



# OMEGA FANTASY

---

<b>Reglas</b>	1
Aventura	2
Combate	3
<b>Personajes</b>	5
Hojas de personaje	6
Talentos	8
Oficios	10
Equipo	23
<b>Director del Juego</b>	27
Reglas opcionales	29
Crear una aventura	30
Monstruos	31
Primera aventura	39

**Traducción: Juan Zabalza, David Rodríguez**

**Créditos:**

Wally Zielinski, Chris Giannoukos, Joshua Davis, Bruno Carvalho, Juan Altamirano, TastyRedTomato, Netzacatl, Eldi13, Red7394, TaintedBalance, GM\_3826, The\_Fencer0, OmegaWeapon, Kaiten619, StorytellerZeke y todos los usuarios de nuestro [Subreddit](#) y nuestro [Discord](#)

Final Fantasy, sus temas, arte y otros contenidos afiliados son propiedad de Square Enix Co., Ltd. Omega Fantasy es un proyecto de fans bajo la licencia [Creative Commons License \(CC BY-NC-SA 4.0\)](#) 2018. El proyecto se someterá a cualquier exigencia del propietario de la propiedad intelectual, Square Enix Co., Ltd. Como es un proyecto hecho por fans, nunca realizará cobros ni relaciones comerciales.

# Reglas

“Si quieres calma, mejor toma el siguiente tren”.  
– Lightning



## Introducción

Final Fantasy es una serie de videojuegos que han dado forma al género desde su primer lanzamiento en 1987. Aunque cada título de Final Fantasy cuenta con su historia, entorno y personajes únicos, se perciben como parte de la misma serie. Esto no solo se debe a los muchos elementos recurrentes que tienen en común, sino también porque las historias se centran en un grupo de héroes que afrontan un gran conflicto. **Omega Fantasy** es un sistema de juego de rol de mesa que te ayuda a ti y a tus amigos a crear y jugar en una aventura de Final Fantasy propia.

## Primeros pasos

Para jugar a Omega Fantasy solo necesitas dados, papel, bolígrafos, este libro y al menos un amigo más, pero se recomienda un grupo de 4 a 6. Elijan a una persona para convertirse en **Director del Juego**, que crea el mundo de fantasía y narra la aventura. Cada uno es un **Jugador**, que toma el papel de uno de los protagonistas. No necesitas ningún conocimiento previo de Final Fantasy ni experiencia jugando rol. Todo lo necesario se explica aquí.

## Jugadores

Los jugadores crean e interpretan **personajes** que son los protagonistas de la historia. Toman el papel de sus personajes y juegan el juego desde su perspectiva. Estos aventureros viajan juntos como **grupo**, exploran el mundo, interactúan con las personas y luchan contra los enemigos. Normalmente, el grupo se enfrenta a un **conflicto central** creado por el Director del Juego, que será el objetivo general de su aventura. Este libro incluye varias reglas y opciones que ayudan a crear y desarrollar a los personajes.

## Director del Juego

El Director del Juego (abreviado **DJ**) crea el mundo en el que tiene lugar la aventura utilizando el contenido y las directrices de este libro. Durante el juego, describe el entorno al grupo y cómo reacciona a sus acciones. El DJ asume el papel de todos los personajes no jugadores para narrar las conversaciones y combates. Las reglas de este libro ayudan al DJ a determinar el resultado de algunas acciones, aunque a menudo debe decidir por sí mismo.

## Dados

Las tiradas de dados se utilizan en diversas situaciones para ayudar a decidir el resultado de ciertas acciones. Sin embargo, dependiendo del contexto, la naturaleza exacta de dicha tirada puede diferir. Los únicos dados utilizados en este juego son los estándares de seis caras y a menudo usamos **d** para referirnos a dicho dado. Además, usamos por ejemplo “4d” para describir una tirada de 4 dados, donde el resultado es la suma de todos los dados tirados.

### Ejemplo: Roleo

**Hironobu (Director del Juego):** Llegan a las Llanuras del Trueno, que es un vasto páramo cubierto por niebla gruesa y nubes oscuras. Los lugareños irguieron torres que actúan como pararrayos, pero observan que los rayos a menudo caen sobre campo abierto.

**Yoshinori (jugando como Wakka):** Nos dirigimos hacia el norte, ni muy cerca ni muy lejos de las torres, ¿sí?

**Nobuo (jugando como Rikku):** ¡Quiero ir a casa! ¡Odio los rayos! ¡Odio los truenos!

**Tetsuya (jugando como Auron):** Esta tormenta no para. Mejor cruzar rápidamente.

**Hironobu (Director del Juego):** También pueden ver un pequeño edificio cerca. Parece ser una posada.

**Nobuo (jugando como Rikku):** ¡Vayamos allí! ¡Por favor! ¡Soy demasiado joven para morir!

**Tetsuya (jugando como Auron):** Bien, descansemos. Ella es peor que la tormenta.

## Aventura

“¿Por qué no? No tengo nada que perder salvo mi vida... ¡y la conseguí gratis!” – Setzer



### Tiradas

Las tiradas son la herramienta principal para ayudar al DJ a decidir y evaluar el resultado de las acciones. Puede pedir a los jugadores que realicen tiradas o tirar él mismo en secreto. Las tiradas suelen ser **2d**. Un número alto significa un mejor resultado en la tirada. El resultado mínimo necesario para triunfar se llama Dificultad (abreviado **DC**) y a menudo lo debe decidir el DJ. Debe basar esta DC en la complejidad de la acción y en la competencia de quien la realice. Dado que las tiradas son 2d, los resultados más bajos y más altos posibles son 2 y 12 respectivamente, que pueden tratarse como resultados inesperadamente buenos o malos, pero posibles. Una tirada también puede tener **Ventaja** o **Desventaja** cuando el entorno afecta sustancialmente al intentar una acción. En ambos casos, la tirada se realiza con 3d y con Ventaja solo los dos resultados más altos se suman, mientras que con Desventaja, solo se cuentan los dos dados más bajos. En la siguiente tabla, podemos ver un parámetro orientativo de DC:

Grados de Dificultad	
Acción	DC
Muy difícil	11 - 12
Difícil	8 - 10
Medio	5 - 7
Fácil	1 - 4

#### Ejemplo: Tiradas

Cloud se reúne con Don Corneo en su mansión con un vestido y maquillado para convencerlo de que es mujer. El DJ decide que esta es una tarea muy difícil (DC 11), porque Cloud no se esforzó mucho en su disfraz, pero como la habitación no está bien iluminada y Don bebió demasiado, también decide que la tirada tiene Ventaja. Cloud hace una tirada de 3d con el resultado [6,2,6] y, ya que solo los dos dados más altos cuentan, ¡consiguió el mejor resultado posible! El DJ decide que Don Corneo no solo está convencido de que Cloud es una mujer, sino que también le parece tan irresistible que se lleva a Cloud a su habitación para tener un tiempo a solas.

## Exploración

El grupo puede explorar el entorno descrito por el DJ como prefiera. Pueden buscar objetos específicos o pasear, pero una cantidad adecuada de tiempo pasa al hacerlo. El DJ puede dibujar un mapa de la ubicación actual del grupo como ayuda visual. También es libre de imponer tiradas sobre todas las acciones relacionadas con la exploración, como abrir cerraduras o detectar trampas. El grupo puede ir a dormir una vez al día para recuperar por completo sus PV y PM (incluyendo a los personajes que estén inconscientes). Para aprovechar este beneficio, tiene que dormir en un lugar cómodo como una posada o una **Carpa** durante varias horas.

### Interacción Social

Durante la aventura el grupo interactuará con otros personajes. Estos personajes que no son jugadores son controlados por el DJ y, en consecuencia, los jugadores hablan desde la perspectiva de sus propios personajes. Para evitar confusiones, es importante aclarar si lo que dices es desde la perspectiva de tu personaje o tuya como jugador o DJ. Durante las conversaciones, el DJ puede pedir tiradas, por ejemplo, para decidir si el intento de convencer a un personaje es exitoso.

### Experiencia

Los personajes son más fuertes al ganar experiencia. Expresamos la experiencia de un personaje con **Niveles**. Los aventureros inexpertos comienzan en el nivel 1 y pueden progresar hasta un máximo de nivel 10 donde se convierten en héroes reconocidos. El DJ decide cuándo los personajes suben de nivel. Se recomienda que sea al alcanzar un Hito. Los hitos son, por ejemplo, eventos trascendentes en el desarrollo de los personajes, victorias contra enemigos poderosos o la resolución de conflictos importantes.

### Muerte

Cuando te enfrentas a aventuras peligrosas, la muerte siempre es una posibilidad real, especialmente como consecuencia de las malas decisiones del grupo. La aventura se termina si todos los miembros del grupo quedan **inconscientes** en batalla, ya que esto suele significar una muerte segura. Los personajes también pueden morir o abandonar el grupo en circunstancias especiales en las que el personaje ya no puede ser controlado por su jugador.

#### Ejemplo: Experiencia y Muerte

Kain traiciona al grupo y se une al enemigo. Se bate a duelo con su amigo Cecil y lo derrota a él y al resto del grupo en combate, pero elige dejarlos vivir. El DJ toma el control de Kain a partir de ahora. Él abandona al grupo y se convierte en un antagonista. El grupo decide detener el plan de Kain y su antiguo jugador decide crear un nuevo personaje que se une al grupo. El DJ recompensa al grupo con una Subida de nivel por haber alcanzado un momento decisivo en la aventura.

## Combate

“Basta de charla. Es hora de luchar como hombres. Y mujeres. Y mujeres que se visten como hombres”.  
– Gilgamesh



El combate se lleva a cabo en una serie de **turnos (t)** que representan 10 segundos en el tiempo de la partida cada uno. Cada participante tiene un **turno** por ronda según el orden determinado a través de una **tirada de iniciativa** al principio de cada batalla. Cada combatiente tira 2d y el orden se define por los resultados de esas tiradas en orden descendente. El DJ define los empates y una vez que se ha definido, el orden de los turnos no cambia hasta el final de la batalla. Durante tu turno puedes, en cualquier orden, mover una distancia igual a tu AGI+1 y realizar una acción.

## Atributos

La pericia en combate está determinada por los siguientes 7 atributos numéricos. Cada vez que un cálculo resulte en un valor no entero, el resultado siempre se redondea hacia abajo.

♥ **Puntos de vida (PV):** representan tu salud. Tienes una cantidad máxima de PV y si tus PV llegan a 0, quedas inconsciente.

✂ **Puntos de Maná (PM):** son un recurso necesario para utilizar habilidades como la Magia y las Técnicas. Al igual que los PV, tienes un número máximo y un número actual de PM.

⚔ **Fuerza (FUE):** aumenta el daño provocado por tus ataques físicos.

🛡 **Defensa (DEF):** aumenta tu resistencia contra ataques físicos.

🔮 **Magia (MAG):** aumenta la potencia de tus hechizos de daño y curación.

🛕 **Resistencia (RES):** aumenta tu resistencia contra ataques mágicos.

🏃 **Agilidad (AGI):** te permite evadir los ataques físicos y determinar con qué rapidez puedes moverte.

## Acciones

A continuación se muestra una lista de acciones de combate, pero el DJ puede permitir cualquier otra acción que pueda completarse en un solo turno:

🗡 **Ataque:** Atacas a un enemigo con tu arma. Tu enemigo puede evadir pasando una **tirada de evasión** con DC 12 menos su AGI. Si falla la tirada, se reducen los PV del objetivo por el daño de tu arma más su FUE. Si quien intenta evadir el ataque saca un 2, logras hacerle **daño crítico**, lo que duplica el daño normal. Si saca un 12, no solo fallas el ataque, sino que tu objetivo realiza una acción de ataque que no puedes evadir.

🔮 **Magia:** Lanzas un hechizo gastando PM. Debes elegir un objetivo dentro del alcance del hechizo y **concentrarte** por un tiempo establecido. Mientras te concentras, no puedes realizar acciones ni evadir ataques. Una vez que el tiempo de concentración termina, el efecto del hechizo se produce en el objetivo **antes de tu turno** y no se puede evadir (incluso si el objetivo no está en el alcance del hechizo). Si el hechizo provoca daño o restaura PV, suma tu MAG al total. La descripción de cada hechizo tiene información sobre su tiempo de preparación, coste de PM, objetivo, alcance y efecto.

👁 **Técnicas:** Utilizas una habilidad no mágica. Las técnicas se utilizan del mismo modo que la magia, pero tus atributos no aumentan el daño.

🛡 **Defender:** Todo el daño que recibas de **Ataques** se reducirá a la mitad hasta tu próximo turno.

📦 **Objeto:** Utiliza un objeto de tu inventario sobre ti o sobre alguien a 1u de distancia.

## Habilidades especiales

Además de la Magia y las Técnicas, los personajes también pueden aprender las siguientes habilidades especiales:

🕒 **Pasivas:** Efectos que están permanentemente activados.

⚡ **Reacción:** Te permite realizar ciertas acciones durante el turno de alguien más si se dan ciertas circunstancias específicas.

### Ejemplo: Combate

Squall (DEF:4, AGI:2, RES:1) y Seifer (FUE:6, MAG:2) se baten a duelo. Ambos están utilizando un sable-pistola (Daño:1d). Tiran 2d por iniciativa: Squall y Seifer sacan 9 y 10 respectivamente, por lo que Seifer tiene el primer turno. Comienza preparando “Piro” (Daño:2d, Tiempo:1t). Gasta 4 PM, elige a Squall como objetivo y se concentra. Es el turno de Squall, quien elige Defender. Es turno de Seifer otra vez, por lo que Piro surte efecto y Squall recibe 2d+2-1 de daño. Aún es turno de Seifer, así que también Ataca. Squall podría evadir el ataque pasando una tirada con DC 12-2. Sin embargo, saca un 2, así que no solo falla en su intento de evadir, sino que sufre daño crítico. Seifer lo golpea justo por encima de la nariz con el sable, causando 1d+6-4 de daño (Defender y daño crítico se cancelan entre sí) y deja una cicatriz.



## Tipos de Daño

Todos los daños sufridos pertenecen a uno de los siguientes tipos básicos:

**Físico:** los daños provocados por Ataques y Técnicas son generalmente físicos. Cuando recibas daño físico, resta tu DEF del total.

**Mágico:** los daños provocados por Magia y Objetos generalmente son mágicos. Cuando recibas daño mágico, resta tu RES del total.

Además, los daños pueden ser de tipo elemental, por ejemplo, debido al arma o el hechizo utilizado. Los combatientes pueden tener **Debilidades** o **Resistencias** contra estos tipos. Cuando son resistentes, solo sufren la mitad del daño habitual y, cuando son débiles, sufren el doble del daño habitual.

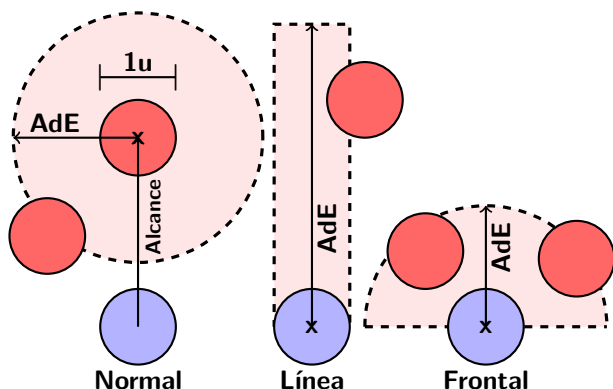
Tipos de Daño Elemental			
Fuego		Hielo	
Electricidad		Agua	
Viento		Tierra	
Sagrado		Oscuro	

## Distancias

Las **Unidades** (abreviado **u**) son la base para medir la distancia (1u es aproximadamente 1m). Generalmente, los personajes ocupan un círculo de 1u de diámetro en la vista superior. A menudo se utilizan los siguientes términos para describir las distancias de los efectos:

**Alcance:** la máxima distancia entre el centro del lanzador y el centro del efecto. Un efecto con alcance **Tú** está centrado en el lanzador y uno con alcance **Arma** tiene el mismo alcance que el arma empuñada.

**AdE:** es el área de efecto máxima de una habilidad desde su centro. A menos que se indique lo contrario, todos los que estén dentro del área quedan afectados parcial o totalmente, incluidos los aliados. Un efecto con AdE **Individual** afecta solo a una entidad.



La ilustración anterior muestra el uso de un efecto a distancia en una situación normal y con las dos formas de AdE especiales: **Línea** y **Frontal**. En situaciones en las que no puedas medir las distancias con precisión, también puedes utilizar las siguientes descripciones para dar una estimación aproximada:

**Adyacente:** aproximadamente una distancia de 1u o menos.

**Cerca:** aproximadamente una distancia de entre 1u y 3u.

**Media distancia:** aproximadamente una distancia de entre 3u y 6u.

**Lejos:** aproximadamente una distancia de 6u o más.

## Estados Alterados

Los estados alterados afectan la potencia de combate de forma positiva o negativa durante un período de tiempo. Los combatientes pueden sufrir múltiples estados alterados a la vez, pero aplicar el mismo dos veces solo actualiza su duración. También pueden ser **Inmunes** a ciertos estados, lo que significa que no tienen ningún efecto. A continuación se muestra una lista de todos los estados alterados.

**KO:** Estás inconsciente y se omiten tus turnos. Pasas a estar KO cuando tus PV actuales llegan a 0. Tus PV no pueden aumentarse hasta recuperarte de este estado. La inmunidad contra KO solo te hace inmune frente a los efectos que lo causan cuando estás por encima de 0 PV.

**Ceguera:** Siempre que **Ataques** a un enemigo, éste tiene **Ventaja** en la tirada de evasión.

**Reflejos:** Siempre que recibas un **Ataque**, tienes **Ventaja** en la tirada de evasión.

**disATR:** El atributo especificado se reduce en 3 (mínimo 0). Por ejemplo, disMAG reduce MAG.

**aumATR:** El atributo especificado aumenta en 3. Por ejemplo, aumMAG aumenta MAG.

**Inmóvil:** No puedes moverte.

**Envenenado:** Recibes daño igual al 10 % de tus PV máximos al final de cada turno, pero no puedes quedar por debajo de 1 PV debido a este efecto.

**Silencio:** No puedes comenzar a lanzar **Magia** ni utilizar **Técnicas**, pero todavía puedes **Atacar**.

**Dormido:** Se saltan tus turnos, pero te despiertas inmediatamente si recibes daño.

**Zombi:** Todos los efectos curativos tienen un efecto inverso en ti. La curación reduce tus PV y los efectos que normalmente remueven el KO, lo producen.

### Ejemplo: Estados alterados

Noctis y su grupo se enfrentan a un **Malboro**. El monstruo los sorprende y utiliza su habilidad **Mal Aliento** para infligir múltiples estados alterados. Pronto ahora está **Dormido** y **Envenenado**. No puede moverse ni actuar y antes de terminar su turno, pierde 3 PV, porque sus PV máximos son 37. Noctis sufre **Silencio** y **Ceguera**. No puede utilizar habilidades, así que intenta **Atacar** al Malboro. El monstruo (AGI: 2) saca [1,6,4] en la tirada de evasión, que apenas pasan la DC 12-2 debido a que tiene **Ventaja**.

# Personajes

“¡Soy EL Basch fon Ronsenburg!”  
– Vaan



Todos los jugadores juegan como uno de los aventureros del grupo de protagonistas. Se ponen en la piel de su personaje y hablan y actúan desde su perspectiva. El DJ también crea y asume el papel de muchos de los personajes no jugadores a lo largo de la aventura. Todos estos personajes habitan el mundo creado por el DJ, y lo definen a través de sus acciones y decisiones. Esta sección detalla diferentes aspectos que describen a un personaje.

## Creación de personajes

Los personajes suelen tener distintas apariencias, personalidades, fortalezas y debilidades. Por lo tanto, las reglas de creación de personajes presentan muchas oportunidades para personalizar cómo sienten y juegan los personajes. La siguiente guía te dará las herramientas necesarias para crear tu personaje.

1. Copia o imprime la [Hoja de personaje](#) que se incluye en la página siguiente. La hoja te ayuda a realizar un seguimiento de la información más importante sobre tu personaje, que puedes completar siguiendo esta guía. También hay un [ejemplo](#) de una hoja completa que puedes utilizar como guía para completar la tuya.
2. Elige el nombre de tu personaje y escribe una pequeña **Descripción** de él o ella. Para este punto también deberías hablar con el DJ para que puedas integrar mejor tu personaje al mundo del juego. Por ejemplo, si existen diferentes razas o tribus en el mundo, tu personaje puede formar parte de una de ellas.
3. Haz un pequeño resumen de la **Historia** de tu personaje hasta ahora y explica su motivación para unirse al grupo en esta aventura. Ten en cuenta que es muy probable que esta sea la primera aventura importante de tu personaje, por lo que probablemente no tenga una experiencia significativamente mayor que la de una persona promedio.
4. Elige el **Talento** de tu personaje, que concede competencias especiales en habilidades que no son de combate. Lee la [Subsección Talentos](#) para obtener más detalles.
5. Elige el **Oficio** que determina las competencias relacionadas con el combate. Normalmente, los personajes comienzan el juego en el Nivel 1, donde las habilidades y atributos iniciales están determinados por el oficio elegido. Lee la [Subsección Oficios](#) para obtener más detalles.
6. Según el oficio elegido, tu personaje se especializa en ciertas clases de armas y armaduras. Conversa con tu DJ sobre cuál sería el **Equipo** más lógico para tu personaje. Lee la [Subsección Equipo](#) para obtener más detalles.

### Ejemplo: Creación de Personaje

Creamos un personaje llamado “Vaan”, que es un niño humano rubio de 17 años de aspecto atlético. Vaan es un huérfano que sobrevive en la gran ciudad robándole a los ciudadanos. A menudo actúa como figura paternal de otros huérfanos. Sueña con tener una aeronave y ser pirata de los cielos. En primer lugar, comprobamos con el DJ que Vaan encaja bien con el entorno dado y el resto del grupo. Luego, elegimos el talento [Líder](#) y el oficio [Ladrón](#), que parecen encajar mejor con Vaan. Con la tabla de atributos básicos del oficio determinamos los PV máximos de Vaan (20), Los PM máximos (14) y la AGI (4). Todos los demás atributos comienzan en 0. También anotamos que conoce la técnica “Robar Gil”. Finalmente, decidimos con el DJ si tiene sentido que nuestro ladrón pobre tenga un [Cuchillo de Mithril](#), Ropa y 100 Gil como equipo al iniciar la aventura.



# HOJA DE PERSONAJE



Nombre:

Historia:

♥ Salud:

|

Oficio:

Nivel:

✂ Maná:

|

Arquetipo:

Habilidades:

✂ Fuerza:

Talentos:

🛡 Defensa:

🔮 Magia:

🛡 Resistencia:

🏹 Agilidad:

Estados

alterados:

Pasivas:

DC de Evasión:

Reacción:

Movimiento:

Superación de límites:

🗡 Arma:

Inventario:

Gil:

Efecto:

🛡 Armadura:

Efecto:

🔮 Accesorio:

Efecto:

🔮 Accesorio:

Efecto:



# HOJA DE PERSONAJE



Nombre: Lightning

Historia:

Edad: 21  
Raza: humana  
Género: fem.  
Cabello: rosa  
Altura: 1,7 m  
Diestra



Personalidad: Fría, determinada

Mis padres murieron cuando yo era joven. Crié a mi hermana Serah y me uní al ejército donde me convertí en sargento. Pero ahora Serah está en peligro, así que he dejado el ejército para encontrarla.

“No es una cuestión de poder o no. Hay algunas cosas en la vida que las haces y punto”.

♥ Salud: 19 | 70

⚡ Maná: 60 | 71

🗡 Fuerza: 6  
🛡 Defensa: 3  
🔮 Magia: 5  
🛡 Resistencia: 3

Talentos:  
Guardia  
Escéptico

🏃 Agilidad: 3  
DC de Evasión: 9  
Movimiento: 4u

Estados alterados:  
Ceguera (1t)  
aumFUE (2t)

Oficio: Mago rojo  
Arquetipo: Fulminador

Habilidades:  
Cura, Veneno, Piro+, Hielo+,  
Electro+, Silencio, Esna,  
Golpe elemental, Muro, Aquiles

Pasivas: Abrumar  
Reacción: Lanzamiento rápido  
Superación de límites: Electro+

🗡 Arma: Sable Llameante (Niv. 1)  
Efecto: Ataque a distancia tras habilidad

🛡 Armadura: Uniforme Militar  
Efecto: DEF +1

🔮 Accesorio: Brazalete de Poder  
Efecto: FUE +1

🔮 Accesorio:  
Efecto:

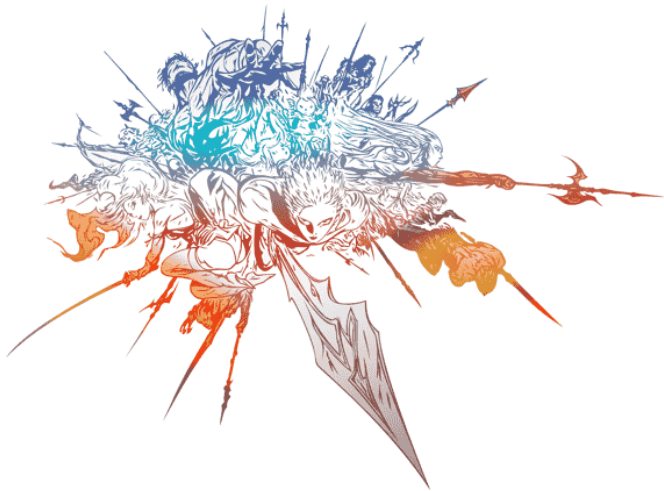
Inventario: Gil: 2009

Cuchillo de supervivencia  
5x Fragmento de Bomb  
5x Poción  
3x Remedio  
2x Ala de Fénix  
1x Elíxir



# Talentos

“¡Santo cielo! ¡Una tortuga que habla!”  
- Bartz



Los talentos son habilidades que el personaje tiene y que no están relacionadas con el combate. Cada personaje empieza el juego con un talento y adquiere un segundo talento en el **Nivel 6**, adquirido a través de sus nuevas experiencias. El DJ también puede permitir que los personajes obtengan talentos adicionales en circunstancias especiales. A continuación, se muestran algunos Talentos que se pueden utilizar como se dan, pero el DJ también puede permitir que los jugadores creen sus propios Talentos utilizando los que ya existen como ejemplo.

**Acampar de nuevo:** Mientras estés en las afueras, puedes pasar una hora para crear un refugio cómodo para pasar la noche con los materiales que se encuentran en la naturaleza.

**Allévoy:** Puedes imitar perfectamente el comportamiento y las expresiones de una persona con la que has pasado unos días.

**Alquimista:** Después de cada batalla exitosa contra monstruos, puedes dedicar unos minutos a crear un **Fragmento de Bomb**, un **Viento Ártico** o una **Gema Eléctrica** utilizando sus restos.

**Apostador:** Tienes **Ventaja** en todas las tiradas relacionadas a juegos de azar, como las apuestas con dados o elegir una carta.

**Aprendiz de Cid:** Dados el tiempo y los materiales suficientes, puede reparar cualquier dispositivo o aparato roto.

**Asistente de Hope:** Puedes determinar la fecha y lugar de creación de cualquier objeto o rastro de manera precisa.

**Artista del Tantalus:** Puedes usar magia para crear efectos sencillos, como voces y sonidos, pequeñas llamas y ráfagas de viento.

**Bardo Holgazán:** Has dominado perfectamente el instrumento musical que elijas. Además, puedes interpretar aceptablemente cualquier pieza musical en cualquier instrumento musical.

**Calculador:** Dado el tiempo suficiente, puedes resolver cualquier problema matemático. Además, puedes realizar estimaciones numéricas confiables (por ejemplo, calcular distancias o la cantidad de personas en un grupo).

**Cantante de Repuesto:** Tienes **Ventaja** en todas las tiradas que impliquen actuar, cantar, bailar o interpretar en general.

**Carpintero:** Dados el tiempo y los materiales suficientes, puedes crear y reparar cualquier objeto que esté hecho principalmente de madera, incluyendo esculturas, muebles y vehículos.

**Cauto como un Ladrón:** Tienes **Ventaja** en todas las tiradas relacionadas con la observación de posibles emboscadas u otras acciones hostiles de los personajes.

**Cazador de Archylte:** Tienes **Ventaja** en todas las tiradas relacionadas con atrapar animales, incluyendo cazar y pescar.

**Chef Curioso:** Puedes pasar una hora preparando una comida sabrosa con casi cualquier cosa que puedas encontrar en tiendas o en la naturaleza.

**Conductor designado:** Puedes conducir o pilotear cualquier vehículo a la perfección, incluidos barcos y aeronaves.

**Conjurador:** Puedes dedicar unos minutos para llevar a cabo un ritual que cree una ilusión de un personaje o monstruo, o un objeto de tamaño similar. Para entender que es una ilusión, un personaje tiene que tocarla o pasar una tirada con DC 8.

**Discípulo de Llymlaen:** Nunca pierdes el camino, incluso en lugares con los que no estás familiarizado. Además, no tienes problemas al leer mapas ni seguir direcciones dadas.

**Enemigo de Doma:** Puedes pasar una hora para crear un potente veneno utilizando ingredientes que encuentres en la naturaleza o en tiendas. El veneno es líquido, sin sabor y sin olor, por lo que solo puede ser detectado por expertos como tú. Un personaje que consume el veneno hace una tirada con DC 8 y sufre **KO** si falla. De lo contrario, pasa a estar **Envenenado** por 3 turnos.

**Escáner:** Cuando no estés en combate, puedes observar a un personaje para conocer inmediatamente su Nivel y su Oficio. También puedes realizar una tirada con DC 8 y, si tienes éxito, también conocerás sus talentos.

**Escéptico:** Tienes **Ventaja** en todas las tiradas relacionadas con discernir si alguien está mintiendo o reteniendo información.

**Escudo del Rey:** Tienes **Ventaja** en todas las tiradas que dependan principalmente de la fuerza, como levantar los objetos pesados o abrir tapas de recipientes muy ajustadas.

**Excalipoor:** Siempre que veas una pieza de equipo, puedes comprender de inmediato sus efectos especiales. Además, cada vez que mejores armas y armaduras para tu uso personal, solo te cuesta la mitad del Gil habitual.

**Farmacólogo:** Cada vez que utilices un **Objeto** fuera de combate sobre ti mismo, obtienes los siguientes beneficios adicionales: si el artículo aumenta tus PV, recuperas el doble de lo habitual. De lo contrario, recupera 1d PV además de su efecto habitual.

**Florista:** Puedes identificar cualquier planta y saber cómo hacerla crecer incluso en situaciones muy desfavorables.

**Geomante:** Tienes **Ventaja** en todas las tiradas que requieran competencia y experiencia relacionadas con la naturaleza, como seguir un rastro en un bosque.

**Guardia:** No sufres ningún daño si caes desde cualquier altura.

**Guía:** Tienes **Ventaja** en todas las tiradas relacionadas con encontrar ubicaciones y pasajes ocultos.

**Historiador de Spira:** Tienes conocimiento sobre todos los hechos históricos importantes de todo el mundo. Además, tienes **Ventaja** para recolectar información histórica y hacer conexiones con los eventos históricos más oscuros.

**Jugador Estrella:** Eres uno de los mejores del mundo en un deporte o juego que elijas.

**La Fortuna Me Sonríe:** Cada vez que obtengas un resultado total de 2 en una tirada fuera de combate, puedes volver a hacer la tirada.

**Líder:** Tienes **Ventaja** en todas las tiradas que impliquen impresionar o persuadir a alguien a través del habla.

**Mago Azul:** Puedes aprender rápidamente habilidades simples que no sean de combate observando cuidadosamente a alguien competente durante un tiempo. Estas habilidades simples son, por ejemplo, cocinar una comida o montar un **Chocobo**.

**Meteorólogo:** Puedes predecir con precisión el clima de tu ubicación actual durante la próxima semana.

**Mognet:** Puedes enviar mensajes telepáticos a cualquier persona que puedas ver. Si el destinatario está a más de 100 u de ti, debe pasar primero una tirada con DC 7.

**¿No Nos Conocemos?:** Siempre que te encuentres con un personaje nuevo, puede declarar que lo has conocido antes. Si lo haces, el DJ decide qué tipo de conexión tienes con ese personaje. Solo puedes utilizar este efecto un total de 3 veces en toda la aventura.

**O'aka XXIV:** Siempre que vendas bienes a alguien que esté dispuesto a comprarlos, puedes convencerlo de que te los compre a su valor original a pesar de ser usados.

**Oculto:** Tienes **Ventaja** en todas las tiradas relacionadas con ocultarte o evitar ser detectado.

**Ojo Talentoso:** Puedes capturar imágenes perfectas de escenas, paisajes y personas en una pintura o fotografía.

**Orador:** Siempre que hables con un personaje que conozcas, puedes dedicar unos minutos a motivarlos e inspirarlos. El personaje tiene **Ventaja** en la siguiente tirada que realice.

**Políglota:** Manejas con fluidez dos idiomas y puedes aprender otros en cuestión de días.

**Químico:** Puedes pasar una hora para crear una **Poción** o un **Remedio** utilizando ingredientes que encuentres en la naturaleza o en tiendas.

**Sabio de los Chocobo:** Puedes domar y construir amistades con animales y monstruos amigables como los **Chocobos**.

**Teólogo:** Tienes un vasto conocimiento sobre todas las religiones del mundo, incluyendo sus deidades, así como sus diferentes costumbres y divisiones.

**Tejedor:** Dados el tiempo y los materiales suficientes, puedes crear cualquier tipo de tejido o ropa.

**Yin y Yang:** Cuando no estés en combate, puedes meditar durante unos minutos para obtener el siguiente beneficio: reduces tus PM por la cantidad que elijas y aumentas tus PV por la misma cantidad.

# Oficios

“Fuera de mi silla, bufón. El rey se sienta ahí”.  
– Noctis



El oficio de tu personaje determina sus pericias en combate, incluidas las habilidades, atributos y equipo que pueden utilizar. La maestría en batalla de un personaje aumenta cuando se especializa en un oficio al ganar experiencia y niveles. Todos los oficios disponibles se detallan en la **Descripción de oficio**, detallada justo después de esta página. Te recomendamos que imprimas o copies la descripción del oficio elegido para usarla como segunda página de tu hoja de personaje. Los atributos de tu personaje empiezan en 0 y aumentan al mejorar en un oficio. La tabla de **Atributos básicos** muestra los aumentos de los atributos de tu personaje y el equipo que puede utilizar en el Nivel 1. La tabla de **Habilidades** muestra qué hechizos y técnicas aprenderá tu personaje en los diferentes niveles.

## Arquetipo

Cuando tu personaje llegue al **Nivel 4** en su oficio, debe decidir entre uno de sus dos arquetipos. Los arquetipos representan estilos de juego dentro de un oficio y se pueden considerar como diferentes enfoques para cumplir el mismo rol. Enfatizan el progreso en diferentes aspectos del combate, apoyando las habilidades de un personaje a través de beneficios pasivos. En el Nivel 4, el tipo de arquetipo elegido otorga a tu personaje habilidades **Pasivas y Reactivas**, así como también determina la progresión de atributos en los siguientes niveles.

## Superación de Límites

A partir del **Nivel 5**, puedes elegir cualquiera de las habilidades de tu personaje para que sea su habilidad de Superación de Límites, que es una versión mejorada de la habilidad original. Solo puedes cambiar tu habilidad de Superación de Límites cuando subes de nivel. También puedes seguir utilizando la habilidad elegida en su versión original. Cuando utilizas la Superación de Límites, cuesta el doble de PM que de costumbre y obtiene **uno de los siguientes** efectos adicionales que elijas:

- La cantidad de daño provocada o PV restaurados por la habilidad original se duplicará.
- Si la habilidad original afecta a un objetivo único, puedes dirigirlo a dos objetivos dentro de su alcance. Si la habilidad afecta a un área, la distancia máxima de la habilidad se duplicará.
- Si la habilidad original tiene un efecto que dura por un tiempo determinado, el mismo se duplicará.
- Si la habilidad original requiere que tú o el objetivo pasen una tirada, puedes aumentar o disminuir la DC en 2 dependiendo de lo que te beneficie.

## Cambio de Oficio

Puedes cambiar el oficio de tu personaje solo una vez durante la aventura después de subir de nivel. En lugar de aumentar el nivel de tu oficio inicial, tu personaje comienza en el nivel 1 del nuevo oficio. Al cambiar el oficio de tu personaje, mantienes todas las habilidades aprendidas, mejoras de atributos y competencia con el equipo de tu oficio inicial. La única excepción a esto es el atributo AGI, donde tu personaje solo obtiene la bonificación más alta entre los dos oficios. Sin embargo, tu personaje solo puede tener un máximo de 10 niveles en total entre ambos oficios. En consecuencia, la flexibilidad de cambiar de oficio es a costa de no ser capaz de convertirse en experto en ninguno.

### Ejemplo: Cambio de Oficio

Después de luchar en el Santuario del Viento y de llegar a la cima, Bartz y su grupo se dan cuenta de que el Cristal del Viento ya ha sido destruido. De todas formas, el DJ otorga al grupo una subida de nivel y todos los miembros del grupo excepto Bartz pasan del nivel 2 al 3. Bartz recoge uno de los fragmentos del cristal y repentinamente siente un torrente de energía que le otorga poderes mágicos. En lugar de subir de nivel, cambia su oficio por el de Mago Negro, empezando en el nivel 1. Sin embargo, mantiene sus atributos y la capacidad de equipar espadas y armaduras de su antiguo oficio de Guerrero. Además, sus atributos se incrementan como se indica en la descripción del oficio de Mago Negro Nivel 1. La única excepción es el atributo AGI, que conserva la de su antiguo oficio ya que es más alto. Bartz también aprende los hechizos “Piro”, “Hielo” y “Electro” además de las técnicas “Carga” y “Golpe fuerte” que ya sabe.

# Draconarius


“Tienes mucha confianza, ¿verdad, bastardo?”  
– Kain


Los Draconarius son maestros del combate aéreo que golpean a sus enemigos con ataques devastadores que caen del cielo. Su arma predilecta es la lanza y tienen afinidad con el elemento fuego. Aunque son humanoides, se dice que los Draconarius tienen el alma de un dragón dentro de ellos.

## Atributos Básicos

<b>Armas:</b>	Lanza			
<b>Armadura:</b>	Armadura Pesada			
<b>Nivel 1:</b>	PV +23	PM +11	AGI +2	FUE +1
<b>Nivel 2:</b>	PV +5	PM +5	FUE +1	RES +2
<b>Nivel 3:</b>	PV +10	PM +5	FUE +1	DEF +1


## Arquetipo: Caballero Dragón


**Lengua de Fuego**  **Nivel 4**  
Recibes **resistencia** contra el daño de **Fuego** de manera permanente. Además, cada vez que inflijas daño a un enemigo producto de un ataque desde arriba, puedes elegir que el daño sea **Mágico** y de **Fuego**.

**Corazón de Dragón**  **Nivel 4**  
Cuando inflijas o recibas daño de **Fuego**, obtienes **amFUE** hasta que termine tu próximo turno.

<b>Nivel 4:</b>	PV +5	PM +10	RES +2	
<b>Nivel 5:</b>	PV +10	PM +10	FUE +1	
<b>Nivel 6:</b>	PV +5	PM +10	DEF +1	RES +1
<b>Nivel 7:</b>	PV +10	PM +5	FUE +2	
<b>Nivel 8:</b>	PV +10	PM +10	RES +1	
<b>Nivel 9:</b>	PV +5	PM +10	DEF +1	FUE +1
<b>Nivel 10:</b>	PV +5	RES +2	DEF +2	


## Arquetipo: Valkiria


**Duelista**  **Nivel 4**  
Siempre que estés en combate con un enemigo y no haya otros aliados o enemigos a 3u de ti, obtienes **Reflejos**.



**Ataque Final**  **Nivel 4**  
Cuando recibas daño que pueda dejarte **KO**, puedes utilizar inmediatamente una de tus habilidades (sin su tiempo de preparación) antes de caer inconsciente.


<b>Nivel 4:</b>	PV +5	PM +10	DEF +2	
<b>Nivel 5:</b>	PV +10	PM +10	RES +1	
<b>Nivel 6:</b>	PV +10	PM +5	FUE +1	RES +1
<b>Nivel 7:</b>	PV +5	PM +5	FUE +2	DEF +1
<b>Nivel 8:</b>	PV +10	PM +5	DEF +1	RES +1
<b>Nivel 9:</b>	PV +5	PM +10	FUE +2	
<b>Nivel 10:</b>	PV +10	PM +5	DEF +1	RES +1


## Habilidades



**Salto**  **Nivel 1**  
**PM: 3** **AdE: Único** **TdP: 1t** **Alcance: 3u**  
Cuando utilices esta **Técnica**, saltas a 3u de altura. Luego de que el tiempo de preparación se cumpla, caes sobre el objetivo y realizas un **Ataque** sobre él.


**Alma de Dragón**  **Nivel 2**  
**PM: 3** **AdE: Único** **TdP: 1t** **Alcance: 3u**  
Reduces 1d de los PV y PM del objetivo y recuperas tus PV y PM por el mismo valor.



**Aliento de Fuego**   **Nivel 3**  
**PM: 7** **AdE: 3u (frontal)** **TdP: 0t** **Alcance: Tú**  
Infliges 4d de daño de **Fuego** a todos los que estén en el área de efecto.


**Doble Salto**  **Nivel 5**  
**PM: 9** **AdE: Único** **TdP: 1t** **Alcance: 4u**  
Cuando utilices esta **Técnica**, saltas a 3u de altura. Luego de que el tiempo de preparación se cumpla, caes sobre el objetivo y realizas un **Ataque** sobre él. A continuación, puedes moverte a otra ubicación que se encuentre a 3u. Si aterrizas sobre otro enemigo, puedes hacer un **Ataque** sobre él también.

**Impulso Total**  **Nivel 6**  
**PM: 7** **AdE: 5u (línea)** **TdP: 0t** **Alcance: Tú**  
Te lanzas hasta 5u en línea recta. Puedes hacer un **Ataque** sobre todos los que se encuentren en tu camino haciendo una sola tirada de daño que aplica a todos los objetivos que no logren evadirte.

**Rugido**   **Nivel 7**  
**PM: 8** **AdE: 3u** **TdP: 0t** **Alcance: Tú**  
Todos los que se encuentren en el área de efecto deben hacer una tirada con DC 9. Quienes fallen quedarán en estado **Inmóvil** por 1 turno.

**Venganza**  **Nivel 8**  
**PM: 12** **AdE: Único** **TdP: 0t** **Alcance: Arma**  
Realiza un **Ataque** sobre un enemigo que te haya dañado en el turno anterior. Al golpear, infliges el daño que te han causado además del daño habitual.

**Salto del Dragón**   **Nivel 9**  
**PM: 16** **AdE: 3u** **TdP: 2t** **Alcance: 5u**  
Cuando utilices esta **Técnica**, saltas a 3u de altura. Luego de que el tiempo de preparación se cumpla, caes sobre el objetivo e infliges 7d de daño de **Fuego** a todos los que estén en el área de efecto (excepto a ti mismo).

**Highwind**  **Nivel 10**  
**PM: 26** **AdE: Único** **TdP: 0t** **Alcance: Arma**  
Realiza un **Ataque** que no falla y luego salta a 4u de altura. El objetivo sale disparado a 3u de altura por 1 turno. Al principio de tu siguiente turno, te abalanzas hacia abajo, golpeando al objetivo contra el suelo e infligiendo **Daño Crítico**.

# Guerrero

“Me da igual...”  
– Squall

Los Guerreros son especialistas en combate cuerpo a cuerpo debido a su poderosa capacidad física tanto en ataque como en defensa. Son expertos en el uso de espadas y armaduras, lo que les permite ser aún más peligrosos y resistentes. En su búsqueda de oponentes más fuertes, los Guerreros más experimentados saben que siempre hay un pez más gordo.

## Atributos Básicos

**Armas:** Espada

**Armadura:** Armadura Liviana, Armadura Pesada

**Nivel 1:** PV +25 PM +12 AGI +3 FUE +1

**Nivel 2:** PV +10 PM +5 FUE +1 DEF +1

**Nivel 3:** PV +10 PM +10 RES +1

## Arquetipo: Caballero Oscuro

**Sacrificio**  **Nivel 4**

Cuando hagas un **Ataque** con éxito sobre un enemigo, puedes infligir daño **Oscuro** equivalente a la mitad del daño original a ti y a todos los enemigos que se encuentren a 3u.

**Precio de Sangre**  **Nivel 4**

Siempre que un enemigo o un aliado (dispuesto) que se encuentre a 5u consuma PM, puedes obligarlo a que consuma sus PV en lugar de sus PM si tiene los suficientes PV para hacerlo. Luego, la mitad de ese valor se recupera a tus PV.

**Nivel 4:** PV +5 PM +10 FUE +1 RES +1

**Nivel 5:** PV +10 PM +5 DEF +2

**Nivel 6:** PV +5 PM +10 FUE +2

**Nivel 7:** PV +10 PM +5 FUE +1 RES +1

**Nivel 8:** PV +5 PM +5 DEF +1 RES +2

**Nivel 9:** PV +10 PM +5 FUE +1 DEF +1

**Nivel 10:** PV +10 PM +10 RES +1

## Arquetipo: Luchador

**Adrenalina**  **Nivel 4**

Siempre que reduzcas los PV de un enemigo a 0, obtienes inmediatamente un turno extra.

**Punto Ciego**  **Nivel 4**

Siempre que un enemigo en un radio de 1u inflija daño a un aliado o reciba daño de un aliado, inmediatamente puedes hacer un **Ataque** sobre él.

**Nivel 4:** PV +10 PM +5 FUE +2

**Nivel 5:** PV +5 PM +10 FUE +1 DEF +1

**Nivel 6:** PV +10 PM +5 DEF +1 RES +1


**Nivel 7:** PV +5 PM +5 FUE +2

**Nivel 8:** PV +10 PM +5 RES +2

**Nivel 9:** PV +5 PM +10 FUE +1 DEF +1

**Nivel 10:** PV +10 PM +5 DEF +2

## Habilidades

**Carga**  **Nivel 1**

**PM:** 3 **AdE:** Único **TdP:** 0t **Alcance:** Arma

Realiza un **Ataque** contra el objetivo. Si lo golpeas, lo haces retroceder 1u además del daño infligido.

**Golpe Fuerte**  **Nivel 2**

**PM:** 5 **AdE:** Único **TdP:** 0t **Alcance:** Arma

Realiza un **Ataque** en el que el objetivo tiene **Ventaja** en la tirada de evasión. Si lo golpeas, haces **Daño Crítico**.

**Rompearmadura**    **Nivel 3**

**PM:** 10 **AdE:** Único **TdP:** 0t **Alcance:** Arma

Realiza un **Ataque** contra el objetivo. Si lo golpeas, el objetivo sufre **disDEF** y **disRES** por 3 turnos además del daño infligido.

**Rompehuesos**   **Nivel 5**

**PM:** 8 **AdE:** Único **TdP:** 0t **Alcance:** Arma

Realiza un **Ataque** contra el objetivo. Si lo golpeas, el objetivo queda **Inmóvil** por 1 turno además del daño infligido.

**Enfocar**  **Nivel 6**

**PM:** 6 **AdE:** Objetivo **TdP:** 1t **Alcance:** Tú

Por los próximos 3 turnos, cada vez que realices un **Ataque** sobre un enemigo, este tiene desventaja en la tirada de evasión.

**Valentía**    **Nivel 7**


**PM:** 10 **AdE:** 2u **TdP:** 1t **Alcance:** Tú

Tú y todos los aliados que se encuentren en el área de efecto reciben **aumFUE** y **aumMAG** por 3 turnos.

**Vendaval**   **Nivel 8**

**PM:** 8 **AdE:** 5u (línea) **TdP:** 1t **Alcance:** Tú

Realiza un **Ataque** contra todos los que se encuentren en el área de efecto haciendo una sola tirada de daño que aplica a todos los afectados y que fallen la tirada de evasión. El daño infligido es de **Viento**.

**Andanada**   **Nivel 9**

**PM:** 20 **AdE:** 5u **TdP:** 1t **Alcance:** Tú

Realiza un **Ataque** contra todos los enemigos en el área de efecto haciendo una sola tirada de daño que aplica a todos los afectados y que fallen la tirada de evasión. Además, obtienes **Reflejos** hasta el inicio de tu próximo turno.

**Omnilátigo**  **Nivel 10**

**PM:** 30 **AdE:** Único **TdP:** 0t **Alcance:** Arma

Realiza 3 **Ataques** separados contra el objetivo. Cada vez que el objetivo obtenga 4 o menos en la tirada de evasión, haces **Daño Crítico**.



# Invocador


“No me gusta tu plan. Apesta.”  
– Yuna

Los Invocadores son poderosos hechiceros que pueden invocar bestias mágicas para que los asistan en combate. Crean un fuerte vínculo con su invocación, que permite al Invocador controlar sus increíbles poderes a voluntad. Aunque los Invocadores se centran en usar magia defensiva, sus invocaciones pueden causar más estragos que cualquier ser humano.

## Atributos Básicos

<b>Armas:</b>	Bastón			
<b>Armadura:</b>	Túnica			
<b>Nivel 1:</b>	PV +16	PM +19	AGI +2	MAG +1
<b>Nivel 2:</b>	PV +5	PM +10	RES +1	FUE +1
<b>Nivel 3:</b>	PV +10	PM +10	MAG +1	

## Arquetipo: Devoto

**Unión de Almas**  **Nivel 4**  
En tu turno, la invocación que esté activa puede lanzar un hechizo utilizando tus PM además de los suyos y el tiempo de lanzamiento del hechizo se reduce en 1 turno. Debes omitir tu propio turno para utilizar este efecto.

Sacrificio

Nivel 4

Siempre que tu invocación activa reciba algún daño, puedes elegir reducir tus propios PV en su lugar.

Nivel 4:

PV +5

PM +10

RES +1

DEF +1

Nivel 5:

PV +10

PM +10

MAG +1

Nivel 6:

PV +5

PM +10

MAG +1

RES +1

Nivel 7:

PV +5

PM +10

RES +2

Nivel 8:

PV +10

PM +10

DEF +1

Nivel 9:

PV +5

PM +10

MAG +1

RES +1


Nivel 10:

PV +10

PM +10


MAG +1


## Arquetipo: Evocador



**Canalizar**  **Nivel 4**  
En tu turno, puedes elegir lanzar un hechizo de tu invocación activa. El tiempo de lanzamiento del hechizo se reduce en 1 turno. La invocación debe omitir su turno para poder utilizar este efecto.


</


# Habilidades


**Invocar**  **Nivel 1**  
**PM: 8    AdE: Único    TdP: 3t    Alcance: Tú**  
Invocas a una criatura que actúa junto a ti en tu turno siguiendo tus instrucciones. La invocación desaparece cuando tú o la invocación pasen a estar **KO**, pero también puedes cancelarla cuando desees. Una vez que la invocación sea cancelada o derrotada, no podrás volver a invocar a la misma criatura en ese mismo día. Todas las criaturas que puedes invocar en tus diferentes niveles de personaje se muestran en la página siguiente.

**Plegaria**  **Nivel 2**  
**PM: 5    AdE: 1u    TdP: 1t    Alcance: Tú**  
Todos los que se encuentren en el área de efecto recuperan 1d de PV.

**Imagen**   **Nivel 4**  
**PM: 10    AdE: 1u    TdP: 1t    Alcance: 3u**  
El objetivo obtiene **Reflejos** por 3 turnos.

**Rana**  **Nivel 6**  
**PM: 16    AdE: Único    TdP: 1t    Alcance: 3u**  
El objetivo debe hacer una tirada con DC 8. Si falla, queda convertido en una rana por 3 turnos o hasta que reciba daño. Mientras esté convertido en rana, el objetivo no puede hablar ni realizar ninguna acción y solo puede moverse 1u por turno.

**Disipar**  **Nivel 8**  
**PM: 20    AdE: Único    TdP: 1t    Alcance: 3u**  
Eliminas todas las **Resistencias** e **Inmunidades** del objetivo por 3 turnos. Además, se eliminan todos los **Estados Alterados** beneficiosos que estén activos en el objetivo cuando este hechizo tenga efecto.

**Invocación Gemela**  **Nivel 10**  
**PM: 28    AdE: Único    TdP: 5t    Alcance: Tú**  
Invocas a dos criaturas que actúan junto a ti en tu turno siguiendo tus instrucciones. Las invocaciones desaparecen cuando tú o las invocaciones pasen a estar **KO**, pero también puedes cancelarla cuando desees. Una vez que la invocación sea cancelada o derrotada, no podrás volver a invocar a la misma criatura en ese mismo día. Todas las criaturas que puedes invocar en tus diferentes niveles de personaje se muestran en la página siguiente.

# Invocaciones

## Carbuncle

Nivel 1



PV: 20 PM: 36  
FUE: 1 DEF: 0  
MAG: 2 RES: 2  
AGI: 3 Tamaño: P

**Tacleo:** 1d de daño

**Espejo**



PM: 12 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u  
El objetivo recibe un escudo mágico que hace rebotar el próximo hechizo que le lancen y se lo devuelve al lanzador.

## Ifrit

Nivel 3



PV: 50 PM: 36  
FUE: 2 DEF: 3  
MAG: 1 RES: 0  
AGI: 3 Tamaño: M

**Garra:** 2d de daño

**Resistencia:**

**Debilidad:**

**Piro**



PM: 4 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u  
Infliges 2d de daño de **Fuego** al objetivo.

**Fuego Infernal**



PM: 12 AdE: 2u TdP: 1t Alcance: Tú  
Infliges 4d de daño de **Fuego** a todos los que se encuentren en el área de efecto excepto a ti.

## Shiva

Nivel 5



PV: 60 PM: 80  
FUE: 1 DEF: 1  
MAG: 5 RES: 4  
AGI: 3 Tamaño: M

**Témpano:** 2d de daño, 3u de alcance

**Resistencia:**

**Debilidad:**

**AntiEscudo**



PM: 5 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u  
El objetivo sufre **disDEF** por 3 turnos.

**AntiCoraza**



PM: 5 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u  
El objetivo sufre **disRES** por 3 turnos.

**Muro de Hielo**



PM: 10 AdE: 3u (línea) TdP: 1t Alcance: 3u  
Creas un muro de hielo de 3u de alto y ancho que bloquea el paso por 5 turnos. El muro se rompe después de 5 turnos o tras sufrir un total de 30 puntos de daño.

**Polvo de Diamante**



PM: 20 AdE: 3u (frente) TdP: 1t Alcance: Tú  
Todos los enemigos en el área de efecto reciben 6d de daño de **Hielo** y quedan **Inmóviles** por 1 turno.

## Fénix

Nivel 7



PV: 70 PM: 90  
FUE: 0 DEF: 2  
MAG: 6 RES: 8  
AGI: 2 Tamaño: M

**Picotazo:** 1d de daño

**Inmune:** Todos los Estados Alterados

**Resistencia:**

**Escudo**



PM: 5 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u  
El objetivo recibe **aumDEF** por 3 turnos.

**Coraza**



PM: 5 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u  
El objetivo recibe **aumRES** por 3 turnos.

**Cura++**



PM: 18 AdE: 1u TdP: 1t Alcance: 3u  
Todos los que se encuentren en el área de efecto recuperan 6d PV.

**Lázaro+**



PM: 28 AdE: Único TdP: 3t Alcance: 3u  
Elimina el estado **KO** del objetivo y recupera completamente sus PV.

## Bahamut

Nivel 9



PV: 100 PM: 140  
FUE: 8 DEF: 6  
MAG: 7 RES: 4  
AGI: 4 Tamaño: G

**Garra:** 3d de daño, 2u de alcance

**Inmune:** Todos los Estados Alterados **Resistencia:**

**Aliento Destructor**



PM: 20 AdE: 3u (frente) TdP: 1t Alcance: 3u  
Todos los que se encuentren en el área de efecto deben hacer una tirada con DC 8. Si fallan, reciben 4d de daño. Además, quedan **Envenenados** y **Ciegos** por 3 turnos.

**Desterrar**



PM: 30 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u  
El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, es desterrado a otra dimensión, desapareciendo del campo de batalla por 3 turnos.

**Megafulgor**



PM: 40 AdE: Único TdP: 3t Alcance: 8u  
Infliges 10d+20 de daño de **Fuego** al objetivo.

**Ataque Final**



Si tus PV están a punto de llegar a 0, puedes usar una de tus habilidades sin costo ni tiempo de preparación antes de quedar **KO**.

# Ladrón


“¡PREFIERO el término ‘cazador de tesoros’!”  
– Locke


Los Ladrones son luchadores cuerpo a cuerpo extremadamente ágiles, que pueden atravesar rápidamente el campo de batalla y son difíciles de golpear con ataques físicos. Se destacan en tomar “prestados” el dinero y los objetos de los enemigos y tienen un sexto sentido para los negocios que valen la pena. Hay que tener cuidado cuando tratas con un Ladrón, pues siempre tienen un truco más bajo la manga que jamás esperarías.

## Atributos Básicos

<b>Armas:</b>	Daga			
<b>Armadura:</b>	Armadura Ligera			
<b>Nivel 1:</b>	PV +20	PM +14	AGI +4	
<b>Nivel 2:</b>	PV +5	PM +5	FUE +2	DEF +1
<b>Nivel 3:</b>	PV +10	PM +10	RES +1	


## Arquetipo: Asesino


**Primer Golpe**  **Nivel 4**  
Obtienes el mayor resultado posible en tu tirada de iniciativa al inicio de cada batalla.

**Contraataque**  **Nivel 4**  
Siempre que un enemigo te golpee con éxito con un **Ataque**, inmediatamente puedes hacer un **Ataque** contra él.

<b>Nivel 4:</b>	PV +10	PM +5	FUE +1	DEF +1
<b>Nivel 5:</b>	PV +10	PM +10	FUE +1	
<b>Nivel 6:</b>	PV +5	PM +5	DEF +2	RES +1
<b>Nivel 7:</b>	PV +5	PM +10	FUE +2	
<b>Nivel 8:</b>	PV +10	PM +5	RES +2	
<b>Nivel 9:</b>	PV +5	PM +10	FUE +2	
<b>Nivel 10:</b>	PV +10	PM +5	DEF +1	FUE +1


## Arquetipo: Cazador de Tesoros


**Gillonario**  **Nivel 4**  
Cuando tú los eliminas, los enemigos otorgan el doble de Gil de lo que suelen otorgar.


**Contrarrobo**  **Nivel 4**  
Siempre que logres evadir un **Ataque** de un enemigo, puedes utilizar inmediatamente la habilidad “Robar Gil” o “Robar Objeto” sobre él sin ningún costo.



<b>Nivel 4:</b>	PV +5	PM +10	RES +1	DEF +1
<b>Nivel 5:</b>	PV +10	PM +5	FUE +1	DEF +1
<b>Nivel 6:</b>	PV +5	PM +10	FUE +1	RES +1
<b>Nivel 7:</b>	PV +10	PM +10	DEF +1	
<b>Nivel 8:</b>	PV +5	PM +10	FUE +1	DEF +1
<b>Nivel 9:</b>	PV +5	PM +10	RES +2	
<b>Nivel 10:</b>	PV +10	PM +10	FUE +1	


# Habilidades


**Robar Gil**  **Nivel 1**  
**PM: 3    AdE: Único    TdP: 0t    Alcance: Arma**  
Haz una tirada con DC 7. Si tienes éxito, “tomas prestados” hasta 2d x 10 Giles del objetivo.


**Huir**  **Nivel 2**  
**PM: 5    AdE: 2u    TdP: 1t    Alcance: Tú**  
Por 3 turnos, tú y todos tus aliados dentro del área de efecto pueden moverse el doble de la distancia normal cuando estén alejándose de sus enemigos.


**Robar Objeto**  **Nivel 3**  
**PM: 5    AdE: Único    TdP: 0t    Alcance: Arma**  
Haz una tirada con DC 7. Si tienes éxito, “tomas prestado” un **Objeto** del objetivo. Una tirada de 1d decidirá el objeto que recibirás: entre 1-3 será una **Poción**, 4 será un **Remedio**, 5 será un **Éter** y 6 será un **Ala de Fénix**. El objeto también puede ser determinado de cualquier otra forma por el DJ.


**Invisible**   **Nivel 5**  
**PM: 10    AdE: Único    TdP: 1t    Alcance: Arma**  
Pasas a estar invisible por 1 minuto (6 turnos) o hasta que realices alguna acción. Mientras estés invisible, obtienes **Reflejos** y tienes **Ventaja** en todas las tiradas relacionadas con robar. Además, si logras golpear a un enemigo con un **Ataque** mientras estés invisible, automáticamente haces **Daño Crítico**.

**Asaltar**  **Nivel 6**  
**PM: 6    AdE: Único    TdP: 0t    Alcance: Arma**  
Realiza un **Ataque** contra el objetivo. Si golpeas, haces daño y robas 4d x 10 Giles.

**Mano Veloz**  **Nivel 7**  
**PM: 7    AdE: Único    TdP: 0t    Alcance: 1u**  
Puedes utilizar 2 **Objetos** en el mismo turno.

**Arrojar**  **Nivel 8**  
**PM: 4    AdE: Único    TdP: 0t    Alcance: 4u**  
Arrojas algún objeto de tu equipo e infliges 8d de daño si es un arma y 5d de daño si es otro tipo de objeto. Luego, haz una tirada con DC 8. Si fallas, el objeto es destruido.

**Sobornar**  **Nivel 9**  
**PM: 5    AdE: Único    TdP: 1t    Alcance: 1u**  
Le pagas cierta cantidad de Giles al objetivo y haces una tirada con DC 13 menos 1 por cada 100 Giles que pagues. Si tienes éxito, el objetivo deja el campo de batalla. Puede que algunos enemigos sean **Inmunes** a este efecto.

**Imitar**  **Nivel 10**  
**PM: ?    AdE: ?    TdP: 0t    Alcance: ?**  
Utilizas una habilidad que haya sido utilizada en el campo de batalla por un aliado o enemigo durante el turno anterior. Al hacerlo debes respetar las características de la habilidad imitada, como el coste de PM, tiempo de lanzamiento, objetivo y alcance.

# Mago Blanco


“¡Hey! ¡Esa es la frase de Cloud! 'Es demasiado peligroso, no quiero involucrarte...' Bla bla bla.”  
– Aerith


Los Magos Blancos son expertos en magia defensiva y cuentan con una gran variedad de hechizos de recuperación y protección. Aunque mediocres en combate físico, tienen una increíble resistencia a la magia. Cuando otros sucumban ante el Dios de la Muerte, un Mago Blanco habilidoso lo enfrentará y dirá: “¡Hoy no!”.

## Atributos Básicos

<b>Armas:</b>	Bastón			
<b>Armadura:</b>	Túnica			
<b>Nivel 1:</b>	PV +19	PM +22	AGI +2	RES +1
<b>Nivel 2:</b>	PV +5	PM +10	MAG +1	FUE +1
<b>Nivel 3:</b>	PV +10	PM +5	RES +1	DEF +1


## Arquetipo: Sabio


**Aspir**  **Nivel 4**  
Siempre que inflijas daño **Mágico** o un **Estado Alterado** a un enemigo, aumenta 1d de tus PM.

**Barrera**  **Nivel 4**  
Puedes elegir no ser afectado por un hechizo del que no eres el objetivo principal.

<b>Nivel 4:</b>	PV +10	PM +10	MAG +1	
<b>Nivel 5:</b>	PV +5	PM +10	MAG +1	RES +1
<b>Nivel 6:</b>	PV +5	PM +10	DEF +1	MAG +1
<b>Nivel 7:</b>	PV +10	PM +10	MAG +1	
<b>Nivel 8:</b>	PV +5	PM +10	RES +2	
<b>Nivel 9:</b>	PV +10	PM +10	MAG +1	
<b>Nivel 10:</b>	PV +10	PM +10	MAG +1	


## Arquetipo: Vidente

**Código del Médico**  **Nivel 4**  
Cuando hagas que un objetivo recupere sus PV, puedes hacer una tirada con DC 8. Si tienes éxito, puedes quitar un **Estado Alterado** que el objetivo esté sufriendo (salvo **KO**).


**Absorber PM**  **Nivel 4**  
Siempre que seas el objetivo de una habilidad, aumenta tus PM por la mitad del total de PM que el lanzador utilizó en esa acción.



<b>Nivel 4:</b>	PV +5	PM +5	MAG +2	DEF +1
<b>Nivel 5:</b>	PV +5	PM +10	RES +2	
<b>Nivel 6:</b>	PV +10	PM +10	MAG +1	
<b>Nivel 7:</b>	PV +5	PM +10	RES +1	DEF +1
<b>Nivel 8:</b>	PV +10	PM +10	MAG +1	
<b>Nivel 9:</b>	PV +5	PM +10	RES +2	
<b>Nivel 10:</b>	PV +10	PM +10	RES +1	



## Habilidades



**Cura**  **Nivel 1**  
**PM: 4** **AdE: Único** **TdP: 1t** **Alcance: 3u**  
El objetivo recupera 2d de PV.



**Escudo**   **Nivel 2**  
**PM: 5** **AdE: Único** **TdP: 1t** **Alcance: 3u**  
El objetivo recibe **aumDEF** por 3 turnos.


**Coraza**   **Nivel 2**  
**PM: 5** **AdE: Único** **TdP: 1t** **Alcance: 3u**  
El objetivo recibe **aumRES** por 3 turnos.


**Aqua**   **Nivel 3**  
**PM: 8** **AdE: Único** **TdP: 1t** **Alcance: 4u**  
Infliges 3d de daño de **Aqua** al objetivo.



**Aero**   **Nivel 3**  
**PM: 8** **AdE: Único** **TdP: 1t** **Alcance: 4u**  
Infliges 3d de daño de **Viento** al objetivo.



**Morfeo**   **Nivel 5**  
**PM: 6** **AdE: Único** **TdP: 1t** **Alcance: 3u**  
El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, queda **Dormido** por 3 turnos.



**Silencio**   **Nivel 5**  
**PM: 6** **AdE: Único** **TdP: 1t** **Alcance: 3u**  
El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, queda en **Silencio** por 3 turnos.

**Cura++**  **Nivel 6**  
**PM: 16** **AdE: 1u** **TdP: 2t** **Alcance: 5u**  
Todos los que se encuentren en el área de efecto recuperan 6d de sus PV.

**Esna++**  **Nivel 7**  
**PM: 12** **AdE: 2u** **TdP: 1t** **Alcance: 5u**  
Elimina todos los **Estados Alterados** excepto **KO** de todos los que se encuentren en el área de efecto.

**Lázaro**   **Nivel 8**  
**PM: 24** **AdE: Único** **TdP: 2t** **Alcance: 3u**  
Elimina el estado **KO** del objetivo y recupera 2d de sus PV.

**Sanctus**   **Nivel 9**  
**PM: 26** **AdE: Único** **TdP: 3t** **Alcance: 5u**  
Infliges 8d+20 de daño **Sagrado** al objetivo.

**Autolázaro**   **Nivel 10**  
**PM: 36** **AdE: Único** **TdP: 3t** **Alcance: 3u**  
Invocas a un ángel guardián que vela por el objetivo. La próxima vez que pase a estar **KO**, vuelve a levantarse instantáneamente con 1 PV.

# Mago Negro


“¡Veo que tienes un buen ojo para lo obvio, kupo!”  
– Montblanc


El camino de la magia negra se relaciona con habilidades que algunos consideran antinaturales. Los Magos Negros son frágiles en el combate físico, pero pueden eliminar a múltiples enemigos a grandes distancias e infligir estados alterados desagradables. Por lo tanto, pueden tomar el control sobre el campo de batalla y son difíciles de ignorar para los enemigos.

## Atributos Básicos

<b>Armas:</b>	Bastón			
<b>Armadura:</b>	Túnica			
<b>Nivel 1:</b>	PV +17	PM +21	AGI +2	MAG +1
<b>Nivel 2:</b>	PV +5	PM +10	FUE +1	RES +1
<b>Nivel 3:</b>	PV +10	PM +10	MAG +1	


## Arquetipo: Arcanista


**Impulso Mágico**  **Nivel 4**  
Cada vez que lances **Magia** que se dirige a un solo objetivo, puedes elegir que también afecte a todos los que se encuentren a 1u del objetivo. El daño provocado a los objetivos secundarios será de la mitad del valor original.

**Invisibilidad Crítica**  **Nivel 4**  
Cuando tengas más de 1 PV y recibas un **Ataque** que reduciría tus PV a 0, se reducirán a 1 PV y obtendrás el estado **Reflejos** durante 3 rondas o hasta que realices una acción.

<b>Nivel 4:</b>	PV +5	PM +5	MAG +2	DEF +1
<b>Nivel 5:</b>	PV +5	PM +10	RES +1	MAG +1
<b>Nivel 6:</b>	PV +5	PM +10	RES +1	DEF +1
<b>Nivel 7:</b>	PV +10	PM +10	MAG +1	
<b>Nivel 8:</b>	PV +5	PM +10	MAG +1	DEF +1
<b>Nivel 9:</b>	PV +10	PM +5	RES +1	MAG +1
<b>Nivel 10:</b>	PV +5	PM +10	RES +2	



## Arquetipo: Erudito



**PM Turbo**  **Nivel 4**  
Cada vez que empieces a lanzar **Magia**, puedes duplicar su alcance si duplicas el costo de PM.



**Espejo Mágico**  **Nivel 4**  
Siempre que sufras daño causado por **Magia**, puedes lanzar el mismo hechizo al lanzador. Al hacerlo, debe respetar el tiempo de concentración y el coste de PM del hechizo. Si ya estás preparando otro hechizo, debes interrumpir su preparación para utilizar este efecto.



<b>Nivel 4:</b>	PM +10	RES +1	DEF +1	MAG +1
<b>Nivel 5:</b>	PV +10	PM +10	MAG +1	
<b>Nivel 6:</b>	PV +5	PM +10	RES +1	MAG +1
<b>Nivel 7:</b>	PV +5	PM +10	MAG +2	
<b>Nivel 8:</b>	PV +5	PM +10	RES +1	DEF +1
<b>Nivel 9:</b>	PV +5	PM +10	RES +1	MAG +1
<b>Nivel 10:</b>	PV +10	PM +10	MAG +1	



## Habilidades



**Piro**   **Nivel 1**  
**PM:** 4 **AdE:** Único **TdP:** 1t **Alcance:** 3u  
Infliges 2d de daño de **Fuego** al objetivo.



**Hielo**   **Nivel 1**  
**PM:** 4 **AdE:** Único **TdP:** 1t **Alcance:** 3u  
Infliges 2d de daño de **Hielo** al objetivo.



**Trueno**   **Nivel 1**  
**PM:** 4 **AdE:** Único **TdP:** 1t **Alcance:** 3u  
Infliges 2d de daño **Eléctrico** al objetivo.


**Ceguera**   **Nivel 2**  
**PM:** 6 **AdE:** Único **TdP:** 1t **Alcance:** 3u  
El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, queda **Ciego** por 3 turnos.



**Bio**   **Nivel 3**  
**PM:** 8 **AdE:** Único **TdP:** 1t **Alcance:** 3u  
El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, sufre 2d de daño y queda **Envenenado** durante 3 turnos.



**Piro++**   **Nivel 5**  
**PM:** 12 **AdE:** Único **TdP:** 2t **Alcance:** 5u  
Infliges 6d de daño de **Fuego** al objetivo.



**Hielo++**   **Nivel 5**  
**PM:** 12 **AdE:** Único **TdP:** 2t **Alcance:** 5u  
Infliges 6d de daño de **Hielo** al objetivo.



**Trueno++**   **Nivel 5**  
**PM:** 12 **AdE:** Único **TdP:** 2t **Alcance:** 5u  
Infliges 6d de daño **Eléctrico** al objetivo.

**Voz Áspera**  **Nivel 6**  
**PM:** 4 **AdE:** Único **TdP:** 1t **Alcance:** 5u  
Reduce 4d los PM del objetivo.

**Sismo**   **Nivel 7**  
**PM:** 22 **AdE:** 3u **TdP:** 2t **Alcance:** 8u  
Infliges 8d de daño de **Tierra** a todos los que se encuentren en el área de efecto.

**Fulgor**   **Nivel 8**  
**PM:** 24 **AdE:** Único **TdP:** 3t **Alcance:** 5u  
Infliges 9d+15 de daño de **Fuego** al objetivo.

**Condena**   **Nivel 9**  
**PM:** 28 **AdE:** Único **TdP:** 1t **Alcance:** 5u  
El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, pasa a estar **KO** al pasar 3 turnos.

**Artema**   **Nivel 10**  
**PM:** 40 **AdE:** 3u **TdP:** 3t **Alcance:** 5u  
Infliges 10d+20 de daño **Oscuro** a todos los enemigos que se encuentren en el área de efecto.



# Mago Rojo

“Te mostraré por qué mi nombre significa 'rayo'”  
– Lightning

Los Magos Rojos son seres muy versátiles que poseen una amplia variedad de habilidades. Son capaces de utilizar hechizos ofensivos y defensivos, pero también saben defenderse en el combate cuerpo a cuerpo. Aunque no destacan en ninguna disciplina, su increíble flexibilidad y velocidad hacen que los Magos Rojos sean una fuerza a tener en cuenta.


## Atributos Básicos


**Armas:** Bastón, Espada

**Armadura:** Armadura Liviana, Túnica

Nivel 1:	PV +20	PM +16	AGI +3	FUE +1
Nivel 2:	PV +5	PM +10	MAG +1	DEF +1
Nivel 3:	PV +10	PM +5	RES +2	


## Arquetipo: Fulminador


**Abrumar**  **Nivel 4**  
Siempre que inflijas daño a un enemigo que ya haya sufrido daño en el turno anterior, el daño que inflijas ignora la DEF y RES del objetivo.

**Lanzamiento Rápido**  **Nivel 4**  
Siempre que sufras daño mientras no estés concentrándote, puedes utilizar inmediatamente una habilidad sin tiempo de preparación. Solo puedes utilizar este efecto una vez por turno.

Nivel 4:	PV +5	PM +10	MAG +1	RES +1
Nivel 5:	PV +10	PM +5	FUE +2	
Nivel 6:	PV +5	PM +10	MAG +2	
Nivel 7:	PV +10	PM +5	FUE +1	DEF +1
Nivel 8:	PV +5	PM +10	FUE +1	MAG +1
Nivel 9:	PV +10	PM +10	RES +1	
Nivel 10:	PV +5	PM +10	MAG +1	DEF +1


## Arquetipo: Hoja Mágica



**Arma Mágica**  **Nivel 4**  
Cuando lances **Magia**, puedes elegir almacenar el hechizo en tu arma. Si lo haces, el hechizo solo cuesta la mitad de PM de lo normal. El hechizo tiene efecto en el siguiente objetivo que golpees con un **Ataque** además del daño habitual. No puedes almacenar más de un hechizo al mismo tiempo dentro de tu arma.



**Escudo de Maná**  **Nivel 4**  
Cuando se reduzcan tus PV, puedes elegir reducir en cambio tus PM por la misma cantidad.



Nivel 4:	PV +10	PM +5	FUE +1	DEF +1
Nivel 5:	PV +5	PM +10	MAG +2	
Nivel 6:	PV +10	PM +5	FUE +2	
Nivel 7:	PV +5	PM +10	DEF +1	FUE +1
Nivel 8:	PV +10	PM +5	FUE +1	MAG +1
Nivel 9:	PV +5	PM +10	DEF +1	RES +1
Nivel 10:	PV +10	PM +10	FUE +1	

## Habilidades



**Cura**  **Nivel 1**  
PM: 4 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u  
El objetivo recupera 2d de PV.

**Veneno**   **Nivel 2**  
PM: 6 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u  
El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, sufre **Veneno** durante 3 turnos.


**Piro+**   **Nivel 3**  
PM: 8 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 4u  
Infliges 4d de daño de **Fuego** al objetivo.




**Hielo+**   **Nivel 3**  
PM: 8 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 4u  
Infliges 4d de daño de **Hielo** al objetivo.




**Trueno+**   **Nivel 3**  
PM: 8 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 4u  
Infliges 4d de daño de **Eléctrico** al objetivo.


**Silencio**   **Nivel 5**  
PM: 6 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u  
El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, queda en **Silencio** por 3 turnos.


**Esuna**  **Nivel 6**  
PM: 6 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u  
Elimina todos los **Estados Alterados** del objetivo excepto KO.

**Impacto Elemental**  **Nivel 7**  
PM: 4 AdE: Único TdP: 0t Alcance: Arma  
Elige un **elemento** (p. ej., **Fuego**) y realiza un **Ataque**. Si golpeas, el daño es del tipo **mágico** con el elemento elegido.

**Muro**    **Nivel 8**  
PM: 10 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u  
El objetivo obtiene **aumDEF** y **aumRES** por 3 turnos.

**Aquiles**    **Nivel 8**  
PM: 10 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u  
El objetivo sufre **disDEF** y **disRES** por 3 turnos.

**AntiElemento**  **Nivel 9**  
PM: 12 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 5u  
Elige un **elemento** (p. ej., **Fuego**). El objetivo no sufre ningún daño del elemento elegido durante 3 turnos.

**Magia Doble**  **Nivel 10**  
PM: 4 AdE: Único TdP: 0t Alcance: Tú  
Comienzas a preparar o lanzar simultáneamente dos hechizos que elijas, pero debes gastar los PM necesarios para ambos.

# Mago del Tiempo

“¡El tiempo de jugar se acabó!”  
– Ultimecia

Los Magos del Tiempo son maestros del tiempo y el espacio, que comprenden que la imaginación es más importante que el conocimiento. Pueden manipular el flujo del tiempo y doblar el tejido de la realidad a su ventaja. Aunque los Magos del Tiempo rara vez luchan solos, pueden influir en gran medida durante una batalla con sus increíbles habilidades.

## Atributos Básicos

**Armas:** Bastón

**Armadura:** Túnica

**Nivel 1:** PV +17 PM +25 AGI +2 MAG +1

**Nivel 2:** PV +5 PM +10 RES +1 FUE +1

**Nivel 3:** PV +10 PM +10 DEF +1

## Arquetipo: Ilusionista

### Ímpetu

 **Nivel 4**

Siempre que te muevas al menos 1u en dirección a tu objetivo antes de lanzar un hechizo, el alcance del mismo aumenta 1u.

### Teletransportación Evasiva

 **Nivel 4**

Siempre que seas objetivo de un [Ataque](#), puedes evadirlo teletransportándote a una ubicación que elijas a 3u de distancia. Si lo haces, no podrás utilizar ninguna habilidad por 1 turno, incluyendo esta. Tampoco puedes utilizar esta habilidad mientras estés concentrándote.

**Nivel 4:** PV +5 PM +10 MAG +2

**Nivel 5:** PV +10 PM +10 RES +1

**Nivel 6:** PV +5 PM +10 DEF +1 RES +1

**Nivel 7:** PV +5 PM +10 MAG +1 RES +1

**Nivel 8:** PV +5 PM +10 DEF +1 MAG +1

**Nivel 9:** PV +5 PM +10 RES +2

**Nivel 10:** PV +5 PM +10 MAG +2

## Arquetipo: Oráculo

### Ver Más Allá

 **Nivel 4**

Puedes detectar siempre la presencia de personajes hostiles o monstruos que se encuentren en un radio de 50u.

### Karma

 **Nivel 4**

Siempre tienes un dado en reserva, siendo el primero un 6. Siempre que alguien dentro de 3u de ti (incluido tú mismo) haga una tirada, puedes alterar el resultado intercambiando uno de los dados por el que tienes en reserva, si quien hizo la tirada te permite hacerlo.

**Nivel 4:** PV +10 PM +5 RES +1 MAG +1

**Nivel 5:** PV +5 PM +10 MAG +1 RES +1

**Nivel 6:** PV +5 PM +10 DEF +2

**Nivel 7:** PV +10 PM +10 RES +1

**Nivel 8:** PV +5 PM +10 MAG +2

**Nivel 9:** PV +5 PM +10 RES +1 MAG +1

**Nivel 10:** PV +5 PM +10 RES +2

## Habilidades

### Gravedad

 **Nivel 1**

**PM: 5 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u**

El objetivo recibe 1d de daño mágico y solo puede moverse la mitad de la distancia habitual en su próximo turno.

### Freno

 **Nivel 2**

**PM: 10 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u**

Por los próximos 3 turnos, el objetivo puede moverse o realizar una acción en su turno, pero no ambas. Además, todos sus tiempos de lanzamiento aumentan 1 turno.

### Prisa

 **Nivel 3**

**PM: 10 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u**

Por los próximos 3 turnos, el objetivo puede hacer un movimiento o acción adicional en su turno y todos sus tiempos de lanzamiento se reducen 1 turno.

### Gravedad++

 **Nivel 5**

**PM: 16 AdE: 2u TdP: 2t Alcance: 5u**

Todos los que se encuentren en el área de efecto reciben 4d de daño mágico y solo pueden moverse la mitad de la distancia habitual en su próximo turno.

### Extender

 **Nivel 6**

**PM: 9 AdE: Único TdP: 0t Alcance: 5u**

Elige un objetivo que esté siendo beneficiado o perjudicado por un estado alterado por un tiempo limitado. La duración de ese efecto se extiende 2 turnos.

### Teletransportación

 **Nivel 6**

**PM: 14 AdE: 1u TdP: 1t Alcance: 10u**

Te teletransportas a una ubicación que puedas ver y que se encuentre dentro de un radio de 10u de ti.

### Acelerar

 **Nivel 7**

**PM: 20 AdE: Único TdP: 0t Alcance: 3u**

El objetivo obtiene un turno extra inmediatamente después del tuyo. Este efecto no altera el orden de los turnos.

### Levitar

 **Nivel 8**

**PM: 12 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u**

El objetivo puede levitar hasta 3u del piso por 3 turnos. Se mantiene su distancia habitual de movimiento. No puede recibir daño de [Tierra](#) mientras esté flotando.

### Paro

 **Nivel 9**

**PM: 32 AdE: 100u TdP: 1t Alcance: Tú**

Detienes el tiempo para todos los que se encuentren en el área de efecto excepto para ti por hasta 1 minuto (6 turnos). Una vez que realices un [Ataque](#) o lances [Magia](#), el tiempo vuelve a su curso normal nuevamente.

### Paradoja

 **Nivel 10**

**PM: 45 AdE: 100u TdP: 0t Alcance: Tú**

Vuelves 10 segundos en el tiempo (1 turno) dentro del área de efecto. Todas las entidades afectadas vuelven al estado (PV, PM, estados alterados) y posición del turno anterior. Sin embargo, tus PM actuales no están sujetos al efecto de “Paradoja”. Además, todos los objetivos afectados no tienen ningún recuerdo de los sucesos ocurridos en el turno anterior.

# Monje


“¡Ahora sé por qué tengo estos estúpidos músculos!”  
– Sabín


Los Monjes son expertos en el combate cuerpo a cuerpo y poseen una combinación letal de fuerza y técnica. Aunque no tienen experiencia en el uso de la magia, los Monjes pueden producir efectos igualmente increíbles explotando su fuerza vital interna. Un Monje experto absorbe lo que le resulta útil, descarta lo que le es inútil y agrega lo que es específicamente suyo.

## Atributos Básicos

<b>Armas:</b>	Garra		
<b>Armadura:</b>	Armadura Liviana		
<b>Nivel 1:</b>	PV +22	PM +10	AGI +4
<b>Nivel 2:</b>	PV +10	PM +5	FUE +2
<b>Nivel 3:</b>	PV +10	PM +10	DEF +1


## Arquetipo: Cinturón Negro

**Ileso**  **Nivel 4**  
Siempre que tus PV actuales sean iguales a tus PV máximos, la bonificación de FUE que se agrega al daño infligido por tus [Ataques](#) se duplica.

**Contragolpe**  **Nivel 4**  
Cada vez que esquives el [Ataque](#) de un enemigo, inmediatamente realiza un [Ataque](#) sobre él.

<b>Nivel 4:</b>	PV +10	PM +5	FUE +2	
<b>Nivel 5:</b>	PV +5	PM +10	DEF +1	RES +1
<b>Nivel 6:</b>	PV +10	PM +5	FUE +1	RES +1
<b>Nivel 7:</b>	PV +10	PM +5	FUE +1	DEF +1
<b>Nivel 8:</b>	PV +10	PM +5	FUE +2	
<b>Nivel 9:</b>	PV +5	PM +10	FUE +1	RES +1
<b>Nivel 10:</b>	PV +10	PM +10	FUE +1	



## Arquetipo: Templario


**Energía Vital**  **Nivel 4**  
Si no tienes los suficientes PM para utilizar una habilidad, puedes elegir reducir tus PV en lugar de tus PM para utilizarla.


**Recuperar PM**  **Nivel 4**  
Siempre que recibas daño [Físico](#), tus PM aumentan 1d.


<b>Nivel 4:</b>	PV +5	PM +10	FUE +1	RES +1
<b>Nivel 5:</b>	PV +10	PM +5	DEF +2	
<b>Nivel 6:</b>	PV +5	PM +10	FUE +2	
<b>Nivel 7:</b>	PV +10	PM +5	RES +2	
<b>Nivel 8:</b>	PV +10	PM +10	FUE +1	
<b>Nivel 9:</b>	PV +5	PM +10	RES +1	FUE +1
<b>Nivel 10:</b>	PV +10	PM +10	FUE +1	



## Habilidades



**Enfoque**   **Nivel 1**  
**PM: 3** **AdE: Único** **TdP: 0t** **Alcance: Tú**  
Obtienes [aumFUE](#) hasta que finalice tu próximo turno.


**Chakra**  **Nivel 2**  
**PM: 6** **AdE: Único** **TdP: 1t** **Alcance: Tú**  
Recuperas 1d de tus PV y elimina todos los [Estados Alterados](#) que tengas en este momento.


**Patada**  **Nivel 3**  
**PM: 8** **AdE: 1u** **TdP: 0t** **Alcance: Tú**  
Realiza un [Ataque](#) contra todos los enemigos que se encuentren a 1u de ti. Debes hacer una sola tirada de daño que aplicará a todos los que no hayan podido evadirte. Todos los objetivos que no puedan evadirte retroceden 1u.


**Paliza**  **Nivel 5**  
**PM: 9** **AdE: Único** **TdP: 0t** **Alcance: Arma**  
Realizas 2 [Ataques](#) consecutivos contra el objetivo.


**Vigilancia**   **Nivel 6**  
**PM: 6** **AdE: Único** **TdP: 0t** **Alcance: Tú**  
Obtienes [Reflejos](#) hasta el final de tu próximo turno.

**Revivir**   **Nivel 6**  
**PM: 16** **AdE: Único** **TdP: 3t** **Alcance: 1u**  
Elimina el estado [KO](#) del objetivo y aumenta sus PV en 1.

**Ráfaga de Aura**  **Nivel 7**  
**PM: 7** **AdE: Único** **TdP: 0t** **Alcance: 3u**  
Infliges 4d de daño [Mágico](#) al objetivo.

**Ataque Meteoro**  **Nivel 8**  
**PM: 16** **AdE: Único** **TdP: 0t** **Alcance: Arma**  
Estrellas al objetivo contra el suelo, infligiendo 7d de daño. Al hacerlo, también puedes ir a la ubicación que elijas dentro de 3u.

**Técnica**  **Nivel 9**  
**PM: 5** **AdE: Único** **TdP: 0t** **Alcance: Tú**  
Puedes utilizar consecutivamente 2 [Técnicas](#) distintas en el mismo turno. Al hacerlo, debes respetar el costo de PM adicional y los tiempos de lanzamiento de ambas [Técnicas](#). Si un enemigo es afectado por ambas [Técnicas](#), le infliges 4d de daño adicional.

**Cielo Final**  **Nivel 10**  
**PM: 24** **AdE: Único** **TdP: 0t** **Alcance: Arma**  
Infliges 6d de daño al objetivo y lo empujas 3u. Si el objetivo choca contra una pared o un objeto similarmente sólido, le infliges otros 4d adicionales.

# Sentinela


“Permítanme destruir sus delirios de grandeza”  
– Beatrix


Los Sentinela son maestros del combate defensivo que raramente caerán en batalla. Sus habilidades especiales les permiten no solo soportar grandes cantidades de daño, sino que también proporcionan protección a sus aliados. Un Sentinela competente es el último bastión entre el grupo y una muerte certera.

## Atributos Básicos

<b>Armas:</b>	Espada			
<b>Armadura:</b>	Armadura Pesada			
<b>Nivel 1:</b>	PV +28	PM +13	AGI +3	DEF +1
<b>Nivel 2:</b>	PV +10	PM +10	FUE +1	RES +1
<b>Nivel 3:</b>	PV +10	PM +10	DEF +1	


## Arquetipo: Defensor


**Provocar**  **Nivel 4**  
Siempre que **Ataques** a un enemigo con éxito, puedes intentar provocarlo. Si lo haces, el objetivo debe hacer una tirada con DC 7. Si falla, debe dirigir una acción hacia ti en su siguiente turno, si es posible.

**Bloqueo**  **Nivel 4**  
Cuando un enemigo que se encuentre a 1u de ti intenta alejarse de tu posición, debe hacer una tirada con DC 7. Si falla, sufre **Inmóvil** hasta el comienzo de su próximo turno, evitando que se mueva más en este turno.

<b>Nivel 4:</b>	PV +10	PM +5	DEF +1	FUE +1
<b>Nivel 5:</b>	PV +10	PM +5	FUE +1	DEF +1
<b>Nivel 6:</b>	PV +10	PM +10	RES +1	
<b>Nivel 7:</b>	PV +10	PM +5	FUE +1	DEF +1
<b>Nivel 8:</b>	PV +10	PM +5	RES +1	DEF +1
<b>Nivel 9:</b>	PV +10	PM +5	DEF +2	
<b>Nivel 10:</b>	PV +10	PM +5	FUE +2	



## Arquetipo: Paladín


**Guardia Sagrada**  **Nivel 4**  
Siempre que haya un aliado a 1u de ti, ambos reciben **Reflejos**. Este beneficio no puede aplicarse a más de un aliado al mismo tiempo.




**Cubrir**  **Nivel 4**  
Siempre que un aliado que se encuentre a 1u de ti reciba daño **Físico**, puedes elegir recibir la mitad del daño total en vez de que tu aliado reciba todo el daño.



<b>Level 4:</b>	PV +10	PM +10	DEF +1	
<b>Nivel 5:</b>	PV +10	PM +5	RES +1	DEF +1
<b>Nivel 6:</b>	PV +10	PM +5	FUE +2	
<b>Nivel 7:</b>	PV +10	PM +5	RES +2	
<b>Nivel 8:</b>	PV +10	PM +5	FUE +1	DEF +1
<b>Nivel 9:</b>	PV +10	PM +10	FUE +1	
<b>Nivel 10:</b>	PV +5	PM +10	RES +1	DEF +1


## Habilidades



**Guardia**   **Nivel 1**  
**PM:** 3 **AdE:** Único **TdP:** 0t **Alcance:** Tú  
Obtienes **aumDEF** hasta el final de tu próximo turno.


**Primeros Auxilios**  **Nivel 2**  
**PM:** 5 **AdE:** Único **TdP:** 0t **Alcance:** 1u  
Elige a un objetivo que haya recibido daño este turno o el anterior (incluido tú). El objetivo recupera 2d de PV.


**Rompebrazo**    **Nivel 3**  
**PM:** 10 **AdE:** Único **TdP:** 0t **Alcance:** Arma  
Realiza un **Ataque** sobre el objetivo. Si lo golpeas, el objetivo sufre **disFUE** y **disMAG** por 3 turnos además del daño infligido.


**Guardia Vital**   **Nivel 5**  
**PM:** 9 **AdE:** Único **TdP:** 1t **Alcance:** Tú  
Obtienes **aumDEF** por 3 turnos. Cuando el efecto termine, recuperas 2d de PV.

**Muro de Tierra**  **Nivel 6**  
**PM:** 10 **AdE:** 3u (línea) **TdP:** 1t **Alcance:** 3u  
Creas un muro de 3u de alto y ancho que bloquea el paso. El muro se rompe después de 5 turnos o tras sufrir un total de 30 puntos de daño.

**Hostigar**   **Nivel 7**  
**PM:** 8 **AdE:** Único **TdP:** 1t **Alcance:** 3u  
El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, queda **Inmóvil** por 3 turnos.

**Astra**  **Nivel 8**  
**PM:** 11 **AdE:** Único **TdP:** 1t **Alcance:** 3u  
Por los próximos 3 turnos, el objetivo es **Inmune** a todos los **Estados Alterados**.

**Segar**  **Nivel 9**  
**PM:** 16 **AdE:** Único **TdP:** 0t **Alcance:** Arma  
Realiza un **Ataque** sobre el objetivo. Si lo golpeas, el objetivo recibe como daño la diferencia entre tus PV actuales y tus PV máximos en lugar del daño normal.

**Guardia Total**  **Nivel 10**  
**PM:** 30 **AdE:** Único **TdP:** 1t **Alcance:** Tú  
Por los próximos 3 turnos, no recibes ningún daño.

# Tirador

“Yo interpreto al líder, ¿quién más?”  
– Balthier

Los Tiradores son expertos en todo tipo de armas a distancia de gran alcance. Los Tiradores más habilidosos pueden ver a través de sus enemigos, lo que les permite conocer los puntos fuertes y débiles del objetivo. Por lo tanto, no solo pueden hacer daño significativo a distancia, sino también desactivar a los enemigos con técnicas especiales. Para el Tirador solo hay una regla: cazar o ser cazado.


## Atributos Básicos

**Armas:** Arco, Arma de Fuego

**Armadura:** Armadura Ligera

Nivel 1:	PV +19	PM +12	AGI +2	FUE +1
Nivel 2:	PV +5	PM +10	FUE +1	DEF +1
Nivel 3:	PV +10	PM +5	FUE +1	RES +1

## Arquetipo: Explorador

**Retroceso**  **Nivel 4**

Siempre que logres realizar un [Ataque](#) con éxito, puedes moverte inmediatamente 1u (incluso cuando estés usando un arco).

**Evasión Mágica**  **Nivel 4**

Puedes evadir [Magia](#) si pasas una tirada de evasión de la misma manera en la que evades los [Ataques](#).

Nivel 4:	PV +10	PM +10	FUE +1	
Nivel 5:	PV +5	PM +10	DEF +2	
Nivel 6:	PV +10	PM +10	RES +1	
Nivel 7:	PV +5	PM +10	FUE +1	RES +1
Nivel 8:	PV +5	PM +5	RES +1	DEF +2
Nivel 9:	PV +5	PM +10	RES +1	FUE +1
Nivel 10:	PV +10	PM +5	FUE +2	

## Arquetipo: Francotirador

**Concentración**  **Nivel 4**

Siempre que realices un [Ataque](#) contra un enemigo, este tira con [Desventaja](#) en su tirada de evasión.

**Objeto Automático**  **Nivel 4**

Cuando sufras cualquier tipo de daño, puedes utilizar inmediatamente un [Objeto](#). Solo puedes utilizar este efecto una vez por turno.

Nivel 4:	PV +5	PM +5	FUE +2	RES +1
Nivel 5:	PV +10	PM +10	DEF +1	
Nivel 6:	PV +5	PM +10	FUE +1	DEF +1
Nivel 7:	PV +5	PM +5	FUE +1	RES +2
Nivel 8:	PV +5	PM +10	DEF +1	RES +1
Nivel 9:	PV +10	PM +5	FUE +2	
Nivel 10:	PV +5	PM +5	RES +1	FUE +2


## Habilidades

**Gran Disparo**  **Nivel 1**

PM: 3 AdE: Único TdP: 0t Alcance: Arma  
Realiza un [Ataque](#) sobre un objetivo. Si lo golpeas, el daño provocado ignora la DEF del objetivo.

**Colocar Trampa**   **Nivel 2**

PM: 4 AdE: 1u TdP: 1t Alcance: Tú  
Colocas una trampa en el lugar que te encuentras parado. Un enemigo que pasa por encima hace una tirada con DC 9. Si falla, recibe 2d de daño y queda [Inmóvil](#) por 1 turno. La trampa desaparece una vez que fue activada.

**Libra**  **Nivel 3**

PM: 5 AdE: Único TdP: 0t Alcance: 3u  
Analizas con detalle al objetivo y descubres sus [Resistencias](#), [Debilidades](#), [Inmunidades](#) y sus PV y PM actuales.

**Disparo Rápido**  **Nivel 5**

PM: 9 AdE: Único TdP: 0t Alcance: Arma  
Realizas un [Ataque](#) e inmediatamente después puedes comenzar a utilizar una [Habilidad](#) o un [Objeto](#) en el mismo turno.

**Disparo Penetrante**  **Nivel 6**

PM: 7 AdE: 10u (línea) TdP: 0t Alcance: Tú  
Realizas un [Ataque](#) contra todos los objetivos en línea. Haz una sola tirada de daño que aplicará a todos los que fallen al intentar evadir.

**Munición Envenenada**   **Nivel 7**

PM: 8 AdE: Único TdP: 0t Alcance: Arma  
Realiza un [Ataque](#) sobre un objetivo. Si lo golpeas, el daño infligido es [Mágico](#) y el objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, queda [Envenenado](#) por 3 turnos.

**Apuntar a los PM**  **Nivel 8**

PM: 4 AdE: Único TdP: 1t Alcance: Arma  
Realiza un [Ataque](#) sobre un objetivo. Si lo golpeas, reduce los PM del objetivo en vez de los PV con tu tirada de daño.

**Bomba de Humo**    **Nivel 9**

PM: 12 AdE: 3u TdP: 1t Alcance: 5u  
Crea una nube de humo que inhibe la visión dentro del área de efecto por 5 turnos. Todos los que estén en la nube sufren [Ceguera](#), pero obtienen [Reflejos](#).

**Ráfaga**  **Nivel 10**

PM: 22 AdE: Único TdP: 1t Alcance: Tú  
Haces 2 [Ataques](#) consecutivos como acción en cada uno de tus turnos (el efecto dura 3 turnos). Siempre que este efecto esté activo, no podrás moverte ni realizar otras acciones. Puedes elegir finalizar el efecto al principio de cada turno.



## Equipo

“¿Realmente no lo sabes? Hoy en día todo lo que necesitas para que tus sueños se conviertan en realidad es dinero y poder”.

– Presidente Shinra



La potencia en combate puede mejorarse aún más utilizando el equipo adecuado. Mientras que las **armas** aumentan el daño infligido, la **armadura** protege contra el daño recibido. Los **accesorios** son objetos varios que pueden complementar el equipo de un personaje. Además, todas las partes del equipo pueden proporcionar mejoras a los atributos u otros efectos útiles. Cada personaje puede llevar un arma, una armadura y dos accesorios. Cualquier personaje puede usar cualquier accesorio, pero los personajes solo pueden equipar las armas y armaduras específicas según su oficio. Además, los personajes pueden utilizar **Objetos**, que proporcionan beneficios rápidos dentro y fuera de combate, aunque se consumen después de su uso. Todos los objetos y posesiones no equipadas se guardan en el **Inventario** de tu personaje.

## Comercio

El equipo y los objetos pueden ser recolectados de enemigos derrotados y cofres de tesoro. También se obtienen como recompensa por completar una tarea determinada. Pero a menudo el grupo tendrá que comprar o vender cosas específicas en tiendas y/o a comerciantes. El dinero que se utiliza para el comercio se llama **Gil** y generalmente son monedas. Puedes intentar comprar y vender casi cualquier cosa, siempre que alguien esté dispuesto a comerciar.

### Ejemplo: Comercio

Terra y su grupo visitan una casa de subastas para pujar por objetos raros. Hoy es su día de suerte: el objeto subastado es... ¡un **Chocobo** que habla! El grupo está impresionado por esta criatura talentosa y decide ofrecer todos sus ahorros (un total de 10000 Gil). Al principio parece que están superando a todo el mundo, pero en el último segundo, un padre afectuoso puja por 500000 Gil y adquiere el Chocobo como regalo para su hijo. Tal vez el grupo tenga mejor suerte (o más dinero) la próxima vez...

## Mejorar el Equipo

Las armas y armaduras pueden mejorarse hasta alcanzar niveles más altos para que sean aún más potentes. Todo el equipo comienza en nivel 1 y mejorarlo cuesta como mínimo una cantidad determinada de Gil y lleva varias horas de trabajo. El DJ puede aplicar restricciones adicionales a las mejoras, como la obtención de materiales específicos o alguien con la pericia suficiente para realizar la tarea. Los personajes no jugadores también pueden mejorar su equipo y, en consecuencia, pueden encontrarse en el mundo objetos de nivel superior. Un arma o armadura mejorada mantiene sus efectos especiales, aumenta su potencia y puede cambiar su nombre o apariencia según lo decida quien realice la mejora. Existen reglas especiales para algunos tipos de equipo que se explican en las **notas** a continuación. Las siguientes tablas muestran los costos y efectos de la mejora de armas y armaduras a diferentes Niveles.

### Mejoras de Armas

Nivel	Daño	Coste de mejora
1	1d	1000 Gil
2	2d	2000 Gil
3	3d	No se puede mejorar

### Mejoras de Armaduras

Nivel	DEF / RES	Coste de mejora
1	Ver notas	1000 Gil
2	+1 / +1	2000 Gil
3	+1 / +1	No se puede mejorar

## Equipo Legendario

Aparte de armas y armaduras normales, existe una clase de equipo especial que puede o no existir en el mundo llamada **Equipo legendario**. Son armas y armaduras extraordinariamente potentes y de gran relevancia y, en consecuencia, encontrarlas exige un esfuerzo tremendo. El equipo legendario siempre es único y no puede ser mejorado ni puede llegarse a él mejorando otro objeto.

## Ejemplos

A continuación se muestran algunos objetos y equipo típicos. Todas las armas tienen un alcance de 1u por defecto. Todas las armas y armaduras de nivel 1 tienen un valor predeterminado de 500 Gil, excepto el equipo que no tiene efectos únicos (p. ej., **Espada de Mythril**), que solo vale la mitad. Las listas dadas no son exhaustivas y se alienta al DJ a que realice cambios y agregue más equipo. Normalmente, el grupo comienza el juego con un equipo básico (p. ej., **Espada de Mythril**), objetos (p. ej., **Poción**) y algo de Gil. En lugar de armadura, los personajes también pueden llevar ropa ordinaria que solo proporciona DEF +1 y no se puede mejorar.

Arcos	
Nombre	Efecto
Arco de Mithril	–
Arco Oscuro	Si realizas 3 <b>Ataques</b> exitosos sobre un objetivo con esta arma, inflige <b>Ceguera</b> por 3 turnos.
Arco Élfico	Siempre que realices un <b>Ataque</b> sobre un objetivo que tenga algún <b>Estado Alterado</b> , añade 1d al daño total.
Arco Asesino	Si logras hacer <b>Daño Crítico</b> , el objetivo pasa instantáneamente a estar <b>KO</b> .
<b>Nota:</b> Los arcos tienen un alcance de 5u. Si realizas un <b>Ataque</b> con un arco, no puedes moverte en ese mismo turno.	

Dagas	
Nombre	Efecto
Cuchillo de Mithril	–
Daga de Asesino	Si logras hacer <b>Daño Crítico</b> , el objetivo pasa instantáneamente a estar <b>KO</b> .
Gladius	La DC de todas las tiradas relacionadas con robar se reduce en 1.
Main Gauche	Si hay algún aliado tuyo a 1u del objetivo, añade 1d al daño infligido por <b>Ataques</b> con esta arma.


Armas de Fuego	
Nombre	Efecto
Pistola de Mithril	–
Fomalhaut	El daño infligido por esta arma es del tipo <b>Mágico</b> .
Metralleta	Cuando realices un <b>Ataque</b> , también puedes causar 1d daño a otro enemigo que se encuentre a 1u del objetivo original.
Tiny Bee	Después de cada <b>Ataque</b> , inmediatamente puedes moverte 1u.
<b>Nota:</b> Las pistolas tienen un alcance de 3u. El daño de las armas de fuego no aumenta directamente por la FUE. En su lugar, su daño aumenta 1d por cada 3 puntos de FUE del usuario.	

Puños	
Nombre	Efecto
Puños de Mithril	–
Garra de Gato	La DC de evasión del objetivo aumenta en 1 punto cuando recibe un <b>Ataque</b> de esta arma.
Puño del Káiser	Si realizas 3 <b>Ataques</b> exitosos sobre un objetivo con esta arma, inflige <b>Inmóvil</b> por 3 turnos.
Colmillos de Tigre	Siempre que el objetivo de tus <b>Ataques</b> saque 3 o menos en la tirada de evasión, haces <b>Daño Crítico</b> .

Lanzas	
Nombre	Efecto
Lanza de Mithril	–
Gae Bolg	Tienes <b>Ventaja</b> en todas las tiradas de iniciativa.
Longinus	Si realizas 3 <b>Ataques</b> exitosos sobre un objetivo con esta arma, inflige <b>Veneno</b> por 3 turnos.
Tridente	Esta arma daña al objetivo original y a quien esté directamente detrás de él.
<b>Nota:</b> Las lanzas tienen un alcance de 2u.	



Bastones	
Nombre	Efecto
Bastón de Mithril	–
Bastón Elemental	Esta arma debe ser de un elemento específico (p. ej., <b>Fuego</b> ) y puede tener un nombre acorde (p. ej., “Bastón de Fuego”). Cuando causes daño de ese elemento, añade 1d al total.
Bastón Sanador	Cuando cures PV con una habilidad, añade 1d al total.
Bastón de Lilith	Puedes evadir los <b>Ataques</b> aún cuando estás concentrándote.
Bastón de Malboro	Cuando utilices <b>Magia</b> que inflija algún <b>Estado Alterado</b> negativo, la DC que debe superar el objetivo aumenta 1 punto.
Vara Estrellada	Si tienes más de 0 PM, puedes consumir tus PM restantes para lanzar <b>Magia</b> con un costo superior al valor que tienes disponible.
<b>Nota:</b> Los bastones aumentan un punto de MAG por nivel de arma (por ejemplo, un bastón de Nivel 1 da MAG +1). A cambio, los bastones no aumentan su daño cuando se mejoran.	



Espadas	
Nombre	Efecto
Espada de Mithril	–
Espada Mortal	Cada vez que hagas <b>Daño Crítico</b> , haces el cuádruple de daño (en vez del doble).
Sable-pistola	Siempre que utilices una habilidad, puedes hacer un <b>Ataque</b> adicional a distancia con un alcance de 3u. Para este <b>Ataque</b> , no sumas tu FUE al daño.
Joyeuse	Siempre que inflijas un <b>Estado Alterado</b> , aumenta 1 turno a su duración.
Organyx	Cuando hagas un <b>Ataque</b> sobre un enemigo, recuperas 1d de PM.
Viva la Reina	Cuando tú o un aliado a 1u de distancia sea dañado por <b>Magia</b> , puedes reducir el daño a la mitad si pasas una DC de 9.

	Armadura Pesada		
Nombre	Efecto		
Armadura Mithril	–		
Malla de Cristal	Resiste: <b>Hielo</b>		
Malla de Demonio	Resiste: <b>Oscuro</b>		
Armadura de Diamante	Resiste: <b>Eléctrico</b>		
Malla de Dragón	Resiste: <b>Eléctrico</b>		
Armadura de Caballero	FUE +1		
Malla de Espejo	Inmunidad: <b>Silencio</b>		
<b>Nota:</b> Toda armadura pesada proporciona DEF +2 en el nivel 1 de armadura.			

	Armadura Ligera		
Nombre	Efecto		
Chaleco de Mithril	—		
Equipo de Gaia	Resiste: <b>Tierra</b>		
Traje Kenpogi	Inmunidad: <b>Ceguera</b>		
Minerva	Resiste: <b>Hielo</b>		
Chaleco de Espejismo	Inmunidad: <b>Sueño</b>		
Equipo de Ninja	Inmunidad: <b>Inmóvil</b>		
Chaleco de Poder	FUE +1		
Chaqueta Roja	Resiste: <b>Fuego</b>		
Chaleco de Supervivencia	+5 a los PV máximos		
<b>Nota:</b> Toda armadura ligera proporciona DEF +1 y RES +1 en el nivel 1 de armadura.			

Túnicas	
Nombre	Efecto
Túnica de Seda	–
Túnica Negra	Inmunidad: Veneno
Túnica de Algodón	Resiste: Viento
Túnica Luminosa	Resiste: Sagrado
Túnica de Mago	MAG +1
Túnica de Erudito	+5 a los PM máximos
Túnica Blanca	Inmunidad: Sueño
<b>Nota:</b> Todas las túnicas proporcionan RES +2 en el nivel 1 de armadura.	

	Armas Legendarias		
Nombre	Tipo	Efecto	
Arma Omega	Cualquiera	+10 a los PV máximos. Esta arma puede ser de cualquier tipo (p. ej. Espada).	
Arma Artema	Cualquiera	+10 a los PM máximos. Esta arma puede ser de cualquier tipo (p. ej. Espada).	
Artemisa	Arco	Los Ataques que provengan de este arco no pueden ser esquivados.	
Matamagos	Daga	Reduce los PM del objetivo en la misma cantidad que los PV de daño infligidos.	
Pena de Muerte	Arma de Fuego	Cuando inflijas el estado KO a un enemigo, puedes hacer inmediatamente otro Ataque.	
Mano de Dios	Puño	El daño infligido por esta arma es del tipo Mágico y Sagrado.	
Gungnir	Lanza	Cuando caes sobre un enemigo luego de un Salto, infliges 1d de daño Eléctrico.	
Nirvana	Bastón	Cuando lanzas Magia que inflige daño o recupera PV, obtienes 1d adicional.	
Maza de Zeus	Bastón	Cuando lanzas Magia con éxito, recuperas 1d de PM.	
Excalibur	Espada	Al atacar, añade 1d de daño Sagrado.	
Masamune	Espada	Los daños provocados por esta arma ignoran Resistencia.	
Ragnarok	Espada	Cuando tus PV están por debajo del 10 % de su valor máximo, cada Ataque exitoso contra un enemigo hace Daño Crítico	
<b>Nota:</b> Todas las armas legendarias infligen 4d de daño y están sujetas a las reglas específicas de su tipo.			

	Armadura legendaria		
Nombre	Tipo	Efecto	
Armadura Genji	Armadura Pesada	FUE +2	
Maximillian	Armadura Pesada	+10 a los PV máximos.	
Atuendo Negro	Armadura ligera	Tienes <b>Ventaja</b> en todas las tiradas de iniciativa.	
Traje de Héroe	Armadura ligera	Todos los beneficios recibidos de <b>aumATR</b> se duplican.	
Túnica de los Señores	Túnica	Resiste: <b>Daño elemental</b>	
Túnica de Sabio	Túnica	+10 a los PM máximos	
<b>Nota:</b> Todas las armaduras legendarias otorgan +4 a DEF y RES.			

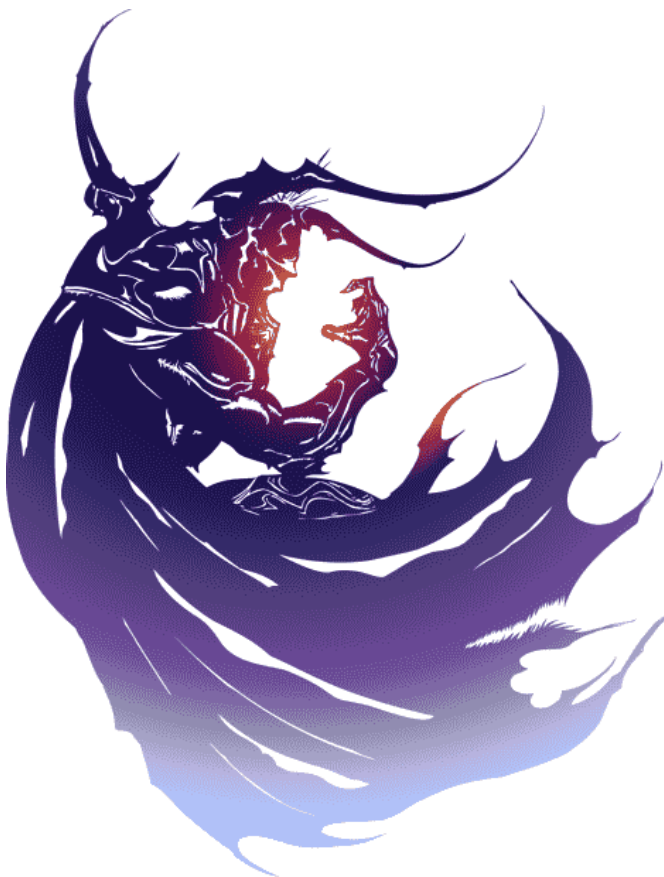
	Accesorios	
Nombre	Precio	Efecto
Escudo de Mithril	500 Gil	DEF +1
Brazal de Poder	500 Gil	FUE +1
Brazaletes Rúnicos	500 Gil	RES +1
Botas de Batalla	750 Gil	Inmunidad: <b>Inmóvil</b>
Anteojos de Plata	750 Gil	Inmunidad: <b>Ceguera</b>
Aro de Estrella	750 Gil	Inmunidad: <b>Veneno</b>
Capa Blanca	750 Gil	Inmunidad: <b>Silencio</b>
Guantes de Ladrón	1000 Gil	Tienes <b>Ventaja</b> en todas las tiradas relacionadas con <b>Robar</b> .
Anillo Protector	1250 Gil	Cuando recibas un <b>Ataque</b> , obtiene <b>aumDEF</b> por 1 turno.
Diadema	1500 Gil	RES +1, MAG +1
Gran Yelmo	1500 Gil	FUE +1, DEF +1
Lazo Seguro	1500 Gil	Inmunidad: <b>KO</b>
Cinto de Campeón	2000 Gil	FUE +1 Inmunidad: <b>disATR</b>
Botas de Germinas	2500 Gil	Puedes saltar el doble de alto que lo normal.
Cinturón Negro	3000 Gil	+10 a los PV máximos.
Muñeco Moguri	4000 Gil	Brilla cuando hay un monstruo en un radio de 50u de distancia.
Escudo de Héroe	5000 Gil	DEF +1 RES +1, Inmunidad: <b>Dormir</b>
Botas de Plumas	6000 Gil	Puedes levitar hasta 1u sobre la tierra
Sandalias de Hermes	7000 Gil	AGI +1
Yelmo de Genji	9000 Gil	Resistencia: <b>Mágico</b>
Escudo de Genji	9000 Gil	Resistencia: <b>Físico</b>
Guantes de Genji	9999 Gil	Cada vez que realices un <b>Ataque</b> , puedes hacer un segundo Ataque inmediatamente después.
Listón	9999 Gil	Inmunidad: <b>Todos los Estados Alterados</b>
Horquilla de Oro	9999 Gil	Cuando utilices <b>Magia</b> , el costo de PM se reduce a la mitad.
Piedra Roseta	9999 Gil	Al equiparla, puedes entender y hablar cualquier idioma.
<b>Nota:</b> En algunos casos, no tiene sentido usar dos accesorios del mismo tipo (por ejemplo, escudos).		

	Objetos	
Nombre	Precio	Efecto
Verduras Gysahl	25 Gil	Vegetal reconocido como la comida favorita de los <b>Chocobos</b> .
Antídoto	50 Gil	Elimina el estado <b>Envenenado</b> .
Colirio	50 Gil	Elimina el estado <b>Ceguera</b> .
Hierba del Eco	50 Gil	Elimina el estado <b>Silencio</b> .
Aguja Dorada	50 Gil	Elimina el estado <b>Inmóvil</b> .
Viento Ártico	100 Gil	El objetivo recibe 2d de daño de <b>Hielo</b> .
Fragmento de Bomb	100 Gil	El objetivo recibe 2d de daño de <b>Fuego</b> .
Piedra de Luz	100 Gil	El objetivo recibe 2d de daño de <b>Eléctrico</b> .
Poción	100 Gil	El objetivo recupera 2d de PV.
Agua Bendita	150 Gil	Elimina el estado <b>Zombi</b> .
Cortina de Luz	200 Gil	El objetivo recibe <b>aumDEF</b> por 3 turnos.
Cortina Lunar	200 Gil	El objetivo recibe <b>aumRES</b> por 3 turnos.
Tentáculo de Malboro	250 Gil	El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, queda <b>Envenenado</b> por 3 turnos.
Remedio	250 Gil	Elimina todos los estados alterados negativos, excepto <b>KO</b> .
Polvo Somnífero	250 Gil	El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, queda <b>Dormido</b> por 3 turnos.
Éter	300 Gil	El objetivo recupera 2d de PM.
Bebida de Héroe	300 Gil	El objetivo recibe <b>aumFUE</b> y <b>aumMAG</b> por 3 turnos.
Teleportita	300 Gil	Puedes teletransportarte a un espacio libre que puedas ver en un radio de 10u.
Ultra-poción	400 Gil	El objetivo recupera 6d de PV.
Ala de Fénix	500 Gil	Elimina el estado <b>KO</b> y el objetivo recupera 1 PV.
Materia Oscura	500 Gil	El objetivo recibe 8d de daño <b>Oscuro</b> .
Éter Turbo	750 Gil	El objetivo recupera 6d PV.
Mega-poción	800 Gil	Todos los que se encuentren a 1u del objetivo recuperan 6d PV.
Elixir	1000 Gil	El objetivo recupera por completo sus PV y PM.
Carpa	1000 Gil	Permite que el grupo duerma cómodo a la intemperie.
Megaelixir	2000 Gil	Todos los que se encuentren a 1u del objetivo recuperan completamente sus PV y PM.
Megafénix	3000 Gil	Elimina el estado <b>KO</b> a todos los que se encuentren a 1u del objetivo y recupera completamente sus PV y PM.

# Director del Juego

“Sin embargo, no nos culpes a nosotros. Cúlpate a ti mismo o a Dios”.

– Delita



El Director del Juego (DJ) tiene un papel diferente al de los jugadores. Estos últimos juegan desde la perspectiva de los protagonistas. El DJ, en cambio, crea el mundo y el entorno de la aventura y asume el papel de todos los personajes que no son jugadores. Además, el DJ describe el ambiente y narra los resultados de todas las acciones. Esta sección tiene una serie de guías que ayudarán a los DJ a comprender mejor su función. Además, incluye una gran variedad de contenidos que puedes utilizar para crear el mundo de tu juego.

## Sesiones

La mayoría de las aventuras son demasiado largas como para completarlas en una sola sentada, por lo que deben dividirse en varias sesiones. Por lo tanto, basta con preparar el contenido solo para la próxima sesión, en lugar de todo con antelación. Durante el juego, busca oportunidades para finalizar una sesión en curso con algún hecho importante (por ejemplo, después de concluir una misión). Se pueden planificar las sesiones de acuerdo con los [Hitos](#) de la aventura, que marcan la subida de nivel de los personajes (deberían subir de nivel una vez de cada 1 a 3 sesiones). Aun así, no podrás estar preparado para todo, así que no tengas miedo de improvisar cuando sea necesario.

## Tiradas

Las tiradas son una herramienta poderosa que te ayuda a decidir el resultado de acciones inciertas. Cuando los jugadores intenten realizar alguna acción, puedes pedirles que hagan una tirada y asignar una DC secreta a la tarea. En algunas situaciones, también puedes pedir directamente a los jugadores que hagan tiradas, p. ej., para decidir si el grupo se da cuenta o no que se dirigen hacia una emboscada. Todos los personajes no jugadores controlados por ti también tienen que hacer sus tiradas ya que se rigen por las mismas reglas. Sin embargo, no tienes que hacer tiradas si el resultado de una acción es demasiado evidente.

## Combate

Durante el combate, interpretas el papel de todos los personajes no jugadores y todas las [Reglas de combate](#) se aplican a ellos también. A diferencia de los jugadores, puedes mantener la mayor parte de la información en secreto, como los PV y PM restantes y las tiradas de dados. Cuando interpretes a un grupo enemigo, debes tomar decisiones desde su perspectiva, sin utilizar tus propios conocimientos. Al crear batallas, intenta equilibrar el número de participantes de ambos bandos. Las grandes hordas de enemigos débiles a menudo desbordan al grupo, mientras que un solo enemigo fuerte puede no tener oportunidad alguna. Una mezcla saludable de distintos enemigos hace que el combate sea más interesante. Además, puedes utilizar ayudas visuales (por ejemplo, un mapa) para hacer un seguimiento del campo de batalla. Las batallas son una cuestión de vida o muerte, por lo que normalmente llevan bastante tiempo en una sesión. Por lo tanto, intenta centrarte en las batallas importantes de la aventura.

## Narración y Roleo

Para que tú y los jugadores logren sumergirse en el mundo que creaste, trata de dar descripciones breves y vívidas del entorno que rodea al grupo. Al hacerlo, haz hincapié en los elementos con los que los jugadores puedan interactuar de forma interesante. Así mismo, utiliza las descripciones que los jugadores hacen sobre las acciones de su personaje para crear tus narraciones sobre el resultado. Esto a menudo requiere que asumas el rol de muchos personajes diferentes para que interactúen con el grupo. En ese caso, trata de entender la perspectiva del personaje para reflejar cómo hablaría y actuaría cuando interactúa con el grupo.

### Ejemplo: Uso de las Tiradas

Zidane y Blank intentan representar convincentemente una lucha con espadas para un público de nobles. El DJ decide que esta es una tarea difícil (DC 9), porque las expectativas de los nobles son elevadas. Zidane tira 2d con el resultado 9, por lo que apenas pasa la tirada. En consecuencia, el DJ decide que la mayoría de los nobles están contentos con la actuación. Sin embargo, la reina Brahne no está impresionada.



## Viajes y Tiempo

Los jugadores pueden familiarizarse con el mundo explorando distintos lugares. Sin embargo, viajar a pie no siempre es la mejor opción debido al terreno difícil, al tiempo o a las emboscadas. Según el entorno de la aventura, pueden disponer de medios de transporte más cómodos, como barcos, trenes, aeronaves, automóviles o **Chocobos**. Por lo general, el grupo debe contratar dichos servicios, pero a medida que se hacen más ricos, pueden adquirir sus propios vehículos. Para viajes más largos, trata de hacer un seguimiento del tiempo que pasa y de cómo afecta al resto del mundo. En general, el tiempo pasa a una velocidad diferente en el juego que en la mesa. Esto se debe a que los aspectos intrascendentes de la aventura pueden ser narrados rápidamente, mientras que las decisiones importantes deben considerarse con más cuidado.

## Riqueza

Puedes dar a los jugadores Gil, objetos y equipo como incentivo para que completen determinadas tareas. En general, estas recompensas deben dividirse de forma equitativa entre todos los miembros del grupo. Otra forma de que los jugadores pueden generar riquezas es comerciar con personajes no jugadores. Por lo general, los comerciantes intentan vender los artículos por encima de su valor original y comprarlos a no más de la mitad de su valor original para que les sea rentable. Además, puedes modificar el costo que tiene descansar en una posada o una carpa para ajustar la dificultad del juego.

### Ejemplo: Narración y Roleo

**Yasumi (DJ):** Al entrar en el Castillo Riovanes, se encuentran dentro de un gran salón con estrechas corrientes de agua en ambos costados. Entre los múltiples caballeros muertos que yacen dispersos en el suelo, observan que hay un hombre de pie al final de la escalera central. Se da vuelta y ven que es nada menos que... ¡Wiegraf Folles!

**Yasumi (interpretando a Wiegraf):** Aquí estás, Ramza. Desenfunda tu espada.

**Akihiko:** No desenfundo mi espada por ahora. Quizás podamos resolver esto pacíficamente.

**Yasumi (interpretando a Wiegraf):** ¿Qué sucede? Si no lo haces, yo lo haré.

**Akihiko (interpretando a Ramza):** Eres un miserable. Estás entregando tu espíritu a cambio de tu venganza.

**Yasumi (interpretando a Wiegraf):** ¿Venganza? No busco venganza. Quiero sembrar el caos en todo el mundo. Pero no te preocupes. ¡Yo mismo voy a matarte!

**Akihiko:** Bien, ¡ahora sí desenfundo mi espada!

**Yasumi:** De acuerdo, vamos a hacer la tirada de iniciativa.

## Misiones secundarias

Si bien la aventura debería enfocarse en resolver el conflicto central, una sesión que vaya por fuera de la misión principal puede ser útil para aliviar la tensión. La lista de abajo muestra algunas ideas de tramas para misiones secundarias cortas.

**Casino:** El grupo encuentra un extravagante casino que ofrece varios juegos de azar. Aunque no lo aparente al principio, jamás encontrarás un lugar más lleno de escorias y villanos. Si el grupo quiere jugar, puede realizar tiradas muy difíciles para decidir el resultado. Sin embargo, todos los juegos están arreglados en contra de los jugadores, por lo que es casi imposible obtener beneficios.

**Granja de Chocobos:** El grupo encuentra una granja de **Chocobos**. El granjero es agradable y se disculpa por no poder alquilar sus Chocobos por el momento. Menciona que últimamente algunos de ellos han estado desapareciendo por la noche y está desesperado por resolver el misterio. Si el grupo encuentra la causa de su desaparición, el granjero muestra su gratitud prestando sus Chocobos de forma gratuita.

**Coliseo:** El grupo llega a las puertas del Coliseo, un estadio donde los aventureros luchan contra monstruos y otros aventureros a modo de espectáculo. El propietario del establecimiento ofrece recompensas generosas al grupo por participar. Si acepta, el grupo tiene que luchar en múltiples batallas consecutivas, donde el fracaso significa una muerte certera. Además, la mayoría de los espectadores realizan apuestas sobre las batallas. El grupo puede intentar utilizar esto para su beneficio.

**Maestro Artesano:** El grupo encuentra un taller atendido por un hombre llamado Cid. Cid es un maestro artesano (puede ser, por ejemplo, un mecánico o un herrero). Se queja con el grupo de que no puede trabajar porque no están llegando las entregas de materiales. Les ofrece sus servicios como recompensa si consiguen traerle algunos materiales raros.

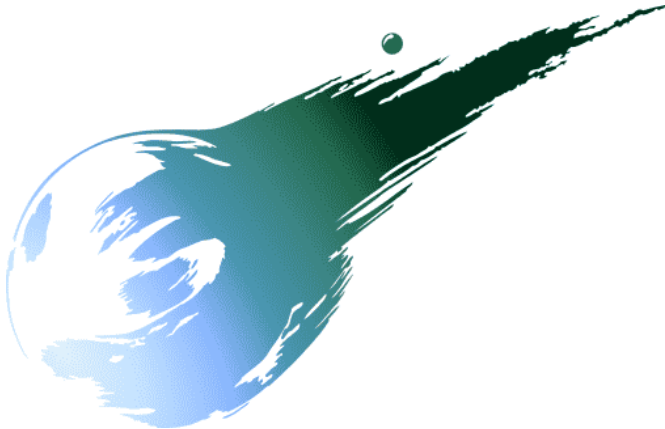
**Cueva Misteriosa:** El grupo se encuentra con dos soldados llamados Biggs y Wedge. A los dos se les asignó la tarea de encontrar un grupo de investigadores que han desaparecido en una cueva cercana. Se ven muy asustados, por lo que ofrecen la mitad de la recompensa por su ayuda. Parecen saber más sobre este incidente de lo que están diciendo.

**Devorador de Zonas:** Una versión mucho más grande del **Gusano de Arena** llamado "Devorador de Zonas" sorprende al grupo. A pesar de cualquier esfuerzo, la bestia se traga al grupo y los aventureros se encuentran dentro de su aparentemente infinito estómago. Se dan cuenta rápidamente de que no son los primeros en sufrir este destino, ya que muchos monstruos, tesoros e incluso otras personas están atrapados con ellos.

## Reglas opcionales

“¡Escuchen! Trabajar en equipo significa no meterse en mi camino. Es una regla de Equipo B”.

– Seifer



Puedes decidir cambiar las reglas existentes o añadir nuevas reglas según tus preferencias o las de los jugadores. Sin embargo, ten en cuenta que el contenido del juego está diseñado en torno a las reglas dadas y no hay garantía de que todo funcione bien una vez que las modifiques. Por lo tanto, estos cambios solo se recomiendan para los DJ experimentados. Sin embargo, esta subsección te ofrece algunos ejemplos de cambios de reglas interesantes a considerar.

**Supervivencia:** Las reglas no se centran en el realismo y la supervivencia. Éstas quedan en segundo plano frente a los elementos fantásticos existentes. No obstante, con algunos pequeños agregados, puedes hacer que tu mundo sea mucho más implacable:

- La capacidad de inventario de los personajes se limita a un total de 10 artículos o unidades de equipo.
- Los personajes que no han comido debidamente hace un día sufren **disATR** para todos los atributos excepto AGI.
- Por la noche o dentro de las áreas poco iluminadas, los personajes sufren permanentemente de **Ceguera**.
- Un personaje que tenga menos de la mitad de sus PV máximos tiene **Desventaja** en todas sus tiradas.

**Desafíos:** Para algunas aventuras, puede ser divertido jugar con reglas que aumenten la dificultad más allá de lo habitual. Para ello, puedes limitar la progresión de los personajes o incluir dificultades adicionales. Las siguientes reglas dan ejemplos de estas dos categorías:

- Un personaje o monstruo que reciba daño mientras está **KO** está permanentemente muerto.
- Los personajes no aumentan ninguno de sus atributos después del Nivel 1.
- Todos los estados alterados negativos duran hasta que sean explícitamente eliminados (p. ej., por un **Objeto**).

**Puntos de experiencia:** Puedes utilizar un sistema de puntos de experiencia para realizar un seguimiento de la experiencia de los personajes en lugar del esquema basado en hitos. En este sistema, cada miembro del grupo gana un punto de experiencia por Nivel del enemigo derrotado en combate (por ejemplo, el grupo recibe 10 puntos cuando se derrota a un enemigo de Nivel 10). Además, puedes otorgarle puntos de experiencia al grupo por otros logros, como completar ciertas tareas. La siguiente tabla muestra cuántos puntos de experiencia total necesita un personaje para alcanzar un nivel determinado. Puedes modificarla como consideres necesario.

Nivel 1:	0 puntos de experiencia en total
Nivel 2:	20 puntos de experiencia en total
Nivel 3:	50 puntos de experiencia en total
Nivel 4:	100 puntos de experiencia en total
Nivel 5:	175 puntos de experiencia en total
Nivel 6:	300 puntos de experiencia en total
Nivel 7:	450 puntos de experiencia en total
Nivel 8:	600 puntos de experiencia en total
Nivel 9:	800 puntos de experiencia en total
Nivel 10:	1000 puntos de experiencia en total

**Batallas rápidas:** Las siguientes reglas permiten acelerar las batallas menos importantes a costa de un balance reducido:

- Se omite todo movimiento y todos los participantes del combate siempre están a su alcance entre sí. Los efectos que suelen afectar a un área se dirigen a todos los aliados o a todos los enemigos.
- Cada tirada de daño se considera que obtuvo un 4.
- Todos los participantes de la batalla pueden utilizar su acción para intentar escapar de la batalla pasando una tirada con DC 8.

**Ataque furtivo:** Cada vez que los jugadores o sus enemigos sorprendan a sus contrarios antes de combatir (p. ej., con una emboscada), ganan una ronda sorpresa adicional. Si sucede, todos los miembros del grupo que ataca por sorpresa tienen un turno extra luego de las tiradas de iniciativa antes de que comience la batalla como de costumbre.

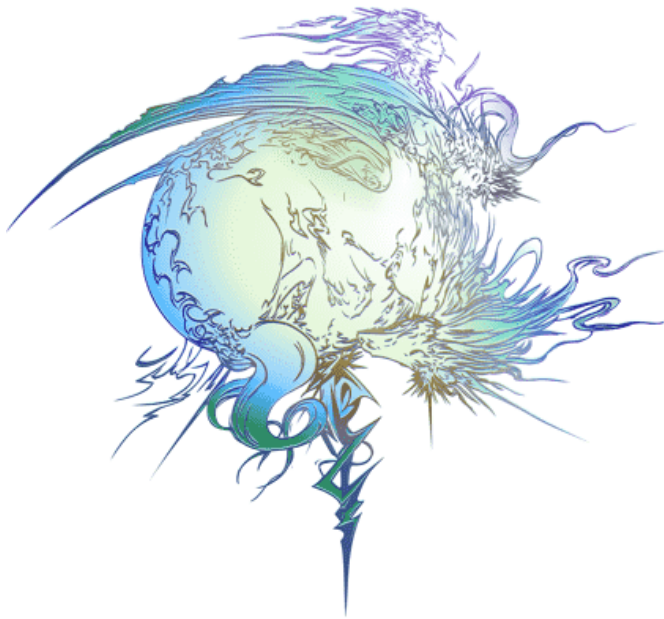
**Niveles ilimitados:** Por lo general, los personajes no pueden subir de Nivel por encima del Nivel 10, pero puedes cambiar esta limitación para permitir una mayor progresión. Al hacerlo, los personajes podrán dominar múltiples oficios y arquetipos, al tiempo que se convertirán en expertos en diferentes aspectos de combate. En consecuencia, solo los antagonistas más potentes podrán proporcionar un desafío a un grupo de nivel alto.

**Materia:** Las Materias son objetos especiales que se pueden utilizar para encantar armas y armaduras para brindarles efectos adicionales. Sin embargo, no quedan vinculados a un equipo específico y pueden intercambiarse libremente en cualquier momento para experimentar con diferentes combinaciones. Cada arma o armadura obtiene una ranura de Materia por Nivel de equipo, permitiendo múltiples efectos especiales en una sola parte del equipo.

# Crear la Aventura

“Mundo ser muy simple. Mundo tener dos cosas: cosas que poder comer y cosas que no poder comer”.

– Quina



Crear un mundo es una de las partes más difíciles, pero también más gratificantes de ser DJ. Los jugadores son parte de tu mundo, donde interactúan con el entorno y lo cambian a través de sus acciones y decisiones. Por lo tanto, el mundo debería apreciar su curiosidad ofreciendo contenido interesante y permitiendo que sus decisiones sean significativas. Esta subsección ofrece algunas sugerencias sobre cómo crear un mundo interesante para tu partida.

## Conflicto central

La mayoría de las aventuras gira en torno a un conflicto central que el grupo tratará de resolver como objetivo de su aventura. Tradicionalmente, este conflicto implica múltiples fuerzas con intereses opuestos y los aventureros pueden formar parte de alguna de esas fuerzas. En consecuencia, también hay un lado opuesto, un enemigo en común o un antagonista que actúa en contra del grupo. Como DJ, asumes el papel de los personajes en distintos lados de este conflicto, por lo que debes considerar sus diferentes perspectivas.

## Mapa

Una buena forma de empezar a crear una aventura es establecer cómo se ve el mundo en un mapa. Empieza creando su medio ambiente (terreno, agua, bosques, montañas, desiertos, etc.). Después, coloca y marca lugares que podrían resultar interesantes para que los jugadores visiten, como ciudades, mazmorras o ruinas. A continuación, añade más detalles solo a los lugares que los jugadores probablemente visitarán al principio. Puedes hacerlo con el resto más adelante. Los jugadores podrían incluso obtener este mapa en algún momento del juego para que conozcan estos lugares que has creado.

## Personajes no jugadores

Después de crear algunos lugares detallados, piensa quién podría vivir en estos lugares. Tú interpretarás a estos personajes no jugadores cuando interactúan con el grupo. Viven sus propias vidas independientemente de los jugadores y tienen sus propias personalidades, metas, habilidades y perspectivas de vida. En consecuencia, a menudo tienen conocimiento del mundo que los jugadores no poseen. Pueden ser aliados, neutrales o enemigos del grupo, dependiendo de las circunstancias. Para crear personajes no jugadores detallados, puedes utilizar la [Guía de Creación de Personajes](#), pero por lo general basta con anotar algunas cosas sobre ellos.

## Magia

Hay dos elementos de fantasía que son primordiales para el sistema de juego: la magia y los monstruos. Es importante establecer las fuentes de la magia y el papel que desempeña en tu mundo. En Final Fantasy, los cristales a menudo representan poderosas fuentes de magia y, por lo tanto, son el centro de muchos conflictos. A menudo también nos encontramos con seres mágicos llamados [Espers](#), que representan las diferentes fuerzas de la naturaleza y están conectados a los cristales. Normalmente, los monstruos están conectados a las fuentes mágicas de alguna manera, por lo que pueden utilizar magia.

## Tecnología

El avance de la tecnología es otro aspecto importante a tener en cuenta para dar forma a tu mundo. Las diferentes tecnologías, como máquinas y armas, pueden complementar las fuerzas mágicas del mundo, pero también pueden estar en conflicto con ellas. Así, las sociedades de tu mundo pueden preferir la magia y la tecnología y confiar en ellas en distinta medida para sus vidas diarias. Durante su aventura, el grupo puede hacer uso de las tecnologías disponibles e incluso contribuir al desarrollo de las mismas.

### Ejemplo: Crear la Aventura

El mundo que creamos consta de dos partes: Pulse y Cocoon. Pulse es un enorme planeta inexplorado con una vasta naturaleza que alberga a varios monstruos. En contraste, Cocoon es un pequeño planeta que flota por encima de Pulse y está habitado por una sociedad humana avanzada. Los ciudadanos Cocoon dependen de seres omniscientes para satisfacer sus necesidades como alimento y electricidad. Estos poderosos seres se llaman fal'Cie y pueden ejercer un control directo o indirecto sobre los seres humanos. Los fal'Cie de Cocoon están en conflicto contra los fal'Cie de Pulse y, en consecuencia, los humanos están condicionados a ser hostiles hacia Pulse. Nuestra aventura comienza en Cocoon, donde se descubrió un antiguo fal'Cie de Pulse hace algunos días. Como medida radical, el gobierno de Cocoon ordena la deportación de todos los humanos que hayan estado cerca del fal'Cie de Pulse. Pequeños grupos de ciudadanos rebeldes se unen para luchar contra esta denominada “Purga”.

# Monstruos

“Cada día que pasa, el mundo encuentra nuevas y emocionantes formas de matar a un hombre”.

– Balthier



Los monstruos son seres salvajes similares a los animales que habitan lugares no civilizados del mundo. Normalmente tienen un hábitat natural en el que intentan sobrevivir, así que al cruzarse con el grupo se sentirán amenazados y atacarán. Los distintos tipos de monstruos suelen aliarse para atacar al grupo, aunque en algunas ocasiones puede que no sea así. El grupo también puede enfrentarse a monstruos más poderosos e inteligentes cuando los objetivos son más complejos. Los monstruos suelen ser parte o causa de los conflictos, por lo tanto, el grupo se enfrentará a ellos con bastante frecuencia.

## Creación de monstruos

Generalmente, el mundo que crees incluirá diferentes tipos de monstruos que el grupo tendrá que enfrentar durante su aventura. Puedes utilizar las siguientes directivas para crear tus propios monstruos.

**Contexto:** Al crear un monstruo, es importante considerar en qué circunstancias se enfrentarán al grupo. Debido a las normas de combate, el lado que tenga más integrantes tendrá más ventajas ya que pueden tomar más acciones por ronda. Por lo tanto, los enemigos potentes pero superados en número a menudo tendrán que compensarlo con atributos y habilidades mucho más potentes. Además, debes asegurarte de ajustar la dificultad de los monstruos teniendo en cuenta la experiencia del grupo con el juego.

**Atributos:** Los atributos de los personajes después del Nivel 1 se distribuyen de la siguiente manera, que puedes utilizar como regla general: para cada Subida de nivel, un personaje obtiene 5 puntos de atributos, donde un punto equivale a 5 PV/PM o 1 FUE/DEF/MAG/RES. La AGI en general

debería ser de entre 1 y 5, pero los monstruos con baja AGI deberían compensar en otros aspectos. A diferencia de los personajes, los monstruos también pueden variar significativamente de tamaño, lo que puede tener un gran efecto en la batalla. Aunque los monstruos no utilizan armas y armaduras tradicionales, tienen partes equivalentes integradas en sus cuerpos que se ajustan a las mismas reglas.

**Habilidades:** Los monstruos también pueden utilizar Magia y Técnicas, así como Habilidades Pasivas y de Reacción. Sin embargo, intenta mantener el número de habilidades de los monstruos al mínimo para tomar decisiones rápidas durante el combate. No obstante, puedes darles a los monstruos habilidades únicas y exóticas para hacerlos más interesantes.

**Resistencias y Debilidades:** Puedes hacer que la estrategia de ataque contra tus monstruos sea más compleja utilizando resistencias y debilidades a tipos de daño específicos. Normalmente, los monstruos de nivel bajo tienden a tener más debilidades, mientras que los monstruos más poderosos a menudo resisten ciertos tipos de daño. A diferencia de los personajes, los monstruos también pueden ser naturalmente inmunes a diversos estados alterados y a algunos tipos de daño. Durante el combate, puedes dar pistas sutiles a los jugadores sobre las fortalezas y debilidades de un enemigo cuando narran las acciones de combate y sus efectos.

**Humanoides:** Si quieres crear un enemigo humanoide, sigue las reglas de personaje en la [Sección Personajes](#). Dependiendo de la importancia del enemigo, puedes obviar detalles que consideres innecesarios. Crear una hoja de personaje completa vale la pena solo para los antagonistas principales. También ten en cuenta que los enemigos humanoides pueden utilizar y mejorar su equipo y sus objetos al igual que los personajes de los jugadores.





## Ejemplos

A continuación verás algunos ejemplos de monstruos que pueden encontrarse en tu mundo. El nivel de un monstruo indica el nivel aproximado que el grupo debería tener para poder luchar contra él. Además, los monstruos dejan caer Gil al ser derrotados. Puedes reemplazar los Gil por equipo, objetos o materiales de un valor similar. Estas recompensas se dividen de forma equitativa entre los aventureros después de cada batalla exitosa. Los monstruos están clasificados por tamaño de la siguiente manera: Medio (**M**) si tienen aproximadamente 1u de diámetro; Grande (**G**) si ocupa más de 2u; y Pequeño (**P**) si tienen menos de 0,5u cuando se ven desde arriba. Todos los monstruos que tengan un borde morado en lugar de uno rojo son potencialmente amistosos hacia el grupo y no atacarán a menos que sean provocados. Puedes utilizar los monstruos de este capítulo como están, pero también puedes realizar cambios o usarlos como ejemplos para crear tus propios monstruos. La página siguiente está compuesta por plantillas que puedes utilizar para crear tus propios monstruos.






Esqueleto		Nivel 1	
	PV:	12	PM: 0
	FUE:	2	DEF: 1
	MAG:	0	RES: 0
	AGI:	2	Tamaño: M
Espada: 1d de daño		Botín: 100 Gil	
Debilidad:  			
No Muerto 			
Sufres permanentemente el estado <a href="#">Zombi</a> .			

Mandrágora		Nivel 1	
	PV:	10	PM: 16
	FUE:	2	DEF: 1
	MAG:	0	RES: 0
	AGI:	2	Tamaño: P
<b>Cabezazo:</b> 1d de daño		<b>Botín:</b> 100 Gil	
<b>Debilidad:</b> 			
<b>Morfeo</b>  			
PM: 8	AdE: Único	TdP: 1t	Alcance: 3u
El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, queda <b>Dormido</b> por 3 turnos.			

Tarantula		Nivel 1	
	PV:	8	PM: 8
	FUE:	1	DEF: 0
	MAG:	0	RES: 0
	AGI:	3	Tamaño: P
<b>Mordisco:</b> 1d de daño		<b>Botín:</b> 100 Gil	
<b>Debilidad:</b> 			
<b>Telaraña</b>  			
PM: 4	AdE: Único	TdP: 1t	Alcance: 3u
El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, queda <b>Inmóvil</b> por 1 turno.			

Trasgo		Nivel 1	
	PV:	10	PM: 0
	FUE:	1	DEF: 1
	MAG:	0	RES: 0
	AGI:	3	Tamaño: M
<b>Cuchillo:</b> 1d de daño		<b>Botín:</b> 150 Gil	

Gurami		Nivel 2	
	PV:	14	PM: 24
	FUE:	2	DEF: 1
	MAG:	2	RES: 1
	AGI:	3	Tamaño: M
<b>Lanza:</b> 1d de daño		<b>Botín:</b> 150 Gil	
<b>Resistencia:</b> 		<b>Debilidad:</b> 	
<b>Aqua</b>  			
PM: 8	AdE: Único	TdP: 1t	Alcance: 4u
Infliges 3d de daño de <b>Agua</b> al objetivo.			

Necrófago

Nivel 2



PV: 17

FUE: 3

MAG: 1

AGI: 2

PM: 12

DEF: 1

RES: 2

Tamaño: M

Garra: 1d de daño

Botín: 150 Gil

Debilidad:  

Resistente: 

Immune: 

Mordisco

PM: 3

AdE: Único

TdP: 0t

Alcance: 1u




El objetivo recibe 2d de daño y hace una tirada con DC 8. Si falla, queda **Zombi** por 1 hora.

No Muerto



Sufres permanentemente el estado **Zombi**.

Cocatriz		Nivel 2	
	PV:	13	PM: 16
	FUE:	2	DEF: 1
	MAG:	0	RES: 2
	AGI:	3	Tamaño: M
<b>Pico:</b> 1d de daño		<b>Botín:</b> 150 Gil	
<b>Debilidad:</b> 			
<b>Ciego</b>  			
PM: 8	AdE: Único	TdP: 1t	Alcance: 3u
El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, sufre <b>Ceguera</b> por 3 turnos.			

Bengal		Nivel 2	
	PV:	16	PM: 15
	FUE:	2	DEF: 2
	MAG:	1	RES: 3
	AGI:	3	Tamaño: M
<b>Garra:</b> 1d de daño		<b>Botín:</b> 200 Gil	
<b>Electroplasma</b>  			
PM: 5	AdE: Único	TdP: 1t	Alcance: 5u
El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, queda <b>Inmóvil</b> por 3 turnos.			
"Un consejo de amigo: recuerda lo que la curiosidad mató." – Balthier			




Chocobo		Nivel 3	
	PV:	23	PM: 24
	FUE:	2	DEF: 1
	MAG:	3	RES: 2
	AGI:	4	Tamaño: M
<b>Pico:</b> 1d de daño		<b>Botín:</b> 250 Gil	
<b>Cura</b> 			
PM: 4	AdE: Único	TdP: 1t	Alcance: 3u
El objetivo recupera 2d de PV.			
<b>Esna</b> 			
PM: 8	AdE: Único	TdP: 1t	Alcance: 3u
Elimina todos los estados alterados excepto <b>KO</b> .			



Bomb		Nivel 3		
	PV:	22	PM:	12
	FUE:	3	DEF:	2
	MAG:	2	RES:	1
	AGI:	3	Tamaño:	M
	<b>Tacleo:</b> 1d de daño			<b>Botín:</b> 200 Gil
<b>Resistencia:</b> 		<b>Débil:</b> 		
<b>Autodestrucción</b> 				
PM: 0	AdE: 2u	TdP: 1t	Alcance: Tú	
Pasas a estar <b>KO</b> e infliges 6d de daño de <b>Fuego</b> a todos los que se encuentren en el área de efecto.				


Antoleón		Nivel 4		
	PV:	40	PM:	16
	FUE:	3	DEF:	3
	MAG:	0	RES:	1
	AGI:	3	Tamaño:	M
	<b>Mordida:</b> 2d de daño			<b>Botín:</b> 300 Gil
<b>Resistencia:</b> 		<b>Inmune:</b> 		
<b>Tormenta de Arena</b> 				
PM: 8	AdE: 3u	TdP: 1t	Alcance: Tú	
Todos los enemigos que se encuentren en el área de efecto deben hacer una tirada con DC 9. Si fallan, reciben 3d de daño de <b>Tierra</b> y quedan <b>Ciegos</b> por 3 turnos.				



Flan Azul		Nivel 3		
	PV:	12	PM:	30
	FUE:	0	DEF:	6
	MAG:	5	RES:	1
	AGI:	1	Tamaño:	M
	<b>Tacleo:</b> 1d de daño			<b>Botín:</b> 200 Gil
<b>Resistencia:</b> 		<b>Debilidad:</b> 		
<b>Hielo</b> 				
PM: 4	AdE: Único	TdP: 1t	Alcance: 3u	
Infliges 2d de daño de <b>Hielo</b> al objetivo.				




Diablillo		Nivel 4		
	PV:	30	PM:	50
	FUE:	1	DEF:	2
	MAG:	5	RES:	4
	AGI:	4	Tamaño:	P
	<b>Garra:</b> 2d de daño			<b>Botín:</b> 400 Gil
<b>Resistencia:</b> 		<b>Confusión</b> 		
PM: 10	AdE: Único	TdP: 1t	Alcance: 5u	
El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, queda bajo tu control en su próximo turno. Puedes ordenarle que se mueva y que <b>Ataque</b> a cualquier objetivo que elijas, incluyendo a él mismo.				

Abeja Asesina		Nivel 3		
	PV:	18	PM:	0
	FUE:	2	DEF:	1
	MAG:	1	RES:	3
	AGI:	3	Tamaño:	P
	<b>Aguijón:</b> 2d de daño			<b>Botín:</b> 150 Gil
<b>Inmune:</b> 		<b>Toque Venenoso</b> 		
Siempre que hagas un <b>Ataque</b> con éxito, el objetivo debe hacer una tirada con DC 8. Si falla, queda <b>Envenenado</b> por 3 turnos.				

Momia		Nivel 4		
	PV:	38	PM:	0
	FUE:	2	DEF:	3
	MAG:	0	RES:	1
	AGI:	2	Tamaño:	M
	<b>Mordida:</b> 2d de daño			<b>Botín:</b> 350 Gil
<b>Inmune:</b>  		<b>Debilidad:</b> 		
<b>Toque Zombi</b> 				
Cuando realices un <b>Ataque</b> con éxito contra un objetivo, este debe hacer una tirada con DC 8. Si falla, queda <b>Zombi</b> por 1 hora.				
<b>No Muerto</b> 		<b>No Muerto</b>		
Sufres permanentemente el estado <b>Zombi</b> .				






Gárgola		Nivel 4		
	PV:	35	PM:	0
	FUE:	4	DEF:	6
	MAG:	0	RES:	1
	AGI:	2	Tamaño:	M
	<b>Garra:</b> 2d de daño			<b>Botín:</b> 300 Gil
<b>Resistencia:</b> 		<b>Debilidad:</b> 		

Arimán		Nivel 4		
	PV:	28	PM:	24
	FUE:	0	DEF:	1
	MAG:	4	RES:	4
	AGI:	4	Tamaño:	P
	<b>Rayo:</b> 2d de daño, 3u Alcance			<b>Botín:</b> 350 Gil
<b>Onda Espeluznante</b> 		<b>Onda Espeluznante</b>		
PM: 6	AdE: Único	TdP: 1t	Alcance: 3u	
El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, sufre 2d de daño y queda en <b>Silencio</b> por 3 turnos.				

Drago		Nivel 5		
	PV:	45	PM:	50
	FUE:	3	DEF:	3
	MAG:	2	RES:	3
	AGI:	3	Tamaño:	M
	<b>Garra:</b> 2d de daño			<b>Botín:</b> 400 Gil
<b>Aero</b> 		<b>Aero</b>		
PM: 8	AdE: Único	TdP: 1t	Alcance: 4u	
Infliges 3d de daño de <b>Viento</b> al objetivo.				
<b>Zambullida</b> 		<b>Zambullida</b>		
Siempre que realices un <b>Ataque</b> sobre un objetivo, él debe hacer una tirada con DC 6. Si falla, queda <b>Inmóvil</b> por 1 turno.				



**Quimera****Nivel 5**

PV:	60	PM:	90
FUE:	1	DEF:	2
MAG:	4	RES:	3
AGI:	3	Tamaño:	M

**Garra:** 2d de daño**Botín:** 500 Gil**Resistencia:**   **Piro++**  



PM:	12	AdE:	Único	TdP:	2t	Alcance:	5u
-----	----	------	-------	------	----	----------	----

Infliges 6d de daño de **Fuego** al objetivo.

**Hielo++**  

PM:	12	AdE:	Único	TdP:	2t	Alcance:	5u
-----	----	------	-------	------	----	----------	----

Infliges 6d de daño de **Hielo** al objetivo.

**Electro++**  

PM:	12	AdE:	Único	TdP:	2t	Alcance:	5u
-----	----	------	-------	------	----	----------	----

Infliges 6d de daño de **Eléctrico** al objetivo.

**Gigante****Nivel 5**

PV:	70	PM:	50
FUE:	6	DEF:	4
MAG:	1	RES:	2
AGI:	1	Tamaño:	G

**Puño:** 2d de daño, 2u Alcance**Botín:** 450 Gil**Cabezazo** 

PM:	10	AdE:	Único	TdP:	1t	Alcance:	2u
-----	----	------	-------	------	----	----------	----

Infliges 6d de daño al objetivo y lo empujas 3u hacia atrás.

**Olla Mágica****Nivel 5**




PV:	1	PM:	1
FUE:	0	DEF:	99
MAG:	0	RES:	99
AGI:	1	Tamaño:	P

**Inmune:** Todos los Estados Alterados **Botín:** 1000 Gil**¡Dame!** 

Cuando recibes un **objeto** beneficioso, desapareces (KO) dejando unos Gil. De lo contrario, haz una tirada con DC 8. Si fallas, pasas a estar **KO** e infliges 8d de daño a todos los que se encuentren a 3u de ti, sin dejar caer ningún Gil.

**Cactilio****Nivel 5**

PV:	20	PM:	40
FUE:	1	DEF:	1
MAG:	4	RES:	10
AGI:	6	Tamaño:	P

**Tacleo:** 1d de daño**Botín:** 1000 Gil**Inmune:**  **1000 Agujas** 

PM:	10	AdE:	Único	TdP:	0t	Alcance:	1u
-----	----	------	-------	------	----	----------	----

Infliges 10d de daño al objetivo.



**Huída** 

Cuando estés huyendo de tus enemigos, puedes moverte 2u más.

“Agujas. ¡Odio las agujas!” – Rikku


**Mentalis****Nivel 6**

PV:	65	PM:	130
FUE:	1	DEF:	2
MAG:	6	RES:	7
AGI:	2	Tamaño:	M

**Bastón:** 1d de daño**Botín:** 700 Gil**Debilidad:** **Resistente:** **Inmune:**   **Aqua++**  

PM:	14	AdE:	Único	TdP:	2t	Alcance:	5u
-----	----	------	-------	------	----	----------	----

Infliges 8d de daño de **Agua** al objetivo.




**Descarga Mental** 

PM:	20	AdE:	2u	TdP:	1t	Alcance:	5u
-----	----	------	----	------	----	----------	----

Todos los enemigos en el área de efecto reciben 4d de daño **Oscuro** y quedan **Inmóviles** por 1 turno.

**Medusa****Nivel 6**

PV:	70	PM:	110
FUE:	3	DEF:	4
MAG:	5	RES:	4
AGI:	3	Tamaño:	M

**Cabello:** 2d de daño**Botín:** 750 Gil**Resistencia:**  **Débil:** **Inmune:**   **Mirada**  

PM:	15	AdE:	3u (frente)	TdP:	1t	Alcance:	Tú
-----	----	------	-------------	------	----	----------	----

Todos los que se encuentren en el área de efecto deben hacer una tirada con DC 8. Si fallan, quedan **Inmóviles** por 3 turnos

**Trueno++**  



PM:	12	AdE:	Único	TdP:	2t	Alcance:	5u
-----	----	------	-------	------	----	----------	----

Infliges 6d de daño de **Eléctrico** al objetivo.

“Solo mirarte me deja sobrio.” – Reno


**Lamia****Nivel 6**

PV:	70	PM:	100
FUE:	2	DEF:	3
MAG:	6	RES:	5
AGI:	3	Tamaño:	M

**Bofetada:** 2d de daño**Botín:** 800 Gil**Resistencia:** **Débil:** **Inmune:**   **Rana** 

PM:	16	AdE:	Único	TdP:	2t	Alcance:	5u
-----	----	------	-------	------	----	----------	----

El objetivo debe hacer una tirada con DC 8. Si falla, queda convertido en una rana por 5 turnos o hasta que reciba daño. Mientras esté convertido en rana, el objetivo no puede hablar ni realizar ninguna acción y solo puede moverse 1u por turno.

**Encantar** 

Siempre que un enemigo te golpee con éxito con un **Ataque**, debe hacer una tirada con DC 6. Si falla, puedes ordenarle que realice las acciones y movimientos que elijas y debe seguir esas órdenes en su próximo turno.

**Gigante de Hierro****Nivel 6**

PV: 80 PM: 48  
FUE: 5 DEF: 5  
MAG: 0 RES: 4  
AGI: 3 Tamaño: G

**Espada:** 3d de daño, 2u Alcance**Botín:** 500 Gil**Resilient:** **Arrasar**

PM: 12 AdE: 3u (frente) TdP: 1t Alcance: Tú  
Realiza un **Ataque** contra todos los enemigos dentro del área de efecto.

**Malboro****Nivel 7**

PV: 100 PM: 100  
FUE: 2 DEF: 4  
MAG: 5 RES: 7  
AGI: 2 Tamaño: G

**Tentáculo:** 2d de daño**Botín:** 1000 Gil**Inmune:** Todos los Estados Alterados**Debilidad:** **Mal Aliento**

PM: 20 AdE: 3u (frente) TdP: 1t Alcance: Tú  
Todos los enemigos en el área de efecto hacen una tirada con DC 8. Si fallan, quedan **Dormidos**, **Envenenados**, en **Silencio** y **Ciegos** por 3 turnos.

**Jugo Gástrico**

PM: 10 AdE: 2u TdP: 1t Alcance: 8u  
Todos los enemigos dentro del área de efecto reciben 5d de daño y deben hacer una tirada con DC 8. Todos los que fallen reciben **disFUE** y **disMAG** por 5 turnos.

**Zu****Nivel 7**

PV: 160 PM: 100  
FUE: 7 DEF: 5  
MAG: 3 RES: 6  
AGI: 2 Tamaño: G

**Garra:** 3d de daño**Botín:** 1000 Gil**Inmune:** **Tornado**

PM: 20 AdE: 9u (línea) TdP: 1t Alcance: Tú  
Creas un tornado de 2u de diámetro que se mueve 3u en línea por turno. El tornado dura 3 turnos. Cualquiera que entre en contacto con el tornado (excepto tú) sufre 4d de daño de **Viento** y queda **Inmóvil** por 1 turno.

**Cerbera****Nivel 7**

PV: 120 PM: 110  
FUE: 5 DEF: 3  
MAG: 6 RES: 4  
AGI: 3 Tamaño: G

**Mordida:** 3d de daño**Botín:** 1000 Gil**Resistencia:** **Piro++**

PM: 12 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 5u  
infliges 6d de daño de **Fuego** al objetivo.

**Triple Triad**

Puedes dirigir tus acciones sobre 3 objetivos que se encuentren dentro del alcance de la acción.

**Gusano de Arena****Nivel 7**

PV: 150 PM: 120  
FUE: 7 DEF: 4  
MAG: 5 RES: 6  
AGI: 1 Tamaño: G

**Ácido:** 3d de daño, alcance 3u**Botín:** 1000 Gil**Inmune:** **Sismo**

PM: 22 AdE: 4u TdP: 2t Alcance: 8u  
Inflige 8d de daño de **Tierra** a todos los que se encuentren en el área de efecto.

**Inhalar**

PM: 20 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 3u  
Inhala el objetivo, quitándolo de la batalla. Al principio de cada turno, puede intentar liberarse haciendo una tirada con DC 9.

**Dragón Zombi****Nivel 7**

PV: 125 PM: 80  
FUE: 6 DEF: 5  
MAG: 0 RES: 3  
AGI: 2 Tamaño: G

**Mordida:** 3d de daño, 2u Alcance**Botín:** 900 Gil**Inmune:** **Débil:** **Aliento Venenoso**

PM: 10 AdE: 3u (frente) TdP: 1t Alcance: Tú  
Todos los que se encuentren en el área de efecto reciben 4d de daño y hacen una tirada con DC 8. Si fallan, quedan **Envenenados** por 3 turnos.

**Regenerar**

Cuando tus PV sean menos de 50, no puedes moverte ni hacer acción alguna. Regeneras 50 PV en cada turno durante 3 turnos tras los cuales puedes volver a actuar y a moverte. Este efecto solo se puede utilizar una vez por batalla.

**No Muerto**

Sufres permanentemente el estado **Zombi**.

**Behemoth****Nivel 8**

PV: 200 PM: 250  
FUE: 8 DEF: 5  
MAG: 5 RES: 4  
AGI: 3 Tamaño: G

**Garra:** 3d de daño, 2u Alcance**Botín:** 1500 Gil**Inmune:** **Llamarada**

PM: 30 AdE: Único TdP: 3t Alcance: 5u  
Infliges 9d+15 de daño de **Fuego** al objetivo.

**Embestida**

PM: 20 AdE: Único TdP: 0t Alcance: 2u  
Infliges 10d de daño al objetivo y lo haces volar 3u por el aire durante 1 turno.

**Contraataque**

Siempre que seas el objetivo de la acción de un enemigo que se encuentre a 2u de ti, inmediatamente haz un **Ataque** sobre él.

## Ochu

Nivel 8



PV:	180	PM:	100
FUE:	7	DEF:	5
MAG:	6	RES:	4
AGI:	1	Tamaño:	G

**Cepa:** 3d de daño, 3u Alcance

**Botín:** 1500 Gil

**Inmune:**

**Polen**

PM: 15 AdE: 5u TdP: 1t Alcance: Tú  
Todos los enemigos que se encuentren en el área de efecto hacen una tirada con DC 8. Si fallan, quedan **Dormidos** y **Envenenados** por 3 turnos.

## Muro Demoníaco

Nivel 8



PV:	250	PM:	200
FUE:	9	DEF:	6
MAG:	5	RES:	6
AGI:	2	Tamaño:	G

**Espadas:** 3d de daño, 2u Alcance

**Botín:** 2000 Gil

**Inmune:** Todos los estados alterados

**Morfeo++**

PM: 24 AdE: 2u TdP: 2t Alcance: 5u  
Todos los enemigos que se encuentren en el área de efecto hacen una tirada con DC 8. Si fallan, quedan **Dormidos**.

**Arremetida de Muro**

PM: 20 AdE: 10u (línea) TdP: 1t Alcance: Tú  
Arremetes hasta 10u hacia adelante en línea recta, infligiendo 8d de daño a todos los que estén en tu camino y los haces retroceder 3u. Si un enemigo queda aplastado entre ti y un muro, instantáneamente pasan a estar **KO**.

**Giro Brusco**

Cada vez que cambias de dirección, todos los que se encuentren a 2u reciben 6d de daño, pero no puedes realizar una acción en el mismo turno.

"Como si las puertas asesinas no fueran suficientes..." – Rydia

## Dragón Rojo

Nivel 8



PV:	225	PM:	250
FUE:	6	DEF:	4
MAG:	5	RES:	4
AGI:	3	Tamaño:	G

**Mordida:** 3d de daño

**Botín:** 1500 Gil

**Resistencia:**

**Débil:**

**Inmune:**

**Fulgor**

PM: 30 AdE: Único TdP: 3t Alcance: 5u  
Infliges 9d+15 de daño de **Fuego** al objetivo.

**Llamarada**

PM: 22 AdE: 3u (frente) TdP: 1t Alcance: Tú  
Infliges 8d de daño de **Fuego** a todos los enemigos que se encuentren dentro del área de efecto.

**Coletazo**

Cuando realices un **Ataque**, puedes elegir atacar a todos los enemigos que se encuentren a 1u de ti.

## Tomberi

Nivel 9



PV:	280	PM:	100
FUE:	12	DEF:	6
MAG:	3	RES:	5
AGI:	2	Tamaño:	P

**Cuchillo:** 4d de daño

**Botín:** 4000 Gil

**Inmune:**

**Rencor**

Cada vez que **Ataques** a un enemigo, este debe hacer una tirada con DC 7. Si falla, queda **KO**.

**Karma**

Siempre que un enemigo que se encuentre a más de 3u de ti reduzca tus PV, hazle 8d de daño **Oscuro**.

"Un cuchillo de cocina. Me pregunto si lo que quiere es una batalla culinaria." – Ignis

## Kraken

Nivel 9



PV:	320	PM:	400
FUE:	7	DEF:	5
MAG:	11	RES:	7
AGI:	2	Tamaño:	G

**Tentáculo:** 4d de daño, 2u Alcance

**Botín:** 2000 Gil

**Resistencia:**

**Inmune:**

**Aqua++**

PM: 14 AdE: Único TdP: 2t Alcance: 5u  
Infliges 8d de daño de **Agua** al objetivo.

**Tinta**

PM: 22 AdE: 2u TdP: 1t Alcance: 5u  
Todos los enemigos que se encuentren en el área de efecto hacen una tirada con DC 8. Si fallan, quedan **Ciegos** por 3 turnos y reciben 4d de daño.

**Multiataque**

Siempre que realices un **Ataque**, puedes dirigirlo simultáneamente a todos los enemigos que estén a tu alcance.

## Adamantaimai

Nivel 9



PV:	350	PM:	400
FUE:	100	DEF:	7
MAG:	8	RES:	6
AGI:	1	Tamaño:	G

**Pisotón:** 4d de daño, 2u Objetivo

**Botín:** 3000 Gil

**Inmune:**

**Resiste:**

**Artema**

PM: 45 AdE: 3u TdP: 3t Alcance: 5u  
Inflige 10d+20 de daño **Oscuro** a todos los enemigos que se encuentren en el área de efecto.

**Rugido**

PM: 20 AdE: 2u TdP: 1t Alcance: 5u  
Todos los enemigos que se encuentren en el área de efecto deben hacer una tirada con DC 9. Si fallan, quedan **Inmóviles** por 3 turnos.

**Vigor**

Si recibe daño mientras se está concentrando, el tiempo de lanzamiento de la habilidad en preparación se reduce 1 turno.



## Liche

Nivel 9



PV: 300 PM: 500  
FUE: 4 DEF: 5  
MAG: 12 RES: 8  
AGI: 2 Tamaño: G

**Rayo:** 4d de daño, 5u Alcance

**Botín:** 5000 Gil

**Inmune:** Todos los Estados Alterados

**Debilidad:** ✱

**Resistente:** ⚡

**Zombificar** ⚡

PM: 22 AdE: 2u TdP: 1t Alcance: 5u  
Todos los que se encuentren en el área de efecto deben hacer una tirada con DC 8. Si fallan, quedan **Zombis** por 1 hora.

**Veneno** ⚡

PM: 24 AdE: 2u TdP: 1t Alcance: 5u  
El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, queda **Envenenado** por 3 turnos.

**Condena** ⚡

PM: 36 AdE: Único TdP: 1t Alcance: 5u  
El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, queda **KO** al pasar 3 turnos.

**No Muerto Superior** ⚡

Sufres permanentemente el estado **Zombi**, pero eres inmune a los efectos que causan o curen el estado **KO**

## Caos

Nivel 10



PV: 400 PM: 700  
FUE: 8 DEF: 8  
MAG: 10 RES: 7  
AGI: 4 Tamaño: G

**Haz:** 5d de daño, 3u Alcance

**Botín:** 10000 Gil

**Inmune:** Todos los Estados Alterados

**Resistencia:** ⚡ ⚡

**Artema** ⚡

PM: 45 AdE: 3u TdP: 3t Alcance: 5u  
Infliges 10d+10 de daño **Oscuro** solo a los enemigos que se encuentren en el área de efecto.

**Cura+++** ⚡

PM: 30 AdE: 3u TdP: 2t Alcance: 5u  
Todos los aliados que se encuentren en el área de efecto recuperan 8d+10 de sus PV.

**Piro+++** ⚡

PM: 28 AdE: 3u TdP: 2t Alcance: 8u  
Infliges 8d+10 de daño de **Fuego** a todos los que se encuentren en el área de efecto.

**Toque Caótico** ⚡

Siempre que hagas un **Ataque** con éxito, el objetivo debe hacer una tirada con DC 8. Si falla, sufre **Veneno**, **Ciego** y **Silencio** por 3 turnos.

**Acelerar** ⚡

Siempre que recibas daño, puedes hacer una tirada con DC 6. Si tienes éxito, tienes un turno adicional inmediatamente después del atacante. Este efecto no cambia el orden habitual de los turnos y solo puede utilizarse una vez por turno.

“Pero renaceré una vez más. Así que aunque muera una y otra vez, yo regresaré. ¡Renacido en este ciclo infinito que he creado!” – Caos

## Shinriu

Nivel 10



PV: 500 PM: 800  
FUE: 12 DEF: 8  
MAG: 14 RES: 9  
AGI: 4 Tamaño: G

**Cola:** 5d de daño, 4u Alcance

**Botín:** 25000 Gil

**Inmune:** Todos los Estados Alterados

**Ola Sísmica** ⚡

PM: 35 AdE: 12u (frente) TdP: 2t Alcance: Tú  
Todos los enemigos en el área de efecto reciben 9d+10 de daño de **Agua** y quedan **Inmóviles** por 2 turnos.

**Rayo Atómico** ⚡

PM: 45 AdE: 8u TdP: 2t Alcance: Tú  
Todos los enemigos en el área de efecto reciben 8d+9 de daño de **Fuego** y quedan **Envenenados** por 3 turnos.

**Adaptar Elemento** ⚡

Al principio de cada turno, elige un elemento (p. ej. **Fuego**). Obtienes **Resistencia** a ese elemento hasta el inicio de tu próximo turno.

**Ataque final** ⚡

Cuando tus PV lleguen a 0, puedes lanzar instantáneamente un hechizo sin costo de PM antes de quedar **KO**.

“Esa gracia divina... Él es mucho más que un simple monstruo”. – Rosa

## Omega

Nivel ???



PV: 999 PM: 999  
FUE: 14 DEF: 10  
MAG: 13 RES: 10  
AGI: 5 Tamaño: G

**Láser:** 5d de daño, 5u de Alcance

**Botín:** 50000 Gil

**Resistencia:** ⚡ ⚡ ⚡

**Debilidad:** ⚡ ⚡

**Inmune:** Todos los Estados Alterados

**Fusión** ⚡

PM: 50 AdE: 10u TdP: 1t Alcance: Tú  
Una falla en el sistema te obliga a perder memoria restringida y lava. Infliges 8d+25 de daño de **Fuego** a todos los que se encuentren en el área de efecto, incluido tú.

**Lanzallamas** ⚡

PM: 12 AdE: 5u (frente) TdP: 0t Alcance: Tú  
Infliges 6d+10 de daño de **Fuego** a todos los que se encuentran en el área de efecto

**Cañón de Ondas** ⚡

PM: 45 AdE: 3u TdP: 1t Alcance: 12u  
Infliges 10d de daño **Oscuro** y **disDEF**, **disRES** y **disFUE** por 5 turnos a todos los que se encuentren en el área de efecto.

**Reparación Automática** ⚡

Recuperas 4d de tus PV al principio de cada turno.

**Sobrecarga Crítica** ⚡

Cuando tus PV estén por debajo del 10% de su valor máximo, obtienes **aumFUE**, **aumMAG**, **aumDEF**, **aumRES**.

“El hombre forja una arma para derrotar a los dioses: Omega. El arma no conoce la compasión, ¡solo la destrucción! Su poder no tiene igual. El sabio no se cruzará en su camino, pues encontrará su fin.” – Gentiana

# Caos en Cornelia

“¡Yo, Garland, acabaré con todos ustedes!”  
– Garland

Caos en Cornelia es una aventura pregenerada que ofrece una introducción rápida y sencilla a Omega Fantasy. En esta aventura, el grupo tiene la tarea de encontrar a la princesa Sarah de Cornelia, que ha sido secuestrada. La trama se basa en el inicio del video juego Final Fantasy original del año 1987. Te recomendamos considerar todo este contenido como sugerencias y no como reglas, y que realices todos los cambios que consideres necesario.

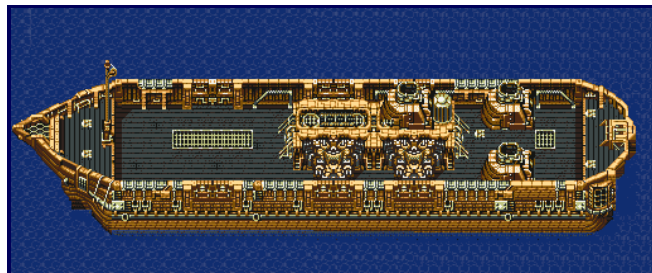
## Primeros pasos

Los jugadores pueden crear sus personajes siguiendo la [Guía de creación de personajes](#). El grupo comienza la aventura a bordo de un barco que viaja a Cornelia, por lo que cada personaje debería explicar por qué se sumaron en este viaje. Todos los personajes comienzan con el siguiente equipo en el nivel 1: Arma de Mythril o equivalente de nivel 1 que puedan utilizar, ropa, una poción y 100 Gil. El siguiente mapa muestra todos los lugares relacionados con la aventura.



# Viaje a Cornelia

“¡Hasta la luna se cansa de dar vueltas esperando que muevan el trasero!”  
– Cid



La aventura comienza en un pequeño barco de transporte llamado “Pequeño Bronco”, que está en camino de entregar carga a la ciudad de Cornelia. El capitán accedió a dejar que el grupo suba al barco por una pequeña tarifa. La tripulación del barco solo consta de 3 miembros: Biggs, Wedge y el capitán Cid. Los dos marineros llevan bandanas y pantalones cortos color celeste combinados con unas camisetas naranjas con rayas negras. Ambos son muy jóvenes e inexpertos, pero en general son amistosos con el grupo. No puede decirse lo mismo del viejo capitán, que se retiró a su camarote y prefiere que lo dejen solo.

## Día

“Aunque no lo parezca, soy todo un cobarde”.  
– Wedge


Si los aventureros no se conocen de antemano, deben presentarse primero, después de lo cual son libres de explorar el barco. También pueden hablar con los marineros que están felices de matar el tiempo durante el viaje. Biggs y Wedge les cuentan sobre recientes ataques piratas en altamar, que parecen haber aumentado recientemente. Además, también pueden darle al grupo novedades sobre Cornelia, ya que han oído que la princesa ha desaparecido. El grupo también puede preguntar sobre Cid, en cuyo caso los navegantes les cuentan su pasado como soldado. A medida que comienza a oscurecer, la tripulación se retira a sus cabinas. Los aventureros se preparan para terminar el día, cuando de repente se escuchan ruidos fuertes que rodean el barco. De inmediato se dan cuenta de que varios piratas han abordado al Pequeño Bronco.

## Batalla en el Pequeño Bronco

Coloca aproximadamente un pirata en el barco por cada miembro del grupo y distribúyelos alrededor de la plataforma como creas conveniente. La tripulación del barco está fuera de vista, luchando contra otros piratas que han entrado en el barco por debajo de la cubierta. Si las cosas se llegan a complicar para el grupo durante esta batalla, Biggs y Wedge pueden subir para ayudarlos. Sus detalles de combate se muestran a continuación. Son los mismos que los de los piratas. Después de derrotar a los enemigos, recuerda recompensar al grupo con el Gil que cada pirata derrotado dejó. Después de la batalla, la tripulación se reúne con el grupo y Cid les agradece su ayuda. Les explica que esta no

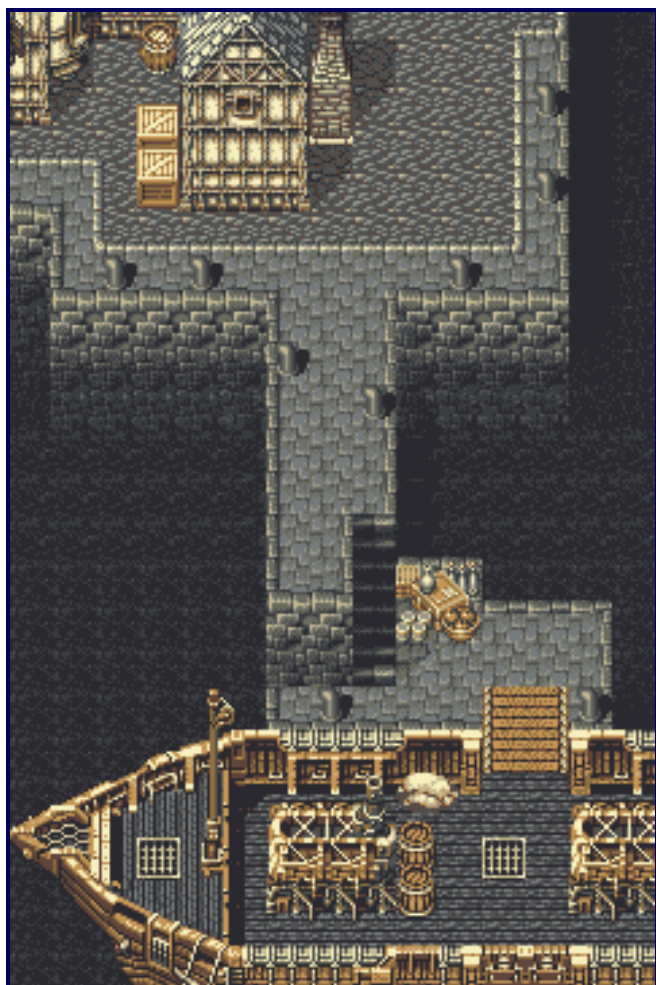


es la primera vez que los atacan estos piratas, que son parte de la tripulación del capitán Bikke. Ahora, el grupo puede bajar a dormir para recuperar por completo sus PV y PM. Poco después de despertarse por la mañana, el barco llega a puerto de Cornelia. Una vez allí, la tripulación comienza a descargar la mercadería y se separa del grupo.

Pirata / Biggs / Wedge			Nivel 1	
	PV:	8	PM:	0
	FUE:	1	DEF:	0
	MAG:	0	RES:	0
	AGI:	3	Tamaño:	M
	Cimitarra: 1d de daño			Botín: 150 Gil

## Puerto de Cornelia

El puerto de Cornelia es pequeño y tiene capacidad para un puñado de barcos de carga como el Pequeño Bronco. Los marineros del puerto están descargando cajas de los barcos, ya sea para almacenarlos en depósitos o llevarlos directamente a Cornelia. Luego de desembarcar, el grupo puede preguntar por el puerto cómo llegar a Cornelia. Los marineros les sugieren que tengan cuidado, ya que los guardias del castillo no están patrullando el camino. Cornelia no está lejos del puerto y el camino está rodeado principalmente de campos y prados.



## Dyce

"Por cierto... ¿necesitan algo? ¡Echen un vistazo a mis productos! Es posible que se sorprendan con lo que encuentren..."

– Dyce

El grupo puede toparse en el puerto con un mercader errante llamado **Dyce**. Dyce es un hombre alto y fornido. Es calvo con barba y luce ropas oscuras. También tiene un **Chocobo** a su lado, que utiliza como medio de transporte. Le brinda información al grupo sobre los problemas de Cornelia, ya que ha oído rumores de que la princesa fue secuestrada. También vende Pociones a 125 Gil cada una, pero tiene más inventario que el grupo no puede permitirse en este momento. Dyce es un viajero, así que es probable que el grupo vuelva a encontrarse con él en el futuro. Sus precios suelen ser más altos en comparación con las tiendas habituales.


## Batalla en el Puerto de Cornelia

"¡Deben tener bolas de acero para desafiarme a mí!" – Bikke

Al hablar con Dyce u otros marineros, el grupo se entera de que últimamente el puerto suele ser atacado por piratas. Normalmente el puerto está protegido por las guardias de Cornelia, pero desde la desaparición de la princesa, el rey ha replegado a todas las tropas al castillo. Los piratas siempre atacan por la noche y si grupo espera en los alrededores del puerto hasta que anochezca, en cualquier día, presenciaran un ataque de los piratas. Como el grupo lo sabe de antemano, pueden intentar adoptar medidas defensivas de antemano, como preparar una emboscada o trampas. El ataque comienza con un gran barco pirata que atraca en el puerto y varios piratas que despliegan para robar los depósitos y otros barcos. Los piratas son, una vez más, la tripulación del Capitán Bikke, pero esta vez también está presente el mismísimo Bikke. Durante la batalla, Bikke permanece detrás de las líneas ofensivas y se retira inmediatamente hacia su barco una vez que recibe cualquier daño. También hay algunos de sus hombres a su lado, de nuevo uno para cada miembro del grupo. Dado que es probable que Bikke escape de la batalla, el grupo puede volver a encontrarse con él en el futuro. Después de rechazar el ataque de los piratas, los marineros del puerto están muy agradecidos con el grupo y les ofrecen alojamiento y comida gratis por esa noche.

Bikke

Nivel 2



PV: 30

FUE: 1

MAG: 1

AGI: 2

PM: 25



DEF: 2

RES: 2

Tamaño: M

Cimitarra: 1d de daño


Electro



PM: 4      AdE: Único      TdP: 0t      Alcance: 3u

Infliges 2d de daño **Eléctrico** al objetivo

Arenga

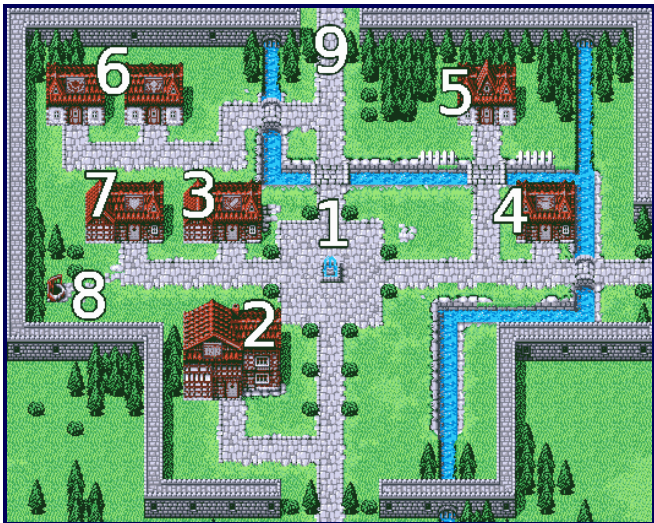


PM: 5      AdE: Único      TdP: 0t      Alcance: 3u

El objetivo recibe **aumFUE** por 1 turno.

# Cornelia

A continuación se muestra el mapa de Cornelia, pero también hay granjas y edificios más pequeños fuera de las murallas de la ciudad que no se muestran. Todos los edificios están marcados con un número y puedes encontrar más detalles sobre ellos en los párrafos numerados. El grupo llega a Cornelia desde la puerta sur, donde dos guardias los detienen ya que no reconocen a los aventureros. Aconsejan al grupo alejarse del castillo y salir de la ciudad luego de terminar sus asuntos. La mayoría de los habitantes del pueblo está demasiado asustada como para dejar sus hogares desde que la princesa ha desaparecido.



## 1 Fuente

“¡Hola! ¡Soy una bailarina! ¿Qué dices? ¿Te gustaría un baile? Jijiji” – Arylon

El grupo observa una hermosa fuente que se destaca en medio de un pueblo por demás ordinario. En las cercanías se encuentra una joven alegre de cabello azul y vestido rojo practicando unos pasos de baile. Su nombre es Arylon. Cuando se le pregunta sobre la princesa o el castillo, revela los rumores que ha escuchado: han tomado de rehén a la princesa Sarah y piden un cuantioso rescate. En consecuencia, el castillo está inmerso en el caos y se le ha prohibido la entrada al público en general. También revela que ha habido múltiples intentos infructuosos de rescatar a Sarah. Observa las armas del grupo y les pregunta si estarían interesados en ayudar.

## 2. Posada

“¡Pasen, por favor! Cobramos 50 Gil por noche. ¿Desean quedarse?” – Elia

El grupo entra en una pequeña habitación con una alfombra roja en el suelo y un mostrador al final. Detrás del mostrador se encuentra una joven con pelo azul oscuro y un vestido largo verde. Su nombre es Elia. A la izquierda hay una amplia habitación donde los huéspedes duermen, con varias camas y pequeñas decoraciones en las paredes. A la derecha hay otra habitación, con sillas de madera y mesas donde los huéspedes pueden sentarse a comer y beber.

Normalmente está sentado allí un viejo borracho llamado Argus y, a veces, unos pocos guardias. El grupo puede dormir en la posada por 50 Gil por noche por persona. También pueden pedir información a Elia, ya que escucha muchos comentarios de los visitantes. Ella le informa al grupo sobre varias personas del pueblo que pueden necesitar ayuda, como el herrero y los magos. El grupo también puede hablar con Argus, que balbuceará historias sobre un gran soldado llamado Garland que él conocía de cuándo era un guardia.

## 3. Herrero

El grupo entra en una gran tienda con una forja, donde se exhiben muchas armas y armaduras. Detrás del mostrador hay un hombre viejo de pelo castaño y barba larga. Su nombre es Todo. Les dice al grupo que la tienda está cerrada: no puede trabajar debido a que no recibe la mercadería necesaria que fue enviada al puerto. Para ayudarlo, el grupo tiene que hablar con Dyce en el puerto de Cornelia, que está controlando a los envíos. El envío de Todo consiste en una caja de madera grande en un pequeño carro, que disminuye un poco el paso del grupo. En el camino de regreso, un extraño monstruo llamado PuPu intenta robar los envíos. PuPu está sentado en los árboles y utiliza su habilidad “Abducir” para hacer desaparecer lentamente la caja. Si los jugadores lo buscan en los árboles mientras él hace esto, es fácil de detectar, ya que la parte superior de su cabeza resplandece. Después de eso, es difícil de detectar: un jugador tiene que tener éxito en una tirada que puede variar entre una DC 6 y 8. Puede que el grupo no encuentre PuPu, pero estará cerca si regresan al mismo lugar en otro momento. Si se detecta, PuPu no lucha, sino que pide Pociones (consulte “¡Pociones, por favor!”) y devuelve los artículos robados si el grupo las concede. También puedes recompensar al grupo por resolver la disputa pacíficamente: PuPu puede, por ejemplo, devolver artículos adicionales o Gil. El grupo también puede atacarlo, en cuyo caso el envío vuelve a aparecer después de derrotar a PuPu. Al entregar el envío, Todo recompensa al grupo con 500 Gil. El herrero puede empezar a trabajar de nuevo, pero estará ocupado completando pedidos pendientes durante algún tiempo. Cuando el grupo regrese en unos días, Todo puede mejorar sus armas o armaduras y puede vender cualquier arma o armadura de nivel 1 a elección.

**PuPu**

**Nivel ???**

PV:	10	PM:	10
FUE:	0	DEF:	0
MAG:	0	RES:	0
AGI:	2	Tamaño:	P

**Botín:** Todos los objetos abducidos

**Abducir**

PM: 0    AdE: Único    TdP: 1t    Alcance: 5u

Un objeto que esté a 5u y que puedas ver desaparece y se transporta a una ubicación desconocida.

**¡Poción, por favor!**

Pide a tus enemigos que te den una **Poción**. Si lo hacen, haz una tirada con DC 8. Si tienes éxito, desapareces y te transportas a una ubicación desconocida (KO). De lo contrario, pides más **Pociones**.

## 4. Tienda

Esta tienda de artículos generales está compuesta por un gran mostrador en el centro y varios objetos y productos a su alrededor. Detrás del mostrador hay un hombre joven de pelo oscuro con una bandana verde. Su nombre es Guston. No está particularmente preocupado por la princesa, pero está molesto porque los problemas en Cornelia han afectado a sus ventas. En consecuencia, es muy agradable con posibles clientes y vende los elementos que se indican a continuación. Además, puede tener cualquier otro objeto que quieras en su inventario.

Objetos		
Nombre	Precio	Efecto
Poción	100 Gil	Recupera 2d de PV.
Ala de Fénix	250 Gil	Recupera el estado KO y recupera 1 PV.
Carpa	500 Gil	Permite al grupo descansar en las afueras.
Linterna	100 Gil	Una linterna normal.

## 5. Capilla

“No pierdan el valor, valientes guerreros”. – Gregory

La capilla es pequeña y acogedora con pocos bancos de madera, pero también está completamente vacía, salvo por una persona, el padre Gregory. Gregory es un viejo de barba larga y blanca que lleva una túnica roja con capucha. Habla muy despacio y lento. Se lamenta que nadie ha visitado la capilla desde la desaparición de Sarah. Aparentemente, la mayoría de los habitantes del pueblo creen que el incidente es un castigo divino, por lo que no se acercan a la capilla. El padre le pide al grupo que restablezca la fe en el pueblo de Cornelia. El grupo puede convencer a las personas, por ejemplo, dando detalles sobre la desaparición de Sarah (fue secuestrada) que muchos no saben, ya que desde el castillo no dieron ningún tipo de información. Si el grupo consigue convencer al menos a 3 personas de Cornelia que asistan a la capilla, Gregory estará satisfecho y los recompensará con 500 Gil. Además, ofrece sus servicios de manera gratuita al grupo: puede curar el estado KO realizando un ritual de 1 hora.

## 6. Los magos

Estos dos edificios son casi idénticos: ambos tienen una sola habitación grande con una cama y estantes con montones de productos y libros de magia y alquimia. Están habitadas por dos excéntricos y testarudos gemelos: Gilles y Noah. Gilles es un mago negro que viste una bata azul y un sombrero en punta, mientras que Noah es un mago blanco que lleva una bata blanca con capucha con detalles rojos. El resto de los habitantes del pueblo evita los hermanos, excepto cuando necesitan de sus servicios. Esto los irritaba, así que los magos decidieron desarrollar un frasco especial que les permite almacenar su magia para que otros puedan usarla sin su presencia. Desafortunadamente, algo salió mal durante su desarrollo, lo que provocó que el objeto explotara violentamente. El grupo puede ver los restos en el patio trasero. Siendo ambos tan orgullosos, se culpan entre ellos

por el accidente y se han dejado de hablar desde entonces. El grupo puede resolver la disputa convenciéndolos de que ambos son culpables. Por ejemplo, pueden lograr esto de la siguiente manera: Primero, tienen que reparar el frasco roto a través de medios mecánicos o mágicos, que es fácil. Después, tienen que estudiar el frasco y la receta para crearlo, que pueden conseguir de los magos. Al hacerlo, un personaje que pueda utilizar magia entiende el problema. Un personaje que no pueda usar magia tiene que pasar una tirada con DC 8. El frasco se rompió porque después de crearlo, cada mago lanzó 2 hechizos, lo que provocó que el frasco se sobrecargara (solo puede contener un total de 3 hechizos como máximo). Esto se puede demostrar lanzando solo 3 hechizos en el frasco, que en efecto funciona bien. Si el grupo consigue convencer a los magos, aceptan su error y se disculpan entre sí. Le regalan el frasco al grupo como una muestra de gratitud y el grupo puede visitarlos en el futuro para comprar los accesorios que se muestran a continuación, a los que puedes añadir cualquier otro a elección.

Accesorios		
Nombre	Precio	Efecto
Frasco Mágico	1000 Gil	Puede almacenar hasta 3 hechizos que se le lancen. Quien lo lleve puede usar una acción para liberar un hechizo almacenado en el objetivo elegido.
Brazletes Rúnicos	500 Gil	RES +1
Escudo de Mithril	500 Gil	DEF +1

## 7. Edificio abandonado

Este edificio está vacío a propósito, en caso de que lo necesites. Por ejemplo, puede estar relacionado con una de las historias de algún personaje o puede alojar personajes o contenido que desees añadir a la aventura. Si no lo utilizas, la casa está vacía y los jugadores pueden preguntar por la ciudad para descubrir que solía ser una tienda que ha sido abandonada ya que no era rentable. Si el grupo logra traer de regreso a la princesa sana y salva, el rey puede también obsequiarles esa casa como recompensa. Será muy útil si el grupo regresa a Cornelia en un futuro o pueden vendérsela a alguien más.

## 8. Pozo

Es un pozo. Parecería que se puede descender por él, pero no se puede. En serio.

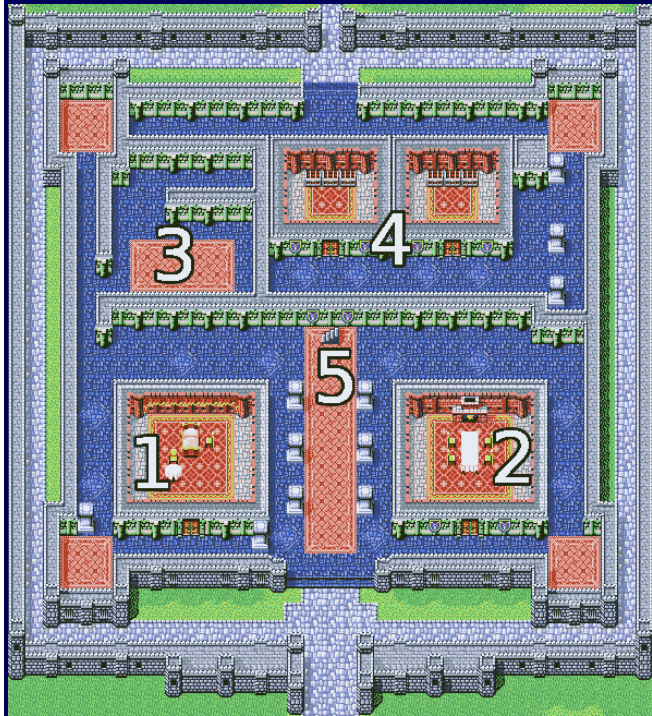
## 9. Entrada al castillo

Esta entrada conduce directamente al castillo de Cornelia y está protegida día y noche por al menos 4 guardias que no permiten que nadie pase. Sin embargo, les permiten la entrada a los aventureros si estos les explican que quieren ayudar a encontrar a la princesa. A continuación, los guardias le piden al grupo que se presente ante el canciller en la planta superior para obtener más información.



# Castillo de Cornelia

A continuación, se muestra un mapa de la planta baja, donde los lugares importantes llevan el número de su párrafo correspondiente. Las escaleras del centro conducen a la sala de trono, mientras que la entrada del fondo conduce al palacio, que se encuentra actualmente cerrado. El palacio está lleno de guardias armados en todo momento.



## 1 Habitación de la reina

“Por favor... devuélvanme a mi hija... a mi Sarah... sana y salva”. – Reina Jayne

La reina Jayne es una mujer de mediana edad con pelo turquesa y ojos azules, un vestido largo y rojo y una tiara dorada. Ha estado muy deprimida desde el secuestro de su hija y solo habla con el grupo después de que se han ganado la confianza del rey. En la conversación, les da detalles al grupo sobre la noche del secuestro, el cual ella ha presenciado personalmente. En esa noche, despertó y encontró a Garland escapando con la princesa inconsciente en sus brazos. Garland le dijo que si quería volver a ver a su hija viva, debía entregar el control del reino de Cornelia. Después desapareció con Sarah por la entrada trasera del palacio. La reina está traumatizada por este acontecimiento y se culpa por no haber e el secuestro.

## 2. Habitación de la hermana

“M-m-mi hermana... ¿D-d-dónde está mi hermana?”  
– Alison

Esta es la habitación de Alison, la hermana de Sarah. Es una adolescente sensible que se parece mucho a su madre. Los guardias que custodian su puerta dicen al grupo que Alison se encerró y no quiere abrir la puerta. Si el grupo puede convencerla (por ejemplo, declarando que ellos salvarán a Sarah), ella abrirá la puerta para hablar con ellos.

Alison conoce bien a su hermana, ya que la admira mucho. Le cuenta al grupo que Sarah siente una gran pasión por la música y que su preciado laúd ha desaparecido junto con ella. Si el grupo consigue calmar a Alison, tienen más probabilidad de convencer al rey, que está preocupado por ella.

## 3. Capitán

“Garland alguna vez fue el mejor caballero del reino. Pero el poder lo ha corrompido y se alejó de su propia naturaleza”.  
– Ian

El capitán de la guardia es un hombre joven de pelo largo y rubio llamado Ian. Lleva una armadura pesada decorada y una espada larga en la espalda. Es reactivo a hablar de los aventureros. El grupo advierte de inmediato que le falta el brazo izquierdo. Si el grupo ha convencido al rey, el capitán está dispuesto a hablar con ellos sobre la fallida misión de rescatar a Sarah, que él mismo dirigió. Justo después de que Sarah desapareciera, sus hombres siguieron a Garland y lo enfrentaron en el Gran Puente, al norte de Cornelia. Sin embargo, Garland los superó a todos en combate y el capitán fue el único sobreviviente, aunque perdió un brazo. Está avergonzado por su fracaso y se ve profundamente perturbado y asustado del poder de Garland.

## 4. Sala del tesoro

La Sala del tesoro consta de dos habitaciones: la de la izquierda contiene el oro del palacio, mientras que la derecha contiene equipos y objetos caros. Ambas puertas están protegidas por dos hombres bien armados con armaduras pesadas. Si el grupo ha obtenido una carta del rey, se le entregan los siguientes objetos: Una Carpa lo suficientemente grande para todo el grupo. También reciben una poción y 200 Gil cada uno.

## 5. Sala del trono

La puerta está protegida por dos guardias reales armados con gujas y armadura pesada decorada. Dentro de la sala, el rey está en su trono y al lado de él se encuentra el canciller. El rey es un hombre de mediana edad con ojos azul claro, de cabello castaño y una barba larga. Lleva una corona dorada y una larga túnica roja. El canciller es un poco más joven, tiene pelo oscuro y también lleva ropas de noble. El rey está encantado de ver a los aventureros, ya que está desesperado por encontrar a su hija, pero el canciller se muestra muy escéptico. En la siguiente conversación, el grupo puede intentar convencer al rey de que puede rescatar a Sarah, pero el canciller convence al rey de que antes tienen que demostrar que son dignos de confianza. A continuación, el rey lamenta que ha abandonado a su pueblo por concentrarse en el rescate de su hija. Pide al grupo que ayude a las personas de Cornelia para que demuestren que son capaces de salvar a Sarah. A cambio, les promete proporcionarles suministros para el viaje. Si el grupo pide más detalles sobre el secuestro, no revelarán nada más hasta que el grupo haya ganado su confianza.

## Convenciendo al rey

“Garland ya no es el hombre que yo conocí... Se los suplico. ¡Devuélvame pronto a mi hija!”

– Rey de Cornelia

Para convencer al rey, el grupo tiene que cumplir una serie de tareas que ayudan a las personas de Cornelia, el DJ decide a quiénes y la cantidad. A continuación se muestra una lista de tareas que pueden convencer al rey si se cumplen:

- Ayudar al herrero a recibir su mercancía.
- Resolver una disputa entre los dos magos.
- Defender el puerto de un ataque de piratas.
- Ayudar a la capilla a recuperar a sus fieles.

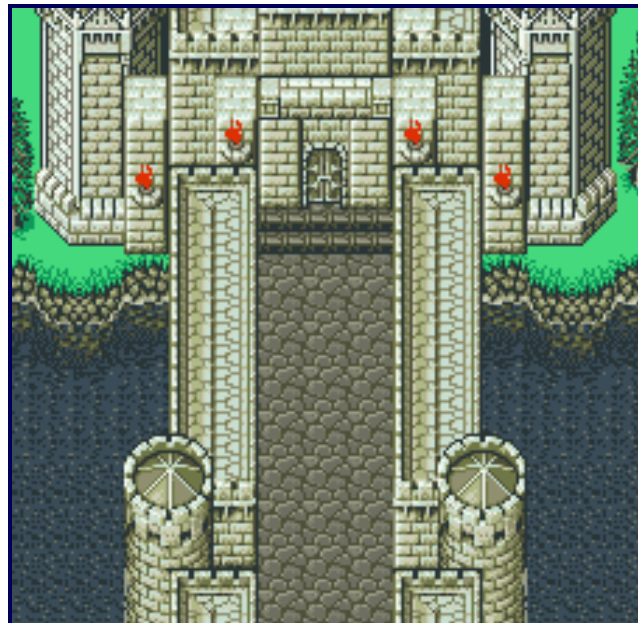
Una vez que el grupo gana la confianza del rey, él les revela más detalles sobre el secuestro: Sarah fue secuestrada por un excaballero de Cornelia llamado Garland, el espadachín más poderoso del reino. Garland era muy cercano al rey, pero el poder lo corrompió y exigió ser el sucesor del rey. Cuando el rey se lo negó, Garland secuestró a su hija Sarah, exigiendo el control del reino de Cornelia como pago por su rescate. Muchos otros caballeros han intentado salvarla desde entonces y aunque ninguno ha tenido éxito, descubrieron que Garland tiene cautiva a Sarah en el Santuario del Caos, al norte de Cornelia, pasando el Gran Puente. El rey cumple con su promesa y escribe una carta para confirmar que se le dio oficialmente al grupo la tarea de rescatar a la princesa. Esta carta permite al grupo recibir suministros de la Sala del tesoro y otros miembros del palacio están más dispuestos a hablar con ellos. Después de convencer con éxito al rey, al grupo se lo premia con una **Subida de nivel**.

## Gran Puente

“¡Veamos cómo se las arreglan contra el poderoso yo! ¡Y por "yo" me refiero a Gilgamesh! ¡Y por "se las arreglan", quiero decir SE MUEREN!”

– Gilgamesh

Al salir de Cornelia y dirigirse hacia el norte, el grupo se encuentra en los bosques y prados que rodean la ciudad. Después de varias horas de viaje en la tranquilidad de la naturaleza llegan al Gran Puente, que es enorme pero también viejo y quebradizo. Cuando llegan al final del puente, se encuentran con Gilgamesh, que parece haber estado esperándolos. Gilgamesh no es ni bueno ni malo necesariamente. Viaja por el mundo para encontrar armas poderosas para su colección. Garland ha convencido a Gilgamesh para que trabaje para él y le ordena que proteja el puente de cualquier persona que intente cruzar. A cambio, Garland le regaló la legendaria espada Excálibur (o al menos eso es lo que Gilgamesh cree). Al encontrarse con el grupo, Gilgamesh los reconocerá como oponentes potencialmente dignos y desenvainará sus armas.



## Batalla en el Gran Puente

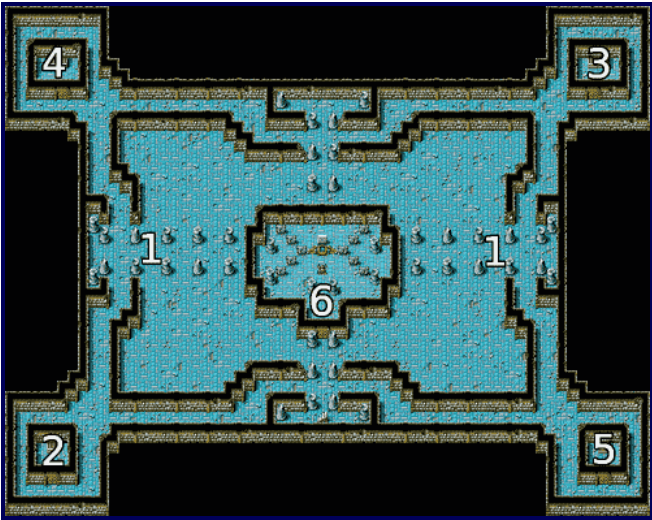
La batalla contra Gilgamesh tiene lugar al final del puente, como se muestra en el mapa anterior. A continuación se muestran sus características de combate, pero dependiendo del grupo, es posible que tengas que modificar algunos de sus atributos. Cuando los PV de Gilgamesh llegan a 0, no pierde el conocimiento sino que finalmente desenvaina la espada Excálibur para un último ataque. Intenta atacar al miembro más cercano con ella, pero la espada no provoca daño y se destruye inmediatamente. Gilgamesh se da cuenta de que Garland lo ha engañado. Sin otra opción a la vista, decide huir. Como sigue vivo, el grupo puede volver a encontrarse con Gilgamesh en el futuro. Después de derrotar a Gilgamesh, el grupo puede cruzar el puente para llegar al bosque oscuro antes del Santuario del Caos. El bosque está inusualmente silencioso y la mayoría de sus árboles y plantas parecen haber muerto. Es muy probable que los aventureros no lleguen al Santuario antes de la puesta de sol, por lo que probablemente tendrán que pasar la noche en el bosque.

<



# Santuario del Caos

Cuando el grupo llega a los prados que limitan con el Bosque Oscuro, alcanzan a ver el intimidante Santuario del Caos a la distancia. A medida que se acercan, notan que la naturaleza se ha adueñado del santuario, pues sus paredes están dañadas y cubiertas de vegetación. Los cimientos del edificio han comenzado a sumergirse en el suelo. Una serenidad anormal rodea el santuario. No hay rastro de vida a la vista y la única entrada es un conjunto de escaleras quebradizas que bajan hacia la oscuridad. Después de bajar las escaleras, el grupo llega al sur del mapa que se muestra a continuación y apenas puede ver en la oscuridad. El sector norte está bloqueado por escombros provenientes de las columnas y del techo. Tras una inspección más cercana, el grupo se da cuenta de que este bloqueo no fue accidental, si no que alguien lo ha hecho a propósito.



## 1 Trampas

Ambas ubicaciones marcadas contienen una trampa mágica en el suelo que ha sido colocada por Garland para alertarlo e impedir que ingresen intrusos. Un personaje que esté activamente buscando trampas o que tome recaudos similares, notará la trampa mediante una tirada de DC 7. La trampa explota al pisarla e inflige 2d de daño de fuego a todas las personas en un radio de 1u de su centro.

## 2. Mímico

Dentro de esta habitación hay un enorme cofre que al tocarlo se revela como un despiadado Mímico. Un personaje puede notar de antemano que hay algo extraño en el cofre pasando una tirada con DC 9. Si no tiene éxito, el Mímico obtiene automáticamente el mejor resultado posible en su tirada de iniciativa en la batalla.

Mímico	Nivel 2			
	PV:	20	PM:	0
	FUE:	2	DEF:	0
	MAG:	0	RES:	0
	AGI:	2	Tamaño:	M
	Mordida: 1d de daño		Botín: 200 Gil	

## 3. Fuente de la sanación

La pesada puerta de esta habitación está bloqueada y se puede destruir o forzar su cerradura pasando una tirada con DC de entre 6 y 9, dependiendo de la pericia del personaje. En esta habitación, el grupo encuentra un enorme cáliz que se encuentra en un pedestal de piedra lleno de lo que parece ser agua. Luego de una inspección más cercana, un personaje puede deducir que el líquido es de naturaleza mágica y que si alguien lo bebe, recupera por completo sus PV y PM inmediatamente. Sin embargo, el cáliz en sí no tiene propiedades mágicas y contiene solo 5 dosis del agua curativa.

## 4. Cofres

Esta sala contiene 2 cofres. Uno se puede abrir fácilmente y contiene 3 Pociones y un Ala de Fénix. El otro contiene el Laúd de Sarah y solo puede abrirse mediante una tirada con una DC que varía entre 7 y 10 según la pericia del personaje. También puede abrirse con una llave que Garland lleva consigo, pero el cofre es demasiado duro como para romper a la fuerza.

## 5. Puerta secreta

Esta sala está vacía, salvo por una gran lápida de piedra incrustada en la pared izquierda con varios símbolos diferentes. Después de una inspección más cercana, el grupo puede deducir que los símbolos describen una corta partitura de música. En la pared junto a ella hay una puerta secreta que se revela tocando la partitura con el Laúd de Sarah, y solo ella debería poder interpretar la melodía correctamente. La puerta secreta conduce a una pequeña sala con un pedestal de piedra que tiene el siguiente objeto:

Accesorios		
Nombre	Precio	Efecto
Anillo de Ángel	2000 Gil	Si tienes este anillo equipado cuando caigas en estado KO, puedes activar su efecto inmediatamente y volver a estar de pie con 1 PV. El anillo se destruye después de usar este efecto.

## 6. Garland

“Ahhh... los perritos falderos del rey. ¿Tienen idea de con quién se están metiendo?” – Garland

En el centro del templo, el grupo finalmente se enfrenta a Garland. Sarah también está en esta habitación, encerrada en una jaula que se encuentra en una esquina. Garland es un hombre alto y fornido. Viste una armadura pesada y una capa morada y está armado con una espada. Es muy arrogante y cree que merece gobernar Cornelia porque es el guerrero más fuerte del reino. Desde que llegó, Garland ha estudiado los secretos oscuros del Santuario del Caos para aumentar su propio poder. Considera al grupo tan solo como una piedra más en el camino de sus grandes planes.

## Batalla final

“¿Realmente creen que pueden enfrentarse a MÍ? De acuerdo...”

– Garland

Garland desenvaina su arma para comenzar la batalla y también invoca varios murciélagos para que lo asistan, uno por cada miembro del grupo. Durante la batalla, su posicionamiento se centra en arrinconar a los miembros del grupo individualmente mientras evita que lo superen en número. Prefiere que primero sus esbirros utilicen sus habilidades de larga distancia para luego intentar acabar con los enemigos que han sido debilitados. En la historia original, Garland utiliza un artefacto mágico para escapar después de ser derrotado y se convierte en el principal antagonista del juego. Si quieres continuar la aventura de forma diferente, también puede morir a mano de los aventureros o puedes dejar que los jugadores decidan su destino. Después de ser liberada de su prisión, Sarah sigue lógicamente muy asustada y traumatizada. Le agradece al grupo por rescatarla y les pide que encuentren su precioso laúd que Garland robó. El grupo puede rechazar su solicitud para regresar rápidamente a Cornelia. Sarah comprenderá pero no estará contenta.

Murciélago		Nivel 1		
	PV:	6	PM:	0
	FUE:	0	DEF:	0
	MAG:	0	RES:	2
	AGI:	4	Tamaño:	P
	<b>Dientes:</b> 1d de daño		<b>Botín:</b> 100 Gil	
<b>Absorber</b>				
Por cada <b>Ataque</b> exitoso, recuperas 1d de PV.				

Garland
Nivel 3




PV:	40	PM:	30
FUE:	3	DEF:	1
MAG:	1	RES:	1
AGI:	2	Tamaño:	M

Espada Larga: 1d de daño
Botín: 1000 Gil, Llave

Absorber


PM: 8
AdE: Único
TdP: 1t
Alcance: 3u

Reduces 1d de los PV del objetivo y recuperas tus PV por el mismo valor.

Silencio



PM: 6
AdE: Único
TdP: 1t
Alcance: 3u

El objetivo hace una tirada con DC 8. Si falla, sufre Silencio por 3 turnos.

Parada


Cuando falles al intentar esquivar un Ataque, Puedes hacer una tirada con DC 8. Si tienes éxito, el daño que recibes se reduce a la mitad.

## Epílogo

“¿Han... han venido a rescatarme? No sé cómo puedo darles las gracias...”

– Sarah

Después de rescatar a Sarah, el grupo debe regresarla sana y salva a Cornelia y, por lo tanto, tienen que volver a atravesar el largo camino que recorrieron para llegar al Santuario. El viaje debería ser en general tranquilo, pero si quieres puedes añadir algunas sorpresas. Sarah es una princesa joven con pelo turquesa como su madre y luce un vestido dorado y un colgante dorado adornado con joyas rojas. Es educada pero también muy tranquila y ausente: el secuestro ha dejado cicatrices físicas y mentales en ella. Sarah no es capaz de cuidar de sí misma, así que necesita ayuda y orientación de los aventureros durante el viaje. Durante el viaje, a menudo pregunta por Cornelia y su familia, mientras se culpa por todo lo que ha sucedido.

## Llegada

“Gracias por traer a mi hija de nuevo a mi lado”.

– Rey de Cornelia

Al entrar a Cornelia con la princesa, los aventureros son considerados héroes por los habitantes del pueblo y los guardias. En consecuencia, todas las personas del pueblo los reconocerán como tal. Los habitantes del castillo se sorprendieron al ver al grupo, ya que habían perdido toda esperanza de ver a la princesa de nuevo. El rey está muy agradecido con los aventureros y pide a sus servidores que preparen un banquete enorme en su honor esa misma noche. Al grupo se lo recompensa con una **Subida de nivel** por regresar a la princesa a casa. Además, el rey les ofrece enormes recompensas por rescatar a su hija como había prometido. En la historia original, el rey ordena a sus hombres que reconstruyan un antiguo puente destruido que conduce a otro gran continente para que los aventureros exploren. Dependiendo de cómo quieras continuar el juego, su regalo debería ser algo que ayude al grupo en sus próximas aventuras. Por ejemplo, podría obsequiarles un barco que les permita llegar a nuevos territorios o una casa en Cornelia si el pueblo sigue siendo de importancia.

## Conclusión

Al rescatar a la princesa Sarah y derrotar a Garland, los aventureros han crecido como grupo y han desarrollado sus habilidades individuales. Aunque aún tienen mucho que aprender, han demostrado que son aventureros capaces de enfrentarse a los males presentes en mundo. Desde aquí, puedes continuar la aventura construyendo sobre el contenido que te presentamos aquí y creando tus propios lugares, personajes y desafíos. Antes de partir, el grupo puede decidir pasar un tiempo más en Cornelia para descansar y abastecerse de objetos y equipo.