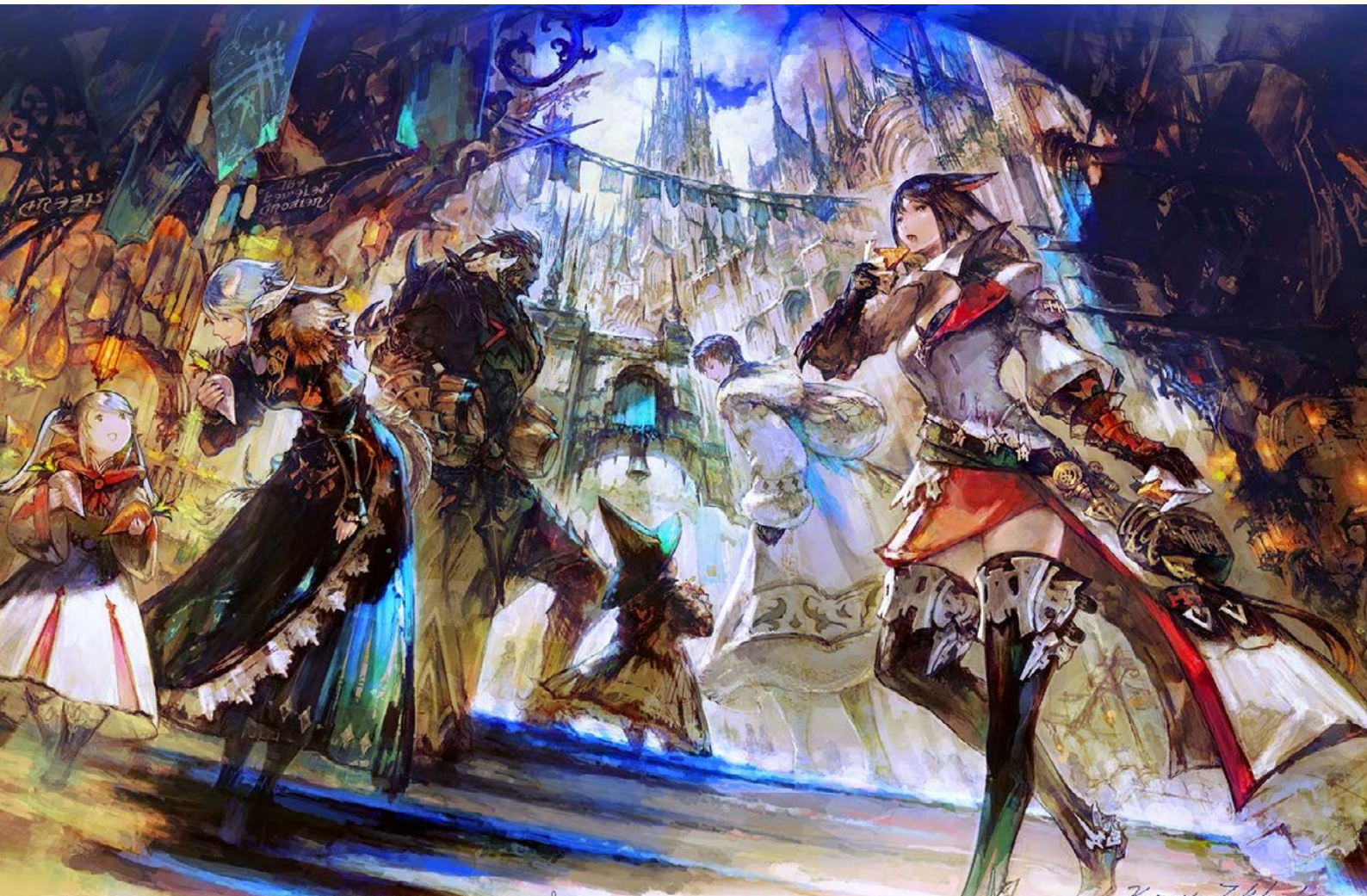


FORZE A'S FATE

Un reino renacido



A REALM REBORN
FINAL FANTASY XIV
POWERED BY
FATE

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.

REGLAS Y REDACCIÓN: Francisco Solier Pérez

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



Trece Tigres Studio
www.trecetigres.com



La Séptima Era Umbral

Esta aventura da inicio al arco argumental de "Un reino renacido". A pesar de estar inspirado por el desarrollo argumental del videojuego la campaña que aquí comienza no sigue literalmente el guión establecido, sino que lo interpreta y amplía para crear una historia más abierta y apropiada a un juego de rol donde los protagonistas tienen libertad total de acción y decisión.

El argumento de esta campaña se ciñe a las pautas mostradas en el manual básico de Eorzea's Fate, aplica por tanto los dos temas allí citados y que tienes, como referencia, al pie de esta página.

Esta historia llevará a los personajes a descubrir a un enemigo oculto, los Ascios, que amenaza al reino de una forma mucho más insidiosa que la abierta hostilidad de los garleanos. Tendrán que enfrentarse a ambos riesgos, uniendo en el proceso a las distintas naciones en una auténtica alianza duradera que les permita sobrevivir a una nueva catástrofe que destruya por completo al reino renacido.

Antes de comenzar

Los personajes para esta aventura pueden ser creados en cualquier modo de juego, aunque lo recomendable sería que pertenezca al modo A Realm Reborn (probablemente deberías indicar que no pertenezcan a ningún Oficio aún) o de forma ideal sean personajes Legacy para que esta resulte su primera aventura en las tierras de Eorzea.

Estos modos de juego se encuentran detallados en las páginas 18 y 19 del manual.

Aventuras fractales

Las aventuras aquí presentadas se han diseñado siguiendo el concepto de aventura fractal, esto es, dotándolas de aspectos, habilidades y proezas como si se tratase de un personaje.

Cualquier situación o enemigo al que se enfrenten los personajes empleará estas estadísticas para presentar oposición.

Las reglas de aventuras fractales fueron propuestas por Ryan M. Danks y puedes encontrarlas en su web Ryanmdanks.com o en el DLC #2 *Levemete*, traducidas y adaptadas para su uso en Eorzea's Fate.

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)

Fintar y golpear

Las últimas semanas los rumores sobre raptos y desapariciones han estado corriendo como la polvora por Media La Noscea, especialmente desde la Granja Vado Estival, que ha sufrido la mayoría de estos acontecimientos.

A pesar de la gravedad de las acusaciones ni los Casacas Amarillas ni el Maelstrom parecen estar dedicándole especial atención, pues la finalización del Victoria, un navío de guerra de última generación, tiene absorto a todo el mundo. La agitación propia de un gran acontecimiento ha atraído a curiosos, visitantes extranjeros, ladronzuelos y criminales de todo tipo, esperando sacar tajada de la confusión y los crédulos.

Por este motivo Staelwurn, el patrón de Vado Estival, ha emplazado una leve en la Cofradía de Aventureros, pero mientras espera que alguien atienda su petición no dejará de comentarla a cualquier aventurero o persona que crea capacitada para resolver lo que allí sucede.

Varios de sus trabajadores han desaparecido en las últimas semanas, hombres que el antiguo capitán pirata sabe que no se marcharían sin más. Además algunos granjeros afirman haber visto a extraños deambular por las proximidades de la Gruta del Canto del Mar.

Algunos de los jornaleros pueden señalar que Sevrin se ha comportado de forma extraña en los últimos días, muy diferente a su habitual jovialidad. Inquieto y distante, preocupado incluso.

Interrogar a Sevrin solo será posible si es la primera pista que siguen, pues de otro modo, se desatarán ciertos acontecimientos. Interrogarle podría revelar la verdad, pero solo si se le aborda con mucha persuasión o de forma muy efectiva. De otro modo Sevrin asegurará que su inquietud se debe a que ha perdido algo de dinero apostando a los dados.

Gruta Canto del Mar

Seguir esta pista pondría a los personajes en disposición de descubrir a un gobbue rabioso, alterado por un puñal que aún permanece enterrado profundamente en su espalda, a saber desde cuantos

días atrás, llevándole al extremo de atacar con saña a todo lo que se pone ante su vista.

A esta gruta está acudiendo también Y'shtola, una erudita de Sharlayan, miembro de los Vástagos del Séptimo Amanecer, mientras investiga unas perturbaciones aethericas.

Y'shtola puede ser una excelente ayuda, pues si nadie más lo hace es capaz de reconocer el arma como un cuchillo habitualmente usado en barcos, para cortar cabos y otras tareas, ubicando a los responsables de atacar al gobbue como marinos o piratas.

A pesar de esto la miqote tiene sus propios asuntos que atender y no desea unirse a la investigación de los personajes, si estos lo proponen, pues su tarea es mucho más relevante que unas pocas desapariciones, aunque tampoco se mostrara dispuesta a revelar esto ni a hablar de lo que la ha llevado allí con claridad.

En última instancia, el cuchillo puede ser fácilmente identificado por Staelwurn, que antes de ocuparse del huerto ejerció como capitán de un navío pirata.

Sevrin

Lo cierto es que como algunos otros de los jornaleros de la granja este muchacho tuvo un pasado pirata, pero a diferencia de ellos Sevrin no se retiró con facilidad, sino que tuvo que desertar y escapar de su grupo pirata, que no quería permitirle abandonar placidamente la vida a bordo del barco.

Los Saqueadores Serpentinicos han dado con su antiguo compañero y le han amenazado con hacerle pagar muy cara su desertión. A cambio de su vida le han exigido que les consiga sangre fresca para sus planes, por lo que ha colaborado en los secuestros, conduciendo a compañeros de trabajo a emboscadas donde les han capturado.

El último de ellos fue en la Gruta Canto del Mar, pero un incidente con un gobbue casi echa a perder el secuestro, el jornalero intentó escapar durante el alboroto y los piratas acabaron matándolo.

Han culpado a Sevrin del resultado y le han exigido que traiga a un buen grupo esta vez para equi-

librar los números. El joven teme por su vida, pues no cree que pueda aplacar a los Saqueadores mucho más tiempo, amén de que tener aventureros investigando resulta peligroso. Ha convencido a tres de sus compañeros para acudir con él a un cañón cercano, donde le esperan los piratas, y confía en poder convencerles de que su deuda esta saldada, o de ganar tiempo para escapar tras esta entrega.

El Descenso

Este acantilado parte en dos la región de Media La Noscea desde la Calamidad, y aunque puede salvarse mediante un sofisticado elevador, permitiendo el rápido paso de carromatos y monturas, también ha plagado la zona de cañones y recovecos donde pueden ocultarse bandas de criminales, contrabandistas o anidar las bestias.

Es en uno de estos lugares donde los Saqueadores están operando y donde Sevrin llevará al último grupo de desdichados para ser esclavizados por los piratas.

Encontrar el lugar sin la menor pista puede ser realmente arduo, aunque existen rastros del tránsito de un número elevado de personas asociarlo a los secuestradores no será tan obvio.

Si se anda a la busca de Sevrin es probable que varios de sus compañeros de trabajo o los parroquianos del lugar donde estaban bebiendo los jornaleros pueda indicarles haberlo visto junto a varios campesinos más, así como la ruta seguida. Con todo, llegar antes de que se precipiten los hechos podría requerir de un cierto talento siguiendo rastros o un poco de suerte.

Saqueadores Serpentinios

Esta despiadada banda de piratas cubre su cuerpo con vistosos tatuajes de serpientes, y actúan con total impunidad en la región, como si nadie pudiera detenerlos.

Nunca han tenido la intención de dejar marchar a Sevrin, sino que simplemente han aprovechado la ocasión para sacar provecho. En su última entrega el muchacho ha comenzado a dudar, y cuando sus amigos estuvieron frente a frente con los piratas, se derrumbó y trató de liberarlos, mandarlos de vuelta a la Granja para avisar a todos los demás.

Los Saqueadores no lograron atraparlos a todos, y uno se escabulló gracias a los estrechos y múltiples pasadizos rocosos que conducían fuera del cañón. Este granjero en fuga podrá conducir a los aventureros hasta Sevrin y los demás si se topan con él o

podrá alcanzar la Granja por su cuenta en mitad de la madrugada si nadie está tras su pista.

Dependiendo del momento en que lleguen al cañón podrán encontrar a Sevrin recibiendo una paliza a manos de sus antiguos camaradas frente a los impotentes (y atados) granjeros o puede que tan solo encuentren el cadáver destrozado del joven.

Y'shtola acabará llegando al cañón en algún momento, pues del mismo modo que antes, las perturbaciones aethericas la han conducido a este lugar. Pero no lo hará a tiempo de salvar a Sevrin ella sola, aunque ya estará allí si los aventureros no se han enterado de nada hasta el aviso del granjero fugado.

Tras enfrentarse a los piratas, si lo hacen, o cuando encuentren al fallecido Sevrin restará enfrentarse a una amenaza mayor. Un golem que parecía ser tan solo un montón de rocas más se activará y tratará de destruir a quien esté presente en el lugar.

El golem

Esta criatura está mucho más allá de las capacidades mágicas de los piratas. En realidad esta pieza ha sido movida por la mano de un Ascio, que trata de eliminar la intervención de aquellos que amenazan con estropear sus planes, pues todo lo que sucede está siendo urdido por él desde la sombra.

Una vez activada la criatura el ascio se marchará sin esperar a ver el resultado, confiando en que no puedan derrotarlo.

Y'shtola dispone de conocimientos suficientes para afirmar que el golem es una criatura imposible de controlar para unos simples piratas, cosa que también sabrá cualquiera versado en conocimientos esotéricos superando una prueba adecuada.

La conspiración de los Sahagin

Si los piratas son eliminados o capturados es posible averiguar más de sus planes, aunque difícilmente se dejarán atrapar con vida o confesarán nada, pues son fanáticamente fieles a su líder. Con todo, si las pruebas se superan con puntuación suficiente o se pulsa el resorte adecuado podrían sacar algo más de ellos.

Entre las posesiones de su líder se encuentra una carta en una extraña escritura, que no es otra que la de los sahin, una tribu de bestias con la que los

Perdiendo el hilo

Es posible que se pierda el hilo de la situación si los personajes no logran salvar a Sevrin, pues los piratas habrán escapado y no obtendrán ni la carta ni la información.

Eso supondrá que el *Victoria* será atacado sin que nadie lo espere y que Percaveloz caerá fulminada.

Si deseas mantener a los personajes en escena puedes hacer que Ahtbyrm, uno de los artesanos que trabajan en el *Victoria*, busque aventureros para ayudarle en una cuestión personal. Se trata de su padre, un pirata sanguinario, que le chantajea para obtener acceso al muelle del *Victoria*.

De este modo podrán descubrir lo que está sucediendo, y si detienen a los piratas y los interrogan descubrir que Percaveloz está siendo atacada. Acudir allí podría no servir de nada, o llegar a tiempo de enfrentarse al ascio que no se tomará a bien que sobrevivieran a su golem, pero no de salvar a los aldeanos.

Saqueadores Serpentininos están en estrecha colaboración para este plan.

La carta indica que el verdadero plan de los sahagin es destruir el futuro navío insignia de la talasocracia, el *Victoria*, que está siendo construido por los armadores de Puertomalta. La carta menciona una acción de distracción, una partida de saqueo en la aldea de Percaveloz. Con ello esperan hacer que el cerco defensivo de los astilleros se debilite, facilitando el ataque real.

Si ningún pirata sobrevive ni se haya la nota entre sus posesiones tan solo Savrin podrá ofrecer alguna pista al respecto, pues durante el tiempo que ha estado ayudándolos y antes de que decidiera salvar a los granjeros, ha oído retazos de sus planes que pueden ayudar a hilar algo de lo que va a pasar. Sabe de la colaboración con los sahagin y que los secuestros son una parte pequeña del plan, habrá oído mencionar el *Victoria*, pero no el ataque sobre Percaveloz.

La carta

Traducir la carta es labor de eruditos o de aquellos versados en los sahagin, de modo que algunos marinos podrían tener los conocimientos suficientes. Por ejemplo, en Limsa Lominsa, Baderon, patrón de la taberna *La Moza Ahogada*, podría traducir rudimentariamente su contenido.

Lo cierto es que la tribu de bestias tiene más interés en el golpe en Percaveloz que en el navío. La carta era un engaño plantado por si los piratas fracasaban en sus abducciones o les traicionaban.

No es completamente falsa, pues los ataques se producirán, pero el mayor número de efectivos serán destinados a Percaveloz, siendo el ataque a la *Victoria* la auténtica distracción. Su principal interés es capturar a los habitantes del pueblo, que quedará arrasado si nadie lo impide.

Cualquiera que les ayude a traducir la carta, si es que necesitan ayuda, indicará lo importante que sería advertir a las autoridades del contenido de la misma, seguramente señalando al Comodoro Reyner Hanstred de las Casacas Amarillas como el adecuado para recibir dicha información.

Reyner y Baderon

Reyner podría dudar de la palabra de los personajes pero no de los aventureros que han detenido los secuestros en Media La Noscea, sobre todo si tienen en su poder una carta de factura obviamente sahagin. El Comodoro no dudará en ofrecer una leve a los aventureros para que estos colaboren en la defensa del *Victoria*.

Si consultaron a Baderon para la traducción este no dudará en señalar que este tipo de ataque no es propio de los sahagin, famosos por asaltar velozmente aldeas y a viajeros, para tomarlos como esclavos, pero no ciudades bien protegidas para hacer precisos ataques terroristas. Sus sospechas no son sobre la veracidad de la carta, le parece claramente auténtica, sino sobre la información, considerando que podría ser una trampa.

El patrón de actuación de los sahagin puede ser conocido por cualquiera que supere una tirada de Erudición.

Si el Comodoro actúa bajo la creencia de que el ataque a Percaveloz es una distracción solo enviará un puñado de hombres, confiando en que la resistencia inesperada les hará desistir, pero lo cierto es que serán rápidamente aniquilados y todo el pueblo será tomado prisionero, dejando tras ellos una ciudad fantasma y un montón de preguntas sin respuesta.

El Victoria

El conocimiento de un futuro ataque podría llevar a alguien a dedicar algo de tiempo a vigilar la construcción del *Victoria*. De ser así podrían percatarse de la presencia de alguien vigilando desde las sombras el navío. Se trata de un pirata de los Saqueadores Serpentininos, aunque sus tatuajes no son visibles a simple vista. De hecho se trata de Ahtzapfyn, que es el padre de uno de los constructores del navío, Ahtbyrm.

Descubrir esto, por supuesto, no es sencillo, aunque si atrapan al hombre o lo describen donde Ahtbyrm pueda escucharlo podrían sospechar algo por su reacción. Ahtbyrm siente auténtico temor de su padre, al que confiaba en no volver a ver nunca, pero ahora teme que quiera aprovecharse de su miedo para utilizarle para acceder al barco y sabotearlo.

Ahtbyrm podría solicitar ayuda a los aventureros, como se indica en la nota "Perdiendo el hilo" en la página anterior.

El asalto a los astilleros

Este ataque, se sucederá incluso si el sabotaje es exitoso, pues este no formaba parte del plan, sino que el propio Ahtzapfyn al reconocer a su hijo pensó que podría demostrar su valía entre los piratas haciendo por su cuenta lo que iba a necesitar de un gran número de efectivos.

Aunque ciertamente la emboscada está bien coordinada, no será lo bastante efectiva para contrarrestar los efectivos que los Casacas Amarillas habrán dispuesto si son informados de la carta. La fuerza combinada de sahagin y piratas no cederá al primer embate, pero no lucharán hasta la muerte, al fin y al cabo el Victoria no es su verdadero objetivo.

La protección de Hydaelyn

A lo largo de este arco argumental la protagonista del videojuego descubre que la propia madre de los cristales, Hydaelyn, ha puesto su protección sobre ella, para disgusto de los ascios, que ven como su poder sobrepasa al de un mortal común, y de los primordiales, que no pueden temprarla con su presencia.

Si deseas otorgar esta condición de elegidos a tus jugadores, esta primera aventura presenta varios momentos oportunos para que los personajes escuchen la voz de la Madre, e incluso tengan una visión de su imponente presencia, un cristal gigantesco, como una imponente torre emanando una luz brillante y cálida, e incluso para que experimenten el Eco, un don que esta otorga a sus elegidos.

El Eco permite atisbar retazos del pasado de algunas personas, de modo que puedes mostrar como Y'shtola lleva tiempo investigando, descubriendo que proviene de Sharlayan, que dispone de un dispositivo mecánico para ver el flujo de aether y que sospechaba de que los piratas colaboran con los sahagin tiempo atrás.

Esa retirada podrá hacer sospechar a los allí presentes, pero será demasiado tarde para salvar Percaveloz de su terrible destino. Con todo, si acuden lo bastante rápido —lo que requeriría tiradas de Montar— podrían alcanzar el lugar para que el ascio les descubra con vida y actúe contra ellos, pero no para salvar a los aldeanos.

La batalla de Percaveloz

Por si la presencia de piratas y sahagin no fuera suficiente amenaza, si sus planes se ven truncados de nuevo por unos aventureros que ya esperaba muertos el Ascio hará acto de presencia en el lugar dispuesto a vengarse.

Mientras da cuenta de los Casacas Amarillos que resten con vida enviará a una criatura del vacío contra los aventureros, mucho más poderosa que el golem que anteriormente enfrentaron.

Se trata de una criatura de aspecto de gargola, blandiendo dos cimitarras más altas que un hombre adulto, de piel terriblemente recia y cuyo aliento emana una ponzoña que puede envenenar cuerpo y alma si no se andan con cuidado.

De nuevo, por tercera vez, Y'shtola anda a la zaga del ascio, siguiendo las fluctuaciones aethericas que su poder deja a su paso, por lo que podría aparecer en Percaveloz siguiendo este rastro a tiempo para colaborar en su posible derrota.

Si es derrotado el cuerpo del ascio se deshara en jirones de aether oscuro, como si nunca hubiera existido, probablemente sorprendiendo y confundiendo a los presentes.

Mejora

Concluir esta aventura, debería ser un **Hito significativo**. Se trata de un primer contacto con un enemigo mayor que les perseguirá a lo largo de todo el arco.

El Ascio

Es importante señalar que matar a un ascio no es tan sencillo como pueda parecerles a los personajes tras esta aventura. Aunque han destruido su encarnación corporal la esencia del ascio se reunirá y dará lugar a un nuevo cuerpo sin el menor problema. Por supuesto, eso no es algo que deban saber aún.

FINTAR Y GOLPEAR

Objetivo
 DETENER EL PLAN DE LOS SAHAGIN
 (Y PUEDE QUE DESCUBRIR LA INFLUENCIA DE LOS ASCIOS EN ÉL)

Amenaza
 LAS DESAPARICIONES CONTINÚAN
 (SI NO ACTUAN LOS PIRATAS HARAN DESAPARECER A MAS GENTE EN LA GRANJA Y ATACARAN PERCAVELOZ)

HABILIDADES

Difícil (Limite PJ+2) **Moderada (Limite PJ+0)** **Moderada (Limite PJ+0)** **Fácil (Limite PJ-2)**

COMBATE **ERUDICIÓN** **EXPLORACIÓN** **INTERACCIÓN**

ESCENA: GRANJA VADO ESTIVAL

Entorno
 UN PUEBLO INQUIETO
 (EL AMBIENTE EN LA REGIÓN ESTÁ ENRARECIDO POR LAS DESAPARICIONES, LA GENTE SE COMPORTA RECELOSA)

Obstáculos
 UN PUEBLO INQUIETO (+2 A INTERACCIÓN)
 (EL AMBIENTE EN LA REGIÓN ESTÁ ENRARECIDO POR LAS DESAPARICIONES, LA GENTE SE COMPORTA RECELOSA)

ESCENA: GRUTA CANTO DEL MAR

Entorno
 RESBALADIZA Y OSCURA
 (UNA GRUTA CERCA DE LA COSTA, BAÑADA POR EL MAR EN LA MAREA ALTA)

Obstáculos
 GOBBUE HERIDO (-2 AL COMBATE)
 (SALVAJE INMUNE A INTERACCIÓN SOCIAL, +2 PARA CREAR MEDO.)

ESCENA: EL DESCENSO

Entorno
 ANGOSTO LABERINTO DE ROCA
 (LOS CAÑONES QUE RECORREN EL DESCENSO SON EXTENSOS Y PELIGROSOS)

Obstáculos
 UN PICARO ESCURRIDIZO (+1 A EXPLORACIÓN)
 (LOS RUMORES APUNTAN A SEVRIN PERO ESTE NO APARECE POR NINGUNA PARTE)

ESCENA: EL GOLEM EN EL CAÑÓN

Entorno
 AL BORDE DEL ACANTILADO
 (UNA EXPLANADA SE ABRE AL VACIO EN EL LUGAR DONDE SE ENCUENTRAN LOS SECUESTRADORES)

Obstáculos
 BANDA DE PRATAS SERPENTINOS (PUEDEN ATACAR TODA UNA ZONA)
 GOLEM DE ROCA (1 CASILLA DE ESTRÉS ADICIONAL PARA ESTA ESCENA)
 (CONSTRUCTO INMUNE A INTERACCIÓN SOCIAL)

ESCENA: LA CONSPIRACIÓN SAHAGIN

Entorno
 LA CIUDAD DE LOS PIRATAS
 (LIMSÁ LOMINSA ES EL LUGAR ADECUADO PARA TRADUCIR LA CARTA E INFORMAR A LAS AUTORIDADES)

Obstáculos
 SOLO EN MANOS DE UN EXPERTO
 (SI NO LOGRAN DESCIFRAR LA CARTA NO PODRÁN ADELANTARSE A LOS SAHAGIN Y SALVAR PERCAVELOZ)

ESCENA: EL VICTORIA

Entorno
 EN LOS HÚMEDOS MUELLES
 (LA DEFENSA SUCEDERÁ EN LAS CALLES ESTRECHAS Y LOS RESBALADIZOS MUELLES DE PUERTOMALTA)

Obstáculos
 EL SABOTEADOR (+2 A COMBATE DURANTE LA NOCHE)
 LOS ASALTANTES (NUMEROSOS. PUEDEN ATACAR A UNA ZONA O ATACAR HASTA A 3 OBJETIVOS A LA VEZ)

ESCENA: LA BATALLA DE PERCAVELOZ

Entorno
 EN CAMPO ABIERTO
 (PERCAVELOZ SOLO DISPONE DE UNA DEBIL CERCA, IMPOSIBLE DE DEFENDER ADECUADAMENTE)

Obstáculos
 LOS SECUESTRADORES (NUMEROSOS. PUEDEN ATACAR A UNA ZONA O ATACAR HASTA A 3 OBJETIVOS A LA VEZ)
 EL ASCIO (BRUJO. ATACA A UNA ZONA DE DISTANCIA) Y LA GARGOLA (+2 A COMBATE. ALENTO PONZOÑOSO. PUEDE IMPONER LA CONDICIÓN DE VENENO A TODA UNA ZONA CREANDO UNA VENTAJA.)

SALUD

1 2 3 4 5 6 7

CONSECUENCIAS

2 Leve 4 Moderada 6 Grave