

GAME DESIGN DOCUMENT



AETHERINA

VIKTORIA
GAMES



**Rafael Esquius Pérez
Joel Romero Botella
Pau Garriga Brotons
Iván Bermúdez Sagra**



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA

Centre de la Imatge i
la Tecnologia Multimèdia

ÍNDICE

- **WORLD BUILDING**

- AETHERINA
- PIEDRAS PRIMIGENIAS
- SIRENAS
- CELESTIALES

- **PERSONAJES**

- MAIN CHARACTER Lyra
- MAIN CHARACTER Kersel
- SECONDARY CHARACTER Pisto
- SECONDARY CHARACTER Rok
- ANTAGONISTA Azrak
- OTROS PERSONAJES

- **HISTORIA**

- POINT CRAWLING SYSTEM

- **ÍTEMES**

- RECURSOS
- ELABORACIÓN DE ÍTEMES
- SISTEMA DE FLUJOS DE RECURSOS

- **SISTEMA DE COMBATE**

- REGLAS
- ANÁLISIS DE ESTADÍSTICAS DE PERSONAJES
- ESTADÍSTICAS DE ENEMIGOS

WORLD BUILDING

AETHERINA

CALENDARIO

En el calendario de Aetherina, cada ciclo (año) consta de 26 meses con 28 días cada uno. El último día del ciclo se celebra el día de la transición, un día que no es parte de ningún mes, es un día para relajarse, festejar el fin del ciclo y dar la bienvenida al nuevo.

En esta historia, este calendario va por el trigésimo quinto conjunto de ciclos. Un conjunto de ciclos es equivalente a haber pasado 24 ciclos.

HISTORIA

Aetherina es la región que conjunta Kortegal y Ygsal. Antiguamente era una sola región, gobernada por la capital en Ygsal, Parks, que juntaba a los Celestiales y Sirenas. Estos convivían en armonía y paz hasta que llegó la ‘Helada Oceánica’.

La Helada fue una gran culpable de la separación de los dos reinos. Cuando empezaron a llegar las grandes corrientes desde Aguas Negras como en cada invierno se protegieron como hacían siempre y empezaron a bajar las temperaturas, el Fess fue de gran ayuda gracias a su capacidad de aislante térmico, pero conforme bajaban dejó de ser útil. Desde Kortegal pidieron a los Celestiales que si les podían devolver el Fess que intercambiaron pero estos no aceptaron. Las sirenas entendieron la decisión ya que pensaban que también necesitaban protegerse de las temperaturas tan bajas que nunca se habían visto en el reino.

Pasó el invierno y las temperaturas siguieron bajando y se empezaron a preocupar cada vez más. Se pidió ayuda a los Celestiales y no solo con rechazarla también prohibieron a los habitantes de Ygsal tener contacto con el mar, lo que provocó que nadie pudiera ayudar a las Sirenas. Empezaron a morir criaturas de ganadería, pescados y los cultivos se iban acabando, hasta que también los habitantes de Kortegal empezaron a caer.

Los Tretckalls decidieron intentar ayudar a las sirenas y llevarlas a Cress, que aunque también notaban el frío helado, podían mantenerse más protegidos gracias a la localidad de su comunidad con las piedras volcánicas que les daban algo de calor y bajaban las temperaturas.

Cuando la ‘Helada Oceánica’ pasó, las sirenas se enteraron que en Ygsal no hubo nada que los hiciera pasar el frío que se vivió en Kortegal y que solo fue cosa del

mar. En ese momento se sintieron engañados y llegaron a culpar a los Celestiales de haber provocado la helada con sus poderes.

TERRENO

Aetherina es un mundo totalmente cubierto por agua donde la raza de las sirenas existe y vive. En la superficie, islas flotantes que se mantienen en el aire gracias a la magia de las piedras de viento y piedra primigenias. En estas islas viven los celestiales, una raza de ángeles que se dedica sobre todo a la ganadería y a la agricultura. A esta zona se la conoce como Ygsal.

KORTEGAL

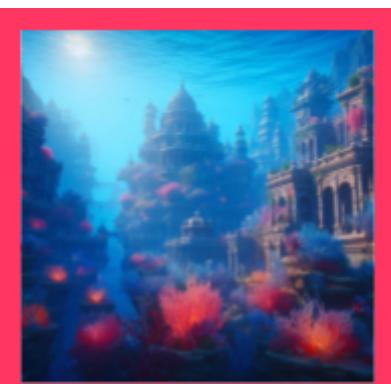
Es el reino bajo el mar reinado por las sirenas donde tienen a Valea como reina de éste. Se caracteriza por el coral que está por todos los edificios decorandolos y la iluminación por flores Larys.

En el centro está el palacio donde vive la realeza y se decide todo lo que involucra el futuro y presente de

Kortegal, es el edificio más alto y se usa de guía para saber en qué lugar te encuentras dentro del reino ya que se puede ver desde cualquier lugar.



CASA DE LYRA



KORTEGAL

En las afueras de Kortegal se encuentran los cultivos de algas y las criaturas de ganadería en pequeñas casas donde viven las sirenas agricultoras. Entre ellas se encuentra la casa de Lyra, la única con cultivos de Fess.

CRESC

Se encuentra apartado de Kortegal pero sigue perteneciendo al reino, dentro de una cueva de piedras volcánicas que le dan calor a la zona. Cresc es la comunidad donde viven los Tretckalls, que siempre se han llevado bien con las sirenas.

La comunidad habita en casas pequeñas dentro de la cueva que hace que estén protegidos de los peligros y que sea mas difíciles de ver para alguna criatura salvaje.

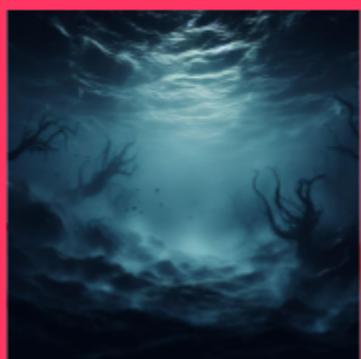


CRESC

AGUAS NEGRAS

Es la zona que rodea Kortegal y está prohibido el paso a esa zona ya que se encuentra con salvajes y peligrosas criaturas que podrían causar un desastre en

Kortegal. Es una zona de oscuridad y que siempre que han mandado a sirenas para explorar la zona nunca han vuelto. Se le teme por eso y por las criaturas que alguna vez se han acercado a las casas del reino y han causado algún problema, pero actualmente hay más seguridad y la guardia real vigila la frontera.

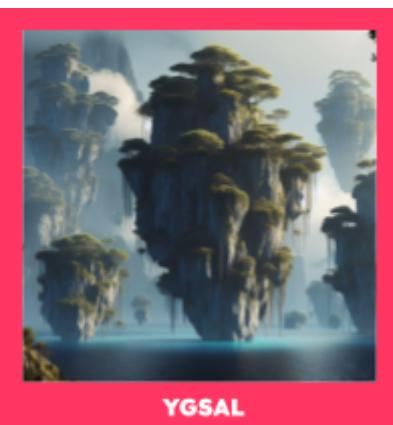


AGUAS NEGRAS

Si no fuera por la flor Larys que ilumina Kortegal, Aguas Negras se acabaría expandiendo y acabando con la vida en el reino.

YGSAL

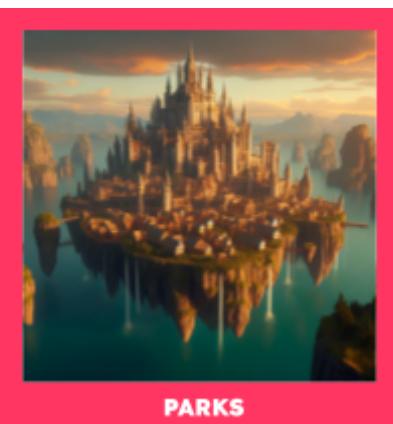
Son las islas celestiales donde hay un sinfín de piedras primigenias y, dependiendo de la cantidad que haya de cada tipo, las islas pueden ser diferentes; por ejemplo, una isla con muchas piedras de fuego presentará un clima cálido o desértico; si tiene muchas piedras de fuego y agua, será un clima tropical; si tiene muchas piedras de hielo, será un clima helado, etc. Gracias a este ecosistema tan variado, una isla puede ser totalmente diferente a otra y, por tanto, las especies de animales y vegetación que habrá también lo serán.



YGSAL

PARKS

En el centro de Ygsal, una enorme ciudad estilo medieval se alza encima de una de las más grandes y curiosas islas flotantes. Esta ciudad, llamada Parks, es el centro de todo comercio y actividades de todas las islas exploradas, la capital de Ygsal. Esta zona de islas exploradas se denomina la “Zona Segura”.



PARKS

Parks contiene una cantidad equilibrada de piedras de fuego y agua lo que la hace la isla con mejor clima. Su clima tropical hace que nunca haga ni mucho calor ni mucho frío por lo que también provoca que sea donde más celestiales habiten y pasen el día ya sea trabajando o descansando.

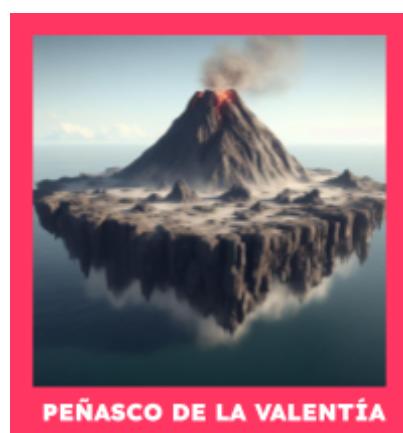
ROCAS HELADAS

Rocas Heladas es la zona más fría de todo Ygsal. Está compuesta por la mayoría de islas nevadas y está ubicada en la parte oeste de Ygsal. Es el hogar de muchos granjeros experimentados y proporciona las mejores condiciones para cultivar Larys.



EL PEÑASCO DE LA VALENTÍA

Es la zona menos habitada de Ygsal debido a sus altas temperaturas. En el centro de ella hay un volcán de unos 1.500 m de alto pero que no preocupa a nadie de Aetherina ya que solo entra en erupción cada tiempo en la historia y todo el mundo tiene controlado cada cuando sucede.

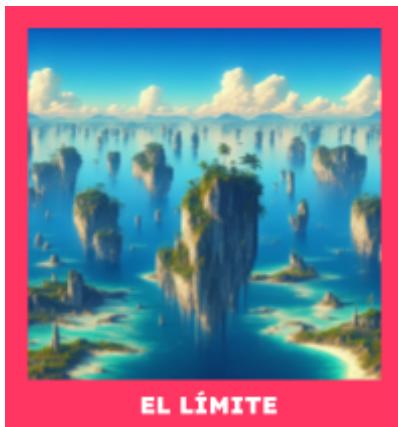


Cada 5 ciclos, en El peñasco de la Valentía, entra en erupción el volcán que, cuando se tranquiliza, abre un pasadizo que conecta la superficie con las zonas llameantes, una zona llena de lava, piedra candente y monstruos voraces que intentan subir a la superficie a través del pasadizo.

Es también donde Azrak habita, dentro del volcán con todos sus súbditos y se dice que está preparando el más grande ejército jamás visto en Aetherina para cuando llegue el momento de la erupción salir a conquistar todo el mundo.

EL LÍMITE

La zona de las islas que están fuera de este perímetro, las islas inexploradas o peligrosas, se la conoce como El Límite. En este límite es donde los exploradores empiezan su misión de explorar islas, son las islas que forman el límite entre las islas exploradas y las inexploradas o demasiado peligrosas.



PIEDRAS PRIMIGENIAS

En el vasto y misterioso mundo de Aetherina, las piedras primigenias se conocen como las responsables de dotar de vida y poder a las islas flotantes. Estas piedras, imbuidas con la esencia primordial del universo, son fuentes de energía elemental que definen la magia y la vida en estas tierras celestiales.

ORÍGENES Y CARACTERÍSTICAS

Las piedras primigenias se forman durante eventos cósmicos raros, fusionando la esencia de los elementos fundamentales: fuego, agua, tierra, planta, hielo, animalia y aire. Aunque es raro, también existen piedras de oscuridad y piedras de luz. Estas gemas poseen colores y propiedades únicas según su composición elemental. Desde las resplandecientes piedras de fuego hasta las frías y pulidas piedras de hielo, cada una lleva consigo la fuerza de su elemento primordial.

USOS MÁGICOS

SOSTENIMIENTO DE LAS ISLAS FLOTANTES

Las piedras primigenias son el cimiento mágico que sostiene las islas flotantes en el aire. Su energía mantiene el equilibrio y la estabilidad, permitiendo que estas masas de tierra permanezcan suspendidas en los cielos de Ygsal.

CLIMAS Y ECOSISTEMAS

La cantidad y combinación de piedras de diferentes elementos en una isla determina su clima y ecosistema. Islas ricas en piedras de fuego pueden tener climas cálidos y desérticos, mientras que la presencia de piedras de agua puede dar lugar a selvas tropicales y lagos.

MAGIA ELEMENTAL

Los habitantes de Ygsal utilizan fragmentos de piedras primigenias para canalizar magia elemental. Los hechiceros y magos las emplean en conjuros y encantamientos, aprovechando la esencia elemental para crear efectos mágicos muy variados.

CRECIMIENTO DE FLORA MÁGICA

En tierras cultivadas con piedras primigenias, la flora mágica florece con colores vibrantes y propiedades únicas. Estas plantas, imbuidas con la esencia de las piedras, a menudo tienen propiedades curativas o místicas.

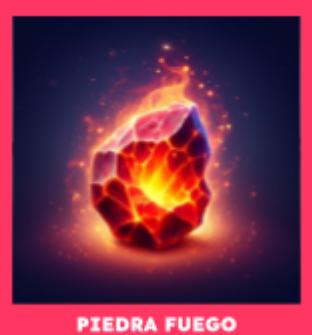
CONSTRUCCIÓN DE ARTEFACTOS

Los artesanos celestiales utilizan piedras primigenias en la creación de artefactos mágicos. Desde herramientas encantadas hasta armaduras que resisten los elementos, estas gemas son esenciales para infundir objetos con poderes extraordinarios.

RITUALES Y CELEBRACIONES

Los habitantes de Ygsal honran las piedras primigenias en rituales y festivales. En el día de la transición, la última jornada del ciclo en el calendario celestial, se realizan ceremonias en las que se agradece a las piedras por su contribución a la vida y la magia en el mundo flotante.

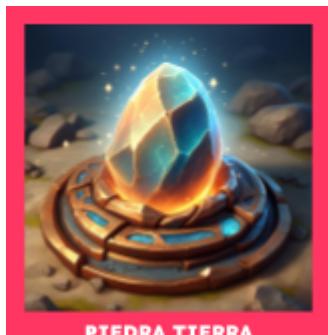
En resumen, las piedras primigenias son las joyas mágicas que definen la existencia en Ygsal, desde el equilibrio de las islas hasta la chispa de la magia que impulsa a sus habitantes a explorar los secretos ocultos en los cielos flotantes.



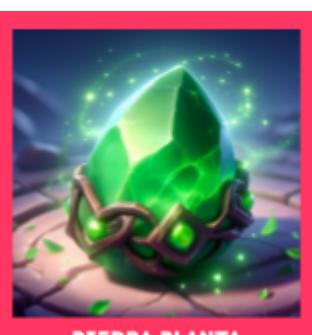
PIEDRA FUEGO



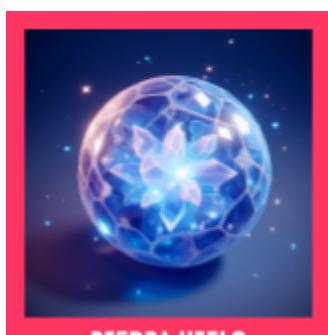
PIEDRA AGUA



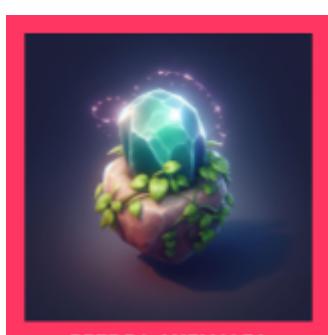
PIEDRA TIERRA



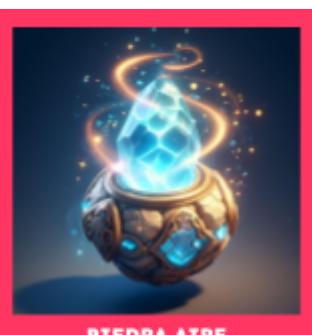
PIEDRA PLANTA



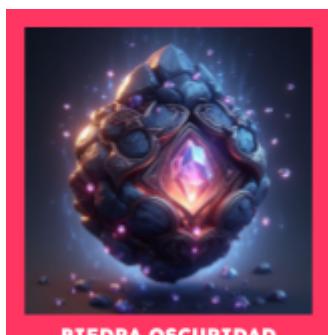
PIEDRA HIELO



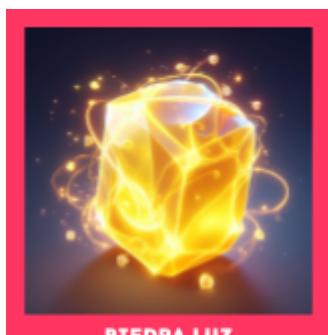
PIEDRA ANIMALIA



PIEDRA AIRE



PIEDRA OSCURIDAD



PIEDRA LUZ

SIRENAS

DESCRIPCIÓN

Bajo el agua de Aetherina viven en el reino de Kortegal las sirenas, una raza que convive en armonía dedicándose a diferentes trabajos, aunque un 42% lo hace en la agricultura, siendo este trabajo el más común. Otro trabajo común es la guardia real, un puesto importante, ya que hay que proteger Kortegal de lo desconocido de Aguas Negras, las aguas salvajes que lo rodean.

Son unas criaturas algo egocéntricas y aunque entre ellas se pueden llevar bien celestiales, pueden llegar a ser muy excluyentes y desear todo el mal. La arrogancia les hace pensar que ellos son la especie dominante y no aceptan ninguna otra raza en Kortegal.



EMBLEMA SIRENAS

ASPECTO FÍSICO

Las sirenas suelen ser bellas criaturas, con cabellos largos, tanto en hombres como en mujeres. Se caracterizan por su larga y hábil cola, cubierta de escamas de colores vivos, que utilizan para moverse por el agua a gran velocidad. Suelen tener los ojos azules y las orejas de una forma de aleta para captar mejor los ruidos debajo del agua.

La bonita voz que tienen les permite cantar de forma angelical, por lo que entrar al reino de Kortegal puede ser un musical constante, ya que se pasan el día cantando mostrando su alegría.

HISTORIA

Antiguamente, cuando Ygsal y Kortegal vivían en armonía siendo un solo reino, se permitía a los Celestiales entrar a Kortegal, pero después de la 'Helada Oceánica', la cual desde el reino acuático se culpó a Ygsal de haberla provocado, ya no se permitió la entrada de la gente de Ygsal y separaron el mar del cielo. Debido a esto se decidió llamar La Superficie a Ygsal para no darle más importancia que a Kortegal.

Siendo ya un reino independiente, con la Reina Valea al mando, han tenido que tener un mínimo contacto con Ygsal debido a que necesitan las flores Larys, ya que es la única forma de iluminación del reino y desde La Superficie también necesitaban el Fess para Rocas Heladas por las bajas temperaturas.

ESTILO DE VIDA

AGRICULTURA Y GANADERÍA

En el reino de Kortegal, las sirenas son increíbles a la hora de cultivar debajo del mar. Los cultivos que más abundan en el reino son de algas comestibles que se usan para todo tipo de recetas que comen las sirenas para alimentarse. El Fess es el cultivo más importante, lo cultiva Lyra y sirve de aislante térmico y para alimentar animales de La Superficie y aunque no parezca tan útil bajo el mar, excepto cuando llega el invierno, sí que tiene importancia debido a lo que reciben al intercambiarlo con los habitantes de Rocas Heladas.

La ganadería en Kortegal no es algo tan habitual, ya que gran parte de la alimentación es vegetal y pocas veces se alimentan de comida animal. Igualmente, hay pocas granjas de peces y pequeños crustáceos que se usan más en la realeza y gente de altos rangos.

GUARDIA REAL

Formar parte de la guardia real es el honor del reino, proteger a los habitantes de los peligros es algo que todos sueñan desde pequeños.

Es el cargo más importante, ya que en lo que más se focaliza es en vigilar las fronteras de Aguas Negras montados en hipocampo, donde se encuentran peligrosas criaturas salvajes que al más mínimo despiste de los guardias se dice que podría hacer desaparecer el Kortegal en 20 min. Por ello se forman duras y largas pruebas para poder entrar a ella, que aún con miles de sirenas que quieren unirse cada ciclo pocas pueden superarlas y tienen la fortuna de entrar a la guardia real.

Aunque antiguamente solo los hombres eran permitidos en ella, tras la separación con Ygsal y su duro gobierno, se decidió quitar esa norma y actualmente un 60% está compuesto de sirenas hombres y el 40% de sirenas mujeres.

SOCIEDAD Y ESTRUCTURA

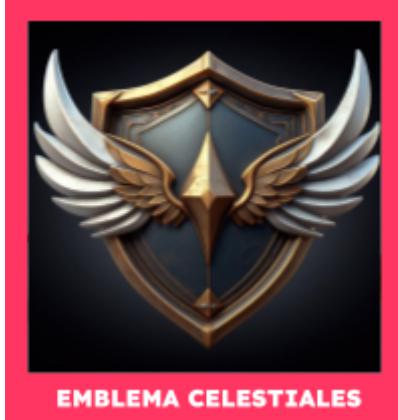
Kortegal está dirigido por la reina Valea, pero aun así prácticamente todo se decide por todo el pueblo, haciendo mensualmente una reunión con representantes de cada comunidad, incluyendo a los Tretckalls.

En Kortegal se le tiene un respeto a Valea, ya que aún siendo la reina es como una habitante más, se pasea por el reino y habla con todo el mundo para ayudar al que lo necesite. Debido a esto nadie le lleva la contraria nunca, ya que siempre hace lo que el reino quiere y aunque entienden que está en ese puesto sin ser elegida, creen en que ella tiene sangre de reyes y es la elegida por Aquanis, el rey del mar en la religión sirena.

CELESTIALES

DESCRIPCIÓN

En el vasto y mágico mundo de Aetherina, los Celestiales son una raza única y extraordinaria que habita las islas flotantes suspendidas en los cielos. Estos seres angélicos desempeñan un papel vital en la armonía de su entorno, dedicándose a la ganadería, agricultura y el estudio de las piedras primigenias que sostienen su hogar.



EMBLEMA CELESTIALES

ASPECTO FÍSICO

Los Celestiales son criaturas angélicas con forma humanoide. Sus alas resplandecen con colores que reflejan los elementos mágicos presentes en las piedras primigenias. Su estatura es generalmente más alta que la de otras razas de Aetherina, y sus ojos suelen tener tonalidades vibrantes que reflejan su conexión con la magia.

HISTORIA

Antes de la separación con Kortegal, los Celestiales eran bienvenidos al reino marino pero cuando ocurrió la 'Helada Oceánica', desde los altos cargos de Ygsal se prohibió la salida de los habitantes hacia Kortegal haciendo así que las Sirenas no recibieron ninguna ayuda por parte de ellos.

Desde ese momento, las Sirenas decidieron no tener contacto con ellos. Debido a sus necesidades tuvieron que llegar a un acuerdo donde el Fess y las flores Larys eran intercambiadas. Para ello pocos Celestiales se encargaron del cambio de Larys y debido a que es una flor que se encuentra solo en Rocas Heladas solo se permite el acercamiento de los Celestiales de esa zona con Sirenas y se exige el contacto y palabras mínimas.

Actualmente, para evitar que Celestiales se acerquen a Kortegal, se cuenta a los habitantes de Ygsal que si algún Celestial cae en aguas será torturado por las Sirenas y nunca tendrá un regreso a las islas flotantes de Ygsal. Algunos Celestiales que han sufrido una caída, como por ejemplo Kersel, han vuelto pero aunque no han contado mucho tampoco muestran haberlo pasado bien bajo el mar.

ESTILO DE VIDA

AGRICULTURA Y GANADERÍA CELESTIAL

Los Celestiales son conocidos por su habilidad para cultivar en cualquier tipo de tierras en las islas flotantes. Su destreza en la agricultura celestial va de la mano con el cuidado de criaturas mágicas que proporcionan recursos esenciales para la vida en Ygsal.

MAGIA ELEMENTAL

La conexión de los Celestiales con las piedras primigenias hacen posible utilizar magia de diferentes elementos según su afinidad con ellas. Gracias a esta magia, pueden controlar cada elemento y las cosas que tienen relación con ellos.

USO DE PIEDRAS PRIMIGENIAS

Cuando cumplen 4 ciclos, los celestiales pasan por un ritual en el cual se les da una piedra primigenia neutra que les ayuda a que les crezcan las alas. Gracias a esto, consiguen volar y aumentar su conexión con la magia. Entre los 12 y los 14 ciclos manifiestan su primer signo de conexión con un elemento en específico, el cual será el color y tipo de su magia por el resto de su vida.

SOCIEDAD Y ESTRUCTURA

CONSEJO CELESTIAL

El alto cargo celestial, también conocido como el Consejo, es un grupo que reúne a las personas más sabias de cada región para tomar decisiones importantes.

Estos debaten todo tipo de temas, pero sobre todo deciden qué se hace y qué no. Siempre se vota y si hay algún consejero que no está a favor con alguna propuesta, se abre un debate celestial en el que se proponen las ideas y no se cierra hasta que todos estén de acuerdo. Aunque parezca raro, los celestiales son muy anchos de miras y siempre están abiertos a nuevas ideas, así que no es difícil que se pongan de acuerdo en algo.

GUARDIA CELESTIAL

La guardia celestial es el gremio que se encarga de proteger a los Celestiales, son los protectores de las tierras de Ygsal y los guerreros del pueblo. Estos se dividen según su región y tipo de magia.

CREADORES

Los creadores son los encargados de, como bien dice su nombre, crear cosas. Normalmente son celestiales de media y baja cuna y se dividen según su campo de trabajo:

- **Constructores:** Celestiales que construyen todo tipo de edificios y estructuras, ya sean casas, carreteras, fuentes o palacios. Solo construyen lo que el consejo les permite.
- **Artesanos:** Proporcionan obras creadas con cerámica, desde platos a jarras, ladrillos incluso las placas de los techos.
- **Peleteros:** Crean todo tipo de ropa con las pieles, la lana y otros recursos primarios.
- **Herreros:** Son los que se encargan de fundir el metal y transformarlo en diferentes cosas, a veces trabajan con los constructores para reforzar las estructuras que se crean.

LIMPIADORES

Los limpiadores son los encargados de mantener limpia la ciudad de Parks y las islas de alrededor. Todo el gremio consiste en magos de agua y planta, los de agua limpian las calles y todo lo que necesite un buen baño, y los de planta se encargan de regenerar los suelos, y limpiar impurezas gracias a las plantas.

GRANJEROS

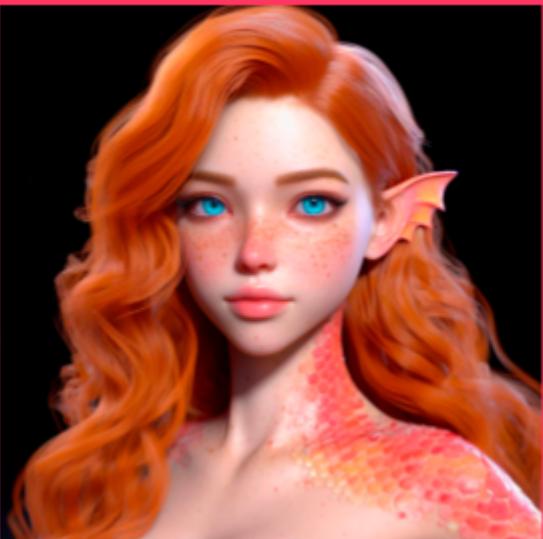
Los Granjeros son las personas encargadas de la agricultura y la ramadería. Son los que provisionan a todos los celestiales de frutas, verduras y todo tipo de plantas, tanto comestibles como no.

EXPLORADORES

Los exploradores son un gremio que se basa, como bien su nombre indica, en explorar islas y sus misterios, aunque no exploran muy lejos, siempre hay alguna que otra isla que se descubre dentro de la zona segura de Ygsal.

PERSONAJES

MAIN CHARACTER Lyra



LYRA FYATHEL

📍 Kortegal

DESCRIPCIÓN

Lyra Fyathel, reconocida agricultora de Kortegal de 25 ciclos. Es una sirena de piel clara, pelirroja de pelo largo, ojos azules, con pecas en las mejillas, tiene unas escamas de color coral y mide 1.75 m de altura.

Vive en una pequeña casa hecha de coral a las afueras del reino de Kortegal con sus cultivos. Con ella convive Pisto, un Tretckall amigo suyo que desde pequeña conoce.

Cultiva Fess y es la encargada de llevarlo a Rocas Heladas, donde lo intercambia con Kersel, un gran amigo suyo. Ella es la única y última con

cultivo de Fess en Kortegal, ya que después de la ‘Helada Oceánica’ solo quedó su plantación familiar.

HISTORIA

Cuando nació Lyra, su familia fue víctima de la ‘Helada Oceánica’. La plantación de Fess, aun teniendo capacidad de aislante térmico, no aguantó las bajas temperaturas, puesto que se trató de la temperatura más baja registrada hasta la época, -71 °C. El Fess suele llegar a aguantar hasta los 55 °C. En esos tiempos, muchos habitantes de Kortegal no pudieron aguantar las bajas temperaturas, entre ellos la familia de Lyra.

Ella fue rescatada por los Tretckalls que intentaron llevar a todas las sirenas del reino a su colonia, Cresc, para que pudieran coger calor gracias a sus cuevas calientes de piedra volcánica. Lyra fue cuidada hasta la mayoría de edad por la familia de Pisto, el cual se acabaría yendo a vivir con ella a las afueras de Kortegal.

En el momento que tuvo esa libertad de poder ir a vivir sola, su familia de acogida, los Tretckalls, le contaron que pudieron salvar algo de Fess de su familia y le dijeron la localidad de la casa familiar donde lo cultivaban y donde a partir de ahora ella viviría con Pisto.

Más adelante le llegó un mensaje del congreso de Kortegal que le comunicaban que antiguamente el Fess era intercambiado con los celestiales de, por la llamada por las sirenas, La Superficie (Ygsal). Le pedían que se le pagaría bien si aceptara volver a intercambiar su Fess, ya que por él le daban de La Superficie flores Larys, la única forma de iluminación en Kortegal.

Ella era consciente de la relación agridulce entre los celestiales y las sirenas, pero aún así aceptó y gracias a ello conoció a Kersel, el encargado de cultivar e intercambiar las flores Larys. Con el tiempo de intercambio se hicieron íntimos amigos, aunque esconden esa relación tan buena a los habitantes de sus respectivas regiones porque podría generar algún conflicto.

RASGOS PERSONALES

Lyra es feliz con su cultivo de Fess y su compañero Pisto, pero a veces le gustaría salir de su rutina e investigar más allá de su región, pero no es permitido ir a Aguas Negras, ya que hay mucha vida salvaje y peligrosa y rodea toda la región de Kortegal.

A veces tiene conversaciones con Kersel donde se cuentan como son sus mundos. A ella le fascina toda la fauna y flora que él le explica qué hay en Ygsal y desearía poder ir a La Superficie a ver con sus propios ojos todo lo que Kersel le cuenta.

El único miedo de Lyra es quedarse sin plantación de Fess, ya que causaría una gran crisis en su región. Algunas veces ha tenido que avisar a la guardia real, pues se habían acercado varios Yevus a intentar llevarse los cultivos.

Lyra es una chica tímida, pero muy segura de ella misma y algo traviesa, siempre le gusta hacerle bromas a Pisto. Le gusta cuidar sus cosas, pero es algo desordenada. También le gusta siempre tener buen ambiente con quien se relaciona, aunque al vivir a las afueras del reino e ir pocas veces al centro no se relaciona tanto.

Siempre que se propone algo intenta conseguirlo, pero tampoco se siente mal si no lo consigue porque sabe que a veces hay cosas que no son posibles, pero aún así, su sueño, algo imposible como que una sirena pueda subir a La Superficie cree que lo va a conseguir y es capaz de todo para llegar a ello y descubrir el mundo desconocido que le rodea.

STATS

Lyra es una guerrera marina extraordinaria que se desplaza con una gracia única y una destreza impecable a través de los océanos de Kortegal. Sus escamas poseen un encantador tono coralino que le permite camuflarse entre la vegetación de coral, volviéndolo prácticamente invisible para emboscar a sus enemigos con ataques silenciosos y certeros.

Su arma principal es la lanza marina, una herramienta letal que emplea con maestría para mantener distancia y derrotar a sus adversarios con precisión mortal. Esta lanza, diseñada para ataques rápidos y certeros, confiere a Lyra una ventaja estratégica en el combate cuerpo a cuerpo.

Sin embargo, sus habilidades van más allá de su habilidad con la lanza. Lyra posee una voz melódica que emana un encanto mágico capaz de desorientar y dejar encantados a sus oponentes. Esta facultad les impide moverse durante un tiempo, dejándolos vulnerables para ser atacados con eficacia.

Además de su destreza vocal, Lyra puede llevar un tridente como arma alternativa. Este tridente no solo le otorga un alcance extendido en sus ataques, sino que también le permite lanzar energía mágica devastadora que puede aniquilar a los enemigos a distancia.

Sus habilidades no se limitan solo a su destreza en combate; la agilidad es una de sus principales fortalezas. Lyra se mueve con una velocidad sobresaliente por el mar, lo que la convierte en un objetivo escurridizo y difícil de alcanzar.

A pesar de sus habilidades, Lyra tiene limitaciones. Su dominio está más inclinado hacia el combate cuerpo a cuerpo y los ataques a distancia, lo que la hace relativamente menos hábil en el uso de habilidades mágicas en comparación con otros personajes. Además, su efectividad puede disminuir significativamente fuera del entorno acuático, ya que su destreza se ve limitada sin el soporte del agua.

En resumen, Lyra es una guerrera marina ágil y letal con una combinación única de habilidades: desde la capacidad de camuflarse entre la vegetación coralina hasta el uso experto de armas como la lanza marina y el tridente, pasando por su encantadora voz capaz de dejar a sus enemigos indefensos. Su destreza en el combate y su astucia la convierten en una amenaza formidable en los océanos de Kortegal.

MAIN CHARACTER Kersel



KERSEL GLARD

📍 Rocas Heladas, Ygsal

DESCRIPCIÓN

Kersel Glard, un Celestial hombre de 22 ciclos, se destaca en Rocas Heladas, la zona norte de Ygsal. Con una altura imponente de 2 metros. Su cabello largo y plateado, cuidadosamente trenzado por su mejor amiga Lyra, le otorga un aspecto distintivo. Sus ojos verdes brillan con curiosidad y determinación y sus alas negras reflejan el frío que yace en su interior.

Su atuendo refleja la sencillez del agricultor celestial: Un abrigo negro hecho con Fess que proporciona resistencia al frío, una trenza en su cabello y, alrededor de su cuello, un colgante especial con un clúster de piedras de viento primigénias, símbolo de su conexión con la magia. Siempre lleva consigo una bolsa de recursos en la cintura, lista para enfrentar cualquier desafío que se presente en sus aventuras.

HISTORIA

La vida de Kersel ha estado marcada por la misteriosa desaparición de sus padres cuando era joven. Criado solo por su abuelo en Rocas Heladas, se aventura constantemente a otras islas en un intento infructuoso de encontrar respuestas sobre el paradero de sus seres queridos. Su deseo de descubrimiento lo llevó a desarrollar habilidades mágicas, específicamente el Hel, la magia de hielo.

La pasión de Kersel por la agricultura celestial le brindó habilidades excepcionales, permitiéndole cultivar las tierras de Larys por sí mismo después de la muerte de su abuelo. Su tiempo libre lo dedicaba a explorar Parks, la isla central, donde se nutría de historias de los Exploradores de Cáñamo, despertando en él el anhelo de convertirse en un explorador.

Fue durante una de sus exploraciones en Parks que Kersel conoció a Rok, un intrépido aventurero de alta cuna con una pasión similar por descubrir los secretos de las islas flotantes. Rok, con su vasta experiencia en travesías largas y peligrosas, compartió sus conocimientos con Kersel, despertando en él un anhelo aún mayor de convertirse en un explorador audaz.

Junto a Rok, Kersel emprendió travesías por Rocas Cándentes, la zona de islas desérticas al noreste de Parks. En estas áridas tierras flotantes, enfrentaron desafíos únicos, desde criaturas mágicas adaptadas al clima cálido hasta antiguas ruinas que escondían secretos olvidados por el tiempo.

A medida que avanzaban, la amistad entre Kersel y Rok se fortalecía, convirtiéndose en una asociación inseparable en busca de nuevas fronteras y descubrimientos. Juntos, compartían la emoción de enfrentarse a lo desconocido y la determinación de desentrañar los misterios que envolvían las distintas islas que exploraban.

En estas aventuras, Kersel no sólo expandió su conocimiento sobre las diversas regiones de Ygsal, sino que también perfeccionó sus habilidades mágicas, enfrentándose a desafíos que iban más allá de las tierras heladas de su hogar. La travesía con Rok no solo se convirtió en una búsqueda de conocimiento, sino también en una exploración de amistad y autodescubrimiento para Kersel Glard.

La relación comercial con Lyra, basada en el intercambio de Larys y Fess, refleja la colaboración única entre las dos especies. Aunque su amistad es fuerte, un temor arraigado a las sirenas persiste en Kersel. Este temor es debido a un incidente de la infancia en el que cayó en territorio de sirenas y fue abusado y maltratado por la gente del mar: las sirenas.

RASGOS PERSONALES

Admirador de sus antepasados guerreros, Kersel aspira a ser un explorador y descubrir nuevas islas y especies. Su mayor miedo, las sirenas, contrasta con su amistad con Lyra, quien también comercia con él.

Aunque su deseo sea encontrar información sobre sus padres, también tiene que tener en cuenta todas sus relaciones y protegerlas debidamente para que un día no desaparezcan como ellos.

Sus habilidades agrícolas, combinadas con sus experiencias exploratorias, le brindan conocimientos únicos sobre la flora y orientación precisa en las islas. Además, su habilidad para crear alas de hielo con su magia y su colgante especial resaltan su conexión con el entorno mágico que lo rodea.

STATS

Kersel es un celestial majestuoso que encuentra su hogar en las asombrosas islas flotantes de un reino nevado. Su presencia se distingue por sus magníficas alas, las cuales despliega con gracia y poder mientras se desplaza por los cielos de su reino celestial. Su apariencia resplandece con una luminiscencia que irradia tranquilidad y nobleza.

El arma característica de Kersel es una espada, una hoja resplandeciente forjada con materiales celestiales que emana una energía divina. Esta espada es hábilmente manejada por Kersel, quien la utiliza con precisión y maestría en combate, ejecutando movimientos fluidos y potentes para derrotar a sus oponentes.

Además de su espada, Kersel porta un escudo imponente. Este escudo, tallado con símbolos ancestrales y reforzado con encantamientos protectores, no solo ofrece defensa contra los ataques enemigos, sino que también puede canalizar y reflejar energías mágicas hostiles.

La habilidad de vuelo de Kersel, gracias a sus majestuosas alas, le confiere una ventaja estratégica en el campo de batalla. Puede maniobrar con agilidad en los cielos, sorprendiendo a sus enemigos desde lo alto o evitando ataques terrestres.

Aunque su habilidad de vuelo es una fortaleza, Kersel puede ser más vulnerable en combate cuerpo a cuerpo, ya que su enfoque principal es el uso hábil de su espada y su escudo. Su destreza en el manejo de la magia es limitada en comparación con otros seres celestiales, ya que su enfoque está más inclinado hacia el combate físico.

SECONDARY CHARACTER Pisto



PISTO

📍 Cresc, Kortegal

DESCRIPCIÓN

Pisto es de la raza Tretckall. Es una criatura de 1.2 m de altura, de color anaranjado, con seis pequeñas patas que le permiten escalar algunas rocas, dos fuertes pinzas con las que puede romper cualquier concha y piedra, dos cuernos grandes y otros dos pequeños a los lados que le permiten defenderse de depredadores.

Vive en Cresc, la comunidad de los Tretckall, pero también suele estar viviendo en casa de Lyra con ella en Kortegal. Pisto ayuda a su compañera con los cultivos y también la acompaña cuando tiene que ir a intercambiarlo con Kersel.

HISTORIA

Nació en Cresc, poco antes de que su familia rescatara a Lyra de la 'Helada Oceánica', lo que hizo que desde pequeños se criaran juntos. Lyra para él fue como su hermana, ya que siempre compartían todo y pasaban el tiempo juntos jugando.

Lyra y él se hicieron mayores de edad en el mismo ciclo, lo que hizo que cuando Lyra se mudó a su casa familiar con los cultivos, Pisto pidió a su familia poder irse con ella. Aunque los Tretckalls siempre han vivido juntos, le permitieron ir con ella siempre que siguiera yendo a ver a su familia, cosa que él aceptó sin problema.

Desde ese día ayuda a Lyra con los cultivos de Fess y se encarga de almacenar las flores Larys para luego llevarlas al congreso de Kortegal y recibir la paga por el intercambio.

RASGOS PERSONALES

Pisto es un Tretckall algo miedoso, no le gusta mucho la aventura y siempre que acompaña a Lyra a hacer el intercambio se asusta al mínimo ruido que escucha.

Siempre está controlando a Lyra y sus travesuras y a veces, aunque le encanta jugar con ella, le tiene que parar para que no se ponga en peligro. Le gusta tenerlo siempre todo controlado y tiene siempre que ayudar a Lyra con su desorden.

Su mayor miedo son los Yevus, ya que a los Tretckalls desde pequeños se les cuenta que se los pueden llegar a comer para asustar a los niños y que no quieran acercarse a Aguas Negras. Tampoco se lleva bien con los Celestiales, puesto que en todo el reino de Kortegal se habla mal de ellos y aunque con Kersel hace una excepción, sigue desconfiando un poco de él aún conociéndolo de hace tiempo.

Se preocupa de proteger a Lyra siempre y no quiere que le pase nunca nada. Si la vida de ella peligra, seguramente haría lo que fuera por ayudarla y sacarla del peligro.

STATS

Pisto aprovecha su agilidad para esquivar siempre los ataques de los enemigos. Éste usa sus grandes y fuertes pinzas a la hora de golpear pero no suele darle tanto uso ya que se focaliza en marear al enemigo con sus movimientos y su pequeño tamaño para una vez desorientado dar un golpe definitivo. No utiliza ninguna arma ya que con sus pinzas no le es posible sujetarlas excepto las aletas de Pufflur pero prefiere usar sus propias pinzas.

Aunque se mueva rápidamente, a la hora de correr largas distancias no tiene tanta velocidad por culpa de sus pequeñas patas. Su fuerte y duro cuerpo la de una gran defensa que le protege de las piedras que le puedan caer o de algunas armas o ataques de enemigos. Se puede meter dentro de ella y de esta manera parecer una roca con lo que se puede camuflar también.

SECONDARY CHARACTER Rok



ROK SERGAL

📍 Parks, Ygsal

DESCRIPCIÓN

Rok Sergal es un Celestial hombre de 25 ciclos, de pelo corto y rubio, de ojos escarlata. Se destaca en Parks, la capital y centro de Ygsal.

Con una altura de 1.80 metros, se considera un enano dentro de los celestiales, lo cual le ha ocasionado algunos problemas al relacionarse.

Suele vestir de blanco y normalmente lleva su espada en la cintura. Su magia es de fuego y puede imbuir su espada en él para ayudarle en combate.

HISTORIA

Vive en una mansión al norte de Parks con su padre, su madre, y sus 5 hermanos y hermanas. Fué el tercero en nacer y, ya que no podría convertirse en la cabeza de familia porque no nació el primero, se centró en explorar y entrenar la espada.

Rok nació en la alta cuna, pero siempre creyó que ese mundo no estaba hecho para él. Desde pequeño visitaba a los exploradores de Cáñamo, igual que Kersel, y fue ahí donde lo conoció. Desde entonces Rok ayuda a Kersel a veces en sus campos de cultivo, básicamente para hacer que Kersel acabe rápido y puedan salir antes de aventuras.

Desde pequeño se metía en peleas con otros nobles, pero desde que empezó a entrenarse en el arte de las espadas con un antiguo explorador, ha podido defenderse perfectamente de esos abusones.

RASGOS PERSONALES

Es una persona muy segura y llena de sí misma, suele meterse en problemas por su actitud, pero gracias a su gran habilidad con la espada casi nadie le hace frente.

Gracias a su familia y a su necesidad por explorar, Rok se convirtió en una persona a tener en cuenta para viajar. Aunque cabezota y malhablado, Rok nunca le ha faltado el respeto a nadie, prioriza la dignidad y la caballerosidad por encima de cualquier cosa.

STATS

Rok es un celestial que encuentra su morada en el centro de una Parks, rodeado por una exuberante vegetación y bañado por un clima cálido y soleado. Su presencia se caracteriza por su conexión con la naturaleza, reflejada en su aura serena y su relación armoniosa con los elementos de su entorno.

Su arma principal es un arco hecho de madera celestial, tallado con símbolos antiguos y adornado con gemas místicas que brillan con la luz del sol. Las flechas que utiliza están imbuidas con poderes naturales, otorgándole propiedades mágicas que él mismo ha canalizado a través de rituales ancestrales.

La destreza de Rok con el arco es excepcional; sus disparos son precisos y certeros, capaces de alcanzar blancos a larga distancia con una habilidad casi sobrenatural. Él combina su aguda puntería con la magia natural, permitiéndole controlar elementos como el viento y la luz solar para potenciar la trayectoria de sus flechas o manipular el entorno en su beneficio.

La isla tropical es un escenario ideal para Rok, quien se mueve con gracia entre la exuberante vegetación, utilizando el entorno a su favor para emboscar a sus oponentes o para desplazarse rápidamente en situaciones de combate.

A pesar de su habilidad con el arco y su conexión con la naturaleza, Rok puede ser más vulnerable en combate cuerpo a cuerpo, ya que su enfoque principal radica en los ataques a distancia. Además, su poder se encuentra más ligado a la magia natural y elemental, por lo que su habilidad en el uso de magia más convencional puede ser limitada en comparación con otros celestiales.

ANTAGONISTA Azrak



AZRAK

📍 El Peñasco de la Valentía, Ygsal

DESCRIPCIÓN

Azrak, conocido como el Señor de las Llamas Olvidadas, es un demonio ancestral que reside en las ardientes tierras de lava.

Su figura imponente está envuelta en llamas oscuras, con una piel rojo carmesí y ojos brillantes que inspiran temor. Cuernos retorcidos adornan la cabeza, y una cola espinosa se agita detrás de él, añadiendo a su apariencia infernal.

HISTORIA

Azrak emergió durante una erupción cataclísmica, siendo desterrado a las tierras de lava. Su resentimiento creció con el tiempo, convocando criaturas ígneas y

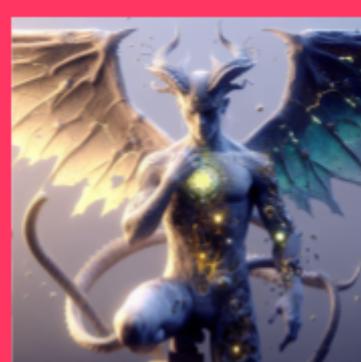
enviándolas a través del volcán durante erupciones para sembrar el caos en las tierras de Ygsal y el reino de Kortegal.

Tras tanto tiempo desterrado e intentos fallidos de destruir Aetherina ha estado un tiempo en calma sin que nadie notara su presencia y en El Peñasco de la Valentía ha ido formando a grandes cantidades de criaturas como los Jaglis que en el momento de la siguiente erupción intentará, esta vez si, quedarse con todo el mundo y ser el que reine todos los reinos teniendo de esclavos a celestiales, sus mayores enemigos y las sirenas para hacer que Aguas Negras se expanda y que Kortegal desaparezca.

RASGOS PERSONALES

Busca venganza contra las demás regiones de Ygsal, deseando desencadenar caos y destrucción. Envía a las criaturas ígneas a través del volcán para atacar las tierras de las sirenas y las islas celestiales.

Sádico y astuto, Azrak disfruta sembrando discordia y observando el sufrimiento que causa. Su inteligencia maquiavélica se combina con un desprecio hacia la paz y la armonía que caracterizan a otras razas en Ygsal.



AZRAK CELESTIAL

Aunque poderoso, Azrak está vinculado a las tierras de lava y debilitado fuera de su reino ígneo. Cuando sale, su verdadera forma se puede ver, una figura celestial de alas rotas y cola de lagarto, una abominación de la naturaleza (o no) que con los ciclos ha ido empeorando.

Azrak alguna vez fue un ser celestial desterrado debido a sus ansias de poder. Su caída hacia la oscuridad y su deseo de destrucción se convierten en elementos clave para su desarrollo, planteando la posibilidad de redención o una caída aún más profunda en las sombras.

STATS

Su poder radica en el dominio del fuego. Azrak es capaz de manipular las llamas a su antojo, creando infiernos ígneos y lanzando proyectiles de fuego ardiente con su sola voluntad. Su habilidad para controlar y conjurar este elemento lo convierte en un adversario formidable, capaz de desatar una destrucción despiadada sobre aquellos que desafíen su dominio en el volcán.

Además de su habilidad con el fuego, Azrak se rodea de esbirros diminutos y voladores. Estos seres, controlados por su voluntad, actúan como una defensa adicional para él, hostigando y protegiendo su territorio contra intrusos con ferocidad y astucia.

Sin embargo, Azrak tiene una debilidad: si abandona el Volcán del Peñasco de la Valentía, su poder se ve drásticamente reducido y se transforma en una versión celestial sin la capacidad de manipular el fuego. En esta forma, su poder se limita al uso de espadas en combate. Aunque sigue siendo formidable en combate cuerpo a cuerpo, su fuerza y capacidad para controlar el entorno se ven disminuidas sin el poder del fuego.

Esta dualidad entre su forma maligna en el volcán y su forma celestial fuera de su territorio es una debilidad estratégica que explotan aquellos que buscan derrotarlo. Por tanto, Azrak es consciente de la importancia de mantener su dominio en su territorio para preservar su inmenso poder.

OTROS PERSONAJES

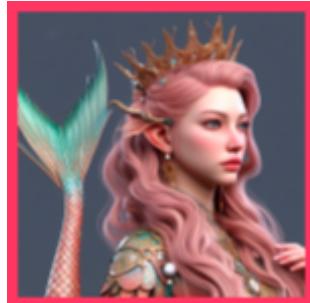


AQUANIS

En la religión de las sirenas existe un dios llamado Aquanis. La creencia dice que él fue el creador del mar separando tierras para dar vida a otras criaturas al mundo. El mar se considera el refugio divino, un lugar donde las criaturas o seres especiales pueden existir fuera del alcance o influencia de otros poderes o razas del mundo.

VALEA ORYSTA

De la familia de los Orysta, según la religión, elegida por Aquanis y con sangre de reyes, Valea es la primera reina sirena mujer en la historia. En Kortegal se le tiene un respeto enorme a la reina pero hay siempre buena relación entre la realeza y el pueblo ya que la propia reina se junta con ellos durante el día.

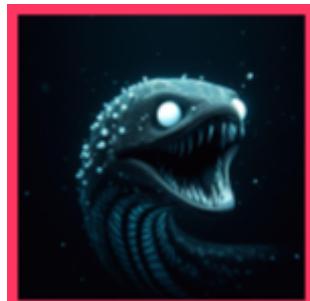


TRETCKALLS

Son criaturas que siempre han estado conviviendo con las sirenas y siempre se han ayudado entre las comunidades. Viven en Cresc apartados de Kortegal pero siguen siendo parte del reino. Se caracterizan por ser amables, trabajadores y siempre ordenados. Viven en familia y siempre intentan evitar cualquier tipo de conflicto y peligro.

YEVUS

Son de las criaturas más temidas en Kortegal. Viven en Aguas Negras, donde se guían por sus blancos ojos por las oscuras aguas. No suelen acercarse a la gente pero intentan acercarse silenciosamente a cultivos y ganadería para robar y alimentarse. Si se les molesta, su agresividad puede causar el fin de quien se ponga en su camino.



JAGLIS

Son los súbditos de Azrak. Aunque individualmente puedan ser indefensos para los Celestiales, en conjunto pueden causar graves destrozos. Su agudo chillido les destaca cuando están cerca. Fueron almas de criaturas que Azrak convirtió y las entrena para que luchen por él cuando el volcán entre en erupción.

HISTORIA

Empiezan separados, cada uno viviendo su propia aventura.

- PARTE 1 -

LYRA

Comienza el día del intercambio de Fess y Larys en su casa junto a Pisto, preparando todo para el camino del intercambio. Recolecta 50 de Fess, coge su lanza y el mapa y avisa a Pisto que está lista. Siguen la ruta marcada en el mapa.

Al encontrarse en las afueras del reino, pasan cerca de aguas negras y de repente escuchan un sonido que reconocen como proveniente de Yevus. Se enfrentan a un combate contra 2 Yevus. Una vez finalizado el enfrentamiento, continúan su camino hacia el punto de intercambio.

KERSEL

Comienza su día en su casa, sabiendo que es el día del intercambio. Se prepara para el viaje al exterior, asegurándose de llevar consigo todo lo necesario, como ropa adecuada para la nieve y un saco para transportar lo que recolecte.

Sale de su hogar con el objetivo de obtener las flores Larys. Para hacerlo, monta en su Rack y se dirige hacia la plantación de Larys.

Al llegar a la plantación, nota con preocupación que aproximadamente la mitad de las flores están marchitas, lo que le genera inquietud. A pesar de ello, procede a recolectar las flores que están en buen estado, seleccionando cuidadosamente aquellas que cumplen con las condiciones requeridas.

Una vez que ha recogido las flores en buen estado, regresa a casa junto con su Rack para guardarlas y asegurarse de que estén protegidas durante el viaje.

Con las flores recolectadas y listas para el intercambio, Kersel se prepara para el siguiente paso: se eleva y se va volando hacia el punto de intercambio, donde se encontrará con Lyra.

- PARTE 2 -

Los personajes se reúnen en el punto acordado para llevar a cabo el intercambio de recursos. Lyra, al notar la cantidad reducida de flores Larys, pregunta a Kersel la razón detrás de esta disminución.

Kersel explica que encontró una cantidad considerable de flores marchitas en la plantación, lo que resultó en una recolección menor de lo esperado. Ambos personajes entablan una conversación sobre este suceso, intercambiando ideas y preocupaciones al respecto.

Una vez finalizada la conversación y con los recursos intercambiados, cada uno de los personajes regresa a su respectiva región, llevando consigo lo obtenido y reflexionando sobre lo sucedido en la plantación de flores.

LYRA

En su trayecto, se topa con más Yevus y otras criaturas salvajes provenientes de Aguas Negras, lo que desencadena otro enfrentamiento.

Después de los combates, finalmente llega a Kortegal y se dirige hacia el imponente palacio. Una vez allí, procede a entregar el saco de Flores Larys que lleva consigo y relata detalladamente la situación que le explicó Kersel.

La reina, al recibir las flores y escuchar la explicación de Lyra comparte una preocupante revelación: la escasez está en aumento y si no logran cubrir más áreas de Kortegal con la luz proveniente de las Flores Larys, Aguas Negras comenzará a expandirse sin control.

Con esta inquietante advertencia resonando en su mente, Lyra se encamina de vuelta a su hogar, llevando consigo la gravedad de la situación que ahora enfrenta a su reino.

KERSEL

Kersel alimenta a su Rack con Fess y luego se dispone a distribuir el resto por las casas de Rocas Heladas, montado en su Rack.

Mientras regresa a su hogar tras completar su labor, nota que algunas áreas nevadas están comenzando a derretirse, lo que indica una disminución en la intensidad del frío. Intrigado por este cambio, toma su espada y decide hablar con su amigo Rok para compartir sus observaciones.

En su camino hacia el encuentro con su amigo, se encuentra con un Jaglis que lo ataca, desencadenando un enfrentamiento entre ambos.

Después de vencer al Jaglis, finalmente llega a Parks y busca a su amigo Rok para compartirle lo sucedido con la inusual disminución de la temperatura y el encuentro con la criatura.

En medio de la conversación, un estruendo repentino procedente del Peñasco de la Valentía interrumpe su diálogo, capturando su atención y generando un nuevo nivel de incertidumbre sobre lo que está ocurriendo en su entorno.

LYRA

Lyra percibe las vibraciones del estruendo y, al mismo tiempo, escucha un grito que proviene de Cresc. Rápidamente, se prepara y equipa junto con Pisto para dirigirse hacia esa dirección.

Una vez en Cresc, se encuentran con el impacto de una roca que ha caído sobre una casa, afortunadamente sin dejar heridos. Actúan de inmediato para retirar la roca y liberar el área.

Sin embargo, su atención se desvía cuando se enfrentan a un combate contra 5 Yevus, lo que aumenta la urgencia de la situación.

Tras enfrentarse a los Yevus, notan áreas previamente indemnes ahora afectadas por Aguas Negras, lo que les causa preocupación. En vista de esto, Lyra y Pisto deciden correr hacia donde se encuentra con Kersel al hacer el intercambio para informarle de la situación y buscar su asesoramiento ante este nuevo desarrollo inquietante.

KERSEL

Kersel y Rok se dirigen hacia el Consejo Celestial para discutir la situación actual. El consejo informa que Azrak está preparando un ataque sin precedentes, posiblemente el más devastador hasta la fecha.

La única posibilidad para enfrentar esta amenaza es unir las fuerzas de Kortegal con Ygsal, reconociendo que la unión es crucial para contrarrestar el inminente peligro que se cierne sobre ellos.

Con esta misión crucial en mente, proponen a Rok sea el encargado de explorar el Peñasco de la Valentía en busca de posibles soluciones o alianzas que les permitan enfrentar a Azrak.

Después de la reunión con el Consejo Celestial, Kersel y Rok se dirigen al punto de intercambio para encontrarse con Lyra. Consideran que es vital informar a Lyra sobre la situación y discutir sobre posibles estrategias de acción conjunta frente a la grave amenaza.

- PARTE 3 -

(ELECCIÓN DE PERSONAJE DEFINITIVA ENTRE LYRA O KERSEL)

Lyra, Pisto, Kersel y Rok se encuentran en un punto crucial, debatiendo sobre las distintas propuestas para afrontar la situación. Kersel sugiere el uso de una piedra primigenia de tierra y otra de aire para permitir que Lyra suba a la superficie, mientras que Lyra propone utilizar una piedra de agua para Kersel y dirigirse hacia el palacio para hablar con la Reina Valea en búsqueda de apoyo y unión de fuerzas.

Ante las propuestas, Rok anuncia su decisión de dirigirse al Peñasco, independientemente de la elección que tomen Lyra y Kersel. Si deciden hablar con la reina, acordaran un encuentro más adelante.

En este punto, Lyra y Kersel deben tomar una decisión crucial:

- A - Optan por usar la piedra de agua y dirigirse al palacio para hablar con la Reina Valea.**
- B - Deciden utilizar las piedras de tierra y aire para que Lyra pueda subir a la superficie.**

A

- PARTE 4 -

Rok se despide y se va, dejando a Lyra, Pisto y Kersel solos para tomar la decisión. Deciden usar una piedra de agua para cambiar la forma de Kersel y así poder dirigirse al palacio y hablar con la Reina Valea.

Mientras se dirigen al palacio, se encuentran con una criatura enorme proveniente de Aguas Negras. Se ven obligados a combatir para abrirse paso.

Después del combate, finalmente llegan al palacio y tienen la oportunidad de hablar con Valea. Sin embargo, para su sorpresa, Valea se niega rotundamente a unir fuerzas con Ygsal.

Deciden entonces dirigirse al Consejo Celestial en busca de ayuda. Informan a los consejeros que Kortegal se niega a colaborar y, tras deliberar, concluyen que la única forma de convencerlos es entregando LA MEDALLA DE AETHERINA, que está en Aguas Negras.

Después de esta revelación, deciden reunirse con Rok en el Peñasco. Al llegar escuchan sollozos de dolor y son atacados por tres Jaglis. Tras vencer a las criaturas, se acercan al origen de los gemidos y descubren que es Rok, gravemente

herido. Rok, con mucha dificultad, les informa sobre el plan que ha escuchado, pero su pierna está muy lastimada.

En este momento, Kersel propone llevar inmediatamente a Rok a Parks para recibir atención médica urgente, mientras que Rok, con pocas fuerzas, menciona que puede ser demasiado tarde para él.

C - Decides llevarlo a Parks.

D - Decides no llevárselo.

C

Kersel decide levantar a Rok y vuela rápidamente hacia Parks. A pesar de sus esfuerzos por llegar lo más rápido posible, Rok sigue sintiendo un intenso dolor y, lamentablemente, fallece en el camino.

Al darse cuenta de la tragedia, Kersel, afligido por la pérdida de su amigo, decide llevar el cuerpo de Rok hasta la capital para darle un funeral digno y comunicar la triste noticia.

E - Sigue la historia.

D

Kersel, con profunda tristeza, abraza fuertemente a Rok mientras este deja de respirar. Con gran dolor, Kersel acepta la pérdida de su amigo.

Después de un momento para procesar la pérdida, deciden partir hacia Parks para darle a Rok un funeral adecuado y comunicar la noticia.

E - Sigue la historia.

E

Después de la trágica pérdida de Rok, Lyra y Kersel deciden llevar su cuerpo hasta la capital para informar al Consejo sobre su fallecimiento y compartir la información crucial que Rok les reveló antes de morir acerca del plan de Azrak.

Al día siguiente, deciden dirigirse a Aguas Negras en busca de LA MEDALLA DE AETHERINA. Una vez en el lugar se enfrentan a criaturas salvajes que protegen la zona.

Tras superar el combate, llegan a un área con un pedestal que resguarda la medalla. Sin embargo, una peligrosa criatura se interpone entre ellos y la valiosa reliquia.

Se desencadena una batalla contra el guardián de la medalla, un poderoso oponente que representaba una amenaza considerable. Pisto, con determinación, logra obtener la medalla durante la intensa lucha.

Deciden llevar LA MEDALLA DE AETHERINA a Kortegal para entregársela a la Reina Valea como símbolo de unión y alianza entre los reinos de Ygsal y Kortegal para enfrentar a Azrak.

Al presentar la medalla, Valea, conmovida por este gran gesto de unión, acepta unirse a Ygsal para luchar contra la amenaza de Azrak.

Juntos, Lyra y Kersel se dirigen al Consejo Celestial para comunicar la alianza entre Kortegal y Ygsal. Ambos reinos se comprometen a enviar recursos para fortalecerse mutuamente, mientras que Lyra y Kersel comienzan a trabajar en la fabricación de armas y armaduras mejoradas para prepararse para la inminente guerra.

La tensión aumenta cuando comienzan a surgir bolas de fuego y estruendos del Peñasco de la Valentía, seguidas por la aparición de súbditos de Azrak y la propagación acelerada de Aguas Negras.

Ahora, la guerra ha comenzado. Lyra, Kersel y Pisto se encuentran en Kortegal, luchando contra las criaturas de Aguas Negras, pero ven bolas de fuego provenientes de la superficie.

Deciden subir a la superficie para enfrentarse a los súbditos de Azrak. Lyra y Kersel se encuentran en una intensa batalla contra los seguidores de Azrak. Luchan con valentía y determinación, haciendo retroceder algunas criaturas.

Tras el combate, deciden dirigirse a Parks, donde encuentran al general de Azrak, un oponente formidable que lidera las fuerzas enemigas.

Se produce un enfrentamiento contra el general de Azrak, una batalla difícil y desafiante. A pesar de la tenacidad del general, con esfuerzo y estrategia, logran derrotarlo.

Tras la victoria, consideran dirigirse al Peñasco de la Valentía para confrontar a Azrak en su guarida y poner fin a su amenaza de una vez por todas.

Ahora, están en una encrucijada y deben decidir si:

- F - Van directamente al Peñasco de la Valentía para enfrentarse a Azrak.**
- G - Consideran otras estrategias antes de dirigirse al Peñasco.**

F**- PARTE 5 -**

Llegan a la isla y entran en el volcán donde se encuentra Azrak. El enfrentamiento es feroz, cada golpe lanzado es un intento por detener al responsable de la guerra y el caos.

En el fragor de la batalla, uno de los compañeros lucha con valentía, pero desafortunadamente, cae en combate, sacrificándose en un intento desesperado por hacer frente a Azrak.

El protagonista sobreviviente, abrumado por la pérdida de su amigo, regresa a Parks para informar al Consejo Celestial sobre la trágica muerte de su compañero. Las noticias no son alentadoras: la guerra se ha vuelto más sangrienta, con innumerables bajas en ambos reinos.

Mientras intenta comunicar la terrible noticia, se ve obligado a enfrentarse a más súbditos de Azrak, luchando con la pesadez del dolor y la determinación de honrar el sacrificio de su compañero.

Ante la situación crítica, se reúnen todas las fuerzas disponibles, la guardia celestial y la guardia real de Kortegal, para llevar a cabo un asalto final al Peñasco de la Valentía.

En el Peñasco, presencian el poderío avasallador de Azrak y sus seguidores, causando estragos entre los guardias. Se desata un combate decisivo contra Azrak, un enfrentamiento que determinará el destino de ambos reinos.

En un momento de valentía suprema, el protagonista cae en la lucha, sacrificándose para intentar detener a Azrak, pero, a pesar del coraje mostrado, el resultado es desolador: Aguas Negras se expande por todo Kortegal y varias islas de Ygsal caen, sellando la victoria de Azrak.

FIN.

G**- PARTE 5 -**

Deciden acudir al Consejo Celestial para proponer una estrategia. Lyra propone que desde Kortegal se lance una cascada de agua hacia el volcán, con la esperanza de debilitar el poder de Azrak y sus seguidores, El Consejo acepta la propuesta.

Viajan a Kortegal para informar a la Reina Valea sobre la estrategia propuesta. Valea, reconociendo la importancia de la iniciativa, lo comunica a toda la guardia real.

La cascada de agua es lanzada desde las sirenas y, efectivamente, logra debilitar a numerosos súbditos de Azrak, reduciendo su poder.

Regresan a Parks, donde se enfrentan a los últimos súbditos restantes. En un enfrentamiento final, Azrak aparece en su forma celestial. Los héroes se encuentran solos en la plaza central, preparándose para un combate final.

Inicia el enfrentamiento final contra Azrak, una batalla épica y decisiva. Después de un arduo combate, logran derrotar a Azrak.

Como consecuencia de la caída de Azrak, el Peñasco de la Valentía se desploma y la expansión de Aguas Negras se reduce drásticamente.

En una decisión histórica, el Consejo Celestial se une a la Reina Valea de Kortegal. Ygsal, un gesto de unidad, entrega una piedra primigenia de luz para evitar para siempre la expansión de Aguas Negras.

Ambos reinos deciden hacer las paces y unirse, marcando un nuevo capítulo en la historia: la reunificación de AETHERINA.

FIN.

B

- PARTE 4 -

Lyra cambia de forma mientras que Pisto decide quedarse en Kortegal. Juntos, se dirigen a la casa de Kersel en busca de un atuendo apropiado para Lyra. Después, Rok, los conduce a Praks, para proporcionarles un mejor equipamiento.

En el camino hacia el Peñasco de la Valentía, se enfrentan a diferentes súbditos de Azrak, librando combates intensos para avanzar.

Al llegar al Peñasco, buscan una entrada para infiltrarse y entran al volcán. Se encuentran en galerías enormes enfrentándose a enemigos en combate.

En un punto crítico, se presentan dos caminos. Rok sugiere que él tome uno y Lyra y Kersel el otro, para aumentar las posibilidades de encontrar a Azrak. En el transcurso, se encuentran en varios enfrentamientos y, en un giro inesperado, escuchan el grito de Rok.

Deciden regresar para ir por el camino de Rok y se encuentran con él herido en el suelo, junto al general de Azrak, quien parece haberlo atacado.

Se desata un combate contra el general de Azrak. Después de una dura pelea, logran derrotarlo y descubren una trampilla que conduce a la sala principal donde se encuentra Azrak.

Escuchan en plan de Azrak y deciden regresar a Parks para informar al Consejo Celestial sobre el plan malévolos del enemigo.

El Consejo les aconseja buscar LA MEDALLA DE AETHERINA, que se encuentra en Aguas Negras un objeto crucial para poder convencer al reino de Kortegal a unirse en combate.

En Aguas Negras, se enfrentan a criaturas salvajes en su búsqueda de la medalla. Luchan con valentía hasta llegar a una zona con un pedestal que resguarda la medalla.

Se enfrentan a una criatura peligrosa que custodia la medalla. Rok, Lyra y Kersel se unen para distraer a la criatura mientras Pisto aprovecha la oportunidad para obtener la medalla.

Finalmente, llevan LA MEDALLA DE AETHERINA a Kortegal para entregársela a la Reina Valea. Al ver este símbolo de unión, la reina acepta unirse a Ygsal para luchar contra Azrak.

El Consejo Celestial recibe con gratitud la noticia de la alianza entre los reinos. Mientras tanto, Rok, tomando una decisión crucial, se une a la guardia celestial, separándose de sus compañeros.

Con la alianza formada, los reinos intercambian valiosos recursos para fortalecer sus defensas, preparándose para el enfrentamiento final. Lyra y Kersel, enfocados en el desafío inminente, se dedican a forjar armas y armaduras superiores para sí mismos anticipando la feroz batalla que se avecina. Mientras tanto, los ejércitos de ambos reinos se preparan con determinación y valentía para el inminente y decisivo conflicto.

Las bolas de fuego y los estruendos provenientes del Peñasco de la Valentía marcan el inicio de una terrible confrontación. Los súbditos de Azrak emergen en gran número, desatando el caos y anunciando el comienzo de la guerra.

Lyra, Kersel y Pisto, en Kortegal, se ven obligados a enfrentarse a las criaturas salvajes de Aguas Negras. En medio del conflicto, se produce un encuentro crucial con el guardia de la medalla, desencadenando un intenso y desafiante combate, una verdadera prueba de sus habilidades.

Mientras luchan, observan bolas de fuego que caen desde la superficie, lo que indica la gravedad de la situación. deciden subir para enfrentarse a los súbditos de Azrak que están causando estragos.

Una vez en Parks, se ven inmersos en más combates contra los súbditos en un intento por mantener la situación bajo control. Es entonces cuando se les presenta una difícil decisión:

- H - Van directamente al Peñasco de la Valentía para enfrentarse a Azrak.**
I - Consideran otras estrategias antes de dirigirse al Peñasco.

H

- PARTE 5 -

Llegan a la isla y entran en el volcán donde se encuentra Azrak. El enfrentamiento es feroz, cada golpe lanzado es un intento por detener al responsable de la guerra y el caos.

En el fragor de la batalla, uno de los compañeros lucha con valentía, pero desafortunadamente, cae en combate, sacrificándose en un intento desesperado por hacer frente a Azrak.

El protagonista sobreviviente, abrumado por la pérdida de su amigo, regresa a Parks para informar al Consejo Celestial sobre la trágica muerte de su compañero. Las noticias no son alentadoras: la guerra se ha vuelto más sangrienta, con innumerables bajas en ambos reinos.

Mientras intenta comunicar la terrible noticia, se ve obligado a enfrentarse a más súbditos de Azrak, luchando con la pesadez del dolor y la determinación de honrar el sacrificio de su compañero.

Ante la situación crítica, se reúnen todas las fuerzas disponibles, la guardia celestial y la guardia real de Kortegal, para llevar a cabo un asalto final al Peñasco de la Valentía.

En el Peñasco, presencian el poderío avasallador de Azrak y sus seguidores, causando estragos entre los guardias. Se desata un combate decisivo contra Azrak, un enfrentamiento que determinará el destino de ambos reinos.

En un momento de valentía suprema, el protagonista cae en la lucha, sacrificándose para intentar detener a Azrak, pero, a pesar del coraje mostrado, el resultado es desolador: Aguas Negras se expande por todo Kortegal y varias islas de Ygsal caen, sellando la victoria de Azrak.

FIN.

I

- PARTE 5 -

Decididos a mantener la lucha desde Parks, el equipo se dirige al Consejo Celestial en busca de estrategias para enfrentar a Azrak y sus súbditos. Lyra propone una idea ingeniosa: desencadenar una cascada de agua desde Kortegal hacia el volcán, con la esperanza de debilitar el poder de Azrak y sus seguidores. El Consejo Celestial acepta esta estrategia.

Dirigiéndose a Kortegal, comunican la propuesta a la Reina Valea, quien la aprueba inmediatamente y transmite la orden a toda la guardia real. La cascada de agua se desata, y aunque muchos súbditos de Azrak son anulados por este poderoso elemento, aún queda una última batalla por librar.

De vuelta en Parks, enfrentan los últimos súbditos restantes, preparándose para el enfrentamiento final. En medio de la batalla, Azrak aparece en su forma celestial, desafiando a Lyra y Kersel en la plaza central. Es el momento decisivo.

Justo cuando la lucha parece estar en su punto más álgido, Rok se une al combate, sumando sus habilidades a la lucha contra Azrak. En un enfrentamiento épico y feroz, después de una ardua batalla, finalmente logran derrotar a Azrak. El peñasco de la Valentía se desmorona y la expansión de Aguas Negras se reduce, marcando el fin de esta amenaza devastadora.

En una decisión histórica, el Consejo Celestial se une a la Reina Valea de Kortegal. Ygsal, un gesto de unidad, entrega una piedra primigenia de luz para evitar para siempre la expansión de Aguas Negras.

Ambos reinos deciden hacer las paces y unirse, marcando un nuevo capítulo en la historia: la reunificación de AETHERINA.

FIN.

POINT CRAWLING SYSTEM

En esta sección se muestran imágenes del point crawling system de la historia por partes.

PARTE 1 Y 2

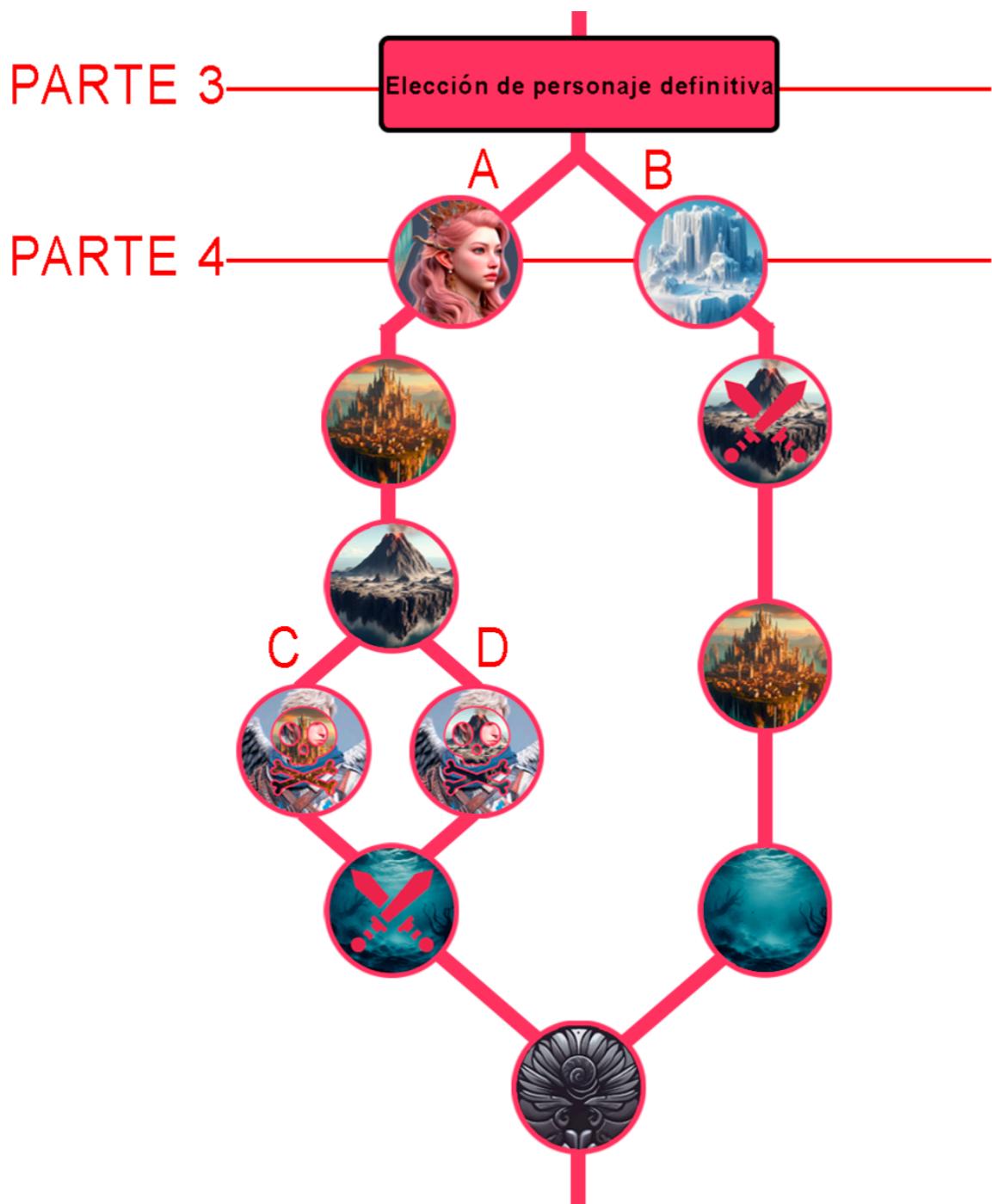
PARTE 1



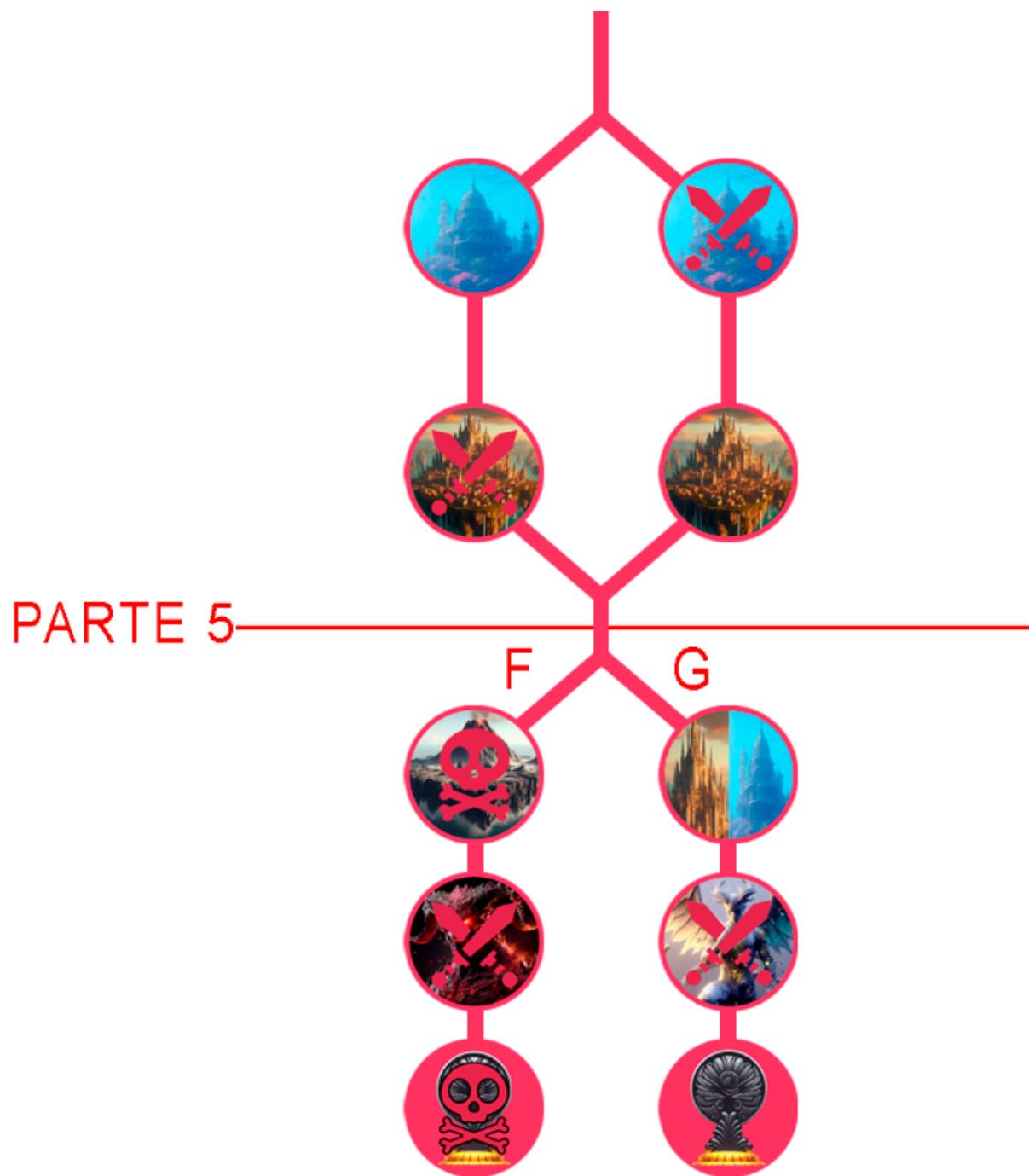
PARTE 2



PARTE 3 Y 4



PARTE 4 Y 5



ÍTEMES

RECURSOS

Los recursos de Aetherina se dividen según la zona de obtención. En el mundo hay dos zonas bien diferenciadas, la zona marina (Kortegal), y la zona aérea (Ygsal).

Muchos de los recursos se consiguen deambulando por el mundo, por ejemplo las flores, corales o los seres vivos. Otros recursos se consiguen en cultivos, por ejemplo el Fess o cualquier tipo de alga. Y los otros recursos se deberán conseguir haciendo alguna acción ya sea picando los minerales o talando árboles para madera.

KORTEGAL

CUALQUIER LUGAR



ZONAS ROCOSAS PROFUNDAS



ZONAS ROCOSAS POCO PROFUNDAS



LECHO MARINO



LLANURAS POCO PROFUNDAS



ZONAS CON ESCASA ILUMINACIÓN

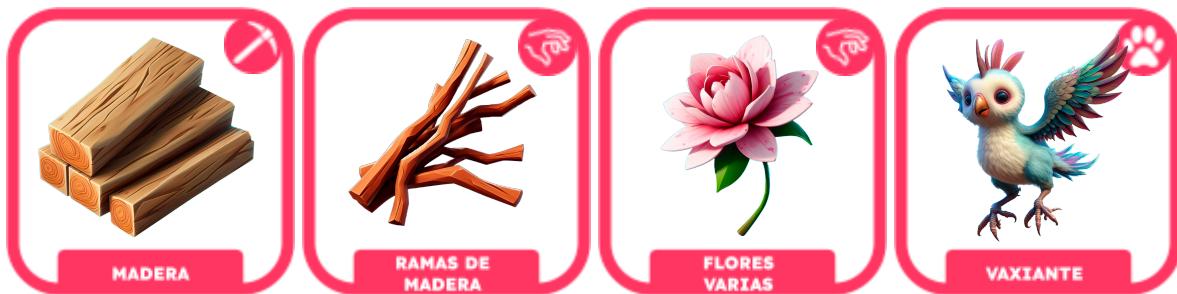


YGSAL

CUALQUIER LUGAR



BOSQUES



CUEVAS



ROCAS HELADAS



ELABORACIÓN DE ÍTEMES

En el vasto mundo del juego, los jugadores pueden adquirir diversos ítems a través de una amplia gama de actividades. La forja es un lugar clave para la creación de herramientas y armas; los jugadores pueden combinar recursos y materiales para construir ítems únicos que se adaptan a sus necesidades.

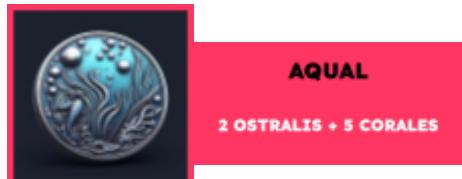
Además, el horno es esencial para la creación de ítems mediante la cocción de materiales brutos, transformándolos en objetos útiles y valiosos. La cocina no solo proporciona alimentos para la supervivencia, sino también elementos vitales para la aventura.

La naturaleza también juega un papel importante: la agricultura y la recolección de recursos brindan la oportunidad de obtener ítems especiales y materiales raros. La caza de animales salvajes puede proporcionar pieles, carne y otros elementos esenciales para la elaboración.

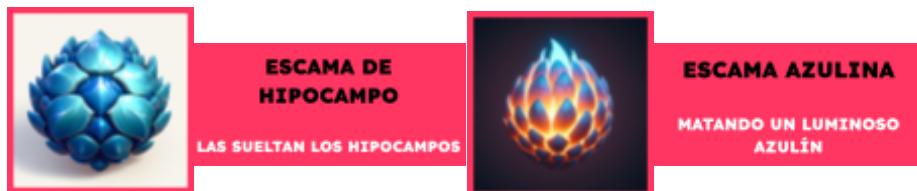
Sumado a esto, la exploración minera permite a los jugadores extraer minerales valiosos y piedras preciosas, fundamentales para la creación de ítems avanzados. La tala de árboles proporciona madera y otros recursos necesarios para la fabricación de herramientas y construcciones.

KORTEGAL

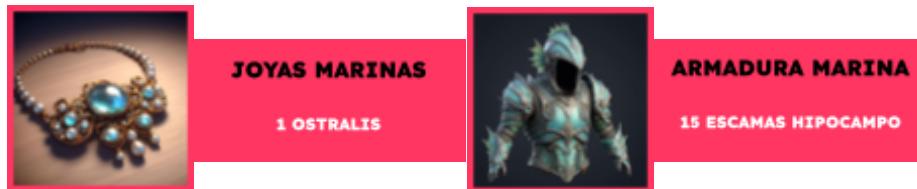
MONEDA



OBJETOS BÁSICOS



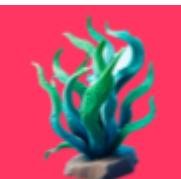
ROPA



ARMAS

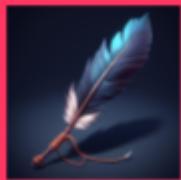
	LANZA MARINA 3 CONCHAS + 5 CORALES		ESPADA MARINA 50 ESCAMAS AZULINAS
	TRIDENTE 3 OSTRALIS + 3 CORALES + 10 CORALES		ALETA DE PUFFLUR LA SUELTA UN PUFFLUR

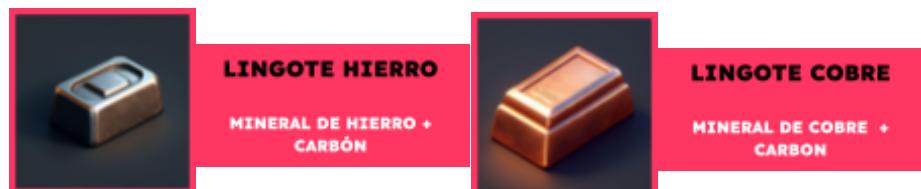
COMIDA

	PECES SE USA DE ALIMENTO PARA LAS SIRENAS		ALGAS SE USA DE ALIMENTO PARA LAS SIRENAS
	GAMBAS SE USA DE ALIMENTO PARA LAS SIRENAS		BROTE DE MANGLAR SE USA DE ALIMENTO PARA CRIATURAS MARINAS

YGSAL

OBJETOS BÁSICOS

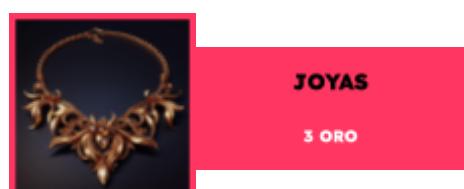
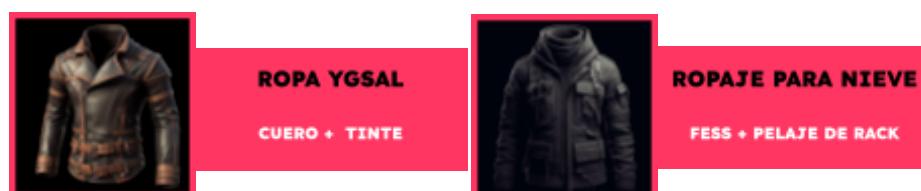
	TINTE 1 FLOR		CUERO MATANDO UN BOVAR
	CARNE DE BOVAR MATANDO UN BOVAR		CARNE DE PORCÍNEO MATANDO UN PORCÍNEO
	CARNE DE VAXIANTE MATANDO UN VAXIANTE		PLUMA MATANDO UN VAXIANTE
	PELAJE DE RACK ESQUILANDO UN RACK		LINGOTE ORO MINERAL DE ORO + CARBÓN



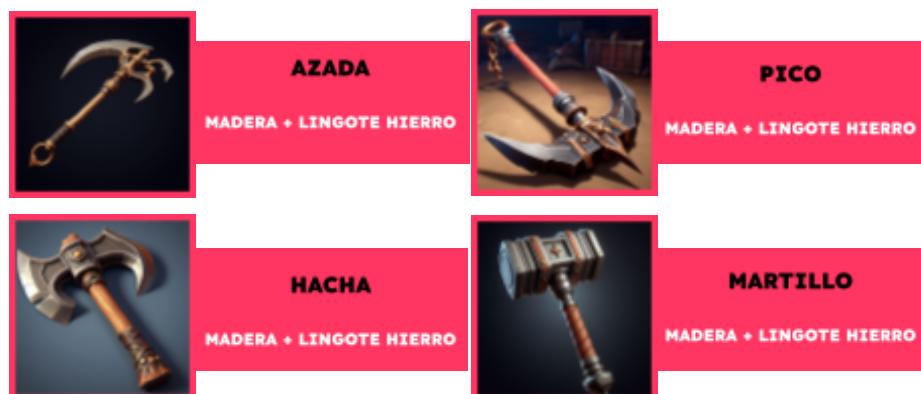
MONEDA



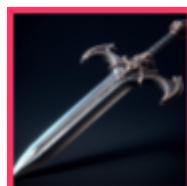
ROPA



HERRAMIENTAS

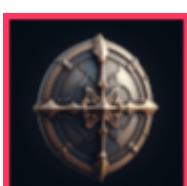


ARMAS



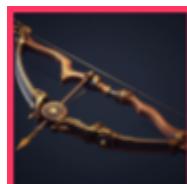
ESPADA

MADERA + LINGOTE HIERRO



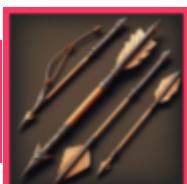
ESCUDO

MADERA + LINGOTE HIERRO



ARCO

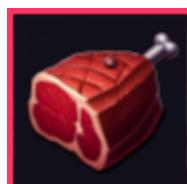
RAMAS MADERA + CUERO



FLECHAS

RAMAS MADERA + PIEDRAS
+ PLUMAS

COMIDA



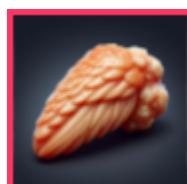
CARNE DE BOVAR
COCINADA

CARNE DE BOVAR + CARBÓN



CARNE DE PORCÍNEO
COCINADA

CARNE DE PORCÍNEO + CARBÓN



CARNE DE VAXIANTE
COCINADA

CARNE DE VAXIANTE + CARBÓN

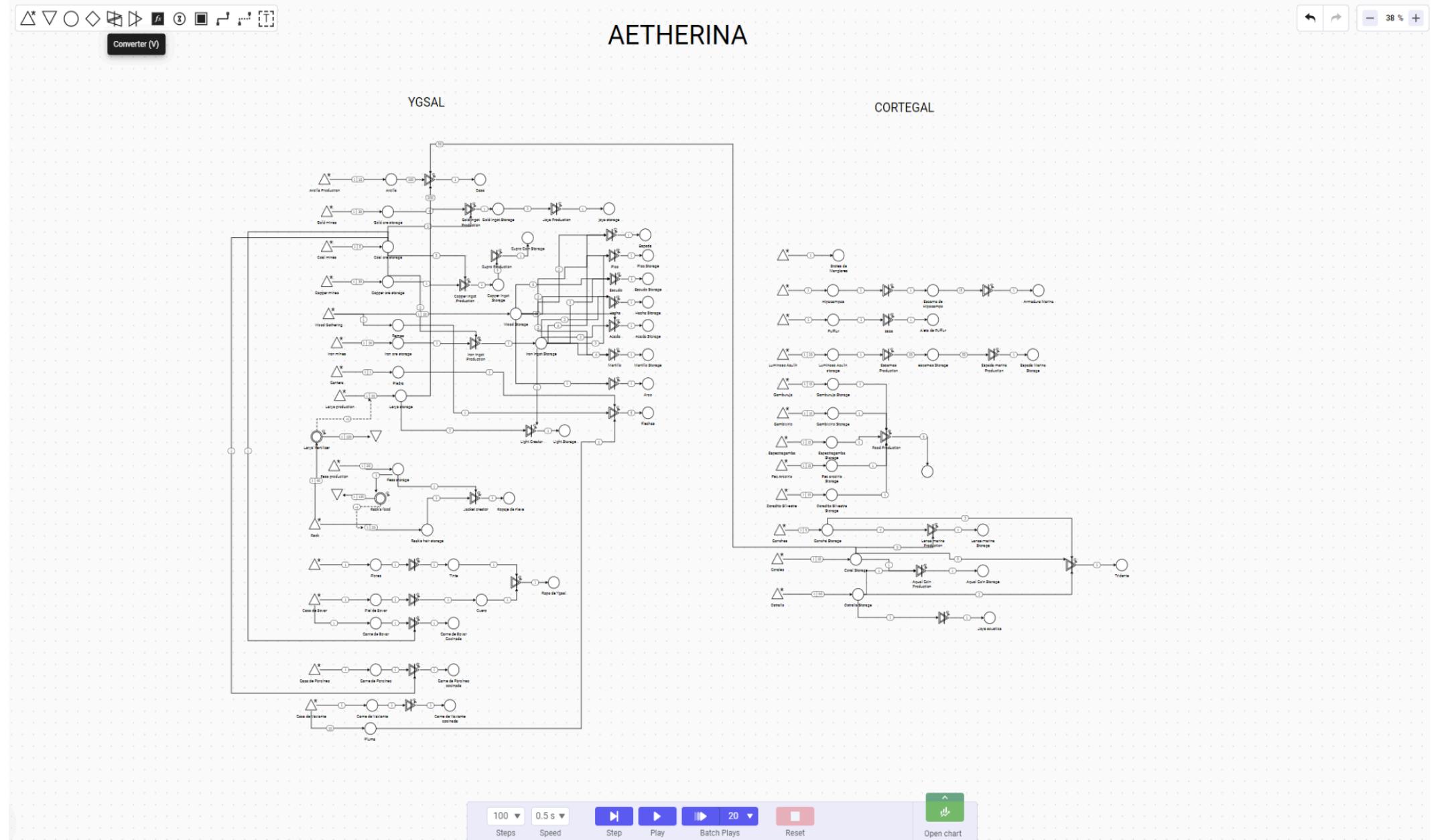
SISTEMA DE FLUJOS DE RECURSOS

El sistema de flujo de recursos de Aetherina se centra en la representación simplificada que ilustra la adquisición y gestión de los elementos y recursos fundamentales, mostrando cómo se obtienen y utilizan dentro de un entorno específico.

Este es el link a Machinations que les dirige al sistema de flujo de recursos:

<https://my.machinations.io/d/aetherina/c46a56bb86ea11ee8ff60a893d14f349>

UNA IMAGEN DEL SISTEMA DE FLUJO DE RECURSOS SE ENCUENTRA EN LA SIGUIENTE PÁGINA



SISTEMA DE COMBATE

REGLAS Y STATS

El combate será por turnos en los que los personajes aliados se enfrentarán a los enemigos que se encuentren, estos pueden variar dependiendo de donde estemos.

1. Iniciativa

Antes de cada turno, se determina la iniciativa de cada personaje, combinando su stat de velocidad con un valor aleatorio entre 1 y 3. Cuanto mayor sea la iniciativa, antes actuará el personaje en el turno.

2. Turno de Acción

El personaje con la mayor iniciativa comienza su turno de acción. Durante este turno, el jugador puede realizar diversas acciones, tales como:

- **Habilidad básica:** Realizar un ataque que sólo hace daño.
- **Habilidad especial:** Utilizar habilidades especiales que pueden causar daño adicional, aplicar estados alterados, o proporcionar beneficios tácticos.
- **Esperar:** Pasar turno y recuperar hasta la mitad de tus Mp máximos.
- **Objetos:** Usar ítems como pociones para curarse, elixires para restaurar MP, o bombas para infilir daño a los enemigos.
- **Huir:** Huir del combate si es necesario, se pierde automáticamente el combate.

3. Finalización del Turno

Después de que el personaje haya completado su acción, el turno pasa al siguiente personaje según su iniciativa. Este proceso se repite hasta que todos los personajes han tenido su turno.

4. Cálculo de Daño

El daño infligido en un ataque se calcula considerando el stat de ataque del personaje atacante y el stat de defensa del personaje objetivo. La fórmula es así: Daño = Atk Atacante - Def Objetivo.

5. Habilidades

Cada personaje cuenta con habilidades distintas que puede utilizar en combate. Si no se tiene suficiente Mp, se puede hacer una habilidad básica que hace la mitad del valor de su ataque.

6. Efectos de Estado

Algunas habilidades pueden causar efectos de estado, como envenenamiento, parálisis, etc. Estos efectos tienen una duración específica y pueden afectar a la estrategia del combate.

7. Curación

Algunas habilidades o ítems pueden permitir la curación de los personajes. La cantidad de curación dependerá del poder de la habilidad o ítem, y se pueden utilizar estratégicamente para mantener al equipo en la pelea.

8. Victoria y Derrota

La batalla concluye cuando todos los enemigos son derrotados (victoria) o cuando todos los personajes del jugador son derrotados (derrota). Tras una victoria, los personajes ganan experiencia extra para avanzar de nivel y mejorar sus stats.

Este sistema proporciona una experiencia de combate dinámica y estratégica, ofreciendo a los jugadores diversas opciones para enfrentarse a los desafíos que se presentan.

ANÁLISIS DE ESTADÍSTICAS DE PERSONAJES

Los personajes principales cuentan con diferentes estadísticas:

- HP (Puntos de vida)
- MP (Puntos de magia): Se usan para utilizar ataques especiales.
- Ataque
- Defensa
- Velocidad

Todas, excepto la velocidad que es una estadística fija, se calculan mediante estadísticas base. Tienen un crecimiento diferente dependiendo del personaje y un escalado por nivel.

Las fórmulas para calcular las estadísticas al nivel uno son las siguientes:

Fórmula Stats HP	15x(1/20*SB)	Fórmula Stats MP	7x(1/20*SB)	Fórmula Stats Atk/Def	5x(1/20*SB)
---------------------	--------------	---------------------	-------------	--------------------------	-------------

Esto se calcularía con la estadística base del personaje y el resultado se aplicaría a la estadística del nivel 1. El nivel de los personajes irá del 1 al 20. Todo el equipo tendrá el mismo nivel. Los enemigos tendrán el mismo nivel que el de los personajes de tu equipo.

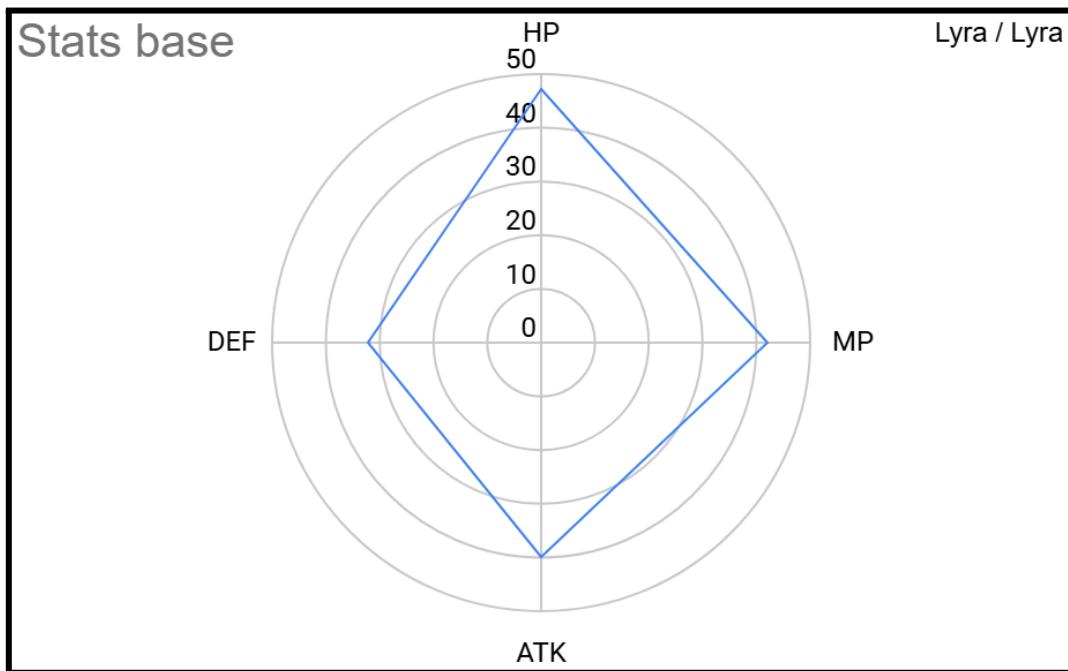
Después, se iría subiendo la estadística progresivamente dependiendo del valor de crecimiento de cada estadística del personaje. Cada personaje tiene estadísticas base y crecimientos diferentes, haciendo que el elenco de personajes sea un equipo equilibrado.

LYRA

Lyra se caracteriza por su gran cantidad de MP. Esto se compensa con su baja defensa. Su ataque no es el más fuerte pero con su magia puede ser igual de letal que sus compañeros.

ESTADÍSTICAS BASE Y CRECIMIENTO

Stats base	
Speed	10
HP	47
MP	42
ATK	40
DEF	32
Growth	
HP	15
MP	8
ATK	3
DEF	2



ESTADÍSTICAS POR NIVEL

LEVEL	HP	MP	ATK	DEF
1	40	20	10	8
2	55	28	13	10
3	70	36	16	12
4	85	44	19	14
5	100	52	22	16
6	115	60	25	18
7	130	68	28	20
8	145	76	31	22
9	160	84	34	24
10	175	92	37	26
11	190	100	40	28
12	205	108	43	30
13	220	116	46	32
14	235	124	49	34
15	250	132	52	36
16	265	140	55	38
17	280	148	58	40
18	295	156	61	42
19	310	164	64	44
20	325	172	67	46

HABILIDADES

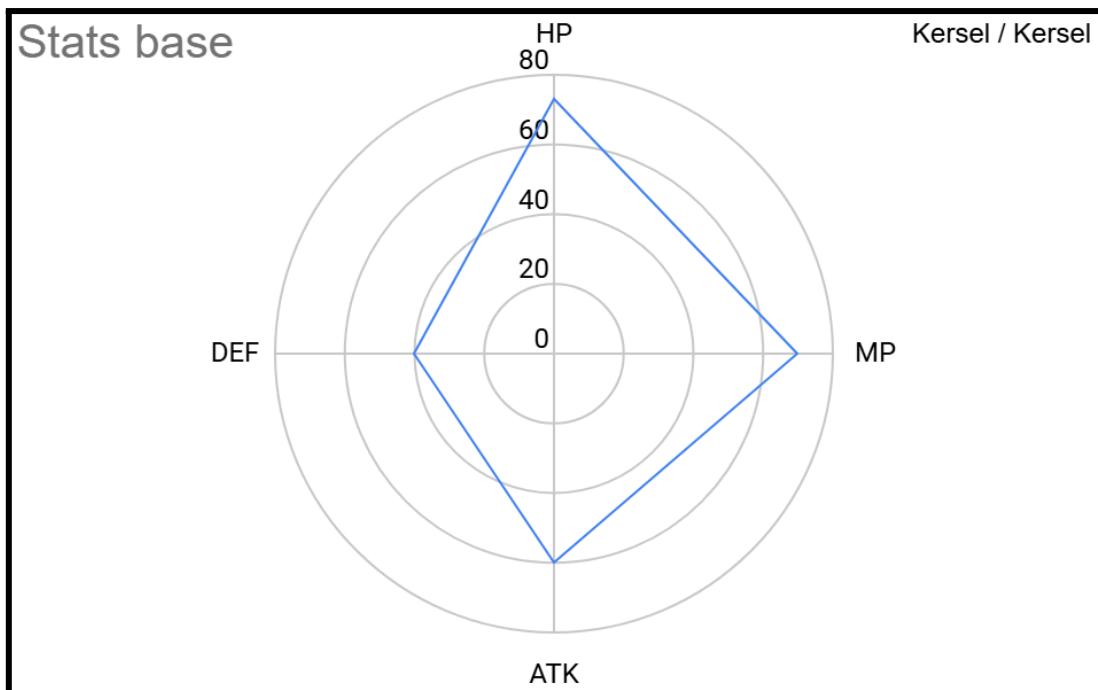
Level	Skill	Description	Target	Damage	MP Cost
1	Canto de las olas	Invoca el poder del océano para hacer daño.	Single	atk + 10	5
5	Tridente acuático	Ataca a un enemigo con un tridente potenciado por la magia del mar.	Single	atk + 20	10
10	Lanza de coral	Lyra arroja su lanza de coral a un enemigo, causando daño perforante.	Single	atk + 30	15
10	Levitación sinuosa	Permite a Lyra levitar temporalmente, evitando ataques terrestres.	Owner	0	15
14	Canción hipnótica	Lyra canta una melodía encantadora que aturde a todos los enemigos durante un turno.	Multi	0	25
15	Marea curativa	Desata una onda curativa que restaura la salud de todo el grupo.	Party	atk / 2	30

KERSEL

Kersel se caracteriza por su equilibrio de sus estadísticas. Todas tienen un nivel medio excepto la vida que es su mayor debilidad pero la contrarresta con las otras estadísticas equilibradas.

ESTADÍSTICAS BASE Y CRECIMIENTO

Stats base	
Speed	11
HP	73
MP	70
ATK	60
DEF	40
Growth	
HP	12
MP	6
ATK	4
DEF	3



ESTADÍSTICAS POR NIVEL

LEVEL	HP	MP	ATK	DEF
1	60	30	15	10
2	72	36	19	13
3	84	42	23	16
4	96	48	27	19
5	108	54	31	22
6	120	60	35	25
7	132	66	39	28
8	144	72	43	31
9	156	78	47	34
10	168	84	51	37
11	180	90	55	40
12	192	96	59	43
13	204	102	63	46
14	216	108	67	49
15	228	114	71	52
16	240	120	75	55
17	252	126	79	58
18	264	132	83	61
19	276	138	87	64
20	288	144	91	67

HABILIDADES

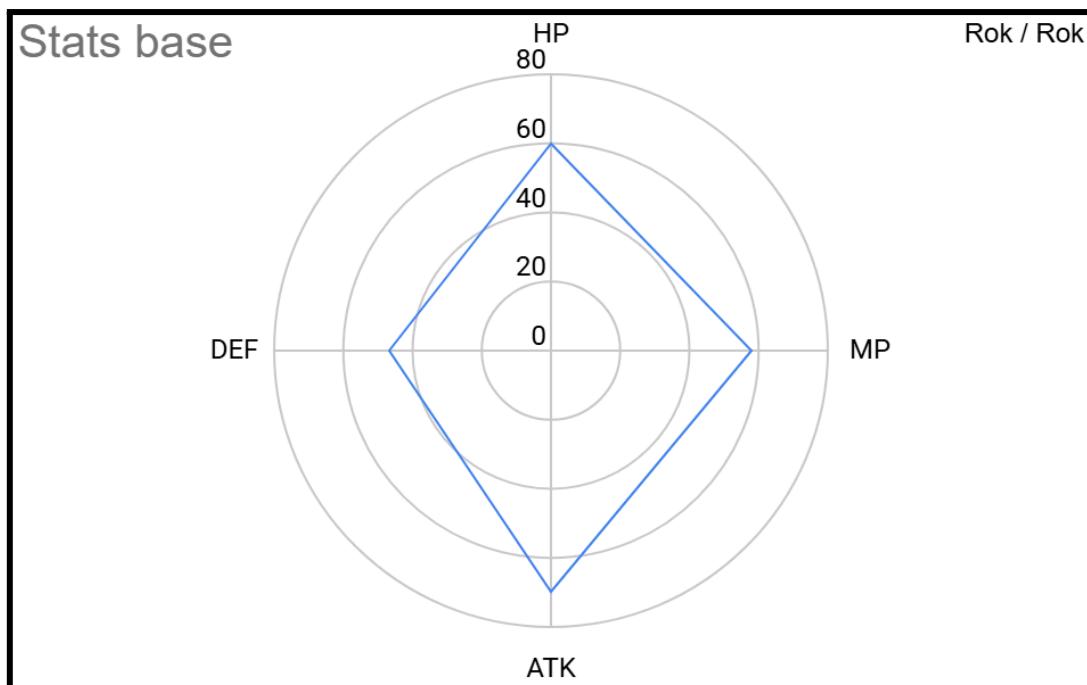
Level	Skill	Description	Target	Damage	MP Cost
1	Llamas heladas	Conjura llamas de hielo para atacar a un enemigo.	Single	atk + 10	5
5	Plumas de hielo	Las alas de Kersel se envuelven en hielo, aumentando su velocidad.	Owner	0	12
10	Viento helado	Kersel crea una brisa de hielo focalizada en un enemigo.	Single	atk + 20	12
10	Picos de hielo	Aparecen 2 pinchos de hielo desde el suelo.	Multi	atk / 2	15
13	Escudo de escarcha	Kersel envuelve a un aliado con un muro de hielo evitando todo daño en el siguiente ataque que reciba.	Ally	0	25
15	Pista de patinaje	Crea una zona de hielo que cura a los aliados y reduce la velocidad de los enemigos.	All	heal atk / 3	35

ROK

Rok es un personaje que se centra en el ataque por prioridad gracias a su alta velocidad. Tiene mucho ataque y moderada defensa. Estas estadísticas lo hacen alguien respetable en su región.

ESTADÍSTICAS BASE Y CRECIMIENTO

Stats base	
Speed	15
HP	60
MP	58
ATK	70
DEF	47
Growth	
HP	14
MP	7
ATK	4
DEF	3



ESTADÍSTICAS POR NIVEL

LEVEL	HP	MP	ATK	DEF
1	50	25	18	12
2	64	32	22	15
3	78	39	26	18
4	92	46	30	21
5	106	53	34	24
6	120	60	38	27
7	134	67	42	30
8	148	74	46	33
9	162	81	50	36
10	176	88	54	39
11	190	95	58	42
12	204	102	62	45
13	218	109	66	48
14	232	116	70	51
15	246	123	74	54
16	260	130	78	57
17	274	137	82	60
18	288	144	86	63
19	302	151	90	66
20	316	158	94	69

HABILIDADES

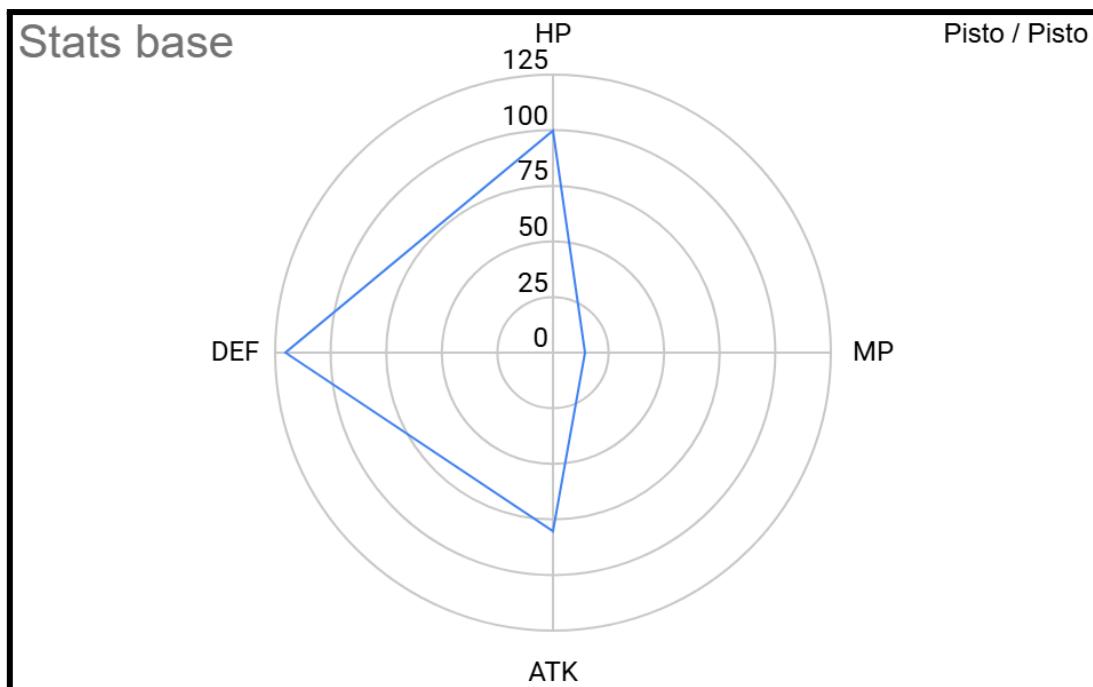
Level	Skill	Description	Target	Damage	MP Cost
1	Corte celestial	Realiza un corte preciso con su espada imbuida en energía celestial.	Single	atk + 12	8
7	Vuelo veloz	Utiliza sus alas para esquivar rápidamente, reduciendo el daño recibido.	Owner	0	15
9	Viento celestial	Desata una ráfaga de viento que aumenta la velocidad de todo el grupo.	Party	0	18
12	Tornado cortante	Crea un tornado cortante que daña a múltiples enemigos.	Multi	atk/2 + 25	25
16	Cuchillada celestial	Canaliza energía celestial en su espada para un ataque poderoso.	Single	Atk + 35	30
17	Justicia alada	Realiza un ataque potente desde las alturas y descansa en el siguiente turno.	Single	atk * 2	40

PISTO

Pisto se caracteriza por ser un super tanque con mucha vida y mucha defensa, pero el bajo ataque y MP hacen que sea un personaje balanceado que pueda tirar habilidades no muy seguido.

ESTADÍSTICAS BASE Y CRECIMIENTO

Stats base	
Speed	8
HP	100
MP	14
ATK	80
DEF	120
Growth	
HP	20
MP	2
ATK	2
DEF	4



ESTADÍSTICAS POR NIVEL

LEVEL	HP	MP	ATK	DEF
1	80	10	20	30
2	100	12	22	34
3	120	14	24	38
4	140	16	26	42
5	160	18	28	46
6	180	20	30	50
7	200	22	32	54
8	220	24	34	58
9	240	26	36	62
10	260	28	38	66
11	280	30	40	70
12	300	32	42	74
13	320	34	44	78
14	340	36	46	82
15	360	38	48	86
16	380	40	50	90
17	400	42	52	94
18	420	44	54	98
19	440	46	56	102
20	460	48	58	106

HABILIDADES

Level	Skill	Description	Target	Damage	MP Cost
1	Caparazón impenetrable	Aumenta su defensa, reduciendo el daño recibido durante varios turnos.	Owner	0	10
7	Martillazo submarino	Golpea el suelo submarino, generando una onda de choque que aturde a los enemigos cercanos.	Multi	atk / 4	20
9	Pisotón sísmico	Golpea el suelo con fuerza, generando un temblor que daña a todos los enemigos.	Multi	atk	30
12	Pinzas aplastantes	Sujeta a un enemigo con sus poderosas pinzas, disminuyendo su ataque y defensa.	Single	0	25
17	Justicia alada	Grita de forma aturdidora que atrae a todos los enemigos y aumenta su propia defensa.	Single	0	30
18	Cura acuática	Libera un chorro de agua curativa que restaura la salud de un aliado.	Ally	0	30

ESTADÍSTICAS DE ENEMIGOS

YEVUS

ESTADÍSTICAS BASE Y CRECIMIENTO

Speed	Growth		
	HP	ATK	DEF
7	10	3	1

ESTADÍSTICAS POR NIVEL

LEVEL	HP	ATK	DEF
1	50	15	8
2	60	18	9
3	70	21	10
4	80	24	11
5	90	27	12
6	100	30	13
7	110	33	14
8	120	36	15
9	130	39	16
10	140	42	17
11	150	45	18
12	160	48	19
13	170	51	20
14	180	54	21
15	190	57	22
16	200	60	23
17	210	63	24
18	220	66	25
19	230	69	26
20	240	72	27

HABILIDADES

Level	Skill	Description	Target	Damage
1	Mordisco tenebroso	Muerde a un objetivo, infligiendo daño físico.	Single	atk + 10
5	Emboscada acuática	Emerge rápidamente del agua para atacar a un enemigo desprevenido.	Single	atk + 15
9	Niebla envolvente	Crea una niebla densa que reduce el ataque de los oponentes.	Party	0

CRIATURA NEGRA

ESTADÍSTICAS BASE Y CRECIMIENTO

Speed	Growth		
	HP	ATK	DEF
8	8	3	1

ESTADÍSTICAS POR NIVEL

LEVEL	HP	ATK	DEF
1	40	12	5
2	48	15	6
3	56	18	7
4	64	21	8
5	72	24	9
6	80	27	10
7	88	30	11
8	96	33	12
9	104	36	13
10	112	39	14
11	120	42	15
12	128	45	16
13	136	48	17
14	144	51	18
15	152	54	19
16	160	57	20
17	168	60	21
18	176	63	22

19	184	66	23
20	192	69	24

HABILIDADES

Level	Skill	Description	Target	Damage
2	Arañazo sombrío	Realiza un rápido arañazo que puede reducir la defensa del objetivo.	Single	atk + 10
5	Inmovilización acuática	Envuelve a un enemigo en tentáculos, disminuyendo su velocidad.	Single	0
8	Nube de oscuridad	Crea una nube de oscuridad que disminuye la defensa de los enemigos.	Multi	atk

MADRE NEGRA

ESTADÍSTICAS BASE Y CRECIMIENTO

Speed	Growth		
	HP	ATK	DEF
9	15	2	3

ESTADÍSTICAS POR NIVEL

LEVEL	HP	ATK	DEF
1	80	22	15
2	95	24	18
3	110	26	21
4	125	28	24
5	140	30	27
6	155	32	30
7	170	34	33
8	185	36	36
9	200	38	39
10	215	40	42
11	230	42	45
12	245	44	48
13	260	46	51
14	275	48	54
15	290	50	57

16	305	52	60
17	320	54	63
18	335	56	66
19	350	58	69
20	365	60	72

HABILIDADES

Level	Skill	Description	Target	Damage
3	Embestida acuática	Embiste a un enemigo, causando daño y derribándolo.	Single	atk + 18
7	Devorador de vida	Envuelve a un enemigo en tentáculos, disminuyendo su vida.	Single	atk
11	Torrente oscuro	Crea una nube de oscuridad que disminuye la defensa de los enemigos.	Multi	atk + 25

JAGLIS

ESTADÍSTICAS BASE Y CRECIMIENTO

		Growth		
Speed	HP	ATK	DEF	
	9	12	2	1

ESTADÍSTICAS POR NIVEL

LEVEL	HP	ATK	DEF
1	50	15	8
2	60	18	9
3	70	21	10
4	80	24	11
5	90	27	12
6	100	30	13
7	110	33	14
8	120	36	15
9	130	39	16
10	140	42	17
11	150	45	18
12	160	48	19

13	170	51	20
14	180	54	21
15	190	57	22
16	200	60	23
17	210	63	24
18	220	66	25
19	230	69	26
20	240	72	27

HABILIDADES

Level	Skill	Description	Target	Damage
2	Aliento ígneo	Escupe fuego sobre un objetivo, causando daño a lo largo del tiempo.(2 turnos)	Single	atk + 12
6	Vuelo veloz	Aumenta su velocidad.	Owner	0
10	Ciclón ardiente	Crea un ciclón de fuego que daña a todos los enemigos.	Multi	atk + 10

CRIATURA ARDIENTE

ESTADÍSTICAS BASE Y CRECIMIENTO

Speed	Growth		
	HP	ATK	DEF
7	14	2	1

ESTADÍSTICAS POR NIVEL

LEVEL	HP	ATK	DEF
1	70	20	12
2	84	22	13
3	98	24	14
4	112	26	15
5	126	28	16
6	140	30	17
7	154	32	18
8	168	34	19
9	182	36	20
10	196	38	21

11	210	40	22
12	224	42	23
13	238	44	24
14	252	46	25
15	266	48	26
16	280	50	27
17	294	52	28
18	308	54	29
19	322	56	30
20	336	58	31

HABILIDADES

Level	Skill	Description	Target	Damage
3	Lanzamiento de roca	Arroja una roca ardiente a un enemigo.	Single	atk + 15
6	Escudo de lava	Crea un escudo de lava, aumentando su defensa.	Owner	0
10	Erupción infernal	Provoca una erupción, dañando a todos los enemigos.	Multi	atk + 10

SÚBDITOS DE AZRAK

ESTADÍSTICAS BASE Y CRECIMIENTO

Speed	Growth		
	HP	ATK	DEF
10	14	3	2

ESTADÍSTICAS POR NIVEL

LEVEL	HP	ATK	DEF
1	60	20	15
2	74	23	17
3	88	26	19
4	102	29	21
5	116	32	23
6	130	35	25
7	144	38	27
8	158	41	29

9	172	44	31
10	186	47	33
11	200	50	35
12	214	53	37
13	228	56	39
14	242	59	41
15	256	62	43
16	270	65	45
17	284	68	47
18	298	71	49
19	312	74	51
20	326	77	53

HABILIDADES

Level	Skill	Description	Target	Damage
3	Ataque relámpago	Realizan un ataque conjunto, infligiendo daño a un enemigo.	Single	atk + 15
6	Formación defensiva	Adoptan una formación defensiva, aumentando su defensa.	Owner	0
10	Asalto coordinado	Realizan un asalto coordinado a todos los enemigos.	Multi	atk + 20

GUARDIÁN

ESTADÍSTICAS BASE Y CRECIMIENTO

Growth			
Speed	HP	ATK	DEF
10	18	3	2

ESTADÍSTICAS POR NIVEL

LEVEL	HP	ATK	DEF
1	120	30	20
2	138	33	22
3	156	36	24
4	174	39	26
5	192	42	28

6	210	45	30
7	228	48	32
8	246	51	34
9	264	54	36
10	282	57	38
11	300	60	40
12	318	63	42
13	336	66	44
14	354	69	46
15	372	72	48
16	390	75	50
17	408	78	52
18	426	81	54
19	444	84	56
20	462	87	58

HABILIDADES

Level	Skill	Description	Target	Damage
4	Embestida metálica	Embiste a un enemigo, causando daño y aumentando su velocidad.	Single	atk + 20
8	Protección de la medalla	Invoca un escudo protector que reduce el daño recibido durante varios turnos.	Owner	0
12	Carga de energía	Acumula energía para un ataque potente en el próximo turno.	Owner	atk * 2,5

GENERAL DE AZRAK

ESTADÍSTICAS BASE Y CRECIMIENTO

		Growth		
Speed	HP	ATK	DEF	
8	20	4	2	

ESTADÍSTICAS POR NIVEL

LEVEL	HP	ATK	DEF
1	180	35	25
2	200	39	27
3	220	43	29
4	240	47	31
5	260	51	33
6	280	55	35
7	300	59	37
8	320	63	39
9	340	67	41
10	360	71	43
11	380	75	45
12	400	79	47
13	420	83	49
14	440	87	51
15	460	91	53
16	480	95	55
17	500	99	57
18	520	103	59
19	540	107	61
20	560	111	63

HABILIDADES

Level	Skill	Description	Target	Damage
5	Corte frenético	Realiza una serie de cortes rápidos, dañando a un enemigo.	Single	atk + 25
10	Escudo de la fortaleza	Levanta un escudo que reduce significativamente el daño recibido durante varios turnos.	Owner	0
15	Grito de batalla	Inspira a sus aliados, aumentando sus estadísticas un 5%.	Ally	0

AZRAK

ESTADÍSTICAS BASE Y CRECIMIENTO

Speed	Growth		
	HP	ATK	DEF
10	25	4	8

ESTADÍSTICAS POR NIVEL

LEVEL	HP	ATK	DEF
1	250	40	30
2	275	44	38
3	300	48	46
4	325	52	54
5	350	56	62
6	375	60	70
7	400	64	78
8	425	68	86
9	450	72	94
10	475	76	102
11	500	80	110
12	525	84	118
13	550	88	126
14	575	92	134
15	600	96	142
16	625	100	150
17	650	104	158
18	675	108	166
19	700	112	174
20	725	116	182

HABILIDADES

Level	Skill	Description	Target	Damage
5	Llamas infernales	Desata llamas infernales que dañan a todos los enemigos.	Multi	atk + 30
10	Escudo demoníaco	Invoca un escudo demoníaco que reduce todo el daño recibido durante varios turnos.	Owner	0
15	Cólera de las sombras	Canaliza la cólera de las sombras para realizar un ataque devastador.	Multi	atk + 40
20	Invocación demoníaca	Invoca a criaturas demoníacas para luchar junto a él durante varios turnos.	Party	0



AETHERINA