



FINAL FANTASY ODYSSEY

© Final Fantasy y otros nombres similares, imágenes y personajes citados son propiedad intelectual de SquareEnix of Japan™ y sus subsidiarios. El uso de dicho material en esta obra no constituye una afrenta al copyright establecido. Este juego de rol es creado sin ánimo de lucro



FINAL FANTASY ODYSSEY





FINAL FANTASY ODYSSEY INDICE





FINAL FANTASY ODYSSEY

GAIA





Línea del tiempo

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX





Alexandria

Alexandria es un reino rodeado por los mares de Bevelle y Ur, y por la cordillera de Aerbs. La autoridad del reino esta concentrada en la ciudad de Alexandria. Su dominio territorial se extiende por los asentamientos de Daguerreo, Esto Gaza y Madain Sari, cada uno con gobiernos independientes, pero vasallos de Alexandria.

La infantería de Alexandria es considerada uno de las mas temidas de Gaia.

Política: En Alexandria gobierna la familia real. A pesar de no existir un sistema de nobleza por fuera de la familia real, durante su historia Alexandria sufrió tres golpes de estado, que derrocaron a las antiguas familias reales, e impusieron nuevas dinastías.

Daguerreo es gobernada por un sabio elegido de un consejo, con el título de "Guardián de los Secretos". El cargo es vitalicio.

Esto Gaza es gobernada mediante una monarquía, al igual que Alexandria, pero con una estabilidad política mucho mas frágil. La familia gobernante a cambiado múltiples veces, ya que grandes familias con un poder económico elevado, pueden poner en jaque al gobernador de la ciudad. En ocasiones, Alexandria a intervenido directa o indirectamente en estos asuntos.

Finalmente, Madain Sari es gobernada por un jefe de aldea. Cada jefe elige un sucesor antes de morir.

Economía: Alexandria es un reino que posee una férrea estabilidad económica. Su posición estratégica le permite obtener los recursos necesarios para sobrevivir y desarrollar tecnológicamente sus asentamientos. Posee un índice escaso de comercio, a excepción por la exportación de armamento de alta tecnología.

Sociedad: Es una sociedad estamental, muy enfocada en sus reyes. En líneas generales, militares, miembros del clero y personas de riquezas media o alta poseen acceso a los mismos servicios y bienes. Por su parte, los trabajadores mas rudimentarios, tanto urbanos como rurales, sufren en cierta medida la imposibilidad de tener acceso a ciertos servicios básicos de calidad, como salud o educación.

En Alexandria habitan unos 4 millones de habitantes, en Esto Gaza unos 2 millones, en Daguerreo unas 300.000 personas, y Madain Sari posee una población de apenas 20.000 habitantes.

Religión: La religión oficial es el culto a hydaelyn. Los sacerdotes de alto rango cuestan con cierto prestigio, pero la realeza de Alexandria siempre a mantenido a raya el poder de los templos.

Lugares notables: La gran biblioteca de Daguerreo es probablemente la mas grande toda Gaia. Su acceso es público, pero hay ciertas secciones inaccesibles sin permisos. La mayoría de los habitantes de Madain Sari son hechiceros. Se considera uno de los lugares en donde la corriente vital se vuelve mas poderosa.



Bervennia

La ciudad de Bervennia fue fundada durante la época del imperio de Dalmasca.

Tras la caída del imperio, los habitantes de la ciudad se revelaron contra la opresión ejercida desde las dinastías de Rabanastre, y se independizaron, creando la Ciudad Estado de Bervennia.

Cuando Dalmasca logró estabilizar el poder político en su capital, intentó retomar el control de la ciudad, sin embargo, Bervennia resistió durante 20 años. Finalmente, por la presión de otras naciones, principalmente de Deist y Lucis, Dalmasca cesó las hostilidades, y aceptó la independencia de Bervennia.

Política: La ciudad posee una firme división de poderes, para evitar tiranías como la que sufrió en el pasado. De tal manera, existen 7 ministerios que se encargan de reglamentar, y tomar las decisiones en Bervennia, divididas en leyes, economía, seguridad, medicina, educación, obras públicas y relaciones exteriores.

Cada ministerio posee 11 miembros. Los cargos se eligen democráticamente. Estos duran 7 años, y cada año se vota para renovar un ministerio.



Economía: Bervennia es una ciudad con una fuerte presencia industrial, y poseen una gran dependencia de otras naciones para obtener materias primas.

Secundariamente, la pesca y la agricultura juegan un papel importante en las zonas más alejadas de la urbe central.

Sociedad: La ciudad posee una población de 7 millones de habitantes.

Los seeqs, mogurís y humes componen la mayoría de la población.

En líneas generales, es una sociedad que defiende con ahínco la necesidad de desconcentrar el poder de las naciones, para que estas alcancen su esplendor. Valoran la libertad y la independencia como elementos fundamentales para vida.

Religión: Bervennia posee una amplia tolerancia a cualquier tipo de culto. Aunque no existe ningún edificio significativamente grande, sí existen un sinnúmero de pequeñas iglesias y templos. Hoy en día, Bervennia es hogar de decenas de religiones y cultos extraños y de dudosa moral. Esta situación provoca que se expandan por toda Gaia con cierta facilidad, debido a que incluso sí cometen actos ilegales en otras naciones, estas últimas nunca pueden eliminar el problema de raíz.

Lugares notables: Uno de los principales atractivos de Bervennia es su museo de historia universal. En él se encuentran objetos históricos de toda Gaia, con una antigüedad de incluso 2.000 años.

La plaza de la victoria es un enorme parque con varias estatuas de los héroes que lucharon contra la opresión imperial de Dalmasca. Dentro de la plaza además se encuentra el monumento de la victoria, el cual es una enorme torre que posee el nombre de cada soldado de la revolución tallado en sus paredes.

Bur-Omísace

El pico del monte Bur-Omísace es conocido por ser el lugar en donde Yevón selló a *Ánima*, dando así fin a la *Éra de la Oscuridad*. Para lograrlo, Yevón se encerró así mismo en un sueño eterno junto al guardián corrupto. A partir de ese momento, en cada generación, el mayor devoto es elegido para reemplazar a la persona que mantiene a *Ánima* en su estado de letargo. A esta persona se la denomina con el título de “Gran Soñador”. A pesar de estar en un estado de sueño permanente, estos pueden escuchar todo lo que pasa a su alrededor, como así también hablar. Este fenómeno es atribuido a la gracia de *Hydaelyn*, quien posee su mente conectada al Gran Soñador.

La ciudad se erigió sobre la montaña para mantener el selló a salvo, y resguardar al Gran Soñador de cualquier peligro.

Debido a la prohibición de ingresar a la sala donde *Ánima* permanece dormitando, muchas naciones dudan de la veracidad de estos hechos.

Política: Bur-Omísace es gobernado por el concilio de sabios, integrado por personas notables en todos los ámbitos académicos. Sin embargo, cuando se debe tomar una decisión de suma importancia, el Gran Soñador es quien posee la última palabra.

A pesar de no tener otros territorios bajo su influencia, debido a la importancia religiosa que posee esta ciudad en el ámbito religioso de toda *Gaia*, se le concede el título honorario de Reino Santo.

Economía: La ciudad se mantiene gracias a que percibe un porcentaje de los ingresos de todos los templos alrededor de *Gaia*. Cada año, se realiza un peregrinaje de fieles hacia la ciudad, lo cual incentiva en gran medida el flujo económico de la ciudad.

Sociedad: En la Ciudad habitan aproximadamente 1,5 millones de personas. La tribu preponderante en esta ciudad son los *Nu-Mou*, los cuales componen el 40% de la población. El otro 60% se reparte entre otras tribus, destacándose los *Moguri*, *Varg* y *hume*.

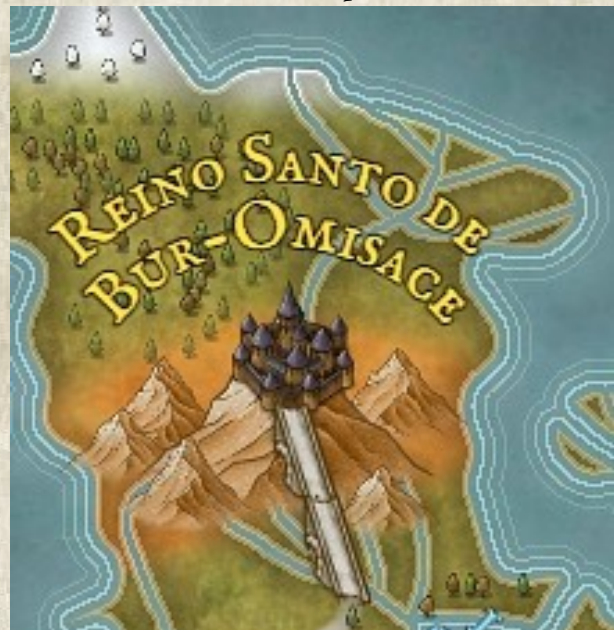
Religión: La religión oficial es el culto a *Hydaelyn* y a los 12 guardianes. Cualquier otro tipo de acto de fe distinto a estos es considerado herejía y perseguido con el peso de la ley.

Un tercio del concilio de sabios son sacerdotes, por lo que las castas religiosas poseen un enorme poder político.

El líder de la religión es el Gran Soñador, y su palabra es considerada sagrada.

Lugares notables: La gran catedral de los Soñadores es el edificio mas grande de la ciudad. Ubicada en el centro de la ciudad, frente a una inmensa plaza, es el lugar de reunión social por excelencia.

Cada día, las mentes mas brillantes de la ciudad, realizan debates públicos allí.





Burmecia

Burmecia es un reino ubicado al Sur de las llanuras centrales del continente de Ilsabard. Esta compuesto por su capital, la Ciudad de Burmecia, y por múltiples aldeas que la rodean. Actualmente hay 5 grandes aldeas bajo el mando de Burmecia. Al Suroeste se encuentra Nikeah, al Noroeste Narshe, Al Norte Kohlingen y Moore, y finalmente en la península al Este se encuentra Albrook.

Política: Burmecia se rige como una monarquía, con todo el poder concentrado en su Rey.

Las aldeas circundantes a Burmecia le juran lealtad al Rey, y ofrecen un pago en productos a cambio de la protección del Rey.

Al no tener vasallos, la familia real de Burmecia carece de oposición política, pero eso no la libra de las luchas internas por la sucesión.

Economía: El centro del poder económico burmeciano se encuentra en los puertos de Nikeah y Albrook. Desde allí se exporta y se importan mercaderías. Los bienes importados son llevados a la Ciudad de Burmecia, y de allí se transportan al resto de aldeas.

Narshe aporta importantes minerales usados en la construcción, y en la fabricación de armamento militar.

Las aldeas de Kohlingen y Moore se dedican a la agricultura, y a la actividad forestal en menor medida.

La ciudad de Burmecia concentra todas las actividades industriales del reino. Su puerto solamente se utiliza para el comercio interno.



Sociedad: En la ciudad de Burmecia, habitan mas de 16 millones de ciudadanos, y cada una de las 5 aldeas posee menos de 100.000 habitantes.

La ciudad esta construida con el palacio real en el medio, y anillos concéntricos a su alrededor. Entre mas cerca se vida del palacio real, mayor es el estatus y la riqueza del residente. Los barrios adyacentes a las murallas de la ciudad suelen ser los mas humildes.

Religión: La historia de los pueblos dragontinos tiene su momento bisagra cuando la población se dividió en dos. Por un lado, aquellos que decidieron tener fe en el profeta de Garuda, y migraron a Cleira, y por el otro, quienes resistieron la guerra y los conflictos del Sur del continente, los cuales fundaron Burmecia. Este hecho marcaría para siempre el rumbo religioso de Burmecia, quienes ven a los creyentes como gente que escapa de la realidad. A pesar de esto, existen lugares de culto, y una pequeña porción de la sociedad asiste a dichos lugares.

Lugares notables: Burmecia es conocida como la ciudad de la lluvia eterna, ya que suelen tener precipitaciones durante 230 días al año en promedio, en algunas ocasiones llegando a llover mas de 100 días consecutivos.

La mayor atracción en Burmecia es el Gran Faro. Con una altura de mas de 100 metros, es una de las construcciones mas imponentes de toda Gaia. El puerto que rodea al faro también se ubica como el mas extenso, abarcando varios kilómetros y dándole trabajo a cientos de miles de habitantes.

La academia militar dragontina es el centro de entrenamiento militar por excelencia en el continente. Muchos de los grandes generales y reconocidos militares de la historia tuvieron su instrucción allí. Ademas es conocida por sus espectaculares desfiles, en los cuales los caballeros dragontinos hacen gala de todas sus proezas.



Cleyra

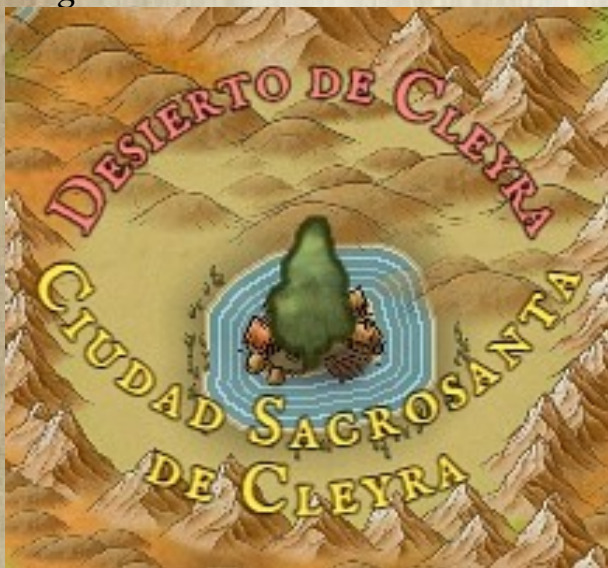
La ciudad sacro santa de Cleyra se encuentra en el desierto de nombre homónimo, rodeado de múltiples formaciones montañosas.

Es conocida mundialmente como la ciudad impenetrable, ya que alrededor del desierto se encuentra una tormenta de arena infranqueable. Dicha tormenta tiene un origen mágico, y fue creada para aislarse del mundo durante la era de la oscuridad, aunque aun hoy, la tormenta se mantiene. Sin embargo, se sabe que el Gran Sacerdote de Cleyra puede permitirle el paso a los extranjeros, haciendo que la tormenta no los afecte en absoluto.

La ciudad esta construida alrededor del único árbol en todo el desierto, el cual tiene dimensiones colosales. En la copa del árbol se encuentra la gema de la invocación, la cual genera la tormenta de arena permanente.

Política: Cleyra es una teocracia, en donde la cabeza de la familia real ocupa el cargo de Rey y de Gran Sacerdote.

Se cree que el primer rey de Cleyra fue un Dragontino quien contaba con el favor de Garuda, la cual le concedió la gema de la invocación, como así también el poder de controlarla. Dicho poder se heredo de generación en generación mediante un antiguo ritual.



Economía: Cleyra es una ciudad autosustentable, y que comerciaba artesanías por comida, principalmente carne, unas pocas veces por año.

Las raíces del árbol que sostiene la ciudad, están envueltas por un gran oasis. En las orillas del mismo, se desarrollan actividades agrícolas.

Sociedad: La religión es el núcleo de la sociedad, y como tal, los sacerdotes y miembros directos del culto poseen acceso a varios lujos que el resto de los habitantes no pueden disfrutar. Fuera de esta distinción, no se aprecia grandes diferencias entre otros estratos sociales.

Al estar aislados del mundo, se considera a Cleyra una sociedad "atrapada en el tiempo", ya que carece en gran medida de los elementos tecnológicos mas modernos.

Mas del 97% de los habitantes de Cleyra son Dragontinos, y se calcula que allí viven unos 800.000 habitantes.

Religión: El culto de Cleyra adora únicamente a Garuda, y la reconoce como el único guardián verdadero. Aunque ocasionalmente permiten que personas ajenas a dicha creencia ingresen a la ciudad, solo quienes compartan esta fe pueden habitar permanentemente en Cleyra. Cualquiera que no siga las normas religiosas, es expulsado para siempre de la ciudad.

Lugares notables: El lugar mas imponente de Cleyra es el templo de Garuda ubicado en la copa del árbol gigante. Allí se encuentra una de las vistas mas espectaculares de toda Gaia. Los jardines colgantes de Cleyra son famosos mundialmente por su belleza, y por su peculiar ubicación. Se encuentran ubicados en el límite de las ramas mas alejadas del árbol, y se puede ascender a la copa del mismo mediante caminos en espiral que conectan todos los jardines.



Cyril

Cyril es una ciudad estado ubicada al este de la gran cordillera de Ballias Tor.

La zona circundante a la ciudad se compone de colinas, con grandes valles entre ellas.

Antiguamente hogar de bárbaros y monstruos peligrosos, esta zona se consideraba como extremadamente peligrosa, razón por la cual el reino de Bur Omisace se veía en la obligación de comerciar de manera exclusiva por mar.

Cansados de esta situación varios comerciantes se unieron para formar un pequeño ejército y combatir los peligros ocultos en sus valles. 20 años mas tarde, sus inversiones darían fruto, y lograrían fundar Cyril.

Política: La ciudad de Cyril posee un único gobernante supremo, elegido de entre los miembros de un concilio, compuesto por las cabezas de las familias mas poderosas de la ciudad. Una familia solo puede acceder al concilio aportando grandes sumas de dinero en forma de donación, a las arcas de la ciudad. De la misma manera, es posible que la cabeza de una familia pierda su asiento en el concilio si sus aportes son escasos. Cada inicio de año, el concilio vota para elegir a quien gobernara la ciudad durante el próximo año.

Economía: El comercio es la principal fuente de ingresos Cyril. Ya que las Vieras de Golmore no permiten el paso a través de su territorio, Cyril es la única vía terrestre que une Deist y Bur-Omisace.

Posteriormente se produjo la fundación de la aldea portuaria de Maranda, para unir al imperio Jylland dentro de las rutas comerciales.

La aldea de Carwen es un lugar turístico, tanto por sus playas cálidas, como también por el circuito de tours alrededor del Gran Puente del Fiordo de Canaan”.

Sociedad: En la ciudad de Cyril habitan unos 300.000 habitantes, en Maranda unos 50.000, y en Carwen unos 15.000 mas.

La principal fuente de estatus de Cyril es el poder adquisitivo, y la brecha entre las riquezas de sus ciudadanos es enorme

Religión: La religión oficial en Cyril es el culto a Hydaelyn y a los 12 guardianes. Sin embargo, el culto a la guardiana Shiva es mas preponderante. En todas partes de la ciudad, se puede apreciar iconografía relacionada a la guardiana, destacando principalmente las 100 estatuas de oro dispersas por todo Cyril.

Lugares notables:

La “Riviera de los Monstruos”, es un lugar ubicado al Norte de Cyril, sobre las costas del Mar Canaan. Es un parque de atracciones que reúne y expone monstruos de toda Gaia, contenidos en lugares amplios, y seguros, tanto para las criaturas, como para los espectadores. Las instalaciones son tan amplias, que puede ser fácilmente confundido con una ciudad. Allí se encuentran múltiples hoteles, como también comercios de diversos rubros. Muchos de los trabajadores del parque habitan allí mismo.

En el centro de la ciudad se encuentra el gran templo de Shiva, el cual destaca por el lujo y su imponente infraestructura.

El “Gran Puente del Fiordo de Canaan” es el puente mas ancho de Gaia.





Dalmasca

Es un reino ubicado en Ogír-Yensa, con su capital de Rabanastre, y su dominio se extiende por Gollund y Fuerte Nalbina. El mar de arena de Ogír-Yensa suele ser un lugar peligroso, pero el reino posee cierto control de la ruta que lo atraviesa.

Política: históricamente, Dalmasca siempre fue una nación con ansias conquistadoras. En la antigüedad, fue un poderoso imperio de ultramar, habiéndose expandido por gran parte del continente de Ilsabard y el Sur de la isla Cardia. Sin embargo la caída del imperio, y la influencia de naciones extranjeras en la ciudad de Bervennia puso fin a su belicosidad en los últimos años. El rey de Dalmasca es considerado el hombre mas fuerte del reino, y cualquiera puede retar a duelo al Rey para usurpar el trono. Por esta razón suelen tener reyes jóvenes, y las familias reales dan entrenamiento intensivo en combate a sus hijos. A pesar de dicha norma, muy pocas veces hubo cambios de dinastías reales a lo largo del tiempo.

Economía: Durante mucho tiempo, los cultivos a orillas de los ríos nacientes de las cataratas de Ridorana fueron suficiente para alimentar al reino. Sin embargo, debido al crecimiento poblacional, hace mas de 200 años que Dalmasca importa alimentos de varios lugares, lo que hace del puerto de Fuerte Nalbina un lugar de gran valor para la supervivencia de Dalmasca.

Gran parte de las riquezas del reino provienen de su capital. Rabanastre es por sobre todas las cosas un gran centro de comercio, con sus calles atestadas de vendedores ambulantes y puestos callejeros. Es un lugar turístico relativamente popular, por su particular arquitectura, y por su exótica gastronomía, conocida por sus raras y fuertes especias.

Las cataratas de Ridorana contribuyen en gran parte a la afluencia turística.

Sociedad: Aproximadamente el 40% de los habitantes son Bangaa, y el 20% son Seeq. El 40% restante se distribuye entre varias tribus, principalmente humes y mogurís.

Rabanstre es una gran metrópolis, con unos 15 millones de habitantes. En Fuerte Nalbina habitan unos 2 millones mas, y en Gollund aproximadamente unos 750.000.

Por fuera de los asentamientos, en el desierto, es bastante común encontrar varias tribus nomades, siendo los Garíf los mas pacíficos, y los hombres lagartos los mas violentos.

Religión: No poseen religión oficial, y permiten a cualquier tipo de culto oficiarse dentro de sus territorios. Existen pocos edificios religiosos, y muchos de ellos no poseen gran financiamiento.

Lugares notables: Las cataratas de Ridorana son por mucho las mas imponentes de toda Gaia. Sus mas de 200 metros de altura en las zonas mas elevadas, y su extensión de mas de 200km, la convierten en un espectáculo único. El antiguo palacio imperial de Rabanastre es el lugar donde habitaba la familia real en los tiempos del imperio. Sin embargo, se dice que tuvo que ser abandonado, ya que el último emperador maldijo el palacio. Hasta el día de hoy, el lugar es inaccesible. Muchos turistas amantes del terror se acercan a las periferias del mismo, ya que se dice que se pueden observar fantasmas deambulando dentro del mismo.





Deíst

La República de Deíst es una nación ubicada en las llanuras centrales del continente de Ilsabard.

Se compone por 4 grandes ciudades, y varias aldeas o pueblos pequeños. Su capital es la Ciudad de Deíst, y junto a Puerto Marilith, Sal Ghidos y Tokkul, conforman el centro del poder de la república. Los pueblos de Tímbel, Gatreá, Gongaga, Tule y Costa del Sol poseen una relevancia menor.

Política: La república es dominada por el senado. No existe ningún tipo de gobernante supremo, sino que el cuerpo del Senado tiene el control de esta nación. Hay 5 senadores por ciudad y 1 por cada aldea.

Cada 2 años, se renueva la totalidad del senado a través de votaciones populares.

Economía: La capital de Deíst es una ciudad vanguardista en recursos, con un enorme capital tecnológico.

Sal Ghidos proporciona gran parte de la materia prima necesaria para la fabricación de maquinaria.

Puerto Marilith conecta comercialmente con todo el Norte de Gaia.

Tokkul es una ciudad comercial que ha crecido gracias al comercio con el Reino de Burmecia.



Debido a sus amplios campos, y climas templados o tropicales, las aldeas cercanas a las grandes ciudades prosperan a través de la ganadería y la agricultura.

Sociedad: Posee aproximadamente 36 millones de habitantes en la nación. Mas de 30 millones en las zonas urbanas. Los hume son la raza mas común, componiendo un 40% del total de habitantes, seguidos por los Moguri con 17% y Seeq un 14%.

Es una sociedad igualitaria, en el sentido que carece de un sistema de castas, pero existe una gran brecha entre la gente de bajos y altos recursos, principalmente en la capital.

Religión: La religión posee un papel secundario en la república. El culto a Hydaelyn es el mas popular, pero existe gran libertad de culto dentro de las fronteras.

A pesar de esto, en cada una de las grandes ciudades se pueden encontrar grandes iglesias de los diferentes guardianes.

Lugares notables: Puerto Marilith y Costa del Sol son conocidas por su atractivo turístico, teniendo altas temperaturas la mayor parte del año.

En Deíst se encuentra la compañía eléctrica Shinra, la cual provee servicios eléctricos a todas las grandes urbes de Ilsabard, además de ser pionera en avances tecnológicos.

Deíst además es hogar del teatro mas grande de Gaia, el "Teatro de los Sueños Rotos", reconocido entre otras cosas por ser el lugar donde se estrenó la popular adaptación del poema Loveless.

La mitad de la ciudad de Sal Ghidos esta construida bajo la montaña de manera orgánica, siendo la ciudad en sí misma un espectáculo visual. Dentro de la ciudad, aunque apartada de otros edificios, también se encuentra la Forja de Titan, la cual posee unas dimensiones descomunales.



Gagazet

La ciudad de Gagazet se extiende por las llanuras al Sur del monte homónimo.

Se caracteriza por ser una ciudad de enorme extensión, en relación a la baja cantidad de población que habita allí. Esto se debe a las grandes distancias que hay entre cada edificio que conforman la ciudad.

La historia de Gagazet esta signada por los constantes enfrentamientos bélicos contra Guadosalam. A pesar de que actualmente hay un período de paz, el resentimiento de los Ronso tras perder la última guerra frente a los Guado sigue vigente.

Política: Es gobernada por un soberano supremo, conocido con el título de "Venerable". Cada Venerable elige a su sucesor antes de morir. El único requisito para poder ser elegido como candidato a futuro Venerable, es haber alcanzado la cima del monte Gagazet al menos una vez en la vida.

A pesar que las decisiones del Venerable son absolutas, generalmente estos necesitan tener ciertos dotes persuasivos, y escuchar la opinión de su pueblo, para llevar a cabo un gobierno estable y tranquilo.

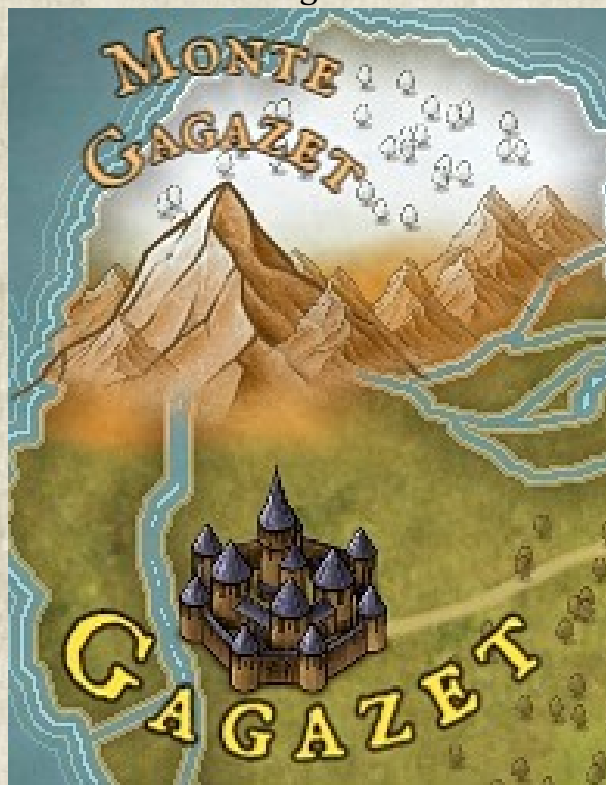
Economía: La principal fuente de riquezas de Gagazet, son las minas en las planicies al Sur de la ciudad. De ahí se obtienen múltiples minerales, los cuales son exportados principalmente hacia la ciudad de Luca. Gagazet posee fuertes relaciones comerciales con Besaïd y Kilika, de donde obtienen el suficiente alimento para mantener sus reservas alimenticias llenas durante los fuertes inviernos que asolan el Norte. Las actividades forestales, la cacería y la pesca, son muy importantes para garantizar fuentes de suministros a lo largo del año.

Sociedad: Gagazet es una ciudad con apenas 1 millón y medio de habitantes. 90% de estos Ronso, y el 10% restante de otras tribus, principalmente mogurís.

Son una sociedad de fundamentos rígidos y orgullosos de sus costumbres.

Religión: Adoran al monte Gagazet como una deidad en sí misma. Alcanzar la cima del mismo es un hito de auto realización y contemplación religiosa para los Ronso. El Venerable de Gagazet es la máxima autoridad religiosa.

Lugares notables: A pesar de ser considerado un lugar sagrado, los Ronso permiten que cualquiera intente escalar el monte Gagazet. El sendero de los primeros 2000 metros es de hecho un lugar turístico muy popular, con varias tiendas a lo largo del camino.





Golmore

La jungla de Golmore se encuentra al este del continente de Ilsabard. Se le conoce como “El Pulmón de Gaia”, debido a su gran extensión. Dentro de la jungla se encuentran 4 grandes asentamientos: Eruyt, metrópolis de las Viera, Fuerte Wyrn, al Sur de la jungla, Zeirchele, cerca de la frontera de Deist, y Minas Henne, al Norte de la Jungla.

Política: Cada una de las 4 aldeas posee una jefa de la aldea. Apenas asume su cargo, cada jefa debe tomar una joven sucesora para que la reemplace al morir.

Economía: Existe un amplio comercio interno entre las aldeas de Golmore. Cada cierto tiempo, se permite que mercaderes de aldeas cercanas a la jungla ingresen a los asentamientos para intercambiar productos. Por lo demás, cada asentamiento tiende a ser autosustentable, con la excepción de Minas Henne, que depende del comercio para obtener alimentos frescos.



Sociedad: Se cree que hay mas de 5 millones de habitantes esparcidos entre los asentamientos, aunque debido al secretismo de las Viera, es difícil de asegurar. El 100% de sus habitantes son Viera, con ocasionales comerciantes o viajeros que van de paso.

Religión: Las vieras adoran a la jungla en sí, y la consideran una entidad viviente y pensante. Se dice que unas pocas Vieras elegidas pueden escuchar susurros entre los bosques, las cuales son la palabra de la jungla.

El culto a la jungla se fundamenta en un simple pacto. Las Vieras protegen la jungla, y la jungla protege a las Vieras.

Por esta razón es tan raro encontrar algún Viera en el mundo exterior. Dejar la jungla se considera un sacrilegio, y quienes los hacen pierden todos sus derechos como habitantes de Golmore.

Lugares notables: Eruyt en sí misma es una fortaleza inmensa formada de manera natural por la vegetación de la zona. Aunque se cree que existe algún tipo de magia antigua implicada en la formación de la misma, los investigadores no han sido capaces de determinar que tipo de magia provoca que la vegetación forme una ciudadela perfecta, o de hecho si realmente se trata de un hechizo perdido en el tiempo, o algo aún mas misterioso.

El lago Wyrn se dice que posee propiedades curativas. Sin embargo, debido al separatismo de los Viera, es realmente difícil afirmar o negar la veracidad de la información.

Las minas de Henne poseen intrincadas galerías, de donde las Vieras obtienen su magia.

Zeirchele es el asentamiento del que mas información se posee. Las Vieras de dicho asentamiento permiten a comerciantes y viajeros descansar dentro de la jungla antes de retomar sus caminos.





Guadosalam

Guadosalam es una ciudad que se encuentra en el corazón del bosque de Macalanía. La ciudad esta construida en consonancia con el bosque. Sus caminos son grandes raíces que hacen de puentes, y los “edificios” son en realidad enormes arboles huecos. La ciudad fue diseñada por antiguos hechiceros capaces de manipular la naturaleza, y se construyo de esta manera para ocultarse de las amenazas externas.

A lo largo de su historia, han tenido constantes enfrentamientos con los Ronso del Gagazet. Sin embargo, hace unos pocos años, los Guado lograron una victoria decisiva, que forzó a un pacto de paz, y la obligación de Gagazet de realizar una enorme compensación económica.

Política: La política en Guadosalam esta supeditada a la religión. Al máximo gobernante se lo conoce con el título de “Maester”. El Maester se elige mediante un concilio de sacerdotes, aunque generalmente se suele elegir al hijo del anterior Maester. La autoridad de este es absoluta, aunque el concilio de sacerdotes funciona como un cuerpo de consejeros.

Economía: Guadosalam es una ciudad auto sustentable. Obtienen todo lo necesario para asegurar su supervivencia de los recursos que otorga el bosque de Macalanía.



Sociedad: En Guadosalam habitan unos 2 millones de habitantes aproximadamente. La enorme mayoría son Guado. Los moguri y hume componen menos del 1% de la población. En líneas generales los Guado se consideran una tribu superior, y suelen mirar a menos a otras tribus, especialmente a los Ronso. Los Guado son muy cuidadosos con el medio ambiente, y prohíben el uso de cualquier tipo de tecnología avanzada, pues sostienen que son “el fruto del desangramiento de Gaia, provocado por las sociedades modernas, en su afán de convertirse en dioses”.

Religión: En Guadosalam el culto a Hydaelyn es el único admitido. A diferencia de otros lugares, aquí el culto a Hydaelyn suele ser mas estricto y ortodoxo. La religión ocupa el papel central en las disputas de poder de Guadosalam. El Maester es el máximo representante del culto. Los sacerdotes ostentan un gran poder y riquezas, por lo que es difícil convertirse en uno.

Lugares notables: “El Etéreo” es el lugar mas importante de Guadosalam, y toda la ciudad esta construida alrededor de este. Dentro de este lugar, cuando una persona piensa en alguien que ha fallecido, la figura de este último se manifiesta justo delante del primero, casi como si estuviese allí, aunque la misma no puede ser tocada, y simplemente se quedan parados en el lugar. A pesar de que muchos sostienen que este fenómeno es simplemente una proyección del pensamiento a través de una fuente mágica desconocida, lo cierto es que las figuras que aparecen son solamente de personas que han muerto. Una vez al mes, el lago de Macalanía se llena de pequeñas esferas luminosas que asciende desde el lago hasta el cielo. Este fenómeno a sido estudiado por numerosos expertos, sin embargo han sido incapaces de determinar exactamente que es lo que lo produce.





Jylland

El Imperio Jylland, ubicado al extremo Este de Gaia, es una nación ultramarina que abarca la totalidad de la isla Cardia, las islas de los mares Zafmlug y Nepto, y el archipiélago de Wutai.

Su capital es la ciudad de Fluorgis.

Política: La totalidad del poder político recae en el emperador. Este a su vez posee 3 vasallos directos. A estos se los denomina havelgog, que es un término de lengua dracónida para denominar a un objeto afilado. De tal manera, se podría traducir este título como "Filo del emperador". Estos 3 vasallos gobiernan las ciudades de Moorabella y Camoa, y el pueblo de Nazan.

A su vez, los havelgog de Camoa y Moorabella poseen un vasallo cada uno, con el título de "Ludenbrahm", que se traduce como cuidador o custodio. El Ludenbrahm de Moorabella gobierna sobre la aldea de Targ, y el de Camoa la isla de Goug.

Todos estos títulos y cargos son hereditarios.



Economía: Tras pasar cientos de años aislados del resto del mundo, el pueblo de Jylland aprendió a ser una nación autosustentable en términos alimenticios.

La cordillera Aldanna tiene una baja reserva de minerales y metales, por lo que dependen de importar dichos bienes para desarrollar la infraestructura del imperio.

Por otro lado, poseen un desarrollo tecnológico superior al resto de Gaia, y los productos fabricados en el imperio son codiciados en todo el mundo.

Sociedad: El imperio posee una población total de 30 millones de habitantes, distribuidos en todos sus asentamientos.

La sociedad imperial le da un gran valor al honor. Perder tu honor es casi como perder tu vida. Es una sociedad con valores rígidos y pocos permeables. Se podría decir que si su desarrollo tecnológico está un paso más adelante de su época, su desarrollo en las relaciones sociales se encuentra un paso por detrás.

Religión: A pesar de seguir el culto a hydaelyn, en Jylland se considera a Bahamut como el guardián más importante, y se lo pone a la misma altura que a la diosa hydaelyn.

Lugares notables: En el Norte de Fluorgis hay una gran colina, que se cree que fue hogar de Bahamut en tiempos ancestrales. Para ascender a dicho lugar, hay que subir 1000 escalones, en un camino que serpentea "como la cola de un dragón". Cada 100 escalones, hay una estructura en forma de arco, y una zona de descanso. Este lugar es utilizado para celebrar festividades, llenándose de puestos ambulantes de diversos rubros.

El puerto aéreo de Moorabella es el más grande de Gaia. Posee una infraestructura enorme y muy avanzada, y la flota de transporte de pasajeros más concurrida.

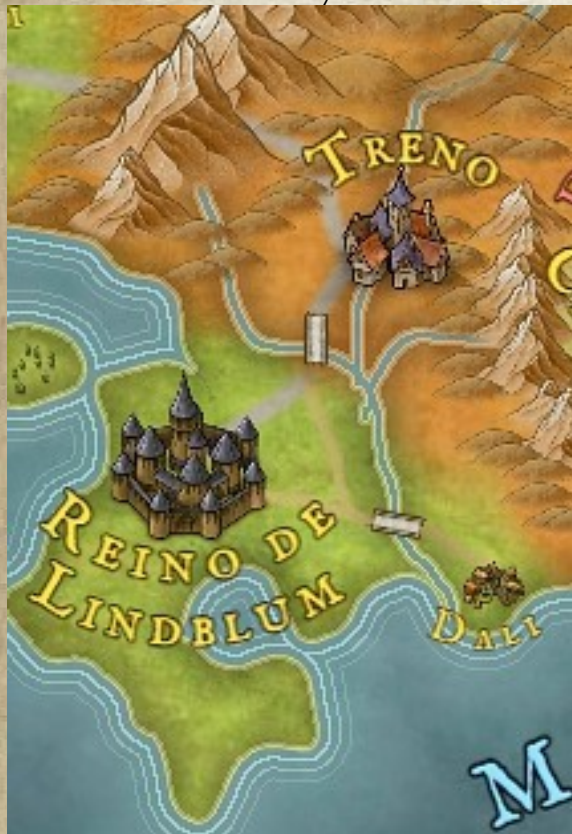


Lindblum

El Reino de Lindblum se ubica al Suroeste del continente de Ilsabard. Además de la propia ciudad de Lindblum, el reino se compone por la ciudad de Treno, y la aldea de Dalí, ambas unidas a Lindblum bajo un pacto de protección y vasallaje. Debido a su posición peninsular y rodeado de montañas, Lindblum enfocó su desarrollo tecnológico en los avances de vehículos marítimos y aéreos. Debido a esto, en la actualidad Lindblum posee la mayor y más avanzada flota aérea y naval de toda Gaia.

Política: La ciudad de Lindblum es gobernada por una única dinastía desde su fundación.

La ciudad de Treno posee un gobernador elegido de manera popular. Su cargo dura 5 años, y puede ser reelegido indefinidamente. La aldea de Dalí posee un administrador designado por la familia real de Lindblum. Muchas veces el administrador designado es el futuro sucesor del Rey.



Economía: La mayor fuente de riquezas proviene del transporte aéreo. Principalmente la venta y mantenimiento de barcos voladores a otras naciones.

Treno es conocida también por su gran cantidad de lujosos casinos y casas de apuestas en general.

Por su parte Dalí se dedica principalmente a la ganadería y agricultura, proporcionando parte del alimento necesario para el consumo interno del reino.

Sociedad: La sociedad en Lindblum es relativamente equitativa, en relación al resto de Gaia. Ni siquiera la familia real posee enormes lujos, más allá de su residencia en el castillo.

Otro dato interesante es que es el reino en donde hay una mayor equidad en el porcentaje de tribus que habitan en el reino.

Religión: La religión posee un papel totalmente secundario en Lindblum. Las pocas casas de culto se encuentran en el distrito de los teatros. Aunque son edificios con una arquitectura cuidada, suelen ser lugares pequeños y poco concurridos.

Lugares notables: La ciudad de Lindblum se divide en 4 distritos. El distrito de los teatros, enfocado al entretenimiento y al culto, el distrito industrial, que concentra todas las fábricas de la ciudad, el distrito comercial, donde se encuentran la mayoría de tiendas y sucursales de empresas, y finalmente el distrito del Gran Castillo de Lindblum, el cual es prácticamente una ciudad dentro de otra. En cada distrito, generalmente viven las personas que trabajan en cada uno de los rubros correspondientes a dichos distritos. Para viajar a cada distrito, existen unos vehículos similares a un automóvil que se mueven sobre un raíl. A estos vehículos se los denomina aerotaxis. Este servicio es público y gratuito, lo cual facilita en gran medida moverse dentro de la ciudad.

Distancias

El mapa a continuación tiene como objetivo servir de guía para entender las distancias, y el tiempo necesario para recorrerlas.

Cada uno de los cuadrados representan 100km en cada uno de sus lados.

Para calcular el tiempo que tardarías en moverte, te dejamos algunas aproximaciones:

- ◆ Un aventurero a pie, puede recorrer unos 5km por hora, durante 10 horas al día, sin cansarse. Forzar esta marcha puede fatigarlo.
- ◆ Un chocobo puede recorrer unos 12km por hora, durante 12 horas al día, sin cansarse. Forzar esta marcha puede fatigarlo.
- ◆ Un automóvil recorre 50km por hora.
- ◆ Una embarcación marítima recorre 70km por hora.
- ◆ Un barco volador recorre 100km por hora.

Es importante tener en cuenta que estas relaciones de tiempo y distancia son un promedio. Por ejemplo, el calculo de las embarcaciones marítimas esta hecho en base a un barco moderno a motor. Una balsa o un bote a remos se moverá mas lento, de la misma manera que una lancha lo hará por encima del promedio.

Otros factores a tener en cuenta son las condiciones climáticas, los estados de las rutas, el tráfico, etcétera.

Finalmente, los tiempos para recorrer dichas distancias están calculadas teniendo en cuenta el equipaje habitual de un aventurero. En función del equipaje y que tan atlético sea el aventurero en cuestión, el recorrido a pie puede variar.

De igual manera, los chocobos no recorrerán la misma distancia llevando a un moguri con pocos objetos encima, que tirando de un carruaje.

