

Unremitted Letters

Videojuego
Schair A. Maniega

2023

Sinopsis

Eyka, uno de los más antiguos Caelesti está realizando un viaje para encontrarse a sí mismo, y mientras tanto, ha ido escribiendo cartas que enviarle a una persona muy especial. Nuestra historia relata las aventuras de Eyka como recuerdos mientras este se está sumiendo en la última de sus aventuras.

Personajes

DEFAULT

Nombre real: DEFAULT

NOMBRE COMPLETO:

PSEUDÓNIMOS:

RAZA:

EDAD:

FECHA DE NACIMIENTO:

ESTATURA:

PESO:

PARENTESCOS:

RELACIONES:

DESCRIPCIÓN FÍSICA:

CARACTER:

AFICIONES:

DEFECTOS:

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES:

TODO EL MUNDO

Nombre real: toUpperCase(ê) + 'iuj'

Todos los participantes de la conversación actual.

SUMMUS

Nombre real: Summus

NOMBRE COMPLETO: Summus Coeruleum.

PSEUDÓNIMOS: -.

RAZA: Caelesti.

EDAD: 5.247.613.329.

FECHA DE NACIMIENTO: -.

ESTATURA: -.

PESO: -.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: Aden Rhennem (HIJO), Swanja Mas'arth (HIJA), Selvanre Rhekem (HIJA), Eyka Rhennem Mas'arth (NIETO), Fae Rhennem Shuruz (BISNIETA).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: -.

CARACTER: -.

AFICIONES: -.

DEFECTOS: -.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

EYKA

Nombre real: Eyka

NOMBRE COMPLETO: Eyka Rhennem Mas'arth, Eyka R. Mas'arth.

PSEUDÓNIMOS: Eyka, de la Noche Estrellada, el Hechicero Astral, Segundo Errante de Polaris.

RAZA: Caelesti.

EDAD: 4.543.273.338.

FECHA DE NACIMIENTO: 2º jornada de Floral.

ESTATURA: 180cm.

PESO: 70kgs.

PARENTESCOS: Aden Rhennem (PADRE), Swanja Mas'arth (MADRE).

RELACIONES: Nimúh (EX-PAREJA).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: De figura esbelta, ojos color avellana, pelo negro y largo a capas. Suele llevar ropa muy suelta. Tatuado por todo su cuerpo para utilizar una parte de sus Innatas.

CARACTER: De naturaleza seria a la par que pícara.

AFICIONES: Pintura, lectura y alquimia.

DEFECTOS: Es un ser iluso por naturaleza.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: Un antiguo mapa celeste que le dio Nimúh.

SWANJA

Nombre real: Swanja

NOMBRE COMPLETO: Swanja Mas'arth.

PSEUDÓNIMOS: Swanja, la Sublime.

RAZA: Caelesti.

EDAD: 1.348.243.389.

FECHA DE NACIMIENTO: -.

ESTATURA: 170cm.

PESO: 58'9kg.

PARENTESCOS: Summus Coeruleum (PADRE).

RELACIONES: Aden Rhennem (MARIDO), Eyka Rhennem Mas'arth (HIJO), Fae Rhennem Shuruz (NIETA).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Mujer esbelta y alta, de pelo laceo y cobrizo con un estilo de media melena. Sus ojos marrones parecen tener un cierto brillo cuando se exponen a la luz del Sol.

CARACTER: Activa y quejumbrosa.

AFICIONES: Realizar manualidades naturales a traves de Arthea.

DEFECTOS: Es muy tozuda y difícil de convencer.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: Una pinza de enlace.

ADEN

Nombre real: Aden

NOMBRE COMPLETO: Aden Rhennem.

PSEUDÓNIMOS: Aden, el Primogénito.

RAZA: Caelesti.

EDAD: 1.348.243.392.

FECHA DE NACIMIENTO: -.

ESTATURA: 173cm.

PESO: 92kg.

PARENTESCOS: Summus Coeruleum (PADRE).

RELACIONES: Swanja Mas'arth (MUJER), Eyka Rhennem Mas'arth (HIJO), Fae Rhennem Shuruz (NIETA).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: De pelo negro y corto. Algo regordito,

CARACTER: Tranquilo la mayor parte del tiempo, pero altamente irascible.

AFICIONES: Tallar y pintar figuras de madera.

DEFECTOS: Cuando se enfada es muy difícil de calmar y su Innata se sale de control.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

SELVANRE

Nombre real: Selvanre

NOMBRE COMPLETO: Selvanre Rekhem Anernu.

PSEUDÓNIMOS: Selvanre del Bosque Blanco.

RAZA: Caelesti.

EDAD: 19.180.

FECHA DE NACIMIENTO: 30º jornada de Proceloso.

ESTATURA: 169cm.

PESO: 58kgs.

PARENTESCOS: - (PADRE), - (MADRE).

RELACIONES: Heden-Zok (MARIDO).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: De largo y ondulado pelo verde claro, decorado con unas sutiles flores en una trenza que cruza su melena en su totalidad. Sus ojos brillan con destellos verdes entre tonos ocres, dejando ver la bondad que mora en su interior.

CARACTER: Tranquilo y pacificador, prácticamente maternal.

AFICIONES: Pasar tiempo en el bosque de Alryne, el cual será conocido como el bosque la Convergencia.

DEFECTOS: Es algo lenta tomando decisiones importantes.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: Una carta de un viejo amigo.

VI ' SETH

Nombre real: Vi'Seth

NOMBRE COMPLETO: Vi'Seth Shuruz.

PSEUDÓNIMOS: -.

RAZA: Caelesti.

EDAD: 1.367.269.673.

FECHA DE NACIMIENTO: -.

ESTATURA: -.

PESO: -.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: Serhilde Barkog (EX-MUJER), Nimúh Shuruz Barkog (HIJA).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: -.

CARACTER: -.

AFICIONES: -.

DEFECTOS: -.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

LELCETH

Nombre real: Lelceth

NOMBRE COMPLETO: Lelceth Zithak.

PSEUDÓNIMOS: Lelceth, el Imprecario.

RAZA: Caelesti.

EDAD: -.

FECHA DE NACIMIENTO: -.

ESTATURA: -.

PESO: -.

PARENTESCOS: Summus Coeruleum (PADRE).

RELACIONES: -.

DESCRIPCIÓN FÍSICA: -.

CARACTER: -.

AFICIONES: -.

DEFECTOS: Su Innata maldijo inintencionadamente a todos los Caelesti.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

NIMÚH

Nombre real: Nimúh

NOMBRE COMPLETO: Nimúh Shuruz Barkog.

PSEUDÓNIMOS: Nimúh, la Iridiscente, la Dama Diurna.

RAZA: Caelesti-Ninfa.

EDAD: 167.

FECHA DE NACIMIENTO: 19º jornada de Brisa.

ESTATURA: 153cm.

PESO: 47kgs.

PARENTESCOS: Serhilde Barkog (MADRE), Vi'Seth (PADRE).

RELACIONES: Eyka (EX-PAREJA).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: De figura mesomórfica, ojos color verde oscuro, su pelo cambia de color conforme a su estado de ánimo y largo a capas. Suele llevar un vestido con una falda a media altura, para disimular su ancha cadera frente a los más jóvenes.

CARACTER: Normalmente tranquila y fraternal, pero con picos de irascibilidad.

AFICIONES: Juegos de mesa y lectura.

DEFECTOS: Toma decisiones muy precipitadas.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

SERHILDE

Nombre real: Serhilde

NOMBRE COMPLETO: Serhilde Barkog.

PSEUDÓNIMOS: Serhilde, de las Mil Caras.

RAZA: Ninfa.

EDAD: 257.

FECHA DE NACIMIENTO: 30º jornada de Vental.

ESTATURA: 151cm.

PESO: 49kgs.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: Vi'Set (EX-MARIDO).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Personaje algo chaparro, visualmente transmite calidez y tranquilidad, aunque le rodea un aura de tristeza constante. Sus ojos son del color de la nieve sucia. Perdió sus alas de Ninfa porque se las arrancó su ex-marido, del cual no se sabe nada.

CARACTER: Personaje muy familiar.

AFICIONES: Pasar tiempo bebiendo en el lago con las Ninfas.

DEFECTOS: No es consciente de las situaciones que le rodean.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

PASHAN

Nombre real: Pashan

NOMBRE COMPLETO: Pashan Coeruleum Tenebra.

PSEUDÓNIMOS: Pashan, la Sombra.

RAZA: Ángel caído [FAMILIAR].

EDAD: -.

FECHA DE NACIMIENTO: -.

ESTATURA: 157cm.

PESO: -.

PARENTESCOS: Summus Coeruleum (PADRE).

RELACIONES: Tyree Coeruleum Rútila (HERMANA), Eyka Rhennem Mas'arth (AMIGA/FAMILIAR).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Tiene un largo y liso pelo negro que desprende ciertos reflejos cobrizos y la piel muy rosada.

CARACTER: Es gentil y amable.

AFICIONES: -.

DEFECTOS: No sabe expresarse sin ser agresiva.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

TYREE

Nombre real: Tyree

NOMBRE COMPLETO: Tyree Coeruleum Rútila.

PSEUDÓNIMOS: Tyr, del Tino Perenne, la Hostigadora.

RAZA: Ángel [FAMILIAR].

EDAD: -.

FECHA DE NACIMIENTO: -.

ESTATURA: 162cm.

PESO: -.

PARENTESCOS: Summus Coeruleum (PADRE).

RELACIONES: Pashan Coeruleum Tenebra (HERMANA), Eyka Rhennem Mas'arth (AMIGA/FAMILIAR).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Tiene el pelo rubio y ondulado y una mirada sorprendentemente seductora. Utiliza una tela enrollada a modo de túnica para no entorpecer a sus alas mientras vuela.

CARACTER: Rebelde pero nunca con maldad.

AFICIONES: -.

DEFECTOS: Se deja llevar completamente.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

FLORIA

Nombre real: Floria

NOMBRE COMPLETO: Floria Ketsk Rekhem.

PSEUDÓNIMOS: Floria, la Serena, la Indolente.

RAZA: Caelesti-Elfo [FAMILIAR].

EDAD: 233 (Actualmente 1584).

FECHA DE NACIMIENTO: 29ª jornada de Floral.

ESTATURA: 172cm.

PESO: 61'3kg.

PARENTESCOS: Selvanre Rekhem Anernu (MADRE), Heden-Zok Ketsk Fihehu (PADRE).

RELACIONES: Eyka Rhennem Mas'arth (AMIGA/FAMILIAR), Odgim Ketsk Rekhem (HERMANO).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Largo y ondulado pelo rubio, generalmente a juego con su ropa.

CARACTER: Tímida a la par que valiente en batalla.

AFICIONES: Gastar bromas a sus amigos y entrenar con la espada y su Innata.

DEFECTOS: Es muy vulnerable a las palabras de crítica.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: Su espada curva, Evelia.

FAE

Nombre real: Fae

NOMBRE COMPLETO: Fae Rhennem Shuruz.

PSEUDÓNIMOS: Fae, la Dragontina, el Hada Escamada, el Afelio del Dragón.

RAZA: Caelesti-Ninfa [FAMILIAR].

EDAD: 154 (Actualmente 1505).

FECHA DE NACIMIENTO: 31º jornada de Floral.

ESTATURA: 157cm.

PESO: 44'7kgs.

PARENTESCOS: Eyka Rhennem Mas'arth (PADRE), Nimúh Shuruz Barkog (MADRE).

RELACIONES: -.

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Tiene un ondulado y voluminoso pelo verde que suele llevar en una desaliñada coleta alta.

CARACTER: Tiende a ser bastante maternal, pero intenta mantener siempre las distancias adecuadas.

AFICIONES: Conversar con Eyka.

DEFECTOS: Se preocupa demasiado por los demás.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: Su aguja de combate, Alena.

PÈR

Nombre real: Pèr

NOMBRE COMPLETO: Pér.

PSEUDÓNIMOS: Pér, del Caos.

RAZA: Animal (Gato).

EDAD: 11.

FECHA DE NACIMIENTO: -.

ESTATURA: 47cm.

PESO: 4'7kg.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: -.

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Se trata de un gatito atigrado el cual, debido a una antigua disputa perdió una de sus patas traseras, la izquierda. Está está suplantada por una pata mágica creada por Eyka cuando aprendió a combinar Arthea junto con Ad Astra y Ánima.

CARACTER: Dormilón y perezoso.

AFICIONES: Jugar con los materiales de Eyka.

DEFECTOS: No sabe controlar bien su magia.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

POMP

Nombre real: Pomp

NOMBRE COMPLETO: Pomp.

PSEUDÓNIMOS: Pomp, el Transfigurador.

RAZA: Animal (Mapache).

EDAD: 2.

FECHA DE NACIMIENTO: 12º jornada de Nuboso.

ESTATURA: 53cm.

PESO: 7'6kg.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: -.

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Se trata de un mapache el cual puede variar su forma y transformarse cualquier persona con quien haya establecido un vínculo.

CARACTER: Tímido pero juguetón.

AFICIONES: Gastar bromas a los aldeanos y beber.

DEFECTOS: Es alcohólico.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: Una bufanda roja tejida por Shalma.

HEDEN-ZOK

Nombre real: Heden-Zok

NOMBRE COMPLETO: Heden-Zok Ketsk Fihehu.

PSEUDÓNIMOS: Zok, el Inamovible.

RAZA: Elfo.

EDAD: 162.

FECHA DE NACIMIENTO: 11º jornada de Meloso.

ESTATURA: 193cm.

PESO: 93kg.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: Selvanre Rhekem Anernu (MUJER), Floria Rhekem Ketsk (HIJA).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Es un hombre esbelto pero fuerte a la vez. Sus características orejas de elfo están prácticamente horizontales y le sobresalen de su pelo, el cual posee un color rubio oscuro y es completamente liso.

CARACTER: Taimado.

AFICIONES: Leer y estudiar magia élfica.

DEFECTOS: Es demasiado obtuso e incongruente al hablar.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

SVEA

Nombre real: Svea

NOMBRE COMPLETO: Svea Flamewound Anernu.

PSEUDÓNIMOS: Svea, la Calcinada.

RAZA: Elfo.

EDAD: 42.

FECHA DE NACIMIENTO: 20ª jornada de Brisa.

ESTATURA: 151cm.

PESO: 53'7kg.

PARENTESCOS: Selvanre Rhekem Anernu (ANTEPASADA).

RELACIONES: Eyka Rhennem Mas'arth (AMIGO/COMERCIANTE).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Su figura, de anchas caderas y cuerpo chato es extrañamente embelesante. Su pelo es blanco como la nieve en invierno, aunque algunos de sus mechones poseen unos tintes grisáceos, debido a un accidente que tuvo intentando controlar su magia élfica cuando aún estaba aprendiendo a dominarla.

CARACTER: Es una persona reservada y tranquila, pero siempre tiene un buen consejo para quien lo busca.

AFICIONES: Leer y entrenar con la espada.

DEFECTOS: Nunca habla de sus problemas personales con nadie.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: Una de las cartas escritas por Eyka.

ODGIM

Nombre real: Odgim

NOMBRE COMPLETO: Odgim Ketsk Rekhem.

PSEUDÓNIMOS: -.

RAZA: Caelesti-Elfo.

EDAD: 1595.

FECHA DE NACIMIENTO: 11ª jornada de Brillo.

ESTATURA: 165cm.

PESO: 72kg.

PARENTESCOS: Selvanre Rekhem Anernu (MADRE), Heden-Zok Ketsk Fihehu (PADRE).

RELACIONES: Floria Ketsk Rekhem (HERMANA), Eyka Rhennem Mas'arth (PRIMO).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Elfo de mediana estatura algo regordete y con pelo corto y robusto. Siempre está manchado de grasa.

CARACTER: Algo inocente, acompaña sus palabras con experiencias.

AFICIONES: Arreglar objetos estropeados.

DEFECTOS: Puede llegar a ser algo irascible y belicoso.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

SHALMA

Nombre real: Shalma

NOMBRE COMPLETO: Shalma Mountainshiv Yarnut.

PSEUDÓNIMOS: Shalma, de la Tricotosa.

RAZA: Humano.

EDAD: 21.

FECHA DE NACIMIENTO: 31º jornada de Nival.

ESTATURA: 153cm.

PESO: 47'2kg.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: Eyka Rhennem Mas'arth (AMIGA/COMERCIANTE).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: De pelo negro con flequillo, cuerpo mesomórfico, en buena forma. Suele llevar el pelo suelto con una pequeña coleta conformada por la parte superior de su pelo en la parte central trasera de su cabeza y ropa ancha que ella misma se confecciona.

CARACTER: Sereno a la par que cómico con toques irónicos.

AFICIONES: Tejer, leer y juegos de mesa.

DEFECTOS: No se siente agusto alrededor de mucha gente.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: Un libro de adivinanzas que le regala Eyka y un juego de agujas imbuidas con Arthea.

NAOH

Nombre real: Naoh

NOMBRE COMPLETO: Naoh Hallowbloom Bluereaper.

PSEUDÓNIMOS: Naoh, la Impertérrita.

RAZA: Humana.

EDAD: 22.

FECHA DE NACIMIENTO: 9ª jornada de Lumbre.

ESTATURA: 151cm.

PESO: -.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: Eyka Rhennem Mas'arth (AMIGO), Nib Hallowbloom Bluereaper (HERMANO).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Persona pequeña, pero esbelta, con unos rasgos muy sutiles y cuidados. Tiene las manos sorprendentemente tersas pese a que ejerce cuidando de los enfermos de Ockbridge.

CARACTER: Muy amigable a la par que extrañamente triste.

AFICIONES: Leer, dibujar y tomar té.

DEFECTOS: Le cuesta demasiado abrirse al resto.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

NIB

Nombre real: Nib

NOMBRE COMPLETO: Nib Hallowbloom Bluereaper.

PSEUDÓNIMOS: Nib, el Cambiador de Formas.

RAZA: Humano.

EDAD: 22.

FECHA DE NACIMIENTO: 4ª jornada de Proceloso.

ESTATURA: 167cm.

PESO: -.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: Naoh Hallowbloom Bluereaper (HERMANA), Eyka Rhennem Mas'arth (AMIGO).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Tiene un largo y rizado pelo castaño que le descansa sobre los hombros y suele llevar suelto junto con una sutil perilla.

CARACTER: Caótico.

AFICIONES: Beber junto a sus amigos y patinar en el lago helado.

DEFECTOS: Tiene muy mala suerte.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

HAFNA

Nombre real: Hafna

NOMBRE COMPLETO: Hafna Starhair Fescinzes.

PSEUDÓNIMOS: Hafna, la Hilarante.

RAZA: Humana.

EDAD: 24.

FECHA DE NACIMIENTO: 18ª jornada de Brillo.

ESTATURA: 154cm.

PESO: 53'7kg.

PARENTESCOS: -.

RELACIONES: Eyka Rhennem Mas'arth (EX-PAREJA).

DESCRIPCIÓN FÍSICA: Tiene el pelo rubio y rizado, en una media melena.

CARACTER: Siempre está sonriendo, pese a que acarrea una gran tristeza.

AFICIONES: Comer, dormir la siesta y leer.

DEFECTOS: Es bastante rencorosa.

OBJETOS PERSONALES RELEVANTES: -.

Localizaciones

OMNE

El universo como tal, en toda su totalidad.

UN VIAJE INESPERADO

Se trata de la primera carta sin remitente del juego, es decir, la primera misión principal. En ella, el jugador acompaña a Eyka en su periplo por las tierras de THRAMDIN mientras mantiene a raya dos de sus Innatas principales, Anima y Ad Astra.

PORQUE PUEDO

Esta carta sin remitente nos cuenta la historia de cómo se conocen NIMÚH y EYKA, y cómo, debido a la canalización de su Innata, EYKA y NIMÚH contribuyen a la creación de FAE, así como al despertar de Ad Astra, y de la maldición de Lelceth todo en conjunto.

BUSCARLE TRES PIES AL GATO

EYKA llega a su casa en ALRYNE después de haberse ido con sus familiares a la taberna EL GRAN VENADO de EROSTEY a celebrar. Al llegar a su puerta se encontrará con Pér, un gatito al que le falta la pata izquierda trasera y con el que se puede comunicar. Éste le pedirá ser su aprendiz, a lo cual EYKA no se niega. Al principio, la convivencia será un poco dura. Es una misión plenamente conversacional, con una pelea final si se realiza correctamente.

NO ERA YO

Esta carta nos cuenta la historia de EYKA y NAOH, y de cómo, sus caminos se separaron debido al estado del propio EYKA.

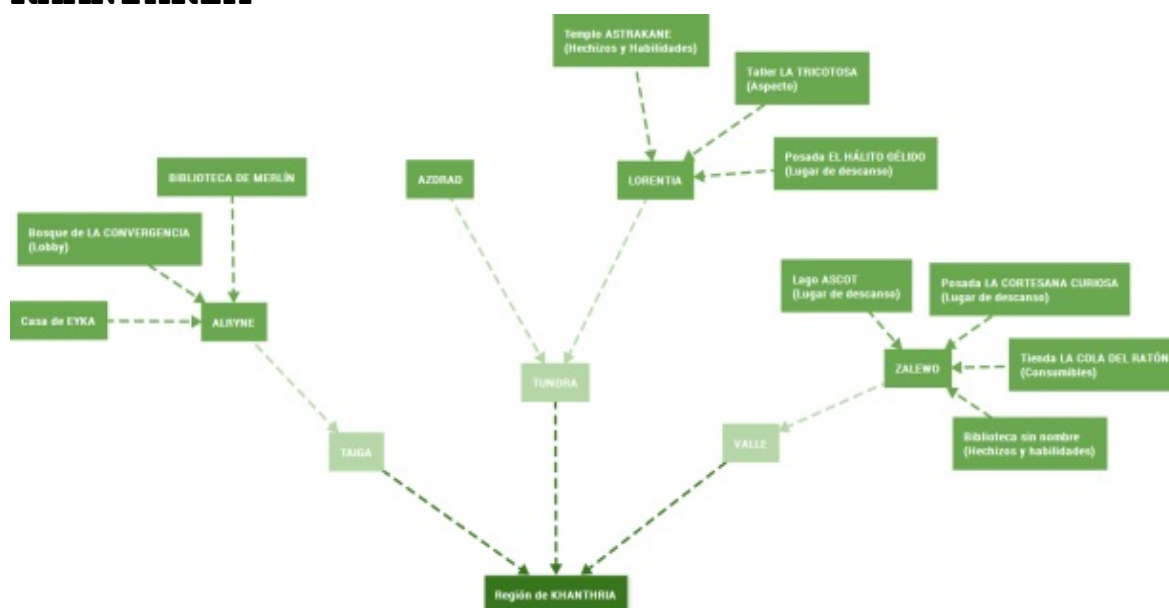
PD: NO ME OLVIDES

Carta que nos cuenta las vivencias de SHALMA, EYKA, PÈR y POMP durante un breve período de la vida de todos ellos. También nos ordena cronológicamente la última vez que EYKA pierde el control de sus Innatas.

KHANTHRIA

Región norteña en la cual vive EYKA. Se caracteriza por tener grandes extensiones de taiga y de tundra. La temperatura promedio del invierno es de -5°C , mientras que en verano se pueden experimentar unos agradables 25°C de media. Se trata de una pequeña región en la que no existe el concepto de grandes ciudades, más bien está conformada por pequeños pueblos ubicados en diferentes localizaciones dentro de la propia región, y en los cuales en cada uno se vive de una manera diferente debido a la orografía en la que se encuentra cada uno.

KHANTHRIA



ALRYNE

Pequeño poblado situado ligeramente al norte de KHANDRIA, rodeado en su práctica totalidad por grandes bosques de coníferas. Es el lugar en el que Eyka ha pasado casi toda su existencia hasta que decidió comenzar a viajar.

LUGARES DESTACABLES:

Bosque de la Convergencia.

Casa de Eyka

Biblioteca de Merlín.

ZALEWO

Pueblo fronterizo entre KHANDRIA y THRAMDIN. Es en el lago Ascot situado en los alrededores de Zalewo donde el jugador conoce a Eyka por primera vez, mientras este viaja. Básicamente se trata de un poblado de paso que sirve a muchos

mercaderes de punto seguro antes de entrar a THRAMNDIN con su mercancía.

LUGARES DESTACABLES:

Lago Ascot

Posada la Cortesana Curiosa.

Tienda la Cola del Ratón.

Biblioteca sin nombre.

AZDRAD

Capital de KHANTHRIA. Se trata de una ciudad medianamente transitada con una gastronomía cuanto menos curiosa. Eyka no se acerca a menudo a esta urbe, no llama su atención, pese a que se menciona como lugar de paso brevemente durante la primera misión de la historia principal.

LORENTIA

Pequeña ciudad en la que residen Shalma y Pomp. Siendo la ciudad más al norte de toda la región de KHANTHRIA, y a pesar de tener un clima de tundra, está ubicada en una escarpada localización, lo cual les permite defenderse de las amenazas naturales que les acechan con una mayor facilidad.

LUGARES DESTACABLES:

Templo Astrakane.

Taller la Tricotosa.

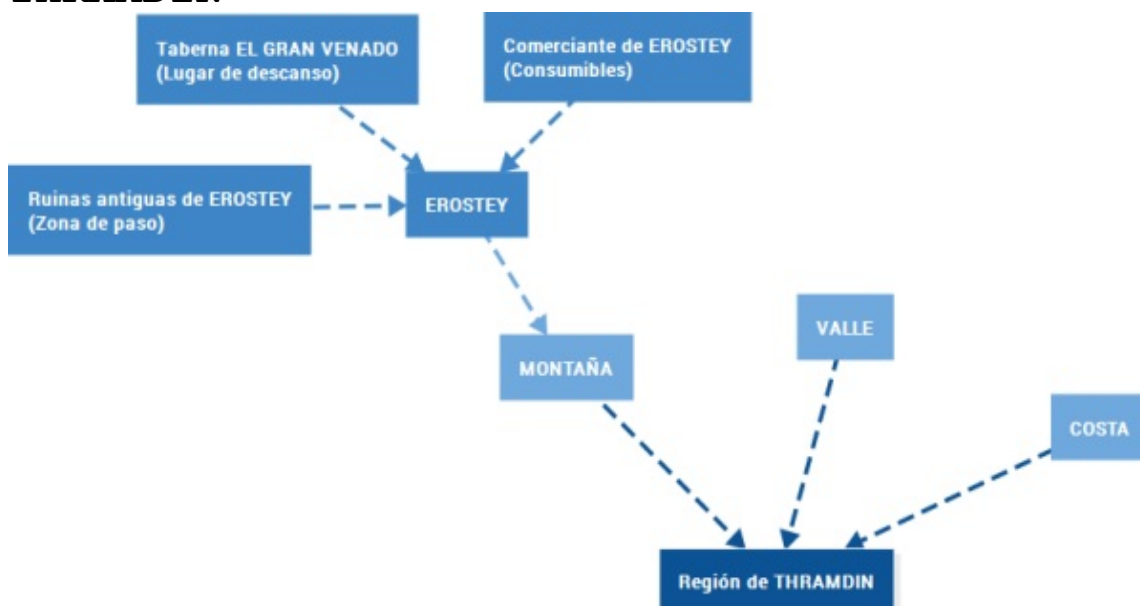
Posada el Hálito Gélido.

THRAMDIN

Región vecina de KHANTHRIA y EYSETR, situada un poco más al noreste que estas, sirviendo esta como límite natural entre KHANTHRIA y el resto de las regiones del continente oriental de OMNE.

Se trata del imperio más grande del mundo, ocupando prácticamente el 65~70% del mundo. Se trata de una representación de los países externos a los sucesos de los cuales toman base los hechos reales que sirven de piedra angular para las historias que se cuentan durante el desarrollo de la historia del juego.

THRAMDIN



EROSTEY

Pueblo portuario de la zona fronteriza de THRAMDIN con KHANTHRIA. Popular por sus ruinas, las cuales se visitarán brevemente y a modo de paso durante la primera misión del juego.

LUGARES DESTACABLES:

Taberna el Gran Venado.

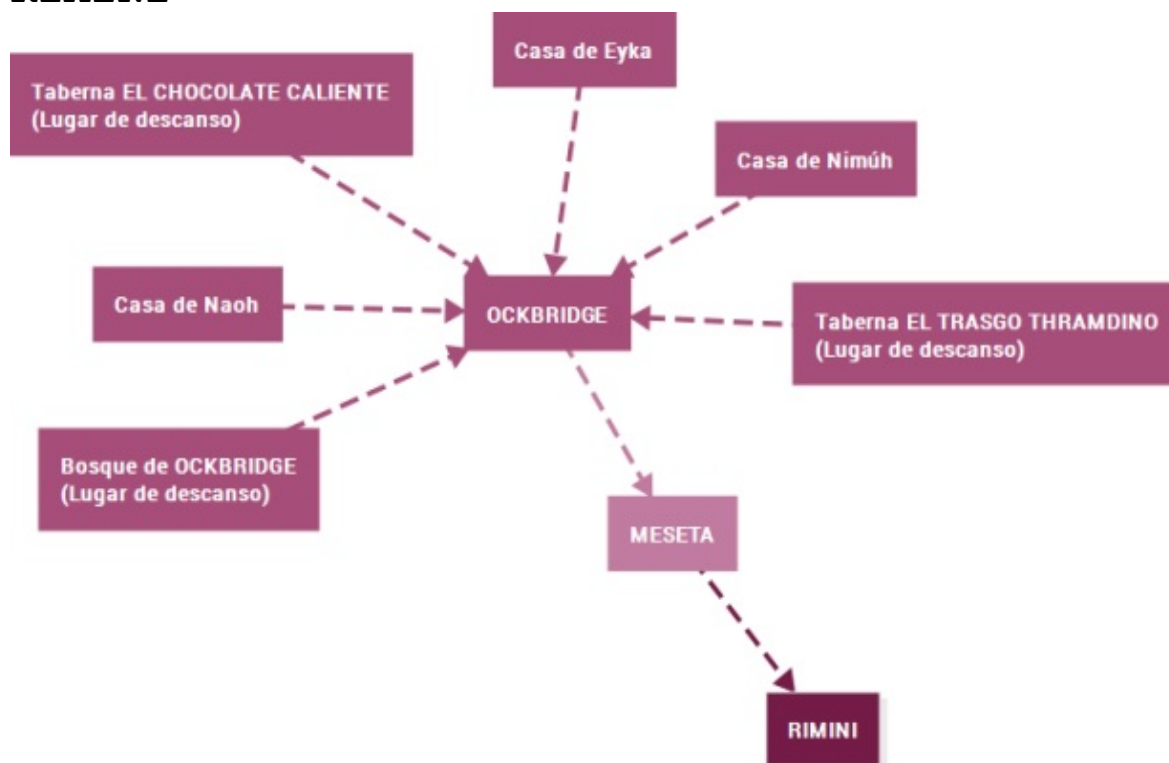
Comerciante de Erosteý.

Ruinas antiguas de Erosteý.

RIMINI

Conocida también como la región de occidente, actúa como primer y último bastión frente a la barrera que supone la parte oriental de THRAMDIN, en conjunción con el océano de Niebla entre medias, el cual actúa a su vez como barrera natural.

RIMINI



OCKBRIDGE

Capital de RIMINI. Se trata de la ciudad más grande que se puede visitar en el juego, es decir, la más grande de entre KHANTHRIA, RIMINI y EYSETR. Eyka viviría en esta ciudad durante algunos años de su existencia; de hecho, es donde conoceré a Nimúh, para más tarde formar la Convergencia en Alryne ambos juntos.

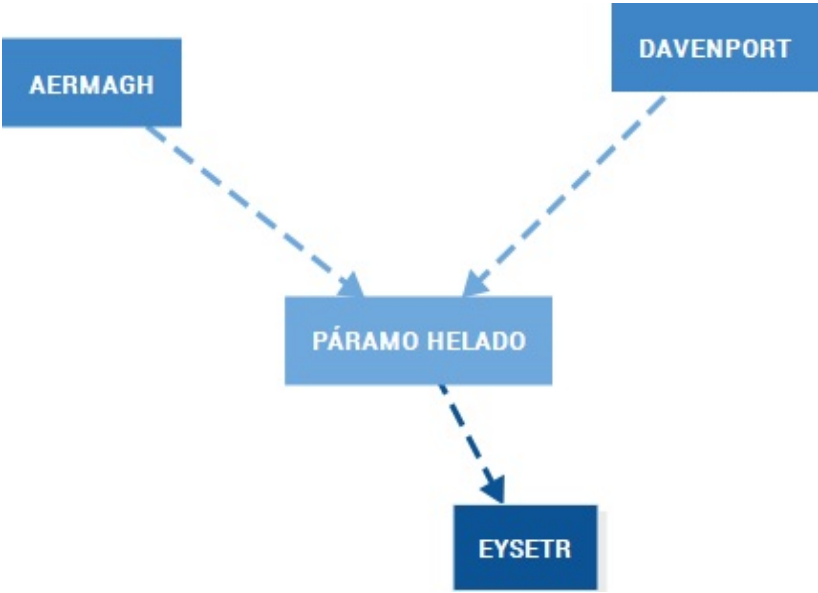
También pasará algo de tiempo junto con Naoh en esta ciudad.

Además, a modo de historia principal, más adelante en el juego, se podrán ver y jugar las vivencias con Hafna, a quién Eyka debe gran parte de su temple.

EYSETR

-.

EYSETR



AERMAGH

-.

DAVENPORT

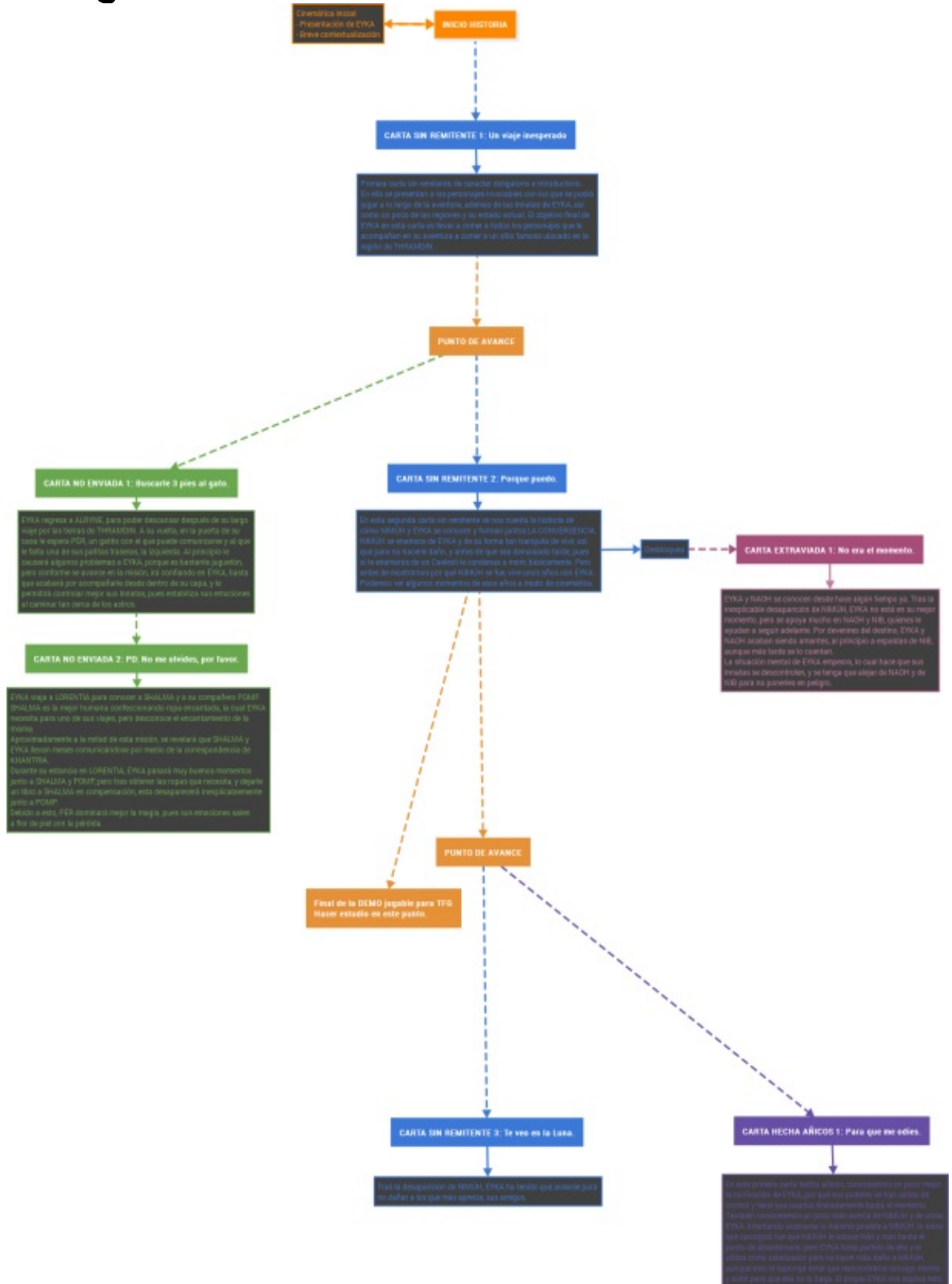
-.

OCÉANO DE NIEBLA

El mayor océano del mundo. Separa las regiones de THRAMDIN oriental y RIMINI a modo de barrera natural. Recibe su nombre por los abundantes bancos de niebla que se generan en su superficie debido a la fría temperatura del agua en contrapunto con las cálidas y húmedas corrientes que llegan desde THRAMDIN hacia RIMINI.

Documentos

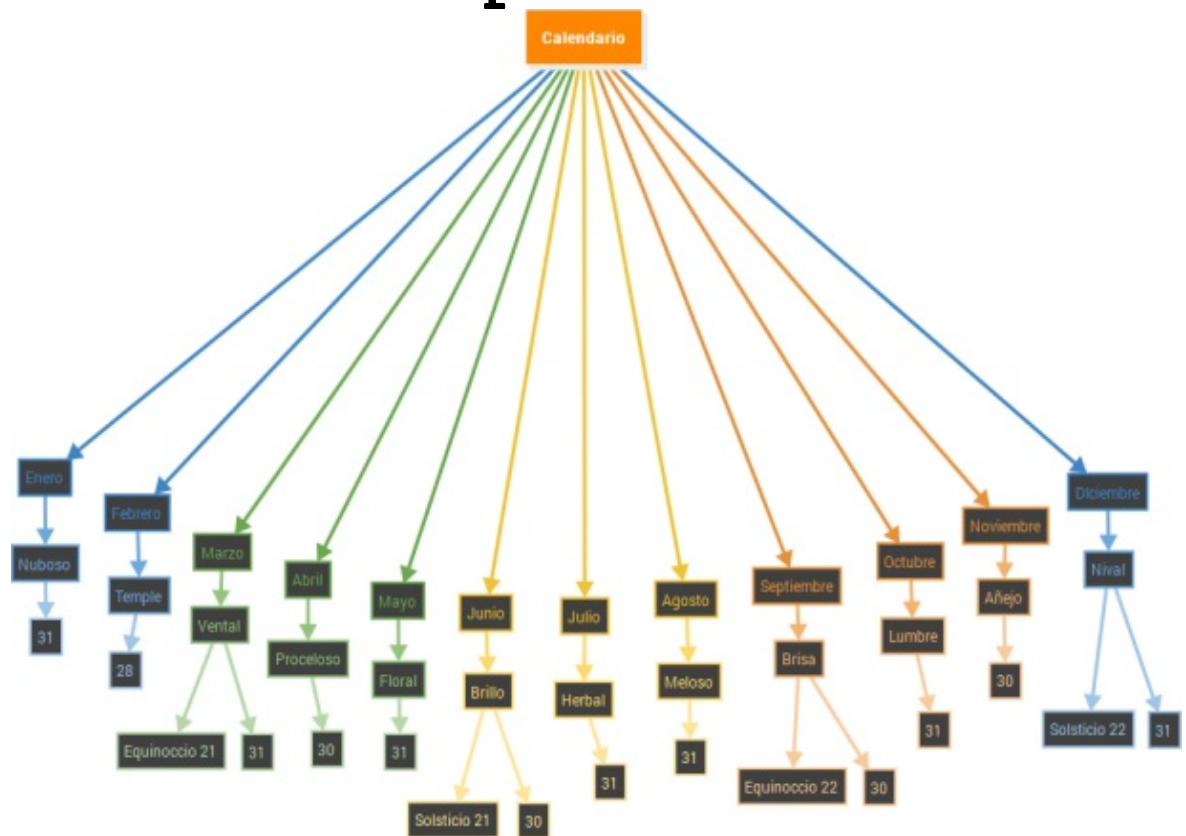
Flujo HISTORIA PRINCIPAL



Relaciones



Ubicación temporal



DOCUMENTACION

BRIEFING

Este trabajo se ha elaborado tomando como base el videojuego en desarrollo, parte de un proyecto personal, cuyo nombre original era Deep Rest. Actualmente el proyecto se encuentra bajo el nombre de Unremitted Letters.

El objetivo de este trabajo es implementar un sistema de música dinámica por medio de el uso de diferentes inteligencias artificiales con el fin de conseguir un dinamismo mucho mayor/mejor/más verosímil e intentar evitar que este esté "hardcodeado" y limitado sólo a los "inputs" en el control del jugador.

PRIMERA PARTE: SISTEMA DE MÚSICA DINÁMICA

Para el sistema de música dinámica, el cual es, en teoría, el encargado de variar las "tracks" que estarán sonando simultáneamente pero con niveles de volumen variados para que, durante el proceso de reproducción de la embebida en el videojuego, esta mantenga cierta cohesión con lo que esté sucediendo en pantalla. Básicamente es el director de la orquesta del videojuego, con la salvedad de que estará recibiendo inputs por parte de las diferentes inteligencias artificiales que estarán leyendo la pantalla y varias variables en tiempo real y "decidiendo" qué "track" deberá de sonar en primer plano, y cual en segundo.

SEGUNDA PARTE: SISTEMA DE UTILIDAD - IA

Sistema de utilidad/IA de utilidad que pondere las variables de ciertos valores gestionados en tiempo real y/o por el jugador y que el dinamismo musical esté en constante evaluación y fluctuación.

No es dependiente de la imagen y/o el movimiento que esté sucediendo en pantalla en ese momento.

No es dependiente de los "inputs" instantáneos del jugador, sino del estado de unas ciertas variables pertenecientes al estado del personaje dentro del propio videojuego; es decir, estas variables son el resultado indirecto de las decisiones del jugador.

TERCERA PARTE: RED NEURONAL - IA

Red neuronal a la cual se le habrá "enseñado" a través de mecanismos de deep learning (o Q-learning en su defecto) por medio de videoclips de música como "método de aprendizaje",

el cual se basará en el análisis del movimiento de la imagen de los videoclips, para enlazarla con un género de música en concreto que se adecúe a lo que esté sucediendo en pantalla en ese momento (en base al color y a los vectores de movimiento).

CUARTA PARTE: COMBINAR IA'S (PENDIENTE DE ESTUDIO DE VIABILIDAD)

Combinación, si fuese posible y/o viable computacionalmente, de la anteriormente mencionadas inteligencias artificiales, trabajando en conjunto para proveer al sistema de música dinámica de los valores necesarios, pero trabajando a su vez independiente y paralelamente para generar las salidas. El objetivo de esta parte es la combinación de la modularización de las inteligencias artificiales anteriores, siendo estas completamente variables en el sentido de que se pueden utilizar o no dependiendo de la cantidad de "tracks" o leitmotives que se quieran agregar al juego.

A su vez, el objetivo de esta parte es conseguir aumentar el efecto dinámico de la música, consiguiendo así un sistema de música dinámica realmente dinámico y autoregulado.

20220922

El avance del proyecto se ha visto parado por motivos personales y principalmente laborales. Actualmente la primera parte planteada, es decir, el Sistema de Utilidad está prácticamente funcionando, a falta de un par de retoques y la finalización de un par de scripts.

El siguiente punto será la modularización para la realización de una pequeña interfaz en el inspector/interfaz centrada en el usuario no experto para facilitar el entendimiento del propio sistema. Además se plantean optimizaciones de código para la DEMO, no relevantes para este trabajo.

20231009

REINTERPRETACIÓN DE DEEP REST:

He decidido cambiar por completo Deep Rest por algo más gráfico y con más fantasía.

Nuevo acercamiento al mundo:

- El protagonista se llama Eyka
- Eyka es un mago especializado en Ánima, la magia arcana del alma y a su vez en Arthea, la magia de materialización del arte.
- En el punto más bajo del camino del héroe establecido para Eyka, despertará el poder de la Innata que tiene dentro Ad Astra, la magia astral.
- La magia recibe el nombre de Innata, y pertenece únicamente a la raza de los Caelesti, a la cual pertenece Eyka, junto

con otros varios personajes.

- Eyka tiene cuatro familiares tatuados; Tyree, un angel; Pashan, un demonio; Floria, una guerrera maga descendiente de las diosas antiguas, y Fae, una hija de las primeras brujas. Realmente se trata de su alma, atada a la tinta con la que se realizaron los tatuajes; esto quiere decir que en algún momento compartieron una historia con Eyka, pero fallecieron, y Eyka decidió mantener sus almas consigo para que no se fuesen al Pulso.

- El Pulso es básicamente la corriente vital que sigue Omne, coloquialmente se le llama el Sino.

- Omne es el universo en sí. Todo lo que existe, por así decirlo.

- Combina Ánima con Arthea para conjurar a sus familiares de su cuerpo y/o sketchbook, a los cuales les enlaza o bien su propia alma, o bien parte del propio alma de Eyka si son invocaciones temporales.

- Sus familiares tatuados solo despertaron y pudo conjurarlos tras la muerte de su alma, es decir, la pérdida de uno de sus seres más queridos.

- Nimúh es una poderosa bruja, causante de la muerte del alma de Eyka. Esto es un paralelismo con la historia de Nimué y Merlín, perteneciente a la leyenda artúrica de Geoffrey de Monmouth.

He pensado en adaptar Deep Rest en pequeñas historias con ciertas mecánicas diferentes, y centrar mi TFG en tan solo una de ellas. Mi trabajo y mi mensaje son míos.

La DEMO de Unremitted Letters/Deep Rest va a ser lo planteado como juego anterior, pero tan solo en una DEMO de entorno a media hora/1 hora.

20231025

EYKA puede percibir sensaciones a través del tacto y conocer al instante a una persona y su futuro con ella en base a eso, por eso EVITA tocar a nadie, no se siente bien haciéndolo. No le gusta saber que va a perder a alguien si le acaba de conocer.

- Tiene esta sensación con NIMÚH, la primera vez que esta le coge de la mano durante PORQUE PUEDO.

KHANTRIA (DEPRECATED)

Región norteña en la cual vive EYKA. Se caracteriza por tener grandes extensiones de taiga y de tundra. La temperatura promedio del invierno es de -5°C, mientras que en verano se pueden experimentar unos agradables 25°C de media. Se trata de una pequeña región en la que no existe el concepto de grandes ciudades, más bien está conformada por pequeños

pueblos ubicados en diferentes localizaciones dentro de la propia región, y en los cuales en cada uno se vive de una manera diferente debido a la orografía en la que se encuentra cada uno.

FAUNA Y FLORA BOSQUES DE KHANTHRIA (TAIGA):

Ardillas, lobos, conejos, lince, osos negros, venados, liebres, marmotas, alces, ardillas, puercoespines y castores.

Pinos, abetos, alerces, cipreses y abedules.

FAUNA Y FLORA TUNDRA DE KHANTHRIA (TUNDRA):

Zorros árticos, osos polares, lobos grieses, caribúes, gansos de las nieves y bueyes almizcleros.

Musgos, líquenes y arbustos que no superan los 40cm.

FAUNA Y FLORA TUNDRA DE KHANTHRIA (VALLE):

Zorros, osos pardos, jabalíes, corzos, conejos y halcones.

Árboles variados de mediana altura y de hoja caduca en su mayoría y arbustos pseudo-frutales variados.

TEXTOS

20231009

Recuerdo que había algo, una expresión, nos lo decíamos para no decir "te quiero" tan de seguido.

Bueno, lo cuero es que simplemente no quiero recordarlo; prefiero innundarme de duda a saborear aquellos dulces momentos, es mejor así; al menos más fácil.

El piano sigue sonando a ti, pero ya no para tus oídos, sino para quela melodía cubra el traqueteo de cada sol menor y no se escuche el chirrido del pedal de resonancia.

Y es que sí, había algo que decíamos para decirnos "te quiero", algo que es difícil de olvidar, pero que se esconde tras una cortina de denso humo; mi yo joven no quiere mirar, prefiere la música antes que la química, aunque sepa que el óxido de cobre pigmenta en un bonito azul.

Y así fue como un día, seguías estando, sí, pero ya no era por ti el motivo de mis sonrisas, esas que se te escapan cuando te llegan esos mensajes que no son especiales, pero quien los manda, sí.

Quizá es solo un acto reflejo, o un anhelo del corazón que viene y va, enrevesando los caminos de mi alrededor.

Me gustaría pensar que es mi turno, que me lo merezco.

Otra vez he vuelto a sonreír de la nada; quizás deba intentar abrirme otra vez, ¿qué puede salir mal? ¿Volver a perder a alguien que me importa?

20231010

La última noche de una de las semanas más tranquilas de los últimos años. Un poco un palo sí que es, la verdad. Sumado a que tengo que acabar unos servicios web del trabajo y que son las 02:57 de la mañana, pues tampoco ayuda, la verdad. Puede que la culpa de esta tranquilidad no sea del todo mía, pero eso no es menester. Creo que es la primera vez que no pienso desde que no tenía nada de esto en la cabeza como para pensarlo. Sienta bien, la verdad :)

20231027

No sé si todo es demasiado complicado o tan sencillo que es imposible que no duela.

Han pasado un año y once días, al menos por el momento. Diría que sigo fatal, y no sería verdad, pero tampoco sería mentira. Sigo pensando en ti a diario, pero ya no duele, aunque siga sin haber una conclusión, y dudo mucho que la vaya a haber. Siempre he sabido que dejaría de doler en algún momento, pero que no te irías.

Lo que de verdad duele ahora mismo no es tu ausencia, sino que el tiempo me haya ido curando; no nos equivoquemos, no es un mal dolor, es más bien dulce, como un batido de chocolate.

El dulce dolor de ver que llevo conmigo aún todo el amor que siempre te quise dedicar. A estas alturas ya no pienso en si te lo merecías o no, como ya he dicho, es dulce, pero sigue siendo dolor; no sé porqué duele.

Duele que ya no sean tus labios los que quiero besar cada vez, casi tanto como lo mucho que duele no poder hablarle a nadie de todo lo que tengo dentro, por miedo a que se repitan las escenas que ya viví bastante cuando más te decía que te amaba. Siendo realistas, sé que es difícil que se repita, pero nadie dijo nunca que el miedo entienda de raciocinio.

Duele ver cómo la vida me pone por delante personas con las que puedo reconstruir mi mundo y tener es vida por la que sabes que quiero luchar, y no poder intentarlo siquiera por las circunstancias que se presentan.

Duele que ya no tenga miedo a quedarme dormido y aparezcas en mis malos sueños. Mi sofá me ha aguantado más noches que mi cama tan solo porque me ayuda a no soñar con la vida que podría tener.

Duele querer dar amor y sentirme de la misma forma, porque tú te fuiste y no creo que vuelvas, pero el resto ni siquiera podrá llegar, y no hablo solo por mi dolor.

20231005

Algunos años han pasado ya desde que os fuisteis; sólo han significado seguir adelante, con algún que otro pelo claro nuevo en mi barba y varios dolores de cabeza de esos que se acaban cargando en la espalda y se descargan con un abrazo sincero.

Para uno de vosotros, a quién no pude ver partir, y casi que mejor así; no sé dónde estarás, pero seguro que te has salido para el camino para jugar y estás de barro hasta los ojos, tus increíbles ojos, que te permitían hablar sin decir palabra. QUÉDATE por ahí jugando un ratito más, que cuando llegue jugaremos juntos por lo menos una última vez.

Para quien sí que vi partir, sé que ya no tengo nada que decirte, y supongo que lo habrás visto todo ya. Ahora estoy más cerca que nunca de quién es importante para mí, pero también tuve que dejarte una parte de mi vida para conseguirlo, ¿qué te voy a decir que no sepas ya? Prepara el mejor vino que tengas, que sé que no elegirás ninguno que se pique fácilmente; por las copas no te preocupes, que las llevo yo.

Todo ha cambiado una barbaridad en estos años, y seguirá haciéndolo incluso cuando ya no quede nadie de nosotros para seguir con esta entropía que malamente llamamos vida y que aguantamos con la mejor de nuestras sonrisas; porque nunca se sabe si podremos aguantarla mucho tiempo o si volvería a

pasar si dejásemos de hacerlo por un momento.

Seguid apoyándonos allí dónde estéis, por favor, que lo necesitamos mucho más de lo que nos gustaría admitir, y del resto ya nos encargamos nosotros, que cada vez se nos da mejor.

20231110

Hace bastante que no hablamos, ¿qué tal te va todo? Aún no te conozco, incluso dudo que existas realmente a estas alturas de la vida, supongo que ya no me perocupa tanto. Lo cierto es que aunque no me preocupe, no te he dejado de buscar. Lo cierto es que te he encontrado por un momento en los lugares más insospechados.

Siempre he mantenido que quiero luchar para conseguir tener una vida increíble, que ya sabes que para mí se resume en acercarme a ti cuando me quites el edredón por las noches, ponerme de puntillas para ver por encima de ti cuando nos lavemos los dientes, dar vueltas por el supermercado decidiéndonos por qué cenar mientras lleno el carrito en secreto con los desayunos que te llevaré a la cama esas mañanas frías en las que salgamos de viaje algún fin de semana de invierno y que las tardes grises sepan a manta de franela, batido de chocolate y caricias.

Hoy ya no me mantengo en mi lucha por esta vida, no tiene algún sentido que considere de batalla aquello que nace de mí y se escapa de mis adentros cada vez.

Hoy no estás aquí, ¿quién sabe qué estarás haciendo?

Hoy, igual que ayer, tan sólo huele a un día normal y corriente. Tal vez mañana te presentes en mi puerta y huela a ti y quizá, dentro de no mucho, el aroma que invade mis mañanas sea el de tu pelo entre el del café recién hecho y el tabaco recién prendido. Quizá lo que me mantiene en vela sea la ausencia de tu piel cuiando se quieren escapar las caricias de entre mis dedos. Sea como sea, no tardes mucho ;)

20231124

Aquella noche, mi alma rabiaba lo que mi coraz'on ten'ia que callar.

Realmente quería quedarme ahí, contigo, en casa, y que funcionase, pero me rompiste en pedazos.

No quiero saber por qué no soy nadie. Ve, aléjate y pierde el norte, da mil vueltas, aprende formas de estar dónde no quieres estar, déjate llevar; siente el ritmo de todo lo que te rodea, el brillo de las farolas por las noches, la presencia de los sueños, compersa en esas llamas que algún día corrían por mis venas, que yo ya no tengo más fuerzas, ni siquiera para regresar a casa.

Ahora es otro fuego que crece dentro de mí, este quema, quiere salirse de control y calcinarlo todo con una tan dulce destrucción que me saca a mí de control, y quema.

Tengo que pagar el precio de haberlo perdido todo, aunque poéticamente precioso, más sabiendo que nunca se desvanecerá. Perdóname por decepcionarte de nuevo, ya he dicho que no tengo más fuerzas. Quizá me encuentres en los más pequeños detalles, pero no me gusta pensar en eso, el futuro no llega si el pasado está presente.

20240108

De la nada, estaba ahí otra vez, ya no podía fingir que estaba bien.

Otros 3 días seguidos enclaustrado en la oficina, recogiendo los trozos de miocardio, mota a mota; quizá lo fácil habría sido barrerlo y olvidarme de ello, pero, ¿quién podría?

¿Quién podría sacarse estas ideas de la cabeza? ¿Cómo te quitas de la cabeza lo que te duele en el centro del pecho?

¿Cómo encuentras las respuestas a todo aquello que no se pregunta a nadie?

¿Es el momento adecuado? ¿Existe algún momento adecuado quizá?

¿Merezco la pena? ¿Me elegirá alguien como primera opción? Quizá no valgo para otra cosa que no sea hacer daño.

¿Ha sido todo un sueño?

¿Lo he soñado todo? ¿Cuánto tiempo ha pasado?

¿Por qué? ¿Por qué después de meses he vuelto a dormir en mi cama?

Ni siquiera recuerdo lo que es soñar sin los tintes de las pesadillas.

¿Por qué me sigue dando pánico perder a los que me rodean?

Éxtasis, euforia, conflicto, disforia, crítica, distopía, condena.

Malditas ganas. ¿Por qué, por qué, por qué? Si ni siquiera me gusta tocar a la gente.

¿Qué mierda estoy haciendo? ¿Esto desde cuándo?

¿Es para mí? A veces no sé hay alguien que me vea.

Me estoy volviendo loco. ¿Quién coño soy?

¿No va siendo hora de que me toque a mí también disfrutar?

¿Acaso no me lo merezco? ¿Qué es lo que tengo que hacer para conseguirlo?

¿Cuándo se gana en esta vida?

20240117

Hoy no me siento ni siquiera yo mismo. Tengo la constante sensación de que voy a estropear y/o romper absolutamente todo lo que toque o lo que esté a mi alrededor; al parecer, es lo único para lo que siempre valgo, independientemente de que quiera que todo vaya lo mejor posible. Todos y cada uno de los esfuerzos que hago en el día a día parece que no sirven para absolutamente nada; no paro de perder a la gente que me importa, precisamente por ese mismo motivo, por que me importen. No sé cómo lo hago para cagarla siempre. Incluso cuando realmente no he hecho nada mal, siempre se tuercen las cosas, siempre sale todo mal, o al menos, de una forma bastante grotesca. ¿Qué coño tengo que hacer para poder respirar 5 minutos de tranquilidad? Yo solo quiero que me salgan las cosas medianamente bien, encontrar una estabilidad con alguien que me merezca la pena y ya está; tampoco estoy pidiendo tanto, ¿no?

20240120

Por un momento, había olvidado lo que soy. Un momento que ha durado algunos años.
Había olvidado la dulce travesía que supone el periplo hacia el objetivo personal.

Me había olvidado de mí, de que esos objetivos carecían de sentido si no los realizaba por mí.

¡Lo caprichosos que son los sueños! ¿Dónde se habían quedado? Solo había lugar para las pesadillas.

UNREMITTED LETTERS

Videojuego

Schair A. Maniega

1. 1. UN VIAJE INESPERADO

EXT. NOCHE, LAGO ASCOT

EYKA se encuentra sentado junto a una hoguera en la orilla del lago. Está fumando alguna especie de hierba medicinal. Junto a él, un pequeño hada revoloteando alrededor; se trata de TYREE, una de las pequeñas acompañantes del inmortal. El mago le está relatando una de sus últimas cartas al hada.

EYKA

Mira TYREE, esto es lo que le quiero mandar a SERHILDE.

TYREE

Me sigue pareciendo mala idea que envíes eso. Ya sabes por qué.

EYKA

Lo sé, pero aún así escucha lo que he escrito, por favor.

TYREE

A ver, ilumínate con tu prosa.

EYKA toma un pedazo de pergamino en sus manos y comienza a leer en voz alta y suave.

EYKA

"Querida SERHILDE:
Hola, ¿qué tal todo? Te escribo mientras viajo por KHANTHRIA. Tengo ANIMA y AD ASTRA bajo control, pero ARTHEA es otro tema. PASHAN y TYREE están constantemente vigilando y por las noches se canalizan FLORIA y FAE mientras duermo".

TYREE

Cierto es que no le estás mintiendo, patán.

EYKA

Continúo. "No han cesado las pesadillas. En mi travesía por KHANTHRIA he aprendido mucho de la gente de LORENTIA y AZDRAD. Jamás entenderé la complejidad humana".

TYREE

¡Y qué lo digas!

EYKA

"Unos viajeros me han reconocido y guiado hasta ZALEWO, en la frontera con THRAMDIN. Por si no fuera suficiente con las pesadillas, una puta guerra".

TYREE

Tú siempre tan... Finolis.

EYKA

"La dueña de la Cortesana Curiosa me ha hecho un buen precio por una habitación, a ver si bajo buen techo remiten las pesadillas. Un abrazo, Eyka".

TYREE se queda dubitativa por un momento.

TYREE

Bueno, supongo que nadie perdería la cabeza porque se lo enviases. No sé, todo esto es bastante confuso, y llevas demasiado sin pensar con claridad por apagar tus Innatas. Ya sabes lo que pasa si sigues apagando así tus emociones mucho tiempo.

EYKA

(En tono tranquilizador)
Aún estoy bien, de verdad, sé lo que hago. Venga, vamos a dormir, FLORIA y FAE se encargan de todo.

EYKA hace un gesto con la mano que le queda libre de la cobertura de su capa y el fuego de la hoguera se disminuye hasta quedar como una leve candela. La escena se funde a negro.

2. 1.1. UN VIAJE INESPERADO

EXT. DÍA, LAGO ASCOT

FLORIA se acerca a EYKA, quien aún duerme. Le zarandea suavemente el hombro, aún cubierto por su capa.

FLORIA

Mi señor. Mi señor, ya es hora de partir.

EYKA

FLORIA, mi grácil doncella, tú siempre tan gentil al despertarme. ¿Hace cuánto ha amanecido?

FLORIA

Escasos minutos, mi señor.

EYKA

Perfecto, entonces aún tenemos tiempo para desayunar, debéis de comer antes de partir.

(MÁS)

EYKA (CONT.)
Prepara el caldero y llama a todo
el mundo, yo iré a por el desayuno.

FLORIA
Cómo deseéis, mi señor. Tened
cuidado, por favor.

EYKA
Aún en mi estado, sigo siendo más
fuerte que un par de ardillas
agresivas.

FLORIA se ríe con timidez.

FLORIA
Supongo que tenéis razón, mi señor.

EYKA
Ahora nos vemos, FLORIA.

EYKA se incorpora mientras FLORIA se aleja para cumplir con
su cometido de preparar los enseres para desayunar.

AQUÍ COMIENZA UNA ETAPA JUGABLE.

3. 1.2.UN VIAJE INESPERADO

EXT. DÍA, LAGO ASCOT

EYKA se acerca al grupo tras haber recogido todos los
ingredientes necesarios: Fresas, Junco Khanthriano y Trigo
Aéreo.

EYKA
Bueno, pues ya lo tengo todo. ¿Está
listo el caldero?

FLORIA
Está todo listo, mi señor.

EYKA
Perfecto, vamos a alquimizar algo
pues.

TUTORIAL DE ALQUIMIA

Tras acabar el tutorial, pequeña transición, el grupo ha
comido un delicioso bizcocho con mermelada y está todo el
mundo bastante satisfecho con la comida. FLORIA y FAE se
dirigen hacia EYKA

FAE
Nos retiramos ya.

EYKA
 Perfecto FAE. Descansad, os lo
 merecéis ambas.

FLORIA
 Hasta pronto, mi señor.

FLORIA y FAE se desvanecen y sus almas vuelan hacia EYKA.

EYKA
 PASHAN, TYREE, ¿os ha gustado?

TYREE
 Eres un patán, pero tienes buena
 mano con ese caldero.

PASHAN
 Delicioso como siempre.

EYKA
 Me alegro de oírlo. Marchemos pues,
 nos queda un trecho hasta EROSTEY,
 y me gustaría llegar antes de comer
 para descansar y visitar la zona.

PASHAN
 De acuerdo, a sus brazos pues.

PASHAN y TYREE se desvanecen al igual que FLORIA y FAE y sus
 almas vuelan hacia los brazos de EYKA. Este obtiene de esta
 manera el poder de atacar con PASHAN y TYREE.

4. 1.3. UN VIAJE INESPERADO

EXT. DÍA, RUINAS ANTIGUAS DE EROSTEY.

EYKA avanza por las RUINAS ANTIGUAS DE EROSTEY en solitario.
 El terreno es medianamente escarpado, y todo está rodeado con
 puntuales puntos de ruinas pertenecientes a una civilización de
 la antigüedad. Va tapado con su capa, pues sigue siendo una
 zona elevada de montaña. EROSTEY está a tan solo unos
 kilómetros. En este momento, en el juego se explica el
 tutorial de combate.

Tras el tutorial de combate, el jugador obligatoriamente
 habrá invocado a PASHAN, la cual estará cerca de EYKA cuando
 finalice.

PASHAN
 Señor, ¿no cree que está en su
 límite?

EYKA
 Tengo que ir al límite, si no me
 expongo, la maldición de LALCETH...

PASHAN

Lo sé, pero, ¿realmente te merece la pena?

EYKA

No es cuestión de si me merece la pena o no, ya lo sabes.

PASHAN hace una pequeña pausa, pensativa.

PASHAN

Aún así, paremos a descansar un poco, aún tenemos horas de luz antes de llegar a EROSTEY.

EYKA

De acuerdo, no me vendrá mal.

A partir de este punto, el jugador puede avanzar hasta EROSTEY para finalizar la misión, o bien explorar un poco por su cuenta las RUINAS ANTIGUAS DE EROSTEY para conseguir algún que otro material y coleccionable. Este sitio será revisitable en cualquier momento.

5. 1.4. UN VIAJE INESPERADO

EXT. DÍA, EROSTEY

EYKA se encuentra caminando por la entrada de EROSTEY, al llegar, se para un momento a pensar.

EYKA

(Pensando)

Mmm... Debería ir reservar una habitación en la posada para esta noche. Al fin y al cabo, ya hemos llegado a nuestro destino.

Una vez suceda este breve pensamiento, el jugador se deberá dirigir a la taberna EL GRAN VENADO.

Cuando EYKA entra en la taberna, le atiende una amable tabernera. Antes de hablar con la tabernera, canaliza a todos sus familiares para que vean el lugar.

EYKA

Y bien, ¿qué os parece el lugar?

PASHAN

¿Nos has traído a una taberna desde ALRYNE?

EYKA

No es una taberna cualquiera, es la mejor taberna de todo THRAMDIN. Me apetecía comer con vosotras en un sitio así.

FLORIA

Me parece una idea excelente, mi señor, así también descansa un poco.

FAE

No está nada mal.

TYREE

Sí, nada mal, patán.

EYKA

Supongo que me lo tomaré como un cumplido. Id sentándoos en una mesa mientras yo la reservo para cenar esta noche. Las jarras corren a mi cuenta esta tarde.

EYKA se aleja hacia la tabernera, mientras el resto del grupo se sienta en una mesa lo suficientemente grande. La escena se centra en el grupo, el cual susurra acerca de la situación.

FAE

¿Creéis que es buena idea que "descanse" tanto?

FLORIA

No tendría por qué venirle mal tampoco.

TYREE

Sí, dejemos que se relaje, que suficiente tiene encima el patán.

PASHAN

Igual no ayuda que no pares de llamarle patán.

TYREE

Sabe que se lo digo con cariño. Y con cariño le acompañaré este día de descanso. Supongo que si la comida está tan buena como dice EYKA, habrá merecido la pena el viaje.

PASHAN

(Riendo)
¡Jajajajaja!

TYREE

¿Y a ti qué te pasa ahora?

PASHAN

Hacia mucho que no le llamabas por su nombre, es agradable.

TYREE

(Con tono amenazante)
Si se lo dices te corto el pelo
mientras duermes.

PASHAN

Volvería a estar igual con mi
siguiente canalización.

TYREE

Pero merecerá la pena.

TODO EL MUNDO

(Riendo)
¡Jajajajaja!

En ese momento, vuelve EYKA con la reserva ya hecha.

EYKA

Me alegra ver que estáis de buen
humor.

FAE

Te sorprendería cuanto.

FLORIA

Le estamos agradecidos por este
viaje, mi señor. Creemos que ha
merecido completamente la pena,
solo si cumple con las
espectativas, claro está.

EYKA

Y lo hará, ahora, ponte cómoda
FLORIA, que hoy no es día de
preocuparse por formalidades. Es
30ª jornada de Floral.

PASHAN

(Susurrando)
Es cierto, ayer fue el cumpleaños
de FLORIA, y mañana el de FAE.

EYKA

Así es, por eso estamos aquí, para
celebrar sus cumpleaños con algo
especial, para variar.

FLORIA

Muchas gracias, agradezco mucho el
gesto, señor.

FAE

Vamos FLORIA, relájate un poco,
esto es para todos, "señora".

FLORIA

Gracias, EYKA.

EYKA

Dámelas acabándote las jarras antes
que yo.

FAE

¡Qué bien la conoces!

TODO EL MUNDO

(Riendo)

¡Jajajajaja!

La escena se funde a negro. EYKA habla en OFF.

EYKA (V.O.)

Y así pasamos la tarde, bebiendo y
riendo. Y cuando llego la noche,
probablemente comimos la mejor cena
que habíamos tenido, a lo mejor no
nunca, pero sí en mucho tiempo.
Visitamos las ruinas cercanas para
pasar un poco el tiempo y
regresamos a ALRYNE en tiempo
récord. Fue un buen viaje, pese a
las condiciones.

6. 2. PORQUE PUEDO

EXT. DÍA, OCKBRIDGE

EYKA se encuentra paseando por las calles de OCKBRIDGE, sin un rumbo alguno, despejándose de sus exámenes como mago maestro, los cuales llegarían en un par de días. En ese momento, un prácticamente inerte EYKA se encuentra con la joven ninfa NIMÚH, la cual era la última vez que pasaría por esas calles de OCKBRIDGE, o eso creía. Al pasar junto a EYKA, a NIMÚH se le cae uno de sus pergaminos de estudio.

EYKA
(Recogiendo el pergamino)
¡Hey, perdona! Se te ha caído este pergamino.

NIMÚH
Vaya, gracias, no me había dado ni cuenta.

EYKA
¿A qué viene tanta prisa?

NIMÚH
Digamos que las ninfas no pasamos muy a menudo por aquí.

EYKA
Ya, bueno, no es muy normal ver una ninfa en OCKBRIDGE, eso seguro.

NIMÚH
Vivimos en un pequeño bosque a las afueras, alguien tiene que mantenerlo.

EYKA
¿Puede una sola ninfa mantener un bosque?

NIMÚH
Y vivir tranquilamente, sí.

EYKA
Interesante. Oye, ¿te importa que vayamos a tomar algo? Vengo desde ALRYNE, y tenemos una situación delicada, aunque a nadie parece importarle.

NIMÚH
Claro, ¿por qué no? Prefiero pasar por estas calles acompañada, la verdad.

EYKA
Dalo por hecho.

Tras esta conversación, EYKA y NIMÚH se dirigen hacia la taberna EL TRASGO THRAMDINO. La escena se funde a negro. EYKA habla en OFF.

EYKA (V.O.)
Y así conocí a NIMÚH, quien
salvaría el bosque de LA
CONVERGENCIA, pero no nos
apresuremos.

Se pueden ver a NIMÚH y a EYKA cenando juntos en el TRASGO THRAMDINO y hablando cómodamente.

EYKA (V.O.)
Ese día cenamos juntos en EL TRASGO
THRAMDINO. Me sorprendieron sus
raíces, es una ninfa, pero su padre
era un caelesti.

Fundido a negro. La siguiente escena estática son NIMÚH y EYKA en el bosque que originariamente cuidaba NIMÚH con SERHILDE.

EYKA (V.O.)
Pasé cerca de un mes con NIMÚH,
aprendiendo y conociendo más sobre
ella.

Fundido a negro. A continuación se puede ver a NIMÚH, EYKA y SERHILDE tomando un té juntos.

EYKA (V.O.)
SERHILDE, su madre, también me
estuvo enseñando. En líneas
generales, estuve cerca de un mes
alrededor de NIMÚH.

Fundido a negro. Aparecen poco después NIMÚH y EYKA tumbados en un prado, riendo y jugando.

EYKA (V.O.)
Quizá un mes no es mucho tiempo
para un ser inmortal, pero solo se
necesita un instante para despertar
una Innata en un Caelesti como yo.

En la misma escena, NIMÚH se acerca a EYKA mientras están tumbados y se ve como se conectan sus labios.

EYKA (V.O.)
(Con cierto tono de
felicidad melancólica)
Y en ese momento, junto con el
poder de Ad Astra, comenzó a
canalizarse una estrella en el
firmamento. Una, que más tarde
llamaríamos FAE.

Transición al bosque de LA CONVERGENCIA, en el cual, en una de las ramas del árbol más grande, se ve cómo nace FAE de uno de sus frutos.

A continuación se presenta el tutorial de decisiones, y se explica cómo afectan las emociones a estos.

En este punto, el jugador puede explorar libremente el bosque de las afueras de OCKBRIGE, recoger algunos objetos y conocer un poco más a NIMÚH y a SERHILDE. En este punto, como EYKA acaba de despertar Ad Astra, aún no la podrá utilizar. Para avanzar en la historia, el jugador deberá regresar a OCKBRIDGE para dormir.

7. 2.1. PORQUE PUEDO

EXT. DÍA, OCKBRIDGE, FUERA DEL TRASGO THRAMDINO

EYKA se encuentra hablando con NIMÚH mientras comen algo.

NIMÚH

Así que marchas hoy, ¿verdad?

EYKA

Sí, no puedo dejar el bosque de ALRYNE solo mucho más tiempo, y el camino es largo.

NIMÚH

(Después de una pausa respiratoria)

¿Sabes? Me estaba preguntando si habría alguna ninfa encargada de ese bosque de ALRYNE del que me has hablado.

EYKA

Que yo sepa no. ¿Conoces a alguna por la zona?

NIMÚH

(Avergonzada y susurrando)

Estaba pensando en encargarme del bosque yo misma.

EYKA

Ya lo sé, me estaba quedando contigo. Me encantaría que vinieses conmigo, pero, ¿por qué hacerlo?

NIMÚH

¿Desde cuándo intentas hacer chistes?

EYKA

No sé. No me sienta mal tampoco. Entonces, ¿sobre lo del bosque?

NIMÚH

Mi madre y yo hemos estado aquí toda la vida, y ella ya protegía el bosque mucho antes de que conociese a mi padre.

EYKA

Bueno, si SERHILDE está de acuerdo, ¿por qué no? Me gusta estar cerca de ti.

NIMÚH

Sí, respecto a eso... Ya le enviaré una carta; lo entenderá.

EYKA

Tu vida, tus decisiones.

NIMÚH

(Sonríe)

No sé cómo consigues hacer que esas belicosas palabras suenen tan suaves.

EYKA y NIMÚH comienzan a caminar. Unos instantes después, NIMÚH agarra de la mano a EYKA mientras caminan y le menciona unas dulces palabras.

NIMÚH

Y EYKA, también hago esto porque puedo, pero sobre todo porque quiero.

Ambos sonríen y juntan sus cuerpos mientras aún caminan agarrados de la mano. En ese momento, se realiza un paneo hacia arriba, y se puede ver en el firmamento cómo aparece una estrella que brilla con un color azul fatuo intenso.

8. 3. BUSCARLE TRES PIES AL GATO

EXT. DÍA, ALRYNE, bosque de LA CONVERGENCIA.

EYKA está acercándose a su casa en ALRYNE. Al visualizar la puerta de su hogar, se da cuenta de que hay un pequeño gato esperándole, se trata de PÈR.

EYKA

Hola amiguito, ¿quién eres?

PÈR

¡Hola! Me llamo PÈR.

EYKA

Vaya, no me esperaba poder comunicarme contigo.

PÈR

Camino muy cerca del caos, sé comunicarme con los que sois como tú.

EYKA

Pero aún así, te comunicas muy bien.

PÈR

Como ya he dicho, camino muy cerca del caos.

PÈR le muestra a EYKA que le falta la pata trasera.

EYKA

Vaya, eso es un tema a tratar. Dame un segundo.

EYKA comienza a dibujar algo en su cuaderno y acto seguido, lo materializa canalizando Arthea en PÈR.

PÈR

¡Miau! Es alucinante.

EYKA

Aún no acaba.

Acto seguido, el brazo izquierdo de EYKA comienza a brillar. Son sus tatuajes, en los cuales hay varias runas pertenecientes a Ánima. Unas runas vuelan hacia la pata recién pintada por EYKA, y se adhieren como si de suturas se tratase. A partir de este momento, PÈR tendrá una pata funcional, la cual brilla con el brillo del Caos.

PÈR

Vale, eso ha sido bastante chulo.
¿Cuánto dura este hechizo?

EYKA

Es permanente, es la ventaja de la magia arcana.

PÈR

(Olfateando)

Presiento que deberías de estar bastante enfadado ahora mismo.

EYKA

(Sonriendo)

Y lo estoy. Pero está todo bajo control, no te preocupes.

PÈR

Un caelesti que acaba de utilizar una Innata arcana y que lo tiene bajo control. ¿Hace cuánto pasó?

EYKA

No sé de qué me hablas.

PÈR

Está claro que tu alma está completamente fragmentada. ¿Hace cuánto?

EYKA

Un par de años, ya ni siquiera tengo clara la fecha. Probablemente fuese la 16ª jornada de Lumbre de hace un par de años.

PÈR

Debe haber sido una eternidad para ti, ¿verdad?

EYKA

No te haces una idea.

PÈR

Por suerte, tengo algo para ti, así me quedo más tranquilo por lo de la patita de repuesto.

PÈR salta hacia un portal del caos y desaparece. Acto seguido, se vuelve a abrir otro portal, del que sale PÈR, pero esta vez, este se queda abierto.

PÈR

Adelante, coge un poco.

EYKA extiende su mano dentro del portal, y saca un pequeño vial con una sustancia viscosa.

EYKA

Caos Cedido, jamás pensé que vería un vial de esto.

PÈR

Sabes utilizarlo, ¿miau?

EYKA

Puedo hacer varias cosas con este vial.

PÈR

Pero si lo consumes podrás apapachar el caos.

EYKA

¿Apapachar?

PÈR

(Ignorándolo)

En resumen, podrás volver a unir tu alma si así lo deseas.

EYKA

Así está bien, no te preocupes. Se me ocurre algo mejor. ¡Muchas gracias, PÈR!

PÈR

De nada. Oye, ¿te importa si me quedo por aquí contigo?

EYKA

Quédate todo lo que quieras. Me podría venir bien tu caos, así lo puedo apapachar también.

PÈR

Podría ser. Me quedo entonces, muchas gracias.

EYKA y PÈR entran juntos a casa y la escena se funde a negro.

EYKA (V.O.)

De vez en cuando, PÈR rompía algo por casa, pero en líneas generales, era un buen gato. Me ayudaba bastante con los portales, hasta que un día, tuvimos que salir a hacer un encargo.

9. 3.1. BUSCARLE TRES PIES AL GATO

EXT. DÍA, Bosque de LA CONVERGENCIA.

EYKA

Vale PÈR, al parecer han aparecido unos trasgos en los alrededores del bosque, vamos a eliminarlos.

PÈR

¿Vamos?

EYKA

Sí, me vas a ayudar, quiero ver de lo que eres capaz.

PÈR

Pero soy un gato, solo puedo abrir portales al caos y poco más.

EYKA

Con eso será suficiente, no te preocupes.

PÈR

Bueno, supongo que la curiosidad mató al gato.

A continuación, el jugador procede a realizar una misión con PÈR. Al tratarse de un punto cercano a UN VIAJE INESPERADO, EYKA no puede subir demasiado los estados de sus emociones, por lo que no puede realizar magia muy poderosa, sin embargo, será más que suficiente teniendo en cuenta que se trata del tutorial de PÈR, el cual potencia las habilidades y otorga un estado especial de alcance.

10. 3.2. BUSCARLE TRES PIES AL GATO

EXT. DÍA, Bosque de LA CONVERGENCIA

EYKA y PÈR acaban de derrotar a los trasgos que mencionaban anteriormente. PÈR está exaltado.

PÈR

¡Miau! ¿Has visto eso?

EYKA

(Con malestar)

Sí, has estado muy bien, PÈR.

EYKA se ha excedido en el combate porque les han tendido una emboscada. Ha utilizado demasiado Arthea, y su Innata se está saliendo de control, empiezan a canalizarse algunas cosas de su cuaderno. La voz de NIMÚH se oye de fondo.

NIMÚH (V.O.)

Estoy segura de que podremos superar esto y todo lo que nos proponamos.

EYKA

PÈR...

PÈR está algo confuso, nunca había escuchado esta voz antes.

NIMÚH (V.O.)

Soy una ninfa, no viviré demasiado tiempo.

EYKA (V.O.)

El tiempo no me importa, de veras.

NIMÚH (V.O.)

Lo que te quiero decir es que eres el amor de mi corta vida.

EYKA

PÈR.

NIMÚH (V.O.)

Muchas gracias por todo, EYKA. Te quiero.

EYKA

¡PÈR!

PÈR se percata de la situación al fin, y utiliza uno de sus portales al caos para transportarse junto a EYKA. Comienza a cabecearle y a hacerle arrumacos.

EYKA comienza a calmarse poco a poco. Las voces comienzan a escucharse como un susurro casi instantáneamente. Tras unos instantes, EYKA consigue respirar tranquilo. PÈR sigue con él.

PÈR

Es su voz, ¿verdad?

EYKA

(Aún jadeante)

Sí, son sus palabras, están escritas aquí. No quiero olvidarlas.

PÈR

Lo que no entiendo es, ¿por qué llevarlas contigo encima?

EYKA

Llevar objetos significativos aumenta el poder de las Innatas.

PÈR

EYKA, eres muy fuerte, no necesitas serlo más, ¿por qué no te relajas?

EYKA

No quiero perder a nadie más.

PÈR

Ser fuerte no lo es todo. No te descuides, es lo único que te pido.

EYKA

Por eso quiero que seas mi aprendiz, contigo aquí todo es más fácil.

PÈR

Vamos, soy un gato que camina por el caos, ¿acaso te pasa conmigo como a los humanos?

EYKA

¿Recuerdas que dijiste que mi alma está fragmentada?

PÈR

Así lo noté, sí.

EYKA

Pues acertaste, pero no notaste un pequeño detalle imperceptible. Se trata de la maldición de Lelceth.

PÈR

No pareces del tipo de los que intentaría crear vida de la nada.

EYKA

Algunos lugareños cuentan la historia del Segundo Errante de Polaris. Hablan de mí.

PÈR

Pero el segundo errante es la constelación del dragón. Y tú estás vivo.

EYKA

La historia está muy mal contada. Nadie llamaba Polaris a NIMÚH. Y las constelaciones también aparecen cuando creas vida. Mi amor por NIMÚH creó a FAE. Técnicamente es mi hija, aunque despertó debido a la canalización de mi Ad Astra. Ella es la constelación del dragón.

PÈR

FAE, el Afelio del Dragón, ahora todo tiene sentido.

EYKA

Así es, y por eso estoy Lelceth me maldijo.

PÈR

Entonces no puedes morir. Debe de ser duro para un caelesti.

EYKA

No si intentas hacer del mundo un
lugar un poco más bonito cada día.
De momento, hoy los lugareños
podrán dormir tranquilos.

PÈR

Realmente te quieres muy poco.

EYKA

Gracias por lo de antes, PÈR.
¿Volvemos?

PÈR

Sí. Merezco pollito para cenar.

EYKA

¡Y que lo digas!

La escena se funde a negro mientras PÈR y EYKA toman rumbo
hacia casa de EYKA.

11. 4. NO ERA EL MOMENTO

EXT. DÍA, Taberna EL CHOCOLATE CALIENTE

EYKA está tomando un té junto con NIB y NAOH en la taberna EL CHOCOLATE CALIENTE. Están charlando tranquilamente, cuando de repente, EYKA lanza una pregunta al aire.

EYKA

Oíd, tengo que ir una semana a ALRYNE, tengo que atender unos asuntos en LA CONVERGENCIA. ¿Por qué no os venís?

NAOH

(Con entusiasmo)

Sí. Afirmativo. Sin ninguna duda.

NIB

Sería genial, pero tengo que viajar a DAVENPORT pasado mañana, y es urgente.

EYKA

Vaya, no contaba con ello. ¿Aún quieres venirte NAOH?

NAOH

Sí, será menos divertido sin NIB, pero no me viene mal descansar un poco, que el trabajo me tiene muerta.

EYKA

Los humanos y sus expresiones.

NIB

Para la próxima os prometo que voy.

NAOH

Más te vale.

TODO EL MUNDO

(Riendo)

¡Jajajaja!

La escena se funde a negro. Aparece EYKA hablando al jugador.

EYKA

Bueno, ya os imaginaréis todo el mundo lo que pasó. Los humanos nunca dejan de sorprenderme. Como dicen ellos, la carne es débil; pero más débil estaba mi alma en ese momento.

NAOH y yo nos convertimos en amigos que cruzan ciertos límites desde ese viaje; ella sabía que yo no podía someter a mis emociones a tal situación, pero las emociones de NAOH crecían día a día. Intrínsecamente, acabamos por pasar bastante tiempo juntos. Todo iba bien, salvo que un día, encontró todas las cartas que no le envié a NIMÚH.

12. 4.1. NO ERA EL MOMENTO

INT. DÍA, Casa de EYKA.

NAOH se encuentra sentada en el borde de la cama de EYKA. Junto a ella, un montón de cartas que EYKA le escribió a NIMÚH después de que esta desapareciese. EYKA se acerca a NAOH.

EYKA
Las has leído, me imagino.

NAOH
Sí, las he leído, no he podido resistirme.

EYKA
¿Y qué opinas?

NAOH
Sabes EYKA, este es tu pasado, no puedo juzgarte por él. Lo único es que no lo entiendo.

EYKA
Te lo puedo intentar explicar si lo necesitas, solo dime qué quieres saber.

NAOH
No, no se trata de eso. No entiendo lo que me dices.

EYKA
Ah, ya...

NAOH
Dices que tu alma está fragmentada, y que es algo similar a que estuviese muerta, pero te he visto llorar en ciertos sitios del bosque y te conmueves al filo de estas cartas.
(MÁS)

NAOH (CONT.)

EYKA, tu alma no está muerta, sólo estás infinitamente roto. Pero recuerda que estoy aquí, sigues pudiendo tener una vida feliz.

EYKA

(Tras un suspiro)

NAOH, lo sé, y me presentas una vida increíble cada vez que hablamos de esto, pero sabes que hay muchos motivos.

NAOH

Entiendo que el tiempo que pasaríamos sería prácticamente un instante en tu vida, pero en la mía no.

EYKA

No es por eso, NAOH, es porque no es el momento, esto no tiene que ver con Innatas descontroladas o inmortalidad alguna. Simplemente no es el momento.

NAOH

Dices eso por tu alma fragmentada que disturba tus emociones.

EYKA

No, por desgracia no. Escucha...

NAOH

No te preocupes, sé lo que vas a decir, yo solo quiero poder pasar tiempo a tu lado, ya hablaremos de esto.

EYKA

No, no es eso. Creo que me voy a quedar aquí y no voy a volver a OCKBRIDGE.

NAOH

Oh, vaya, esto sí que no me lo esperaba.

EYKA

Entiéndeme, tengo que cuidar de LA CONVERGENCIA.

NAOH
(Prácticamente
interrumpiéndole)
No te preocupes, lo entiendo,
volveré a OCKBRIDGE y continuaré
con mi día a día. Siempre puedes
visitarnos de vez en cuando, ¿no?

EYKA
Sí, cada vez que pueda.

NAOH
Con eso me basta. Me iré en unos
días, si no te importa.

EYKA
Claro que no, quédate cuanto
necesites.

NAOH
Gracias.

La escena se funde a negro, EYKA habla al jugador de nuevo.

EYKA
Creo que fue en este momento en el
que supe que no nos volveríamos a
ver, aunque no sucedió
inmediatamente. Intenté ponerme en
contacto con ella tiempo después,
pero nunca respondió a mis cartas.
PÈR ha hablado con otros gatos del
caos, la verdad que son todos unos
cotillas; le han dicho que está
bastante feliz y que se rodea de
buena energía. Supongo que con eso
es más que suficiente; quizá en su
vida fue mucho más tiempo, pero en
la mía solo fue un suspiro. Me da
mucho pena, pero me alivia saber
que es feliz.

13. 5. PD: NO ME OLVIDES, POR FAVOR

INT. DÍA, Casa de EYKA.

EYKA está leyendo una carta que ha recibido desde LORENTIA cuyo remitente es SHALMA Mountainshiv Yarnut. EYKA lee en voz alta para PÈR y FAE.

EYKA
...no atiendo mucho la correspondencia, pero no dudes en escribirme con cualquier sugerencia que tengas. Muchas gracias. Un abrazo, SHALMA.

FAE
La verdad es que podrías renovar esas ropas encantadas. Esta tal SHALMA, ¿qué dicen los gatos del caos de ella?

PÈR
Me suena haber oído el nombre de su taller, iré a preguntarles.

EYKA
Gracias, PÈR.

En ese momento, PÈR salta a un portal del caos y desaparece de la escena.

FAE
Mientras vuelve PÈR y no, por qué no pruebas a escribirle, quizá sí que revise la correspondencia.

EYKA
No pierdo nada por intentarlo, le puedo mandar lo que necesito para mi capa.

FAE
Y que te arregle un poco el look, de verdad; por favor.

EYKA
Veré lo que le digo.

La escena se funde a negro. EYKA habla en OFF mientras se suceden unas escenas de fondo en las que se puede ver cómo EYKA está leyéndole cartas a varios de sus familiares y amigos.

EYKA (V.O.)

Escribí, y respondió, y así sucesivamente una y otra vez, cada vez con más información, cada vez con más confianza; no parecía una mala persona en absoluto. Quizá yo solo me estaba engañando. Hacía tiempo que mis Innatas no se descontrolaban, los encantamientos de la ropa sonaban a excusa incluso en mi cabeza. Una cosa puedo confirmar, pese a que mi alma está fragmentada, nació la curiosidad en mí; así que eventualmente encaré la travesía hacia LORENTIA en solitario.

En este punto, el jugador deberá viajar a pie hasta LORENTIA, atravesando parte de la región de KHANTRIA y equilibrando sus niveles emocionales para las peleas. No obstante, cuando llegue a LORENTIA, deberá estar equilibrado para las conversaciones que sucederán con SHALMA. Es la primera misión en la que el jugador está en solitario per sé. Deberá aplicar todo lo aprendido en los tutoriales anteriores.

14. 5.1. PD: NO ME OLVIDES, POR FAVOR

EXT. DÍA, LORENTIA, entrada.

EYKA está esperando en una de las calles de la entrada a LORENTIA. SHALMA aparece al poco, camina sola y abrigada, pues en Nuboso en LORENTIA hace bastante frío. Ésta se acerca a EYKA.

SHALMA

Tú debes de ser EYKA, ¿verdad?

EYKA

El mismo. Encantado.

SHALMA

Igualmente.

EYKA

¿Vamos a tomar algo y te cuento lo que necesito?

SHALMA

No te preocupes, POMP lleva meses hablando con PÉR, ya sé lo que necesitas.

EYKA

Pequeño rufián adorable.

SHALMA

Ven, acompáñame a mi taller y te pruebas lo que tengo para ti.

EYKA

Perfecto, tú me guías.

La escena se funde a negro para pasar a tener lugar en el taller de SHALMA.

INT. DÍA, Taller LA TRICOTOSA.

EYKA y SHALMA entran en el taller. En la recepción del mismo les espera POMP, transformado en humano.

SHALMA

EYKA, te presento a POMP, mi amigo y ayudante.

POMP

(Saltando hacia EYKA)

¡Hola! Tú debes de ser EYKA, encantado, yo soy POMP. ¡Huy! Perdón, qué modales.

EYKA

No te preocupes POMP, estoy igualmente encantado de conocerte.

SHALMA

Presentaciones hechas, acompáñame a la parte de atrás que te enseño lo que tengo para ti.

EYKA

¡Qué ganas tengo de verlo!

EYKA y SHALMA se dirigen a la trastienda. Una vez entran, SHALMA le entrega su nueva capa a EYKA.

SHALMA

¡Venga, pruébatela!

EYKA

Voy, voy, dame un momento por favor, creo que no tenemos prisa alguna.

SHALMA

Pero quiero ver cómo te queda.

EYKA

Deja que me la ponga primero.

Ahora el jugador deberá equiparse la capa de SHALMA, la cual cambiará el aspecto de EYKA in-game.

EYKA

¿Y bien?

SHALMA

Te queda perfecta. ¿Puedo preguntarte una cosa?

EYKA

Dispara.

SHALMA

Entiendo el encantamiento contra el frío extremo, en ALRYNE los inviernos también son muy fríos, pero, ¿el de somnolencia? ¿No te quedarás dormido en medio de una pelea ni nada?

EYKA

No te preocupes por eso, los caelesti padecemos insomnio por naturaleza, simplemente me ayuda a calmarme y a mantener mis Innatas bajo control.

SHALMA

Así que eres un caelesti... Nunca había conocido a ninguno. ¿Debería arrodillarme o algo?

EYKA

Ya no vivimos hace 1500 años, no te preocupes, no quedamos tantos como para que te andes con formalidades.

SHALMA

Es un alivio, "su majestad"

EYKA

No, ese no es el adjetivo que querías utilizar.

SHALMA

¿"Su santidad"?

EYKA

Frío.

SHALMA

¿"Excelencia"?

EYKA

EYKA, tan sólo EYKA.

SHALMA

Me lo apunto, tan sólo EYKA.

EYKA

Gracias. Muy bien, SHALMA, de la Tricotosa.

SHALMA

SHALMA está bien.

EYKA

Perfecto, SHALMA está bien, ¿qué se puede hacer en LORENTIA un día tan frío como hoy?

SHALMA

Tengo algo que creo que es perfecto.

EYKA

Seguro que lo es.

La escena se funde a negro, EYKA habla en OFF:

EYKA (V.O.)

Pasamos un gran día en la posada EL HÁLITO GÉLIDO. Pero la luz del día se nos escapó entre los dedos, y una ventisca se avecinó, así que SHALMA me propuso quedarme en su taller hasta que pasase la ventisca. A la mañana siguiente, mientras desayunábamos juntos, decidimos juntos viajar a ALRYNE; SHALMA quería tratar unos asuntos con PÈR, así que esa misma noche partimos hacia ALRYNE. El viaje se nos hizo corto, pues ya había asegurado el camino al venir. Algo despertó en mí mientras conversábamos de vuelta, me sentía agusto después de varios años. Mis Innatas estaban volviendo a despertar.

15. 5.2. PD: NO ME OLVIDES, POR FAVOR

INT. DÍA, Casa de EYKA.

SHALMA se encuentra hablando con PÈR, EYKA se acaba de despertar. PÈR ahora tiene una pequeña bufanda.

SHALMA

Bueno PÈR, con esto ya está.

PÈR

¡Miau! Muchas gracias SHALMA.

SHALMA

No hay de qué.

EYKA

¿Hablando con una vieja amiga, PÈR?

PÈR

¡Miau! Tengo que ir a prepararte el portal de vuelta a LORENTIA. ¡Nos vemos!

PÈR desaparece utilizando uno de sus portales del caos.

SHALMA

No seas duro con él, se lo había prometido ya.

EYKA

Nunca lo soy, pero le gusta ir a vagar. Probablemente tarde un rato hasta que tenga el portal preparado. ¿Te apetece hacer algo mientras esperamos?

SHALMA

(Visiblemente triste)

No te preocupes, no hace falta.

EYKA

De acuerdo...

EYKA (V.O.)

(Pensando)

Parece que algo le preocupa. ¿Habré dicho algo malo?

SHALMA

Sabes, debería hacer unos recados antes de marchar, voy al mercado a ver qué encuentro.

EYKA

Vale, avísame si necesitas cualquier cosa, yo estaré por aquí.

SHALMA

Vale, gracias.

SHALMA abandona la casa de EYKA algo apresurada. La escena posteriormente se funde a negro, de nuevo EYKA hablando en OFF.

EYKA (V.O.)

Cuando SHALMA regresó, PÈR ya tenía listo el portal. Habían pasado 3 días como en un suspiro, y SHALMA se había ido. Ese algo en mí se aletargó.

(MÁS)

EYKA (CONT.)

Le pedí que me escribiese una carta con su llegada a LORENTIA, el caos puede ser algo peligroso. Su carta me resultó escueta, así que le respondí preguntándole por su estado. No volví a saber de ella. Tampoco le quise poner nombre a aquello que había despertado en mí; aprendí a no apresurarme mientras mantenía a raya mi maldición. Días después, mis Innatas se volvieron a descontrolar. La capa que SHALMA me había creado las mantuvo a raya por completo. PÈR no suelta prenda, aún así, espero que le vaya muy bien.