar del nunh como reproductor de la tribu (hasta que sea desafiado y vencido) y el nunh se vuelve un tia de nuevo (si sobrevive al enfrentamiento). De este modo se asegura que la descendencia de la tribu proceda de los más fuertes y capaces, dependiendo de su tamaño una tribu puede tener múltiples nunh (la media es un nunh para grupos de diez a cincuenta mujeres).

Existe otra forma de que un tia se convierta en un nunh, y es dejando su tribu y comenzando la suya propia. Esto, por supuesto, requiere varias mujeres para conseguirlo y la mayoría de Buscadoras del Sol raramente estarán impresionadas por un hombre que no pueda vencer a su nunh.

El estatus de nunh no es equivalente al liderazgo de la tribu, en la práctica, de hecho, muy pocos nunh se convierten en líderes.

La letra de la tribu se escribe seguida de un apóstrofe, pero este no tiene el menor efecto en la pronunciación del nombre que sigue a continuación, uniendo las sílabas si es apropiado. Los nombres miq'ote, al margen de la letra de tribu, siguen la pronunciación inglesa.

Ejemplos

O'raha Tia, O'bhen Tia, U'odh Nunh o K'tyaka Nunh.

Nombres femeninos

Los nombres femeninos siempre comienzan con la letra de su tribu, seguido de un apóstrofe y tras este su nombre propio. Las mujeres llevan como apellido el nombre del nunh que las engendró.

Por ejemplo, R'Sushmo Rhiki será Sushmo de los Raptores, engendrada por R'Rhiki Nunh.

La regla del apóstrofe se aplica también aquí. Por ejemplo, Y'shtola se pronunciaría "yash-TO-la" no "ya-shto-lah".

Ejemplos

N'bolata Raha, A'zumyn Bhen, H'amneko Odh o J'nangho Tyaka.

En el habla coloquial entre amigos cercanos y compañeros en ocasiones la letra de la tribu se omite en el nombre. Por ejemplo, F'lhammin sería Lhammin.

Nombres Guardianes de la Luna

Nombres femeninos

A diferencia de los Buscadores del Sol los Guardianes de la Luna son una sociedad eminentemente matriarcal; sus apellidos familiares se transmiten por línea materna. Se dice que alguno de estos apellidos han sobrevivido desde la Primera Era Astral.

Los Guardianes de la Luna llevan una vida más solitaria, raramente forman comunidades de más de dos o tres familias. Ninguna letra tribal se asigna, por tanto, a sus nombres.

La fuerza de este matriarcado se revela en el hecho de que los nombres femeninos son construcciones cortas, de una o dos sílabas, muy parecidos a los nombres empleados por los hombres Buscadores del Sol.

Las haches mudas están igualmente presentes en este tipo de nombres.

EORZEA'S FATE

Ejemplos

Nashu Lyegha, Cemi Jinjahl, Gota Jaab, Sizha Epocan o Okhi Nbolo.

Nombres masculinos

Otra prueba de lo importante que es la madre para los Guardianes de la Luna puede encontrarse en los nombres que dan a los hombres. Además de tomar el apellido de su madre los hombres también llevan el nombre de pila de la madre añadiéndole un sufijo (separado por un apóstrofe) que indica el orden de su nacimiento.

Sufijos para nombre de varón Buscadoras del Sol

Primer hijo: 'a	Sexto hijo: 'ir
Segundo hijo: 'to	Septimo hijo: 'wo
Tercer hijo: 'li	Octavo hijo: 'ya
Cuarto hijo: 'sae	Noveno hijo: 'zi
Quinto hijo: 'ra	Decimo hijo: 'tan

Ejemplos

Nashu'a Lyegha, Cemi'to Jinjahl, Gota'li Jaab, Sizha'sae Epocan o Okhi'ra Nbolo.

Es raro que las familias más numerosas de Guardianes de la Luna tengan más de dos o tres hijos. Esto no se debe a ninguna elección consciente sino que de forma natural nacen muchas más mujeres que hombres entre los Miqo'te.

Roegadyn

Nombres Lobos Marinos

A simple vista los nombres de los Lobos Marinos pueden parecer una amalgama de letras al azar sin ningún significado aparente, pero existe un patrón difícil de discernir para aquellos que no conocen la antigua lengua de esta especie.

Nombres masculinos

Están formados por dos palabras sacadas del antiguo lenguaje que los antepasados de los roegadyn hablaban antes de llegar a Eorzea.

Por ejemplo, Ahldskyf es una combinación de Ahld (que significa viejo, antiguo) y de Skyf (que significa (nave, barco). Rostnsthral es una combinación de

Rostn (oxidado) y Sthral (acero). La pronunciación de estos nombres resulta algo más simple una vez se ha separado el nombre en sus dos componentes: Ahld+skyf (se lee "ald-skif").

Ejemplos

Greintoum, es grein (bronce) + toum (sueño). Mytemyrgan, es myte (medio) + myrgan (mañana, referente a las primeras horas del día). Ahtmhas, es aht (ocho) + mhas (cicatrices).

Dato curioso: La palabra roegadyn significa "gente de la lluvia". Roega es una forma distorsionada de la palabra "roegan" que es lluvia y "dyn" es gente. Este nombre es debido a que el clima en las islas del norte desde las que partieron el clima fluctuaba de la niebla espesa a la lluvia torrencial... cuando no estaba nevando.

Nombres femeninos

Los nombres propios femeninos siguen las mismas reglas que los masculinos, excepto que la segunda palabra que emplean es casi siempre una de las siguientes:

Swys (hermana) como en Aermswys (Hermana humilde).

Thota (hija) como en Klynthota (Hija pequeña).

Wyda (Sauce) como en Dyrstwyda (Sauce sediento).

Geim (joya, gema) como en Rhotgeim (Joya roja).

Wyb (mujer, esposa) como en Merlwyb (Esposa del mar).

Rael (corza) como en Doesrael (Dos corzas).

Lona (recolectora, segadora) como en Styrlona (Recolectora de estrellas).

Bhyda (novia) como en Blyssbryda (Novia floreciente).

Apellidos

Los apellidos de los Lobos Marinos pueden parecer más imponentes, pero siguen reglas similares a los nombres propios. Los apellidos toman el nombre del padre y añaden o Syn (que significa hijo) o Wyn (que significa hija). Por ejemplo, la almirante de Limsa Lominsa, Merlwyb Bloefhiswyn podría descomponerse de este modo:

Merl (mar) + wyb (mujer).

Bloe (azul) + fhis (pez) + wyn (hija).

Es decir, "Esposa del mar, hija del Pez Azul".

Tanto thota" como "wyn" se traducen como hija pero el uso de "wyn" es exclusivo para los apellidos. Jamás verás este término empleado en un nombre propio del mismo modo que no verás un apellido que use "thota".

Existen muchos terminos cuyo significado es desconocido tras muchas generaciones en desuso. De tanto en tanto alguna nueva, o en realidad vieja, palabra es descubierta en un tomo antiguo y su significado se añade a los conocidos para futuras generaciones.

Nombres Guardias del Infierno

Mientras que puede encontrarse mucho de su antiguo lenguaje en los nombres de los Lobos Marinos que prefieren adherirse a sus tradiciones los Guardias del Infierno por otro lado se han decantado por adaptarse al entorno, traduciendo sus nombres desde la antigua lengua al eorzeano moderno.

Dicho esto, las diferencias entre ambos grupos no están grabadas en piedra, y puede verse a algún Guardia del Infierno con un nombre en su lengua antigua y a algún Lobo Marino que ha adoptado una traducción de su nombre.

Nombres masculinos

Estan formados por dos palabras (normalmente un descriptor y un sustantivo) y tienden a recurrir en gran medida a la naturaleza, ya sea vegetal o animal, animado o inanimado, abstracto o concreto.

Alta Montaña, Filo Giratorio, Alce Solitario, Río Calmado o Catapulta Sangrienta.

Nombres femeninos

Estos nombres siguen las mismas reglas que los masculinos. Además, no hay restricciones para su segundo nombre como en los Lobos Marinos.

La única diferencia real entre los nombres de hombre y de mujer es que estos últimos tienden a guardar más relación con las plantas (aunque no todos). Hay que considerar que el uso de arboles, flores, etc. no son exclusivamente femeninos, muchos masculinos los incorporan.

Lirio Azul, Orquidea Llorona, Gorrión en Picado, o Musgo Silencioso.

Apellidos

Muy independientes por naturaleza los Guardias del Infierno desprecian ser definidos por las acciones de cualquiera aparte de si mismos, y por tanto aquellos que dejan sus montañosos hogares por las ciudades estado de Eorzea a menudo abandonan por completo sus nombres familiares, empleando solo su nombre propio.

Pronunciación

Al pronunciar los nombres de Lobos Marinos puedes seguir, en la mayor parte, las normas del inglés. Hay, sin embargo, algunas excepciones.

Vocales

AE: A medio camino entre "e" en "egg" y la "ai" en "air" dependiendo de la consonante que la siga. Aerg (ambicioso) se pronunciaría como 'airg'. Aent (pato) estaría más cercano a 'ent'.

Aergaent (Pato Ambicioso)

Y: Una "i" larga.

Alyr (aliso) se pronunciaría "aliir".

Blyss (florecente) se pronunciaría 'bliis'.

Alyrblyss (Aliso Floreciente)

OE: Una especie de "u larga".

Broen (marrón) se pronunciaría "bruun".

Loef (hoja) sería "luuf".

Broenloef (Hoja Marrón)

Consonantes

PF: Más cercano a una f que a una p.

Pfym (cinco) sería como "fim".

Skapf (oveja) sería "skaff".

Pfymskapf (Cinco Ovejas)

TH: Más una t dura que una th suave.

Thosin (gris) sería "to-sin".

Sthal (acero) sería "stal".

Thosinsthal (Acero Gris)

W: A medio camino entre una "w" y una "v". No tan dura como la v pero menos sibilante que la w.

Wyzn (blanco) sonaría como "vi-zin".

Wilf (lobo) sonaría como "vilf".

Wyznwilf (Lobo Blanco)

G: Casi siempre fuerte.

Swygyn (silencioso) sería "svigin".

Agat (ambar) sería "agot".

Swygynagat (Ambar Silencioso)

J: Un sonido "y" como cuando se usa de consonante en español pero más suave.

Jungh (joven) sería "yung"

H: Al emparejarla con una vocal, antes o despues, casi siempre es muda.

FORZEAS FATE

Smhid (herrero) sería "smid".

Junghsmhid (Joven Herrero)

Diccionario Roegadyn

Clave

A	Adjetivo
S	Sustantivo
AS	Ambos, adjetivo y sustantivo
V	Verbo
VS	Ambos, verbo y sustantivo
X	Otro

Modificaciones gramaticales

Sustantivo en adjetivo

Sustantivo+i

Las palabras marcadas como AS en la lista no cambian su estructura cuando son empleadas como adjetivo. Por ejemplo, Agat (ambar) nunca se convertiría en Agati.

Ejemplo

Ais (Hielo) + i = Aisi (Helado)

Aisibhir (Cerveza Helada)

Verbo en Sustantivo (ejecutor de la acción)

Verbo+a

Ejemplo

Braen (Romper) + a = Braena (rompedor)

Aisbraena (Rompe Hielo)

Verbo en Sustantivo (gerundio)

Verbo+n

Ejemplo

Floer (liderar, dirigir) + n = Floern (Liderando)

Floernmann (Hombre Liderando)

Reglas de escritura

Elimina siempre las letras dobles cuando combines una palabra que acaba en la misma letra por la que empieza la siguiente palabra.

Rostn + Noez = Rostnoez (Nuez Oxidada)

Roegadyn	Español	Gram.	Roegadyn	Español	Gram.	Roegadyn	Español	Gram.
Abar	Solo/Solitario	A	Born	Verraco	S	Ent	Final	S
Abyl	Rabia / Furia	S	Braen	Rotura	V	Erna	Empeño	A
Aent	Pato / Ánade	S	Brem	Zarza	S	Ewan	Par	A
Aerg	Ambicioso	A	Broda	Hermano	S	Eyha	Roble	S
Aerm	Pobre	A	Broen	Marrón	A	Eyhil	Bellota	S
Aerst	Primero	A	Broes	Pecho	S	Eyn	Uno	AS
Agat	Ambar	AS	Brot	Pan	S	Eynli	Once	AS
Agynn	Comienzo	S	Bryda	Novia / Esposa	S	Eyri	Errante	A
Ahct	Río	S	Bryn	Primavera	S	Edz	Comer	V
Ahl	Anguila	S	Brytt	Brida	S	Faeld	Campo	S
Ahld	Viejo / Antiguo	A	Byld	Hacer	V	Faez	Grasa / gordo	A
Ahr	Águila	S	Bylda	Artífice	S	Falk	Halcón	S
Ahrm	Brazo	S	Byrg(in)	Proteger	V	Farr	Toro	S
Aht	Ocho	A	Bylg	Fertil	A	Fatyr	Padre	S
Ahtyn	Juez	S	Byrm	Árbol	S	Fedar	Pluma	S
Ahtza	Ochenta	A	Byrt	Hacha	S	Fhet	Lucha	V
Ais	Hielo	S	Caepf	Pizarra	AS	Fhil	Amarillo	A
Alyr	Aliso	S	Caer/Careig	Triste	A	Fhis (k)	Pez	S
Anka	Ancla	S	Ceig	Vela	S	Fhruh	Temprano	A
Ansa	Guadaña	S	Ceil	Cuerda	S	Fian	Enemigo	S
Aren	Cosecha	S	Cwaen	Pino	S	Firk	Explorar	V
Ask	Fresno / Ceniza	S	Cwin	Vino	S	Flaz	Plano / Simple	A
Awyr	Distraído	A	Daeg	Soldado	S	Flekk	Moteado	A
Baen	Hueso	S	Dani	Estrecho / Angosto	A	Floeg	Volar	V
Bara	Desnudo	A	Denkyr	Pensamiento	A	Floer	Liderar	V
Benn	Pierna	S	Denn	Delgado	A	Floh	Pulga	S
Bera	Baya	S	Dhem	Crepúsculo	S	Foer	Harina	AS
Berk	Montaña	S	Doen	Trueno	S	Foet	Pie	S
Bhald	Audaz / Valiente	A	Doer	Seco / Secar	A	Fohc	Zorro	S
Bhaln	Plaga	S	Does	Dos	AS	Folg	Pájaro	S
Bhar	Oso	S	Dornn	Espina	S	Frae	Libre	A
Bhir	Cerveza	S	Dorpf	Aldea	S	Froe(a)	Dama	S
Bhrat	Carne	S	Draeg	Portar / Cargar	V	Frusk	Rana	S
Blaet	Sangre	S	Draga	Porteador	S	Frut	Fruto / Fruta	S
Blan	Oscuro/Oscuridad	AS	Drys	Tres	AS	Fryd	Paz / Pacífico	AS
Blau	Guiar	AS	Dyn	Gente	S	Fryn	Amigo	S
Blei	Pálido	A	Dyrf	Granja	S	Fyr	Fuego	S
Bloe	Azul	A	Dyrst	Sed / Sedito	A	Fyрил	Perdido	A
Bluom	Flor	S	Eidin	Juramento	S	Fyst	Puño	S
Blyn	Ciego	A	Eifa	Amargo	A	Gaez	Cabra	S
Blyss	Florecer	S	Elak	Alce	S	Ganz	Perfecto	A
Borg	Castillo	S	Elil	Exiliado/extranjero	A	Gara	Piel	S

FORZEAS FATE

Roegadyn	Español	Gram.	Roegadyn	Español	Gram.	Roegadyn	Español	Gram.
Garr	Coro	S	Horsk/Horsam	Obediente / Dócil	A	Kympf	Campeón	AS
Geim	Joya	S	Hort	Tesoro	S	Kynd	Virgen	AS
Geiss/Geyss	Fantasma	S	Hund(r)	Perro	S	Kyrss	Cereza	S
Germa	Conjurador	S	Hwab	Gavilán	S	Laent	Tierra	S
Gheb	Dar	V	Hwyz	Saber	V	Lago	Lamento	V
Ghim	Modesto	A	Hyll	Infierno	S	Lahz	Salmón	S
Glac	Campana	S	Hylt	Bosque	S	Lamm	Tullido / Herido	A
Glaz	Vidrio	AS	HymI	Paraíso	S	Leita	Portador	S
Goht	Dios	S	Hyr	Ejercito	S	Liht	Luz	S
Gohta	Diosa	S	Hyrt	Otoño	S	Lleid	Dolor	S
Graeb	Sepultura	S	Ingil/Inghil	Angel	S	Loef	Hoja	S
Greh	Calma	A	Isil	Isla	S	Loet	Ruidoso	A
Grein	Bronce	AS	Itar	Caballero	S	Loetr	Puro	A
Grina	Aullido	V	Iyrn	Hierro	AS	Loez	Corto / Tajante	A
Grym	Cruel	A	Jaeg	Caza	V	Loh	Tela / ropas	AS
Gryne	Verde	AS	Jarr	Año	S	Lon(a)	Recolector	S
Guht	Bueno	A	Jho	Y	X	Lora	Laurel	S
Guld	Oro	AS	Jungh	Joven	A	Lorh	Conejo	S
Guol	Glorioso	A	Keim	Violeta / Purpura	AS	Loug	Sanguijuela	S
Gybal	Craneo	S	Kelt	Frío	A	Lubb/Lubd	Veneno	AS
Gybet	Plegaria	S	Kest	Castaña	AS	Lydir	Cuero	AS
Gyft	Vender	V	Keten	Cadena	AS	Lyna	Lino	A
Hael	Saludable	A	Khan	Risa	V	Lyng	Largo	A
Haemr	Martillo	S	Khezl	Tetera	S	Maeti	Poderoso	A
Haer	Magnífico	A	Khra	Grulla	S	Maga	Estómago	S
Haerz	Corazón	S	Khus	Casto	A	Mann	Hombre	S
Hald	Amable	A	Kilb	Ternero	S	Marm	Mármol	AS
Halp	Lado / Costado	S	Kirz	Vela	S	Merl	Mar	S
Hana	Cañamo	AS	Klet	Bardana	S	Mhar	Caballo	S
Hanth	Mano	S	Klin(d)	Niño / Hijo	S	Mhas	Cicatriz	S
Harr	Pelo	S	Klyn	Pequeño	A	Mhol	Salamandra	S
Hart	Duro	A	Klyng	Arroyo	S	Mhus	Ratón	S
Hast(al)	Avellano	A	Kneh	Cerca / cercano	A	Moeg	Capaz	A
Helb	Mitad	AS	Knod	Nudo / Nudoso	AS	Moen	Luna	S
Herl	Anciano	A	Koel	Coerl	S	Moer	Matar	V
Hezz	Caliente	A	Koen	Rey	S	Moht	Mente	S
Himal	Cielo	S	Koena/Koenyb	Reina	S	Murl	Muralla / Pared	S
Hint	Detrás	A	Krepf	Garra	S	Myna	Amor	S
Hirsk	Ágil	A	Kroem	Curvado	A	Mynd	Boca	S
Holas	Calvo	A	Kryd	Tiza / Creta	AS	Myrgan	Mañana	S
Holl	Hueco	A	Kryst	Cristal	AS	Myst	Muérdago	S
Holsk	Rápido	A	Kupf	Cobre	AS	Myte	Medio	AS

Roegadyn	Español	Gram.	Roegadyn	Español	Gram.	Roegadyn	Español	Gram.
Nagl	Clavo / Uña	S	Ruht	Humo	S	Sunn	Sol	S
Nahct	Noche	S	Ryhhe	Imperio	S	Swaen	Seta	S
Nazz	Húmedo / Mojado	A	Rymm	Escarcha	S	Swar	Negro	A
Nebb	Niebla	S	Ryss	Gigante	AS	Sweig	Manada	VS
Nedyr	Bajo	A	Saelb/Sylbei	Sabio / Salvia	S	Swerd	Espada	S
Niu	Nuevo	A	Saelz	Sal	S	Swoz	Dulce	A
Noez	Nogal / Nuez	S	Saem	Semilla	S	Swyg	Silencioso	A
Nort	Norte	S	Saes	Seis	AS	Swyn	Redondo / Ronda	A
Nortyr	Norteño	A	Sald	Suerte	S	Swyr	Grande	A
Nyst	Nido	S	Sath	Cuchillo	S	Swys(ta)	Hermana	S
Nyun	Nueve	AS	Satz	Danza	S	Sygg	Victoria	S
Oebb	Arriba / Encima	X	Seik / Sfeik	Lago	S	Syhr	Intrépido	A
Oefyr	Sacrificio	S	Skaen	Hermoso	A	Syk	Enfermo	A
Oeya	Ojo	S	Skaet	Sombra	S	Sylb	Plata	AS
Ofan	Claro / Despejado	A	Skal	Sirviente	S	Syn	Hijo	S
Opyl	Manzana	S	Skapf	Oveja	S	Syng	Canción	S
Orn	Arce	S	Skarn	Horrible	A	Syngi	Canto / Cantar	A
Ost	Este	S	Skoef	Poesía / Poeta	S	Synt	Arena	S
Ostyr	Oriental	A	Skoen	Brillante	A	Syvin	Siete	AS
Oura	Oreja	S	Skrat	Trasgo	S	Syz	Sentarse	V
Pfar	Caminar	A	Skrib	Escribir	V	Syzn	Sentado	A
Pfef	Pimienta	S	Skyf	Navío	S	Thor	Roto / Rasgado	A
Pfrew	Júbilo / Gozo	S	Skylt	Escudo	S	Thosin	Gris	A
Pfrym	Ciruela	S	Slae	Aburrido	A	Thota	Hija	S
Pfym	Cinco	AS	Slaf	Sueño/Durmiente	A	Thuba	Mago	S
Pfyn	Dedo	S	Slett	Llanura	A	Thubyr	Magia	AS
Phati	Tardío	A	Smyd	Herrero	S	Thuv	Paloma	S
Rael	Cierva	S	Snoe	Nieve	S	Toeg	Secreto	AS
Raen(g)	Círculo	S	Some/Soemr	Verano	S	Toff	Profundo	A
Raet	Carruaje	S	Solk	Bendito	A	Toum	Sueño	S
Ramm	Carnero	S	Spaer	Gorrión	S	Trach	Dragón	S
Rhen	Despejar	A	Spyr	Lanza	S	Trachyn	Draconiano	A
Rhet	Ley	S	Stael	Todavía / Silencio	A	Tragg	Lento	A
Rheti	Correcto / legal	A	Sterr	Fuerte	A	Trahg	Perezoso	A
Rhit	Derecha	A	Sthal	Acero	AS	Troe(b)	Confuso	A
Rhot	Rojo	A	Sthan	Permanecer	V	Troeg	Monstruo	S
Rhyl	Abundante	A	Stral	Flecha	S	Tu	Rocío	S
Roega(n)	Lluvia	S	Stymm	Voz	S	Twyr	Enano	S
Roeh	Áspero	A	Styr(n)	Estrella	S	Tyl	Valle	S
Ronth	Correr	V	Styrm	Tormenta	S	Tymb	Mudo	A
Ronn	Común	S	Sund	Sur	S	Tyrb/Terbin	Ciclón	S
Rostn	Oxidado	A	Sundyr	Sureño/Meridional	A	Tyrn	Torre	S

ERZEAS FATE

Roegadyn	Español	Gram.	Roegadyn	Español	Gram.	Roegadyn	Español	Gram.
Ubyl	Malvado	A	Wein	Glasto	S	Wyrn	Serpiente	S
Ulm	Olmo	S	Weitz	trigo	S	Wyrst	Salchicha	S
Und	Ola / Onda	S	Wezzn	Castigo /Castigar	VS	Wyss	Juicioso	A
Unsyn	Inocencia	A	Whas	Cera / Encerado	AS	Wyta	Agua	S
Unta	Otro	A	Whei	Suave	A	Wyzn	Blanco	A
Urs	Uro	S	Wilf	Lobo	S	Ybolg	Rabioso	A
Usyn	Ceniciento	A	Wilt	Salvaje	A	Zaen	Diez	AS
Uwil	Búho	S	Winst	Izquierda	A	Zaes	Derecha	A
Waeb	Tejer	V	Wint	Invierno	S	Zagyl	Cola	S
Waek	Batalla	S	Wist	Oeste	S	Zahr	Lágrima	S
Waem	Cálido	A	Wistyr	Occidental	A	Zant	Diente	S
Waen(t)	Viento	S	Woerd	Palabra	S	Zedyr	Cedro	S
Waht	Guardia	S	Wolk	Nube	S	Zeh	Dedo del pie	S
Wakk	Despierto	A	Woll	Lana / Paño	AS	Zent	Enviar	V
Wall	Hervir	V	Wunt	Debajo	A	Zirn	Furia / Furioso	AS
Wann	Vacío	A	Wuot	Berserk	A	Zoeng	Lengua	S
Ward	Vigilancia	S	Wurt(h)	Hierba	S	Zoer	Agrio	A
Warg	Verdad	S	Wyb	Mujer	S	Zwelf	Doce	AS
Wast	Afilado	A	Wyda	Sauce	S	Zwyn	Gemelo	AS
Webb	Seda / Sedoso	AS	Wyrk	Trabajar	V			
Wegg	Provocar	V	Wyrka	Trabajador	S			

IDENTIDAD

Nombre

Descripción

Recuperación

HABILIDADES

Excelente (+5)

Genial (+4)

Buena (+3)

Aceptable (+2)

Normal (+1)

Entrenado (+0)

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

PROEZA DE ESPECIE

HABILIDAD CULTURAL

ASPECTOS

Arquetipo

Problema

TALENTOS

DISCÍPULO DE LA GUERRA

DISCÍPULO DE LA MAGIA

SALUD

1 2 3 4 5 6 7

VOLUNTAD

1 2 3 4 5 6 7

CONSECUENCIAS

2 Leve

4 Moderada

6 Grave

INVENTARIO

MAX

MANA

1 2 3 4 5 6 7

TÉCNICA

1 2 3 4 5 6 7

ESTADOS

- | | |
|--|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Aero | <input type="checkbox"/> Miasma |
| <input type="checkbox"/> Atrapado | <input type="checkbox"/> Miedo |
| <input type="checkbox"/> Aturdido | <input type="checkbox"/> Oculto |
| <input type="checkbox"/> Cegado | <input type="checkbox"/> Pasado |
| <input type="checkbox"/> Confundido | <input type="checkbox"/> Protegido |
| <input type="checkbox"/> Derribado | <input type="checkbox"/> Silenciado |
| <input type="checkbox"/> Enretaguardia | <input type="checkbox"/> Vigorizado |
| <input type="checkbox"/> Envenenado | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Flanqueando | <input type="checkbox"/> |

EQUIPAMIENTO

NIVEL

- Armamento
- Protección
- Consecuencia de la Protección

- Completamente sobrepasado -2
- Sobrepasado -1
- Igualado +0
- Sobreequipado +1
- Completamente sobreequipado +2

OFICIOS

PROEZAS

EXTRAS

Total