



Grado en Traducción y Comunicación Intercultural

TRABAJO FIN DE GRADO

Final Fantasy XIV: Endwalker Traducción EN > ES

**Presentado por:
Alejandro Lorente Uviedo**

**Dirigido por:
Prof. Marcia Julia Castillo Martín**

Junio 2023

A mis amigos Oxana y Borja, por haberme descubierto el maravilloso mundo de *Final Fantasy XIV*.

A mi amiga Laura, compañera inseparable y fuente de ánimo y cariño.

A mis padres, por su apoyo y esfuerzo.

A mi amiga Liza, por inspirarme y echarme una mano.

Y a mis profesoras María, Gisela y Marcia, por su ayuda, comprensión y motivación constantes.

Resumen

El contenido del trabajo a continuación consta de aproximadamente 8.200 palabras en inglés pertenecientes al videojuego *Final Fantasy XIV*. Concretamente, aparecen los textos íntegros de dos misiones de la última expansión lanzada: *Endwalker*. También aparece un fragmento breve de una misión de la penúltima expansión: *Shadowbringers*. Por último, se han recogido los textos de algunas habilidades de Trabajos, así como de la interfaz. Estos textos han sido traducidos al castellano con rigor, y posteriormente se ha elaborado una memoria de traducción que justifica las decisiones tomadas.

Palabras clave: *Final Fantasy XIV*, videojuego, habilidades, interfaz, Square Enix, traducción, localización.

Abstract

The following project is comprised of approximately 8,200 words in English that belong to the videogame *Final Fantasy XIV*. In particular, the whole text for two quests from the latest expansion: *Endwalker*. There is also a brief fragment from a quest in *Shadowbringers*, the penultimate expansion. Lastly, the text for some Job Actions, as well as the interface, have also been gathered. These texts have been translated into Spanish with rigor. A translation memory has also been made, in which the decisions taken have been justified.

Keywords: *Final Fantasy XIV*, videogame, Job Actions, interface, Square Enix, translation, localization.

Índice de contenidos

Tabla de contenido

Resumen.....	5
Índice de contenidos	7
1. Introducción	11
2. Traducción.....	17
2.1 Misión: Caging the Messenger	19
2.2 Misión: Thou Must Live, Die, and Know.....	61
2.3 Misión: Nothing Unsaid (Fragmento).....	79
2.4 Habilidades de Trabajo: Ninja	91
2.5 Habilidades de Trabajo: Monje	119
2.6 Interfaz: Información sobre la misión	145
3. Memoria.....	149
3.1 Problemas de ortotipografía	153
3.2 Problemas de léxico	157
3.3 Problemas con el lenguaje inclusivo	173
3.4 Problemas con las habilidades	175
4. Conclusiones.....	179
5. Bibliografía	183
5.1 Obras consultadas para la traducción.....	185
5.2 Obras citadas en la memoria.....	186
6. Anexo.....	189
6.1 Capturas de pantalla	191

1. Introducción

Final Fantasy XIV es un juego de rol multijugador masivo en línea (MMORPG) el cual durante la última década desde su lanzamiento no ha hecho sino crecer en popularidad. Esto se debe, entre otros factores, a la calidad de la historia principal, el carisma y profundidad de sus personajes, y el hecho de estar basado en uno de los universos más populares de la historia de los videojuegos.

Tal vez el concepto de «historia principal» le resulte extraño a aquellas personas que no solo no estén familiarizadas con los videojuegos, sino sobre todo con este tipo en particular. Los juegos como *Final Fantasy XIV* ofrecen a los jugadores la oportunidad de sumergirse en un vasto mundo repleto de posibilidades. Podemos explorar, recolectar recursos, cocinar alimentos, ayudar a los personajes del juego, colaborar con otros jugadores, incluso comprar una propiedad y decorarla a nuestro gusto.

Sin embargo, la mayoría de los juegos, como producto audiovisual que son, cabría decir, también quieren contar una historia. Esta es la razón por la que suele separarse el contenido principal de lo secundario.

Evidentemente, es el contenido de la historia principal donde se suelen volcar más recursos. Las escenas están dobladas, son más numerosas y de mayor calidad. Cabe destacar algunos detalles importantes de estas.

En primer lugar, el texto que corresponde a las conversaciones entre los personajes aparece por pantalla en un cuadro de diálogo.

Si bien es cierto que esto es una limitación, aquel que localice para *Final Fantasy XIV* seguramente se percate de que hay espacio de sobra. Concretamente, dicho cuadro se compone de hasta cuatro líneas de 78 caracteres aproximadamente, lo cual hace un total de 312 caracteres por cada intervención o parlamento.

En segundo lugar, tanto si la escena está doblada como si no, las bocas de los personajes se ajustan al diálogo. Se mueven tanto como sea necesario, y sus movimientos son más bien genéricos: no balbucean, pero tampoco articulan con precisión, por lo que elaborar un ajuste para doblaje también resulta más sencillo de lo normal.

Ahora bien, por mucho que se puedan parecer, las escenas de un videojuego no son como las de un capítulo de una serie, ni los diálogos se suelen guionizar como los de una película o una obra de teatro.

En cuanto a los textos que aquí se han recogido y traducido, se ha procurado mantener el formato que el jugador ve en el propio juego. Los nombres de cada personaje aparecen sobre la caja de diálogo. Asimismo, es posible que un personaje intervenga más de una vez. Esto quiere decir que la caja de diálogo desaparece, o bien porque hay un cambio de escena, o bien porque la escena termina y, cuando más adelante da comienzo otra nueva, es el mismo personaje quien empieza a hablar de nuevo. Puesto que el lector no cuenta con el soporte audiovisual, para tratar de evitar lo confuso que pueda llegar a ser leer únicamente el texto, se ha decidido mantener los nombres

de cada personaje tal y como aparecen en el juego sobre las cajas de diálogo, aunque aparecen en mayúsculas, para mayor claridad en la lectura.

Del mismo modo, se ha intentado reproducir la información de las habilidades de los personajes de manera que quedasen plasmadas en el documento tal y como se verían en el juego. Los títulos de las misiones se han mantenido en inglés para facilitar la tarea de búsqueda del material original.

Uno de los mayores retos que presenta este juego son las diferentes formas de hablar de los personajes. En *Final Fantasy XIV* podemos encontrar desde un lenguaje bastante informal y familiar hasta un registro muy elevado, pasando por personajes que hablan con un cierto tono poético y arcaico y, en el peor de los casos, aquellos que por su forma de hablar nos harán tener el diccionario siempre a mano, por si acaso.

Conseguir adecuar el registro para cada personaje no es tarea fácil. Sin embargo, el español juega con ventaja cuando se trata de diferenciar el trato que se dan los personajes entre sí. Se pueden tutear, tratar de usted, o incluso vosear. Si no conociésemos bien el material, si no nos hubiéramos familiarizado bien con los personajes, quizá esto sería otro bache más por superar. En este caso particular, a este investigador le ha resultado más sencillo tomar este tipo de decisiones dada su cercanía y experiencia con el juego.

Por ejemplo: Venat es una figura conocida, respetada y poderosa, que otrora ocupó un asiento en la Asamblea de los Catorce. Un organismo que se encarga de gobernar el mundo en el que viven ella y sus colegas. Sin embargo, es al mismo tiempo una figura maternal, bondadosa y entrañable, y resultaría muy extraño verla dirigiéndose a nosotros, los jugadores, tratándonos de usted. Venat es culta y su registro suele ser elevado, pero debería tutearnos, como si fuésemos uno más de su familia. Por otra parte, cuando el jugador llega al lugar donde se encuentran Venat, Emet-Selch y Hythlodaeus, este es tomado por una creación mágica, no muy por encima en rango del que podría tener una simple mascota. Es por esto por lo que se debería evitar el voseo hacia el jugador por parte de esos personajes también.

También es importante destacar que Alphinaud entra al servicio de los Chay como artista, y estos le encargan un retrato. Por este motivo veo a alguien como Alphinaud voseando a los Chai, pero estos, por otro lado, usan un tono mucho más familiar con el joven.

Esto no es sino una ínfima dosis de contexto para poder entender un poco mejor los fragmentos seleccionados que pertenecen a la conclusión de una historia que lleva escribiéndose desde el año 2013. Es decir: es muy probable que no sea suficiente y que al lector que no esté familiarizado con *Final Fantasy XIV* le asalten dudas. Este investigador espera que, si se diera el caso, el lector pueda solventarlas acudiendo a la memoria del proyecto.

2. Traducción

2.1 Misión: Caging the Messenger

HYTHLODAEUS:

Hermes has headed to Ktisis.

Considering the expansive dimensions of the place, even we may have a difficult time locating his aether. All I can say is that he entered from the rooftop, and likely arrived at the uppermost point in the facility.

So...do we pursue him?

EMET-SELCH:

Of course we pursue him. No matter what Hermes might be thinking, Meteion is a potential threat that needs to be brought under our control.

The Convocation's duty to safeguard this star takes precedence over any personal stake in the matter.

HYTHLODAEUS:

Venat? Forename?

VENAT:

'Tis clear we stand on a precipice, but we have yet to determine beyond a shadow of a doubt that Meteion's is the hand which tips us over the edge.

Nevertheless, if we are to learn the truth of the Final Days, we must give chase. And even if neither Hermes nor Meteion is ultimately responsible, we cannot leave them to suffer this torment alone.

HYTHLODAEUS:

Agreed on all counts. To Ktisis Hyperboreia we go!

HYTHLODAEUS:

Hermes ha marchado hacia Ktisis.

Si consideramos cuán vasta es la extensión del lugar, puede que incluso a nosotros nos cueste dar con su éter. Solo puedo afirmar que accedió desde el tejado, y seguramente llegó al punto más alto de la instalación.

Así pues... ¿le perseguimos?

EMET-SELCH:

Por supuesto que le perseguimos. Pese a lo que Hermes pueda pensar, Meteion es una amenaza en potencia que debemos controlar.

El deber de la Asamblea de salvaguardar la estrella prevalece frente a cualquier interés personal en este asunto.

HYTHLODAEUS:

¿Venat? ¿Forename?

VENAT:

Claro está que caminamos sobre una cuerda floja, pero aún debemos confirmar sin temor a equivocarnos si la mano de Meteion es la que nos hace caer.

En cualquier caso, si queremos descubrir la verdad sobre los Últimos Días, hay que perseguirle. Incluso si ni Hermes ni Meteion fueran responsables, no deberíamos dejarles sufrir tal tormento en soledad.

HYTHLODAEUS:

No podría estar más de acuerdo. ¡Hacia Ktisis Hiperbórea!

HYTHLODAEUS:

Judging from the crowd, something is afoot.

EMET-SELCH:

I dislike the look of this...

KTISIS SCHOLAR:

I saw naught out of the ordinary. Does anyone know what caused it?

VENAT:

What have we here...?

Excuse me, has something happened inside Ktisis?

KTISIS SCHOLAR:

Mistress Venat! I'm so glad you're here!

No one knows what prompted it, but the alarum was sounded and Ktisis put into a state of alert.

Procedure dictated that we evacuate immediately, and we have yet to investigate further...

EMET-SELCH:

...This is Hermes's doing. Obviously.

HYTHLODAEUS:

And what does this "state of alert" entail exactly?

HYTHLODAEUS:

A juzgar por la multitud, algo ocurre.

EMET-SELCH:

No me agrada lo que veo...

ERUDITO DE KTISIS:

No he visto nada fuera de lo normal. ¿Alguien sabe qué pudo haberlo causado?

VENAT:

¿Qué tenemos aquí...?

Disculpad, ¿ha ocurrido algo dentro de Ktisis?

ERUDITO DE KTISIS:

¡Maestra Venat! ¡Cuánto me alegro de vuestra llegada!

Nadie sabe qué lo ha provocado, pero Ktisis ha entrado en estado de alerta tras hacer sonar el *alarum*.

El protocolo dictamina la evacuación inmediata, y aún queda por investigar...

EMET-SELCH:

...Esto es obra de Hermes. No cabe duda.

HYTHLODAEUS:

Y ¿qué implica este «estado de alerta» exactamente?

KTISIS SCHOLAR:

A field of dampening magick is draped over the entire facility, usually in response to escaped entities and the like.

Ktisis scholars and observers are unaffected, but everything — and everyone—else is weakened to a fraction of their usual capabilities.

HYTHLODAEUS:

Then consider us forewarned. We do, however, have urgent business with Chief Hermes, and must enter the premises regardless.

...That said, if Hermes is willing to enact such measures, I wonder what other obstacles he has seen fit to drop in our path.

With that enfeebling spell in place, we're not like to be at our fighting best.

And I was hardly an effective combatant to begin with! I've little to offer beyond my aetherial vision.

EMET-SELCH:

Then you will put that talent of yours to good use. You were fairly skilled at spotting weaknesses, if I recall.

HYTHLODAEUS:

“Fairly skilled”? Now you've gone and raised everyone's expectations...

ERUDITO DE KTISIS:

Un campo de magia atenuante cubre por completo la instalación como respuesta, por lo general, a las entidades que escapan y similares.

A los eruditos de Ktisis y los espectadores no les afecta, pero merma las capacidades de todo y todos a una fracción de lo habitual.

HYTHLODAEUS:

Entonces consideradnos sobre aviso. No obstante, sí que tenemos asuntos urgentes que tratar con el Líder Hermes, y debemos acceder al lugar de igual manera.

...Dicho esto, si Hermes está dispuesto a establecer tales medidas, me pregunto qué otros obstáculos habrá considerado colocar ante nosotros.

No creo que vayamos a presentar una buena batalla con ese hechizo debilitador.

¡Y no lo digo como si luchar fuera mi fuerte en circunstancias normales! Tengo poco que aportar más allá de mi visión etérea.

EMET-SELCH:

Entonces le darás buen uso a ese talento tuyo. Si no recuerdo mal, eras bastante hábil detectando puntos débiles.

HYTHLODAEUS:

¿«Bastante hábil»? Bueno, estás poniendo el listón muy alto...

VENAT:

You all need only make the most of your strengths, and I will fill in the gaps as required.

I was once Azem, after all. 'Twas my job to rise to the occasion—be that as defender, aggressor, or healer.

HYTHLODAEUS:

I feel better about my lack of prowess already!

And you, Emet-Selch, can impress us with your arcane majesty. You lob potent spells as easily as breathing, but can also channel that power in a protective manner if you so choose, yes?

EMET-SELCH:

Eh!? Well, yes, should the situation call for it...

HYTHLODAEUS:

Excellent! That should cover us on all fronts.

VENAT:

Your tale led us here, Forename, so 'tis only right that you lead us now. No matter what lies ahead, we will win through to Hermes and Meteion.

And then we will face the future together!

VENAT:

Tan solo tenéis que sacar el mayor partido a vuestros puntos fuertes. Yo me encargaré del resto, si se diera el caso.

A fin de cuentas, en su momento fui Azem. Estar preparada para la ocasión, ya fuese como defensora, agresora o sanadora, se encontraba entre mis menesteres.

HYTHLODAEUS:

¡Ya no me preocupa tanto mi falta de pericia!

Y vos, Emet-Selch, podéis impresionarnos con vuestra majestuosidad arcana. Lanzar hechizos de gran poder os resulta tan fácil como respirar, pero también podéis canalizar esa magia para proteger si así lo quisierais, ¿verdad?

EMET-SELCH:

¿Eh? Bueno, sí, si la situación así lo requiriese...

HYTHLODAEUS:

¡Excelente! Entonces estamos preparados para todo.

VENAT:

Forename, tu relato nos ha traído hasta aquí, así que lo correcto sería que fueses a la cabeza. Sin importar a qué tengamos que enfrentarnos, nos sobrepondremos a Hermes y Meteion.

Y así, ¡afrontaremos juntos el futuro!

HYTHLODAEUS:

I said that Hermes was likely perched somewhere at the highest point of the facility, but reaching him will be no mean feat.

To put it simply, Ktisis Hyperboreia contains a multitude of vast spaces linked together at the seams, meaning the interior is far more massive than even this grand structure might otherwise suggest.

But even a colossal facility filled top to bottom with savage creations will not stop you—not with Venat and Emet-Selch at your side. And I will be there too, of course, cheering you on!

EMET-SELCH:

From the moment we met you, our visit has devolved into a never-ending series of complications and irritations. In spite of this, I have gained one useful thing:

An awareness of dynamis. To think that a power with the potential to corrupt aether had largely escaped our notice...

Whether or not I believe your tale, the facts underpinning your narrative will be the source of much debate.

So understand that I act not for the sake of you or your fantastical quest. My duty demands that I apprehend Meteion—and if that now means Hermes as well, then so be it.

HYTHLODAEUS:

He dicho que Hermes se habría posado en algún lugar de lo más alto de la instalación, pero alcanzarle no será tarea fácil.

En pocas palabras, Ktisis Hiperbórea contiene una multitud de espacios vastos conectados entre sí, lo que significa que el interior es aún más extenso de lo que la gran estructura de otro modo pudiera insinuar.

Pero incluso una instalación colosal repleta de creaciones salvajes no será rival para ti, no con Venat y Emet-Selch a tu lado. Y yo también estaré ahí para darte ánimos, ¡por supuesto!

EMET-SELCH:

Desde que te conocí, nuestra visita se ha convertido en una serie incesante de complicaciones y molestias. A pesar de todo, he obtenido algo útil:

Conocimiento sobre el dynamis. Y pensar que se nos había escapado en gran parte una fuerza capaz de corromper el éter...

Tanto si creo tu relato como si no, los hechos que respaldan tu narración suscitarán muchos debates.

Entiende, pues, que no actúo ni en tu nombre, ni en el de tu cruzada fantástica.

Mi deber me exige que prenda a Meteion. Si ahora esto incluye también a Hermes, que así sea.

VENAT:

Bleak as the contents of Meteion's report might be, many could hear it and remain content with their lives.

But not Hermes. For him, the veneer of perfection has long been cracked, and it was to the distant heavens he looked for the means to repair it.

I understand his anguish after a fashion—my own refusal to return is in opposition to the world's established order.

Yet for me, the imperfections only enhance the fragile beauty of our star. I will fight to see it delivered from destruction, warts and all.

KTISIS SCHOLAR:

I will not seek to impede such an august company from going about its business. But please, do be aware that many of the specimens within are far from docile.

EMET-SELCH:

It's over, Hermes. In the name of the Convocation, I hereby take Meteion into custody.

And setting aside the matter of your nomination, you will come with us, too. We require your knowledge to assess and resolve the situation.

HERMES:

Meteion.... I'm so sorry... Would that I could have listened to your report in full...

VENAT:

No importa cuán lóbregos puedan ser los contenidos del informe de Meteion; muchas personas podrían escucharlo y seguir con sus vidas igual de satisfechas.

Mas no Hermes. Para él, la fachada de perfección lleva tiempo agrietada, y fue en los cielos distantes donde buscó los medios para repararla.

Entiendo su angustia, de alguna manera. Yo misma me opongo al orden mundial establecido al negarme a volver.

Pero a mi parecer, las imperfecciones no hacen sino aumentar la frágil belleza de nuestra estrella. Lucharé por librarla de la destrucción, incluso con sus defectos.

ERUDITO DE KTISIS:

Lejos de entorpecer a tan augusta compañía en sus asuntos, me gustaría reincidir en que la mayoría de los especímenes aquí dentro no son precisamente dóciles.

EMET-SELCH:

Se acabó, Hermes. En nombre de la Asamblea, por la presente pongo a Meteion bajo custodia.

Y dejando de lado el asunto de tu nominación, tú también vendrás con nosotros. Precisaremos de tu conocimiento para evaluar y resolver la situación.

HERMES:

Meteion... Cuánto lo lamento... Si tan solo pudiera haber escuchado tu informe por completo...

Reflected upon its meaning and conveyed it to others—that they might reconsider their chosen course...

But I have failed, and that wish will never be realized. However...

Ere our fates become the province of others, I bid you tell me...just one thing.

Was there happiness in those distant stars?

Was there a reason for living?

METEION:

We conducted our search as per your instructions.

We scoured historical records. Communed with the spirits of the deceased.

Heard the final testaments of the dying. Welcomed their shadowed hearts into our own.

One race had striven to create a world bereft of animosity.

They renounced relationships to avoid interpersonal strife, and in so doing brought about societal collapse.

One race had renounced war and devoted itself to the enrichment of its people.

They were conquered. Though they destroyed the enemy in reprisal, they could not regain their former glory.

One race had concluded that finite time was the root of all woes. Aspiring to shatter its shackles, they went in search of infinity.

Si pudiera haber reflexionado sobre su significado y haberlo transmitido a los demás, para que pudieran reconsiderar el camino que han escogido...

Pero he fracasado, y jamás veré ese deseo cumplido. Sin embargo...

Antes de que nuestros destinos se conviertan en los menesteres de otros, ordénote que me cuentes... tan sólo una cosa.

¿Encontraste felicidad en aquellas estrellas distantes?

¿Encontraste una razón para la vida?

METEION:

Hemos llevado a cabo nuestra investigación según sus instrucciones.

Hemos revisado registros históricos. Hemos entrado en comunión con los espíritus de los difuntos.

Hemos escuchado las últimas voluntades de quienes estaban a punto de morir. Y nuestro corazón recibió los suyos, ensombrecidos.

Una especie se esforzó en crear un mundo despojado de toda animosidad.

Renunciaron a relacionarse para evitar los conflictos personales, y al hacerlo provocaron el colapso social.

Otra especie renunció a la guerra y se volcó en el enriquecimiento de su pueblo.

Fueron conquistados. Aunque tomaron represalias y destruyeron a su enemigo, jamás pudieron recuperar su antigua gloria.

Otra especie concluyó que el tiempo finito era la raíz de todos los males. Trataron de romper sus grilletes, y fueron en busca de lo infinito.

They discovered nothing is infinite, and that neither time nor death can be cheated. Disillusioned, they gave up on the future—and themselves.

One race had discarded all things that gave rise to sorrow, hoping to have only joy.

They found joy lost its savor in the absence of sorrow, and lost their will to live.

Though worlds apart, these people shared a belief. The belief that they had tried their best.

That they had tried to fulfill their potential, with every step and success.

In the course of which they learned the truth.

That they would never be free of fear and sorrow, anger and despair—of loneliness—so long as they yet lived.

Even now, their souls cry out for oblivion. And to this song of anguish, I lend my voice. We lend our voice.

O beloved mankind, shimmering jewels of beautiful Etheirys... Rejoice, for we will free you from the cruel yoke of existence.

There is no need to struggle in vain, for in nihility awaits salvation. You will know peace and serenity...and it will be beautiful.

We will make our nest at the edge of the universe, and there in the dark of dead worlds hoard sorrow and suffering.

Descubrieron que nada es infinito, y que ni el tiempo ni la muerte pueden ser burlados. Desilusionados, se rindieron ante el futuro, y consigo mismos.

Una especie se deshizo de todo aquello que les causara pesar, con la esperanza de obtener nada más que felicidad.

Se dieron cuenta de que la felicidad era insulsa en ausencia del pesar, y perdieron su voluntad de vivir.

A pesar de la gran distancia, estas personas tuvieron algo en común. Creyeron que lo habían dado todo.

Creyeron haber tratado de alcanzar su potencial, con cada paso y con cada éxito.

Y mientras lo hacían, descubrieron la verdad.

Descubrieron que nunca se liberarían del miedo y el pesar, de la ira y la desesperación, de la soledad, mientras siguieran con vida.

Incluso ahora, sus almas claman por el abismo del olvido. Y frente a esta angustiosa canción, yo presto mi voz. Nosotras prestamos nuestra voz.

¡Oh! Estimada humanidad, joyas resplandecientes de la hermosa Éterys... Regocijaos, pues os liberaremos del cruel yugo de la existencia.

No es necesario esforzarse en vano, pues en la inexistencia está la salvación. Conoceréis la paz y la serenidad... y será hermoso.

Anidaremos en los confines del universo, y allí, entre la oscuridad de mundos extinguidos haremos acopio del pesar y el sufrimiento.

There we will sing, our chorus ever louder and ever clearer, that our song may reach even this aether-shrouded star.

Such is the answer we have found in the stars. Such is the gift we now offer to Etheiry's.

EMET-SELCH:

Who are you to decide our fate? To decree we live or die?

Have you lost your mind!? You heard what she said! She means to destroy us all, yet you'd still take her side!?

HERMES:

In the name of the star, we have discarded those creations that we deemed flawed.

If we ourselves are flawed, does it not stand to reason that we too should be discarded?

EMET-SELCH:

That is sophistry and you know it!

HERMES:

Perhaps it is. Perhaps I am wrong. But who is to say that you are right?

Let us settle this with a determination.

In my authority as chief overseer of Elpis, I will make a judgment on man's fitness to exist.

Allí cantaremos, nuestro coro aumentará en volumen y claridad para que nuestra canción llegue incluso a esta estrella cubierta de éter.

Tal es la respuesta que hemos encontrado en las estrellas. Tal el regalo que ahora le ofrecemos a Éterys.

EMET-SELCH:

¿Quién te crees que eres para decidir nuestro destino? ¿Para decretar si vivimos o morimos?

¿Has perdido la cabeza? ¡Acabas de oír lo que ha dicho! Piensa destruirnos a todos, ¿y aun así estás de su lado?

HERMES:

En nombre de la estrella nos hemos deshecho de aquellas creaciones que consideramos defectuosas.

Si nosotros mismos tenemos defectos, ¿no sería razonable que también fuésemos eliminados?

EMET-SELCH:

¡Sabes de sobra que eso es sofistería!

HERMES:

Quizá lo sea. Quizá no esté en lo cierto. Pero ¿quién dice que tú sí?

Zanjémoslo con una determinación.

Bajo mi autoridad como líder sobrestante de Elpis, juzgaré cuán dignos somos de existir.

If he can learn to value all life and retain his will to live, even should his end be justified, he will surely find a way to avert his demise.

If not, he will perish from the star.

As with all determinations, provisions must be made to ensure fairness.

Kairos! Awaken!

KAIROS:

Memory reconfiguration system Kairos activated. Awaiting instruction.

HERMES:

Command: universal memory alteration. Target area: Ktisis Hyperboreia.

Starting point: arrival of Emet-Selch of the Convocation at Propylaion. End point: the present.

Erase the memories of all events, and replace with a vague recollection of the following:

I was here, preparing to demonstrate the functionality of Kairos to Emet-Selch and Hythlodæus.

Meteion's shared consciousness became unstable. She and her sisters could not sustain their existence, and all dissipated with a burst.

The resultant shockwave accidentally triggered Kairos, which erased several days of memories from all present. Execute.

Si podemos aprender a valorar toda vida y retener nuestra voluntad de vivir, incluso si nuestro fin estuviera justificado, sin duda encontraremos la manera de evitar nuestra muerte.

Si no, la estrella acabará con nosotros.

Como corresponde en estos casos, hay que garantizar que todo sea justo.

¡Kairos! ¡Despierta!

KAIROS:

Sistema de reconfiguración de memoria Kairos activado. Esperando instrucciones.

HERMES:

Comando: alteración de la memoria universal. Área objetivo: Ktisis Hiperbórea.

Punto de inicio: Llegada de Emet-Selch de la Asamblea al Propileos. Punto final: el presente.

Borrar la memoria de todo acontecimiento, y reemplazar con un vago recuerdo de lo siguiente:

Yo estaba aquí, preparando una demostración de las funciones de Kairos para Emet-Selch y Hythlodæus.

La consciencia colectiva de Meteion se tornó inestable. Ella y sus hermanas no fueron capaces de soportar su existencia, y se disiparon tras una explosión.

La onda de choque resultante activó a Kairos por accidente, lo que eliminó los recuerdos de varios días de los aquí presentes. Ejecutar.

KAIROS:

Command acknowledged. Initializing... Three processes remaining to execution.

HYTHLODAEUS:

Bravo. I daresay one would be hard-pressed to make it fairer...

Everything that you told us, everything that has happened—the fact we've even met... It will all be gone.

HERMES:

Go, Meteion. To the edge of the universe, where none can reach you.

METEION:

Hermes. Won't you come with me? If you were to shed your flesh, I should be able to carry you.

HERMES:

I will remain. As a man, I will oppose the oblivion you bring.

METEION:

Silly fool... Had you said yes, I would've granted you the gentlest end.

VENAT:

This ends here!

HERMES:

Fly, Meteion!

KAIROS:

Comando reconocido. Iniciando... Quedan tres procesos para la ejecución.

HYTHLODAEUS:

Bravo. Me atrevo a decir que estaría en un aprieto si me pidierais hacerlo más justo...

Todo lo que nos habéis dicho, todo lo que ha sucedido, incluso el habernos conocido... se desvanecerá.

HERMES:

Ve, Meteion. A los confines del universo donde nadie pueda alcanzarte.

METEION:

¿Por qué no vienes conmigo, Hermes? Si abandonases tu cuerpo, podría cargar contigo.

HERMES:

Me quedaré. Como criatura viviente me opondré al ocaso eterno que portes.

METEION:

Pobre necio... Te habría regalado el más dulce de los finales si hubieras accedido.

VENAT:

¡Se acabó!

HERMES:

¡Vuela, Meteion!

EMET-SELCH:

That is far enough, Hermes!

VENAT:

Argos, to me!

KAIROS:

First process complete. Two remaining to execution of memory reconfiguration.

HYTHLODAEUS:

As if we needed more pressure...

No matter what, you cannot forget what happened today. For it is the key to saving your future—your world.

This fight is our fight; what comes after, our problem to contend with. Not yours.

No, your own struggle awaits. And no one else can take your place.

You must flee this place with your memories intact—and I will see that you do!

Now then, where is it...?

There you are, my little confluence.

VENAT:

Almost...

EMET-SELCH:

¡Ya basta, Hermes!

VENAT:

¡Argos, conmigo!

KAIROS:

Primer proceso completado. Quedan dos para ejecutar la reconfiguración de memoria.

HYTHLODAEUS:

Lo que faltaba, más presión...

Pase lo que pase, no debes olvidar lo que ha ocurrido hoy. Pues es la clave para salvar tu futuro. Tu mundo.

Esta es nuestra lucha. Lo que venga después será nuestro problema, no el tuyo.

No, a ti te espera tu propio desafío. Y nadie más puede ocupar tu lugar.

Debes escapar de este lugar con tus recuerdos intactos. ¡Y yo me aseguraré de que lo consigas!

De acuerdo, ¿dónde está...?

Ahí estás, mi pequeña confluencia.

VENAT:

Ya casi...

Very well, then.

You may elude us this day, but not forever!

HYTHLODAEUS:

Meteion's gotten away...

KAIROS:

Second process complete. One remaining to execution.

HYTHLODAEUS:

No time for brooding.

Listen well. Beyond lies a spatial confluence that connects the interior sections of this building.

I will destroy the confluence and force open a way outside. When I do, you must jump through.

HERMES:

I cannot tell you how sorry I am...

...But neither can I let you escape!

HYTHLODAEUS:

Too brave by half...

Exemplary work as always, Emet-Selch!

Sea, pues.

Hoy te nos escapas, ¡pero no será para siempre!

HYTHLODAEUS:

Meteion ha huido...

KAIROS:

Segundo proceso completado. Queda uno para la ejecución.

HYTHLODAEUS:

No hay tiempo para lamentarse.

Escúchame bien. Ahí delante se encuentra una confluencia espacial que conecta las secciones interiores de este edificio.

Voy a destruirla para abrir por la fuerza una vía de escape. Cuando lo haga, tendrás que saltar a través.

HERMES:

No alcanzo a expresar cuánto lo lamento...

... ¡pero tampoco puedo permitir que escapéis!

HYTHLODAEUS:

Tienes más valor que juicio...

¡Un trabajo ejemplar, como siempre, Emet-Selch!

HERMES:

What? But how? I thought the confluence was over...

HYTHLODAEUS:

Over there? Yes, we were rather hoping you would.

EMET-SELCH:

It was never anywhere but where it is now.

The instant those two began making their way towards nothing, 'twas clear the plan was a diversion.

HYTHLODAEUS:

I'm quite incapable of destroying a confluence, I must confess.

EMET-SELCH:

A gambit brazen beyond words. Though we've grown accustomed to reckless improvisation due to the antics of an incorrigible associate.

Though in the case of certain present company, "incorrigible" is an understatement.

Honestly, I'm beginning to suspect it's a requirement for every Azem.

There's no time! Quickly!

Even now, I do not believe your tale. I would not suffer us to walk such a wretched path.

Still, if it must be said...

Do not squander it. The legacy I leave you.

HERMES:

¿Qué? ¿Pero cómo? Pensaba que la confluencia estaba...

HYTHLODAEUS:

¿Por ahí? Sí, esperábamos que os lo creyerais.

EMET-SELCH:

Siempre ha estado ahí, nunca se movió del sitio.

En cuanto esos dos empezaron a moverse hacia la nada, claro quedó que el plan era una distracción.

HYTHLODAEUS:

Soy completamente incapaz de destruir una confluencia, debo confesar.

EMET-SELCH:

Una táctica sumamente arriesgada. Aunque ya nos hemos acostumbrado a la improvisación temeraria gracias a las excentricidades de una persona incorregible.

Si bien cuando se trata de cierta compañía aquí presente, «incorregible» es poco decir.

Francamente, empiezo a sospechar que se trata de un requisito para cada Azem.

¡No queda tiempo! ¡Deprisa!

Incluso ahora, sigo sin creer tu historia. Yo jamás permitiría que siguiéramos un camino tan miserable.

Aun así, todo sea dicho...

No lo desperdicies, el legado que te concedo.

KAIROS:

Final process complete. Executing universal memory alteration.

VENAT:

Go, Argos!

VENAT:

I'm fine. Just a little tired.

Can it be true?

Are we the only ones left who see beauty in the world—in life?

Are the stars above no more than husks of fallen civilizations?

And yet...

...I feel her. Though she is unimaginably distant, I feel Meteion's presence—and the place whereto we must go.

Ere she made good her escape, I placed an enchantment upon her. One which allows us to follow her trail.

She has already left the outermost bounds of Etheirys, and continues on her way. Given the vastness of the universe, it will still be no easy feat to track her down.

But thanks to Emet-Selch and Hythlodæus, all is not lost. We remember.

So long as we remember, our fates remain ours to shape.

KAIROS:

Proceso final completado. Ejecutando alteración de la memoria universal.

VENAT:

¡Vamos, Argos!

VENAT:

Me encuentro bien. Solo algo cansada.

¿Será cierto?

¿Somos los únicos que quedan capaces de ver la belleza en el mundo?

¿En la vida?

¿De veras son las estrellas en el cielo cascarones vacíos de civilizaciones caídas?

Y aun así...

...La siento. Aunque se encuentra a una distancia asaz lejana, siento la presencia de Meteion. El lugar al que debemos ir.

Escapose ella, mas antes de conseguirlo, la alcancé con un encantamiento. Uno que nos permite seguir su rastro.

Ya ha abandonado los límites más lejanos de Éterys, y continúa su camino. Dada la vasta amplitud del universo, no será tarea fácil dar con ella.

Pero gracias a Hythlodæus y Emet-Selch, no todo está perdido. Nosotros nos acordamos.

Así que mientras recordemos, seguiremos pudiendo forjar nuestros propios destinos.

PLAYER:

What became of the others, I wonder...

VENAT:

I'd like to know too. Let us ascertain the situation at Ktisis Hyperboreia, where they should still be.

PLAYER:

So... what now?

VENAT:

What indeed. Let us begin by ascertaining the situation at Ktisis Hyperboreia, where the others should still be.

VENAT:

Given the likely state of their memories, however, 'twould be imprudent for us to approach them directly. In which case...

I am sorry, my friend. I've asked much of you this day, but may I trouble you one last time?

Argos will investigate in our stead. We will share in his consciousness, and see and hear as if we were with him.

Now, close your eyes and open your mind...

KTISIS SCHOLAR:

Thank goodness you are unharmed.

PROTAGONISTA:

Me pregunto qué les habrá pasado a los demás...

VENAT:

A mí también me gustaría saberlo. Comprobemos la situación en Ktisis Hiperbórea, todavía deberían estar allí.

PROTAGONISTA:

Entonces... ¿ahora qué?

VENAT:

Esa es la pregunta. Empecemos por comprobar la situación en Ktisis Hiperbórea, donde debería estar el resto.

VENAT:

Sin embargo, teniendo en cuenta el estado en el que seguramente se encuentren sus recuerdos, sería imprudente regresar al lugar directamente. En cuyo caso...

En nombre de nuestra amistad, te pido disculpas. Sé que te he pedido mucho hoy, pero ¿puedo importunarte por última vez?

Argos investigará en nuestro lugar. Nos uniremos a su consciencia y podremos ver y escuchar como si estuviésemos con él.

Bien, cierra los ojos y abre la mente...

ERUDITO DE KTISIS:

Menos mal que os encontráis ilesos.

EMET-SELCH:

Unharmd? There is a gaping hole in my memories. I can scarcely remember arriving here in Elpis...

HERMES:

Forgive me...

I was preparing to demonstrate the functionality of Kairos to our guests.

But Meteion...her shared consciousness became unstable. And she...she...

KTISIS SCHOLAR:

So that's what prompted the state of alert.

And when you went to investigate, you were caught in Kairos's accidental operation.

EMET-SELCH:

So it would seem... It's all a blur to me.

KTISIS SCHOLAR:

Such an unfortunate accident... Oh, and what of Venat and your other companion? You went inside together, as I recall.

EMET-SELCH:

We did?

HYTHLODAEUS:

If Venat was with us, I have no recollection of it.

EMET-SELCH:

¿Illesos? Hay un agujero enorme en mi memoria. Apenas puedo recordar haber llegado aquí, a Elpis...

HERMES:

Disculpadme...

Estaba preparando una demostración de las funciones de Kairos para nuestros invitados.

Pero Meteion... su consciencia colectiva se tornó inestable. Y entonces... entonces...

ERUDITO DE KTISIS:

Así que eso fue lo que activó el estado de alerta.

Y cuando fuisteis a investigar os visteis envueltos en la operación accidental de Kairos.

EMET-SELCH:

Tal parece... Está todo borroso.

ERUDITO DE KTISIS:

Cuán desafortunado accidente... Ah, ¿y qué es de Venat y vuestro otro acompañante? Entrasteis todos juntos, creo recordar.

EMET-SELCH:

¿Ah sí?

HYTHLODAEUS:

Si Venat estuvo con nosotros, no guardo recuerdo alguno de ello.

But that there is her familiar, is it not? The fellow seems happy enough, so I think it safe to assume his mistress is well.

I haven't the slightest notion who this other companion might be, however...

KTISIS SCHOLAR:

Ah, well, that individual struck me as a bit...different, for want of a better word.

Perhaps it wasn't actually a person, but some manner of creation.

HYTHLODAEUS:

Curious... I must ask Venat about it when next we meet.

EMET-SELCH:

Yes, yes, you do that. Now, if we may tend to Hermes? Whatever this Meteion did, it seems he bore the brunt of it.

Once you are fit to travel, you will return with us to Amaurot. We need to make certain there are no other ill effects.

Also—I am here on business of the Fourteen. We've already had the conversation, like as not, but since your toy wiped my memory, we'll have to have it again.

HERMES:

Yes, of course. As you see fit.

Pero ese de ahí es su familiar, ¿no? Parece bastante contento, así que es muy probable que su maestra también lo esté.

Ahora bien, no tengo ni la más remota noción de quién será su acompañante...

ERUDITO DE KTISIS:

Ah, bueno, ese individuo me pareció... diferente, por así decirlo.

Quizá no fuera una persona de verdad, sino algún tipo de creación.

HYTHLODAEUS:

Curioso... se lo preguntaré a Venat la próxima vez que nos encontremos.

EMET-SELCH:

Sí, sí, muy bien. ¿Podemos centrarnos ya en Hermes? Parece que él se ha llevado la peor parte de lo que fuera que hiciese esta Meteion.

Cuando estéis preparado para viajar, volveréis con nosotros a Amaurot. Tendremos que cerciorarnos de la ausencia de efectos negativos.

Además, estoy aquí por asuntos de los Catorce. Ya debemos haber tenido esta conversación, cómo no, pero como vuestro juguete me borró la memoria, será preciso tenerla de nuevo.

HERMES:

Sí, por supuesto, como consideréis oportuno.

HYTHLODAEUS:

This Kairos—it manipulates memories through the emission of aetheric waves, correct?

There is a theory which holds that memories scoured by blasts of aether are restored when the soul is cleansed in the Underworld.

If true, then perhaps when our time comes to return to the star, we shall remember these few days we have lost.

EMET-SELCH:

I doubt aught of interest occurred. Look forward to the revelation if you like, but I should prefer to reminisce on more meaningful moments.

VENAT:

Let us rest. If only for a while.

After all, you and I... We still have a long, long way to go.

VENAT:

Are you feeling at all recovered? I understand that your exertions were more than purely physical, but resting one's body, if only for a moment, is never without merit.

As for Hermes... I think it unlikely he will create more entelechies.

He poured much of himself into Meteion, and now that she and her sisters are gone—dissipated, in his mind—the grief must be unbearable.

HYTHLODAEUS:

Este Kairos... manipula la memoria mediante la emisión de ondas de éter, ¿verdad?

Existe una teoría que sostiene que los recuerdos borrados por ráfagas de éter se restauran cuando se purifica el alma en el Inframundo.

De ser cierto, tal vez cuando llegue la hora de regresar a la estrella podamos recordar estos pocos días que hemos perdido.

EMET-SELCH:

Dudo que haya acaecido algo de interés. Anhela la revelación cuanto quieras, pero yo preferiría rememorar momentos más significativos.

VENAT:

Descansemos. Aunque solo sean unos momentos.

Al fin y al cabo, tú y yo... todavía tenemos un largo camino por recorrer.

VENAT:

¿Te sientes con fuerzas para continuar? Entiendo que tus esfuerzos no solo se limitaron a lo físico, pero no se le debería restar importancia a reposar el cuerpo de uno, sin importar cuán breve sea el descanso.

En cuanto a Hermes... estoy convencida de que se va a olvidar de la entelequia.

Se volcó tanto con Meteion, y ahora ella y sus hermanas se han ido. Se han disipado en su mente. Debe de estar sintiendo una pena insoportable.

He will blame himself. He will believe that, had he never acknowledged his dissatisfaction with the world, then the Meteia would have never been born to suffer and die.

The offer to join the Fourteen will be a welcome distraction, and one day hence, he will face the advent of the Final Days in the role of Fandaniel...

SYSTEM:

You may now enter Ktisis Hyperboreia with a party of NPC avatars. To make use of this feature, open the Trust interface located under Duty in the main menu.

Se culpará a sí mismo. Pensará que, de no haber reconocido su descontento con el mundo, quizá todas las Meteion no habrían nacido para sufrir y morir.

La invitación para unirse a los Catorce resultará un cambio de aires, y cuando llegue el día, afrontará el advenimiento de los Últimos Días en el papel de Fandaniel...

SISTEMA:

Ya puedes entrar a Ktisis Hiperbórea con un grupo de avatares NPC. Para emplear esta función, abre la interfaz de Fraternidad situada bajo Cometido en el menú principal.

2.2 Misión: Thou Must Live, Die, and Know

VENAT:

Forename, listen to me. Our duty now is not to denounce Hermes for his misguided determination, or to convince Emet-Selch and Hythlodaeus that they have been deceived.

No, we must instead ensure that the experiences Hermes sought to expunge are preserved.

What remains in our memories alone will be our weapon against the Final Days.

You must fight this battle in your age, and I in mine...

Come, let us walk together once more. I will see you to the doors of Propylaion.

SYSTEM:

Your time in this age is drawing to an end.

Upon speaking to Venat, several cutscenes will play in sequence.

It is recommended that you set aside sufficient time to view these scenes in their entirety.

VENAT:

So...it is within. The portal that brought you hither...and will take you home.

PLAYER:

Yes. This is where we part ways.

VENAT:

Escucha, Forename. Nuestro deber ahora no es acusar a Hermes por errar en su determinación, o convencer a Hythlodæus y Emet-Selch de que han sido engañados.

No. Por el contrario, debemos asegurarnos de que las vivencias que Hermes ha tratado de suprimir sean preservadas.

Lo que permanezca en nuestro recuerdo bastará como arma contra los Últimos Días.

Debes luchar esta batalla en tu época, y yo en la mía...

Vamos, caminemos juntos de nuevo. Te acompañaré hasta las puertas del Propileos.

SISTEMA:

Tu tiempo en esta época se acerca a su fin.

Tras hablar con Venat, se reproducirán varias cinemáticas sucesivamente.

Se recomienda que reserves el tiempo suficiente para ver estas escenas por completo.

VENAT:

Así que... se halla dentro. El portal que te condujo hasta aquí... y el que te restituirá a casa.

PROTAGONISTA:

Sí. Aquí se separan nuestros caminos.

VENAT:

May you and yours emerge triumphant.

Make use of the knowledge you have gained, that your days in Elpis and our friends' sacrifice be not in vain.

PLAYER:

Perhaps I should stay and help...

VENAT:

I appreciate your sentiment, I truly do, but 'tis a very long game that we must now play.

And while you have maintained a stable presence here thus far, there are dangers in lingering overlong.

No, you must return to your own battlefield. Make use of the knowledge you have attained, that your days here and our friends' sacrifice be not in vain.

VENAT:

With Meteion free to pursue her designs, 'tis only a matter of time until the Final Days are upon us.

We must be ready. From fortifying our defenses to securing our escape, there is much to be done.

In spite of this, we cannot allow the report that set this calamity in motion to become common knowledge. Were the masses to learn the fates of the other stars, I fear the situation would spiral out of our control.

VENAT:

Espero que el éxito os acompañe a ti y a los tuyos.

Haz uso del conocimiento que aquí has adquirido para que tus días en Elpis y el sacrificio de nuestros amigos no sea en vano.

PROTAGONISTA:

Tal vez debería quedarme y ayudar...

VENAT:

Agradezco tu preocupación, de veras, mas largo es el camino que ahora hemos de recorrer.

Y por mucho que tu presencia aquí se haya mantenido estable hasta ahora, prolongar tu estancia demasiado tiempo acarrea riesgos.

No, debes volver a tu propio campo de batalla. Haz uso del conocimiento que aquí has adquirido para que tus días en Elpis y el sacrificio de nuestros amigos no sea en vano.

VENAT:

Si Meteion va a llevar a cabo sus designios en libertad, es solo cuestión de tiempo que los Últimos Días se ciernan sobre nosotros.

Debemos estar preparados. Hay mucho que hacer, desde fortificar nuestras defensas hasta asegurar una vía de escape.

A pesar de esto, no podemos permitir que el informe que ha dado pie a esta calamidad se vuelva *vox populi*. Si las masas descubrieran el destino de las demás estrellas, temo que la situación se escaparía de nuestro control.

I must carefully consider who can be trusted, and bring them into the fold.

Ordinarily, I wouldn't hesitate to call upon the Fourteen. However, it was the desire for a fair determination that drove Hermes to attempt to erase our memories; were he made aware of his actions, there is no telling whether he would remain a friend or become a foe.

Alternately, we might try to alienate him from the Convocation. Yet in doing so, we would deprive ourselves of a brilliant mind who would be invaluable in the crises to come.

Quite the dilemma... Which is why I must work independently of the Convocation.

Regardless of how we proceed, if we are to permanently avert the Final Days, we must be equal to Hermes's challenge. We must prove that mankind is worthy to exist.

And this hinges, I think, on how we confront the all-consuming despair that accompanies a senseless and seemingly inevitable end.

Bewildered and divided, we would perish like the peoples of those celestial ruins.

We could not hope to survive the Final Days, much less take the battle to Meteion at her nest.

We must find a way to defeat despair. To unite and prepare as many as possible for the struggle ahead.

Heavy will weigh the burden of guiding this legion of souls...

Debo considerar cuidadosamente en quién puedo confiar, y atraerlos a mi bando.

Por lo general, no dudaría en recurrir a los Catorce. Sin embargo, fue el deseo de una determinación justa lo que impulsó a Hermes a tratar de borrar nuestra memoria; si fuera consciente de sus actos, no habría manera de saber si permanecería como un aliado o se tornaría en un enemigo.

Por otro lado, podríamos intentar separarle de la Asamblea. Pero, de hacerlo, nos estaríamos privando de una mente brillante cuyo valor sería incalculable para las crisis venideras.

Todo un dilema... Por eso debo trabajar sin la ayuda de la Asamblea.

Independientemente de cómo sigamos adelante, si queremos evitar los Últimos Días por completo, tenemos que estar a la altura del desafío de Hermes. Será menester demostrar que somos dignos de existir.

Y todo depende, creo yo, de cómo afrontar esa desesperación que todo lo consume, que acompaña a un final que parece inevitable y carente de sentido.

Desorientados y divididos pereceremos como las gentes de aquellos yermos celestiales.

No podremos pretender sobrevivir a los Últimos Días; mucho menos llevar la batalla hasta Meteion en su nido.

Es preciso encontrar una manera de vencer la desesperación. De reunir y preparar a cuantos más mejor para la lucha que se avecina.

Pesada será la carga de guiar a esta legión de almas...

Yet I have faith in mankind's potential. As long as he believes in himself, there is naught he cannot achieve. So I will not give up on him. On us.

You may find your world to be very different. Or perhaps the erasure of our friends' memories has sown the seeds of a conjunction between us.

We cannot know until the moment is at hand. So shall I strive to do my best, taking naught for granted as I walk my path.

And I pray you walk with me to the end.

As you move forward, so too will I. As will all resolved to fight for the morrow.

And when mankind has found the strength to stand against despair...

We shall silence the song of oblivion.

She who sings it will learn our journey is far from over. This I promise.

Fare you well, my light of the future. Till we meet again.

HERMES:

From this day forth, I shall strive to bring honor to the seat of Fandaniel.

VENAT:

Even now, I remember standing there. Locked in a moment where the sky is aflame.

Where stars fall as tears, and screams darken the seas.

Where resignation rots the trees.

Mas tengo fe en el potencial de aquellos que tienen la voluntad para creer en sí mismos. Cuando lo hacen, nada hay que no puedan lograr. Así que no me rendiré. Porque también confío en nosotros.

Es posible que regreses a un mundo muy distinto del que conoces. O quizá los recuerdos eliminados de nuestros amigos sean la semilla de una conjunción entre nosotros.

No lo sabremos hasta que el momento esté por llegar. Así pues, me esforzaré todo lo posible y no daré nada por sentado mientras sigo mi camino.

Y ruego por que me acompañes hasta el final.

Según avances, así lo haré yo. Igual que aquellos decididos a luchar por el mañana.

Y cuando hayamos encontrado la fuerza para enfrentarnos a la desesperación...

Acallaremos la canción del ocaso eterno.

Quien la canta descubrirá que aún queda mucho para dar nuestro viaje por finalizado. Es la promesa que yo hago.

Ten un buen viaje, luz de mi futuro. Hasta que volvamos a vernos.

HERMES:

A partir de hoy me esforzaré en honrar el asiento de Fandaniel.

VENAT:

Incluso ahora, recuerdo estar allí. Bloqueada en un instante donde los cielos arden en llamas.

Donde las estrellas caen como lágrimas, y los gritos oscurecen los mares.

Donde la resignación pudre los árboles.

Where terror twists magicks into abominations.

Such is the lament of they who have gone before.

The song of they who tried and failed to create a better world. The song of
the end.

That which hides at the edge of the universe is no longer hope's creation.

It is hopelessness incarnate.

That day, mankind saw half of its number sacrificed to bring forth Zodiark.

And covering the star in a shroud of aether, we forestalled the Final Days.

Yet the cries echoed still...

We wept for innocence lost. Wailed for death inevitable.

A reality too terrible to bear...

And for too many, who sought comfort in gilded memories of joyful days
and tranquil nights.

BITTER ANCIENT:

This is all wrong... Why must we suffer so?

FERVENT ANCIENT:

It needn't be like this. No, there must be a way to restore things to the way
they were. To reclaim the perfect paradise we once had.

VENAT:

No, my friends. Suffering exists, and we cannot pretend otherwise.

Donde el terror retuerce la magia, y engendra abominaciones.

Tal es el lamento de aquellos que ya no están con nosotros.

La canción de los que intentaron crear un mundo mejor y fracasaron. Una melodía funesta.

Lo que se esconde en los confines del universo ya no es un inocente familiar.

Es la desesperación encarnada.

Aquel día, la mitad de los nuestros se sacrificó para crear a Zodiark.

Y al cubrir la estrella en un manto de éter, detuvimos los Últimos Días.

Sin embargo, los llantos seguían resonando...

Llorábamos por la inocencia perdida. Nos lamentábamos por la inevitable muerte.

Una realidad demasiado atroz...

Muchos no la soportaban, y buscaban consuelo en los dorados recuerdos de días alegres y noches serenas.

PRECURSOR RESENTIDO:

Esto no está bien... ¿Por qué hemos de soportar tal sufrimiento?

PRECURSOR APASIONADO:

No debería ser así. No, debe de haber una manera de restaurarlo todo, de reclamar el paraíso ideal que otrora tuvimos.

VENAT:

No, amigos míos. El sufrimiento existe, y no podemos pretender que así no sea.

No civilization, however great, could eliminate it. If we would live, we must accept it as our constant companion.

Let us not seek to forget this tragedy. Let us carry it in our hearts, that we may grow stronger and know true happiness.

BITTER ANCIENT:

We can't accept it! We won't accept it! It will be ours again—a world free of sorrow!

VENAT:

No, it will not, for there has ever been sorrow. Mankind was but spared its biting sting for a time.

So please, open your eyes. To try and reclaim those lives we lost by sacrificing yet more isn't wisdom. It is weakness.

No paradise is without its shadows. If we cannot accept this truth and learn from our pain, then our plight shall be repeated.

FERVENT ANCIENT:

O mighty Zodiark, god born of our boundless faith! We bid you hear our prayer!

Accept this offering of lives, and deliver unto us the lives we once had. Deliver unto us the days of old...

The days when the star was a font of love, and we knew naught but bliss!

Ninguna civilización, sin importar su grandeza, ha podido eliminarlo. Vivir significa aceptarlo como continuo compañero.

No tratemos de olvidar esta tragedia. Guardémosla en nuestros corazones, para así fortalecernos y experimentar la verdadera felicidad.

PRECURSOR RESENTIDO:

¡No podemos aceptarlo! ¡No lo aceptaremos! Lo recuperaremos. ¡Un mundo libre del pesar!

VENAT:

No, no lo haremos, pues siempre ha existido el pesar. Tan solo hemos evitado sus garras durante un tiempo.

Así que, os lo ruego, abrid los ojos. Tratar de recuperar nuestro estilo de vida sacrificando aún más almas no es de sabios, sino de necios.

No hay paraíso que no tenga sus sombras. Si no somos capaces de aceptar este hecho y aprender de nuestro dolor, se repetirá nuestro calvario.

PRECURSOR APASIONADO:

Oh, poderoso Zodiark, tú que naciste de nuestra inconmensurable fe, te suplicamos: ¡escucha nuestro ruego!

Acepta estas vidas en ofrenda, y devuélvenos nuestras vidas pasadas. Haz que vuelvan los antiguos días...

Los días en los que la estrella rebosaba de amor, ¡y no hacíamos sino gozar!

BITTER ANCIENT:

You would destroy it? Our beautiful world?

VENAT:

Lands that stretched on forever. Skies one could drown in. The heartbeat of nature, silent yet strong.

And amidst it all a people. Beacons of light and life. Laughter that warmed my heart like naught else before.

They are my meaning and my purpose. My love.

In spite of...or perhaps because of this, I choose to believe.

In mankind's potential. In his ability to find a way forward.

So let there be no way back. From that temptation I sunder us.

No more shall man have wings to bear him to paradise.

Henceforth, he shall walk.

VENAT:

All is excruciating pain. I breathe fire and torment.

I birth a world of suffering to mire and plague.

In one fleeting moment, lives come and go. Ever moving towards the unknown.

And in that fleeting moment, they cry for the answer to the question:

Why, given life, are they meant to suffer. To die...

PRECURSOR RESENTIDO:

¿Lo destruiríais? ¿Destruiríais nuestro hermoso mundo?

VENAT:

Extensiones de tierra infinitas. Cielos profundos para sumergirse en ellos.

El latido de la naturaleza, silencioso, pero potente.

Y entre todo ello, un pueblo. Focos de luz y de vida. Su risa llenaba mi corazón como nada lo había hecho.

Ellos me dan sentido y propósito. Me llenan de amor.

A pesar de esto... o quizás por esto mismo, elijo creer.

En nuestro potencial. En la habilidad para encontrar nuestro camino.

Así pues, eliminemos la tentación. Con esta escisión no habrá vuelta atrás.

Desaparecerán las alas que nos lleven al paraíso.

Y a partir de ahora, caminaremos.

VENAT:

No hay más que dolor insoportable. A mi alrededor hay ceniza y tormento.

He creado un mundo plagado de sufrimiento.

En un momento fugaz, las vidas van y vienen. Encaminadas siempre hacia lo desconocido.

Y en ese momento fugaz, claman por la respuesta a la pregunta:

¿Por qué, al vivir, deben sufrir? ¿Y morir...?

As fragmented, imperfect beings, yours is a never-ending quest.

A quest to find your purpose, knowing your end is assured.

To find the strength to continue, when all strength has left you.

To find joy, even as darkness descends...

...And amidst deepest despair, light everlasting.

VENAT:

A conjunction has begun to form; an intertwining of your time and mine.

When you truly understand what is at stake, and your journey has prepared you to surmount the insurmountable...

Then shall I honor the promise made in another time. Another age.

TATARU:

You've a knack for turning up exactly when needed, and this is no exception!

KRILE:

Forename!? Impeccable timing, as always!

I'd heard you were off in the First as part of our efforts to investigate the Final Days.

Well, as so often seems to be the case, while you were away, we've had some few developments...

...Which we can discuss in just a moment. For now, however, I cannot tell you how wonderful it is to have you back!

Como seres fragmentados e imperfectos, vuestra es una misión sin fin.

Una misión para encontrar vuestro propósito, sabiendo que vuestro fin es seguro.

Para encontrar la fortaleza para continuar, cuando toda fuerza os haya abandonado.

Para encontrar la ilusión, aun cuando la oscuridad se cierre...

... y entre la desesperación más absoluta, la luz, siempre eterna.

VENAT:

Se está formando una conjunción; tu mundo y el mío se entrelazan.

Cuando entiendas por completo lo que está en juego, y tu viaje te haya preparado para superar lo insuperable...

Será entonces cuando cumpla la promesa que hice en otro tiempo. En otra época.

TATARU:

Tienes por costumbre aparecer justo cuando se te necesita. ¡Ahora mismo, por ejemplo!

KRILE:

¿Forename? Justo a tiempo, ¡como siempre!

He oído que nos estabas ayudando en el Primero a investigar sobre los Últimos Días.

Bueno, como casi siempre suele pasar, mientras estabas fuera, han tenido lugar algunos acontecimientos...

... de los cuales podremos hablar enseguida. Pero, antes de nada, ¡no te haces una idea de lo maravilloso que es tenerte de vuelta!

2.3 Misión: Nothing Unsaid (Fragmento)

DULIA-CHAI:

Oh... Oh, Alphinaud...

ALPHINAUD:

Please, Lady Chai, dry your eyes!

DULIA-CHAI:

The thought of never seeing you again... It's more than my poor heart can bear!

CHAI-NUZZ:

Oh, it's you. As you can see, Alphinaud has broken the news.

I don't know how to console her. She thinks we'll be lost without him.

PLAYER:

You're certainly well loved.

ALPHINAUD:

'Tis more than I deserve. Yet I am truly grateful, and will see that she knows as much.

PLAYER:

Make sure you leave nothing unsaid.

DULIA-CHAI:

¡Ay!, ¡ay!, Alphinaud...

ALPHINAUD:

Señora Chai, secad vuestras lágrimas, ¡os lo ruego!

DULIA-CHAI:

Cuando pienso en que no te voy a volver a ver... ¡Mi pobre corazón no lo puede soportar!

CHAI-NUZZ:

Vaya, eres tú. Como puedes ver, Alphinaud ya nos ha puesto al día.

No sé cómo consolarla. No sabe qué haremos sin él.

PROTAGONISTA:

Te quieren mucho, no cabe duda.

ALPHINAUD:

Más de lo que merezco. Les estoy, empero, asaz agradecido, y me voy a asegurar de que lo entiendan.

PROTAGONISTA:

No te dejes nada en el tintero.

ALPHINAUD:

Indeed, my friend. Nothing unsaid.

PLAYER:

A picture paints a thousand words!

ALPHINAUD:

You'll never let me forget it, will you. I'll have you know I completed the promised painting in the end. Be that as it may, there are times only words will suffice.

ALPHINAUD:

Lady Chai, I have a confession to make.

On the day we ousted Lord Vauthry, when I revealed the truth of his tyranny and your complicity in his crimes, I did so with great trepidation. Not out of fear that you wouldn't listen, but that you might never recover.

There was a time when I too, in my hubris, believed myself worthy to lord it over others. And when the lie was laid bare—when I was forced to confront the cost, the lives lost—it all but destroyed me.

To awaken from a naive dream to so harsh a reality... I would have understood had you all surrendered to despair.

But you didn't surrender. Far from it. You picked yourselves up and rose to the challenge.

ALPHINAUD:

Así es, amigo mío. Nada en el tintero.

PROTAGONISTA:

¡Un cuadro vale más que mil palabras!

ALPHINAUD:

Siempre me lo vas a recordar, ¿eh? Deberías saber que al final terminé el retrato prometido. Sea como fuere, hay ocasiones en las que solo las palabras son apropiadas.

ALPHINAUD:

Señora Chai, debo confesarle algo.

El día que destituimos a Lord Vauthry, cuando revelé la verdad sobre su tiranía y vuestra complicidad para con sus crímenes, lo hice con gran inquietud. No me preocupaba no ser escuchado, sino que nunca os llegaseis a recuperar.

Hubo una época en la que yo también, arrogante de mí, justificaba mi trato prepotente hacia los demás. Y cuando la mentira quedó expuesta, cuando tuve que reconocer el precio, las vidas que se perdieron... casi no pude superarlo.

Despertar de tan cándido sueño a una realidad tan dura... No os hubiera culpado si os hubierais rendido ante la desesperación.

Mas no os rendisteis. Nada más lejos de la verdad. Os recompusisteis y estuvisteis a la altura del desafío.

You found a path forward and the strength to walk it—and to keep walking it—day after day.

But what struck me is how much faster you found it than I did.

CHAI-NUZZ:

...Really? It felt pretty slow to me! But rest assured, we'll make Eulmore into a nation anyone would be proud to call home...eventually.

You can still come and go as you please, I believe? When we have good tidings to report, I may trouble you to be their bearer.

There may also be less-than-good tidings...in which event, I hope I can trouble you for your counsel.

ALPHINAUD:

I should be honored to provide it, Master Chai.

DULIA-CHAI:

Oh, Alphinaud... I know you aren't one to sit still, but do remember to take your ease from time to time.

And no matter where you are, remember that there are people here who are praying for your health and happiness.

Our brave and gentle artist. You have our love, now and always.

ALPHINAUD:

And you mine. Please take care.

Descubristeis un camino a seguir, y encontrasteis la fortaleza para caminar por él, y para seguir caminando, día tras día.

Lo que más me sorprendió, sin embargo, fue lo mucho antes que lo descubristeis comparado conmigo.

CHAI-NUZZ:

... ¿De veras? ¡Yo diría que tardamos mucho! Pero ten por seguro que transformaremos Eulmore en una nación de la que cualquiera podría estar orgulloso de considerarla su hogar... tarde o temprano.

Tú sigues pudiendo ir y venir a placer, ¿no es así? Cuando tengamos alguna buena noticia que dar, quizá te encargue transmitirla.

También puede que haya noticias no tan buenas... en cuyo caso, espero poder contar con tu consejo.

ALPHINAUD:

Será un honor para mí proporcionároslo, Maestro Chai.

DULIA-CHAI:

Ay, Alphinaud... Ya sé que no te gusta quedarte de brazos cruzados, pero recuerda tomarte las cosas con calma de vez en cuando.

Y no importa donde estés, recuerda que aquí tienes personas que van a estar rezando por tu felicidad y bienestar.

Nuestro valiente y afable artista. Tienes nuestro cariño, ahora y siempre.

ALPHINAUD:

Y vos el mío. Os deseo lo mejor.

CHAI-NUZZ:

I hear the airship crashed in Amh Araeng. Never mind. The important thing is you're all safe and well.

That said, we should probably retrieve the wreck before the locals strip it for trolley parts. Or perhaps we can make a trade of it...

DULIA-CHAI:

Oh, thank goodness you can still return! If I had to bid farewell to you both, my heart would burst here and now!

Like Alphinaud, I know that yours is a life of constant employment, but do visit us from time to time. It would mean the world to us.

WRENDEN:

I understand the Exarch will be leaving with you. Capable though its custodians are, the Crystarium will be poorer for his absence.

It seems the coming years will be a period of transition for both of our cities... But through mutual cooperation, I am confident we will find a way forward.

ALPHINAUD:

'Tis a strange feeling, Forename. To stand in the company of our friends, knowing that I will never see them again... I struggle to reconcile it in my mind.

But this I know: I shall cherish my memories of Norvrandt—of every soul I met here—for the rest of my days.

CHAI-NUZZ:

He oído que la aeronave se estrelló en Amh Araeng. No pasa nada. Lo importante es que todos estáis sanos y salvos.

Dicho esto, tal vez deberíamos recuperar el pecio antes de que los lugareños lo desmantelen para sacar piezas de repuesto. O quizá podríamos comerciar con ellos...

DULIA-CHAI:

¡Uf! Gracias al cielo que sigues pudiendo volver. Si tuviera que haberme despedido de ambos, ¡mi corazón se hubiera hecho añicos en el acto!

Sé que el deber te llama constantemente, igual que a Alphinaud, pero haznos una visita de vez en cuando. Significaría mucho para nosotros.

WRENDEN:

Entiendo que el Exarca también marcha contigo. Por muy capaces que sean sus custodios, el Cristárium notará su ausencia.

Parece que los años que están por venir marcarán un periodo de transición para ambas ciudades... Pero a través de la cooperación mutua, estoy seguro de que saldremos adelante.

ALPHINAUD:

Extraño es el sentimiento, Forename. Estar acompañado de nuestros amigos, a sabiendas de que nunca volveré a verlos... Apenas soy capaz de asimilarlo.

Empero soy consciente de esto: atesoraré el recuerdo de Norvrandt, de cada persona que he conocido aquí, durante el resto de mis días.

And I shall look forward to your tales of their endeavors.

ALPHINAUD:

Forgive me. I realize now that I never asked you what business brought you here. Can I be of assistance?

...Alisaie said that, did she? Well, as you can see, I am quite all right now—unlike her, by the sound of it. Ahem. Perhaps you might consider visiting Urianger next?

Given his conversance with the idiosyncrasies of the fae folk, I doubt it will be an issue, but a small part of me worries that they may not relinquish him willingly. As such, I would feel better if you were to look in on our friend—assuming you have the time, of course.

I still need to say my farewells to a few others here. Pray look in on Urianger, and I shall see you at the Crystarium.

Y con gusto esperaré las historias que traigas sobre sus logros.

ALPHINAUD:

Discúlpame. Soy consciente de que no te he llegado a preguntar qué te trae por aquí. ¿Puedo serte de ayuda?

... ¿Ah sí? ¿Alisaie ha dicho eso? Bueno, como puedes comprobar, yo ahora estoy bien. A diferencia de ella, parece ser. Ejem. ¿Tal vez sea mejor hacerle una visita a Urianger a continuación?

Dada su familiaridad con la idiosincrasia de las criaturas feéricas, dudo que sea un problema, pero una pequeña parte de mi teme que no estén dispuestas a abandonarle de buen grado. Por eso, me quedaría más tranquilo si pudieras ir con nuestro amigo, si dispones de tiempo, claro.

Yo todavía debo despedirme de algunas otras personas por aquí. Comprueba qué tal está Urianger, te lo ruego, y ya nos veremos en el Cristárium.

2.4 Habilidades de Trabajo: Ninja

SPINNING EDGE:

Delivers an attack with a potency of 220.

Additional Effect: Increases Ninki Gauge by 5

SHADE SHIFT:

Create shadows that nullify damage up to 20% of maximum HP.

Duration: 20s

GUST SLASH:

Delivers an attack with a potency of 160.

Combo Action: Spinning Edge

Combo Potency: 320

Combo Bonus: Increases Ninki Gauge by 5

HIDE:

Blend in with your surroundings, making it impossible for most enemies to detect you, but reducing movement speed by 50%. Has no effect on enemies 10 levels higher than your own, or certain enemies with special sight.

Additional Effect: Restores 2 charges to all mudra

The effect of Doton ends upon execution of Hide.

Cannot be executed while in combat.

Effect ends upon use of any action other than Sprint, or upon reuse of Hide.

FILO PIVOTANTE:

Realiza un ataque de potencia 220.

Efecto adicional: Aumenta el medidor de Ninki en 5

SOMBRA RESIDUAL:

Crea sombras que anulan el daño hasta un 20% de la VIT máxima.

Duración: 20s

TAJO AÉREO:

Realiza un ataque de potencia 160.

Habilidad de combo: Filo pivotante

Potencia del combo: 320

Bonificación de combo: Aumenta el medidor de Ninki en 5

OCULTACIÓN:

Mimetízate con tu entorno para que la mayoría de los enemigos no puedan detectarte, pero tu velocidad de movimiento se reduce un 50%. No surte efecto con enemigos de nivel 10 veces superior al tuyo, o con ciertos enemigos con visión especial.

Efecto adicional: Restaura 2 cargas a todos los mudras

El efecto de Doton termina al activar Ocultación.

No se puede activar en combate.

El efecto termina al utilizar cualquier habilidad que no sea Sprint, o al reactivar Ocultación.

THROWING DAGGER:

Delivers a ranged attack with a potency of 120.

Additional Effect: Increases Ninki Gauge by 5

MUG:

Delivers an attack with a potency of 150.

Additional Effect: Increases target's damage taken by 5%

Duration: 20s

Additional Effect: Increases the chance of additional items being dropped by target if Mug is dealt before, or as, the finishing blow

Additional Effect: Increases Ninki Gauge by 40

TRICK ATTACK:

Delivers an attack with a potency of 300.

400 when executed from a target's rear.

Additional Effect: Increases damage you deal target by 10%

Duration: 15s

Can only be executed while under the effect of Hidden.

AEOLIAN EDGE:

Delivers an attack with a potency of 140.

200 when executed from a target's rear.

Combo Action: Gust Slash

Combo Potency: 380

Rear Combo Potency: 440

Combo Bonus: Increases Ninki Gauge by 15

LANZAMIENTO DE DAGA:

Realiza un ataque a distancia de potencia 120.

Efecto adicional: Aumenta el medidor de Ninki en 5

ROBAR:

Realiza un ataque de potencia 150.

Efecto adicional: Aumenta el daño que recibe el objetivo en un 5%

Duración: 20s

Efecto adicional: Aumenta la probabilidad de recibir objetos adicionales del objetivo si Robar resulta el golpe final, o si se utiliza poco antes.

Efecto adicional: Aumenta el medidor de Ninki en 40

PUÑALADA TRAPERA:

Realiza un ataque de potencia 300.

400 si se golpea por detrás del objetivo.

Efecto adicional: Aumenta el daño que le infliges al objetivo un 10%

Duración: 15s

Solo puede activarse bajo los efectos de Ocultación.

TORBELLINO AFILADO:

Realiza un ataque de potencia 140.

200 si se golpea por detrás del objetivo.

Habilidad de combo: Tajo aéreo

Potencia del combo: 380

Potencia del combo por detrás: 440

Bonificación de combo: Aumenta el medidor de Ninki en 15

FUMA SHURIKEN:

Delivers a ranged ninjutsu attack with a potency of 450.

Mudra Combination: Any one of the Ten, Chi, or Jin mudra

Triggers the cooldown of weaponskills, mudra, and Ninjutsu upon execution.

✂This action cannot be assigned to a hotbar.

NINJUTSU:

Executes a specific ninjutsu action coinciding with the combination of mudra made immediately beforehand.

If any other action is used before the mudra are combined and the ninjutsu executed, Ninjutsu will fail.

Triggers the cooldown of weaponskills, mudra, and Ninjutsu upon execution.

Conversely, execution of weaponskills triggers the cooldown of this action.

Restores 2 charges to all mudra when Hide is executed while outside of combat.

FŪMA SHURIKEN:

Realiza un ataque de ninjutsu a distancia de potencia 450.

Combinación de mudras: Cualquiera de los mudras Ten, Chi o Jin

Activa el tiempo de reutilización de habilidades de arma, mudras y ninjutsu al utilizarse.

※Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

NINJUTSU:

Activa una habilidad específica de ninjutsu que coincida con la combinación de mudra realizada inmediatamente antes.

Si se activa cualquier otra habilidad antes de que se combinen los mudras y el ninjutsu se active, Ninjutsu no tendrá efecto.

Activa el tiempo de reutilización de habilidades de arma, mudras y ninjutsu al utilizarse.

Por el contrario, activar habilidades de arma activa el tiempo de reutilización de esta habilidad.

Restaura 2 cargas a todos los mudras cuando Ocultación se activa fuera de combate.

TEN:

Make the ritual mudra hand gesture for "heaven."

Duration: 6s

Maximum Charges: 2

Triggers the cooldown of weaponskills, mudra, and Ninjutsu upon execution.

Conversely, execution of weaponskills triggers the cooldown of this action.

KATON:

Deals fire damage with a potency of 350 to target and all enemies nearby it.

Mudra Combination: Chi→Ten or Jin→Ten

Triggers the cooldown of weaponskills, mudra, and Ninjutsu upon execution.

※This action cannot be assigned to a hotbar.

RAITON:

Deals lightning damage with a potency of 650.

Additional Effect: Grants a stack of Raiju Ready

TEN:

Haz el gesto ritual mudra con las manos de 'cielo'.

Duración: 6s

Límite de cargas: 2

Activa el tiempo de reutilización de habilidades de arma, mudras y ninjutsu al utilizarse.

Por el contrario, activar habilidades de arma activa el tiempo de reutilización de esta habilidad.

KATON:

Inflige daño de fuego de potencia 350 al objetivo y a todos los enemigos a su alrededor.

Combinación de mudras: Chi→Ten o Jin→Ten

Activa el tiempo de reutilización de habilidades de arma, mudras y ninjutsu al utilizarse.

※Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

RAITON:

Inflige daño de rayo de potencia 650.

Efecto adicional: Proporciona una acumulación de Raiju preparado

Duration: 30s

Maximum Stacks: 3

Effect of Raiju Ready ends upon execution of any melee weaponskill.

Mudra Combination: Ten→Chi or Jin→Chi

Triggers the cooldown of weaponskills, mudra, and Ninjutsu upon execution.

※This action cannot be assigned to a hotbar.

CHI:

Make the ritual mudra hand gesture for "earth."

Duration: 6s

Maximum Charges: 2

Triggers the cooldown of weaponskills, mudra, and Ninjutsu upon execution.

Conversely, execution of weaponskills triggers the cooldown of this action.

DEATH BLOSSOM:

Delivers an attack with a potency of 100 to all nearby enemies.

Additional Effect: Increases Ninki Gauge by 5

ASSASSINATE:

Delivers an attack with a potency of 200.

Duración: 30s

Límite de acumulaciones: 3

El efecto de Raiju preparado termina al activar cualquier habilidad de arma.

Combinación de mudras: Ten→Chi o Jin→Chi

Activa el tiempo de reutilización de habilidades de arma, mudras y ninjutsu al utilizarse.

※Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

CHI:

Haz el gesto ritual mudra con las manos de 'tierra'.

Duración: 6s

Límite de cargas: 2

Activa el tiempo de reutilización de habilidades de arma, mudras y ninjutsu al utilizarse.

Por el contrario, activar habilidades de arma activa el tiempo de reutilización de esta habilidad.

BROTE DE MUERTE:

Realiza un ataque de potencia 100 a todos los enemigos a tu alrededor.

Efecto adicional: Aumenta el medidor de Ninki en 5

ASESINAR:

Realiza un ataque de potencia 200.

SHUKUCHI:

Move quickly to the specified location.

Maximum Charges: 2

Cannot be executed while bound.

HUTON:

Reduces weaponskill recast time and auto-attack delay by 15%.

Duration: 60s

Mudra Combination: Jin→Chi→Ten or Chi→Jin→Ten

Triggers the cooldown of weaponskills, mudra, and Ninjutsu upon execution.

※This action cannot be assigned to a hotbar.

DOTON:

Creates a patch of corrupted earth, dealing damage with a potency of 80 to any enemies who enter.

Duration: 18s

Additional Effect: Heavy +40%

Mudra Combination: Ten→Jin→Chi or Jin→Ten→Chi

Triggers the cooldown of weaponskills, mudra, and Ninjutsu upon execution.

※This action cannot be assigned to a hotbar.

SHUKUCHI:

Te desplazas rápidamente a la ubicación seleccionada.

Límite de cargas: 2

No se puede activar si se está enraizado.

FŪTON:

Reduce el tiempo de activación de habilidades de arma y el tiempo entre ataques un 15%.

Duración: 60s

Combinación de mudras: Jin→Chi→Ten o Chi→Jin→Ten

Activa el tiempo de reutilización de habilidades de arma, mudras y ninjutsu al utilizarse.

※Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

DOTON:

Crea un área de tierra corrupta, que inflige daño de potencia 80 a cualquier enemigo que entre.

Duración: 18s

Efecto adicional: Pesado +40%

Combinación de mudras: Ten→Jin→Chi o Jin→Ten→Chi

Activa el tiempo de reutilización de habilidades de arma, mudras y ninjutsu al utilizarse.

※Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

SUITON:

Deals water damage with a potency of 500.

Additional Effect: Grants Sution

Duration: 20s

Sution Effect: Allows execution of actions which require the effect of Hidden, without being under that effect

Mudra Combination: Ten→Chi→Jin or Chi→Ten→Jin

Triggers the cooldown of weaponskills, mudra, and Ninjutsu upon execution.

※This action cannot be assigned to a hotbar.

HYOTON:

Deals ice damage with a potency of 350.

Additional Effect: Bind

Duration: 15s

Mudra Combination: Ten→Jin or Chi→Jin

Cancels auto-attack upon execution.

Triggers the cooldown of weaponskills, mudra, and Ninjutsu upon execution.

※This action cannot be assigned to a hotbar.

SUITON:

Inflige daño de agua de potencia 500.

Efecto adicional: Proporciona Suiton

Duración: 20s

Efecto de Suiton: Permite activar habilidades que requieran el efecto de Ocultación sin que dicho efecto permanezca activo.

Combinación de mudras: Ten→Chi→Jin o Chi→Ten→Jin

Activa el tiempo de reutilización de habilidades de arma, mudras y ninjutsu al utilizarse.

※Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

HYOTON:

Inflige daño de hielo de potencia 350.

Efecto adicional: Enraizamiento

Duración: 15s

Combinación de mudras: Ten→Jin o Chi→Jin

Cancela los ataques automáticos al utilizarse.

Activa el tiempo de reutilización de habilidades de arma, mudras y ninjutsu al utilizarse.

※Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

JIN:

Make the ritual mudra hand gesture for "man."

Duration: 6s

Maximum Charges: 2

Triggers the cooldown of weaponskills, mudra, and Ninjutsu upon execution.

Conversely, execution of weaponskills triggers the cooldown of this action.

KASSATSU:

Allows the execution of a single ninjutsu without consumption of mudra charges.

Additional Effect: Increases damage for the next ninjutsu action by 30%

Duration: 15s

Recast timer of mudra is not affected by the execution of this action.

HAKKE MUJINSATSU:

Delivers an attack with a potency of 100 to all nearby enemies.

Combo Action: Death Blossom

Combo Potency: 130

Combo Bonus: Extends Huton duration by 10s to a maximum of 60s

Combo Bonus: Increases Ninki Gauge by 5

JIN:

Haz el gesto ritual mudra con las manos de 'persona'.

Duración: 6s

Límite de cargas: 2

Activa el tiempo de reutilización de habilidades de arma, mudras y ninjutsu al utilizarse.

Por el contrario, activar habilidades de arma activa el tiempo de reutilización de esta habilidad.

KASSATSU:

Permite activar una única habilidad de ninjutsu sin consumir cargas de mudra.

Efecto adicional: Aumenta el daño de la siguiente habilidad de ninjutsu un 30%

Duración: 15s

El tiempo de reutilización de los mudras no se ve afectado al activar esta habilidad.

HAKKE MUJINSATSU:

Realiza un ataque de potencia 100 a todos los enemigos a tu alrededor.

Habilidad de combo: Brote de muerte

Potencia del combo: 130

Bonificación de combo: Extiende la duración de Futon 10s hasta un máximo de 60s

Bonificación de combo: Aumenta el medidor de Ninki en 5

ARMOR CRUSH:

Delivers an attack with a potency of 140.

200 when executed from a target's flank.

Combo Action: Gust Slash

Combo Potency: 360

Flank Combo Potency: 420

Combo Bonus: Extends Huton duration by 30s to a maximum of 60s

Combo Bonus: Increases Ninki Gauge by 15

DREAM WITHIN A DREAM:

Delivers a threefold attack, each hit with a potency of 150.

HURAIJIN:

Delivers an attack with a potency of 200.

Additional Effect: Grants Huton

Duration: 60s

Additional Effect: Increases Ninki Gauge by 5

PERFORAR ARMADURA:

Realiza un ataque de potencia 140.

200 si se golpea desde el flanco del objetivo.

Habilidad de combo: Tajo aéreo

Potencia del combo: 360

Potencia del combo desde el flanco: 420

Bonificación de combo: Extiende la duración de Futon 30s hasta un máximo de 60s

Bonificación de combo: Aumenta el medidor de Ninki en 15

CORTE TRIPLE ONÍRICO:

Realiza un ataque triple, cada golpe de potencia 150.

FŪRAIJIN:

Realiza un ataque de potencia 200.

Efecto adicional: Proporciona Futon

Duración: 60s

Efecto adicional: Aumenta el medidor de Ninki en 5

HELLFROG MEDIUM:

Deals fire damage with a potency of 160 to target and all enemies nearby it.

Ninki Gauge Cost: 50

Shares a recast timer with Bhavacakra.

BHAVACAKRA:

Deals unsuspected damage with a potency of 350.

Meisui Bonus: Potency is increased to 500 when under the effect of Meisui

Ninki Gauge Cost: 50

Shares a recast timer with Hellfrog Medium.

TEN CHI JIN:

Temporarily converts each of the three mudras into a ninjutsu action. Executing one of these actions will convert the remaining mudra into different ninjutsu actions until all three have been executed or the Ten Chi Jin effect expires.

Duration: 6s

Only ninjutsu available while active. The same ninjutsu cannot be executed twice.

Cannot be executed while under the effect of Kassatsu. Effect ends upon moving.

TÉCNICA DE INVOCACIÓN: SAPO GIGANTE:

Inflige daño de fuego de potencia 160 al objetivo y a todos los enemigos a su alrededor.

Coste del medidor de Ninki: 50

Comparte tiempo de reutilización con Bhavacakra.

BHAVACAKRA:

Inflige daño mágico neutro de potencia 350.

Bonificación por Meisui: La potencia aumenta a 500 bajo los efectos de Meisui

Coste del medidor de Ninki: 50

Comparte tiempo de reutilización con Técnica de invocación: sapo gigante.

TEN CHI JIN:

Convierte temporalmente cada uno de los tres mudras en una habilidad de ninjutsu. Activar cualquiera de estas tres acciones convertirá los otros mudras en habilidades de ninjutsu distintas hasta que las tres se hayan activado o el efecto de Ten Chi Jin se termine.

Duración: 6s

Solo el ninjutsu está disponible al activarse. No se puede utilizar el mismo ninjutsu dos veces.

No se puede activar bajo los efectos de Kassatsu. El efecto termina al moverse.

MEISUI:

Dispels Suiton, increasing the Ninki Gauge by 50.

Additional Effect: Increases the potency of Bhavacakra to 500

Duration: 30s

Can only be executed while in combat.

HYOSHO RANRYU:

Deals ice damage with a potency of 1,300.

Mudra Combination: Ten→Jin or Chi→Jin

Can only be executed while under the effect of Kassatsu.

Triggers the cooldown of weaponskills, mudra, and Ninjutsu upon execution.

※This action cannot be assigned to a hotbar.

GOKA MEKKYAKU:

Deals fire damage with a potency of 600 to target and all enemies nearby it.

Mudra Combination: Chi→Ten or Jin→Ten

Can only be executed while under the effect of Kassatsu.

Triggers the cooldown of weaponskills, mudra, and Ninjutsu upon execution.

※This action cannot be assigned to a hotbar.

MEISUI:

Disipa Suiton, lo que aumenta el medidor de Ninki en 50.

Efecto adicional: Aumenta la potencia de Bhavacakra a 500

Duración: 30s

Solo puede activarse en combate.

HYŌSHŌ RANRYŪ:

Inflige daño de hielo de potencia 1.300.

Combinación de mudras: Ten→Jin o Chi→Jin

Solo puede activarse bajo los efectos de Kassatsu.

Activa el tiempo de reutilización de habilidades de arma, mudras y ninjutsu al utilizarse.

※Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

GŌKA MEKKYAKU:

Inflige daño de fuego de potencia 600 al objetivo y a todos los enemigos a su alrededor.

Combinación de mudras: Chi→Ten o Jin→Ten

Solo puede activarse bajo los efectos de Kassatsu.

Activa el tiempo de reutilización de habilidades de arma, mudras y ninjutsu al utilizarse.

※Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

BUNSHIN:

Grants 5 stacks of Bunshin, each stack allowing your shadow to attack enemies each time you execute a weaponskill. Shadow attack potency varies based on the attack executed, but is not affected by combo bonuses.

Melee Attack Potency: 160

Ranged Attack Potency: 160

Area Attack Potency: 80

Ninki Gauge increases by 5 each time your shadow lands an attack.

Duration: 30s

Additional Effect: Grants Phantom Kamaitachi Ready

Duration: 45s

Ninki Gauge Cost: 50

※Action changes to Phantom Kamaitachi upon execution.

PHANTOM KAMAITACHI:

Your shadow deals wind damage to target and all enemies within 5 yalms with a potency of 600 for the first enemy, and 50% less for all remaining enemies.

Additional Effect: Extends Huton duration by 10s to a maximum of 60s

Additional Effect: Increases Ninki Gauge by 10

Can only be executed while under the effect of Phantom Kamaitachi Ready.

※This action cannot be assigned to a hotbar.

BUNSHIN:

Proporciona 5 acumulaciones de Bunshin, cada una le permite a tu sombra atacar a los enemigos cada vez que activas una habilidad de arma. La potencia de los ataques de tu sombra cambia en función del ataque activado, pero no se beneficia de las bonificaciones de combo.

Potencia de ataque cuerpo a cuerpo: 160

Potencia de ataque a distancia: 160

Potencia de ataque en área: 80

El medidor de Ninki aumenta en 5 cada vez que tu sombra acierta un ataque.

Duración: 30s

Efecto adicional: Proporciona Kamaitachi fantasma preparado

Duración: 45s

Coste del medidor de Ninki: 50

※La habilidad cambia a Kamaitachi fantasma tras activarse.

KAMAITACHI FANTASMA:

Tu sombra inflige daño de viento al objetivo y a todos los enemigos a 5 yalmas de potencia 600 para el primer enemigo, y un 50% menos para todos los restantes.

Bonificación de combo: Extiende la duración de Futon 10s hasta un máximo de 60s

Bonificación de combo: Aumenta el medidor de Ninki en 10

Solo puede activarse bajos los efectos de Kamaitachi fantasma preparado.

※Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

HOLLOW NOZUCHI:

All enemies standing in the corrupted earth of Doton take additional earth damage with a potency of 50.

Requires Hakke Mujinsatsu to be executed as a combo action or upon executing Katon, Goka Mekkyaku, or Phantom Kamaitachi.

Effect can only be triggered while Doton is active.

※This action cannot be assigned to a hotbar.

FLEETING RAIJU:

Deals lightning damage with a potency of 560.

Additional Effect: Increases Ninki Gauge by 5

Can only be executed while under the effect of Raiju Ready.

FORKED RAIJU:

Rushes target and delivers a lightning attack with a potency of 560.

Additional Effect: Increases Ninki Gauge by 5

Can only be executed while under the effect of Raiju Ready.

Cannot be executed while bound.

NOZUCHI ILUSORIO:

Todos los enemigos dentro de la tierra corrupta de Doton reciben daño de tierra adicional de potencia 50.

Es necesario activar Hakke Mujinsatsu como habilidad de combo, o activar Katon, Gōka Mekkyaku o Kamaitachi fantasma.

El efecto solo se puede activar mientras Doton permanezca activo.

※Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

RAIJU FUGAZ:

Inflige daño de rayo de potencia 560.

Efecto adicional: Aumenta el medidor de Ninki en 5

Solo se puede activar bajo los efectos de Raiju preparado.

RAIJU BIFURCADO:

Te precipitas sobre el objetivo e infliges daño de rayo de potencia 560.

Efecto adicional: Aumenta el medidor de Ninki en 5

Solo se puede activar bajo los efectos de Raiju preparado.

No se puede activar si se está enraizado.

2.5 Habilidades de Trabajo: Monje

BOOTSHINE:

Delivers an attack with a potency of 210.

Leaden Fist Potency: 310

Opo-opo Form Bonus: Guarantees a critical hit

Damage dealt is increased when under an effect that raises critical hit rate.

Additional Effect: Changes form to raptor

Duration: 30s

TRUE STRIKE:

Delivers an attack with a potency of 300.

Can only be executed when in raptor form.

Additional Effect: Changes form to coeurl

Duration: 30s

SNAP PUNCH:

Delivers an attack with a potency of 250.

310 when executed from a target's flank.

Can only be executed when in coeurl form.

Additional Effect: Changes form to opo-opo

Duration: 30s

RÁFAGA DE GOLPES:

Realiza un ataque de potencia 210.

Potencia con Puño pesado: 310

Bonificación por postura del opo-opo: Golpe crítico garantizado

El daño infligido aumenta bajo un efecto que incremente la probabilidad de golpe crítico.

Efecto adicional: Cambia a la postura del raptor

Duración: 30s

GOLPE CERTERO:

Realiza un ataque de potencia 300.

Solo puede activarse en la postura del raptor.

Efecto adicional: Cambia a la postura del bengal

Duración: 30s

PUÑETAZO QUEBRANTADOR:

Realiza un ataque de potencia 250.

310 si se golpea desde el flanco del objetivo.

Solo puede activarse en la postura del bengal.

Efecto adicional: Cambia a la postura del opo-opo

Duración: 30s

STEEL PEAK:

Delivers an attack with a potency of 180.

Can only be executed while in combat and under the effect of the Fifth Chakra. The five chakra close upon execution.

Shares a recast timer with Howling Fist.

✘This action cannot be assigned to a hotbar.

MEDITATION:

Opens a chakra. Up to five chakra can be opened at once.

Opens all five chakra when used outside of combat.

Triggers the cooldown of weaponskills upon execution.

Conversely, execution of weaponskills triggers the cooldown of this action.

✘Action changes to The Forbidden Chakra when all five chakra are open.

TWIN SNAKES:

Delivers an attack with a potency of 280.

Can only be executed when in raptor form.

Additional Effect: Grants Disciplined Fist

Disciplined Fist Effect: Increases damage dealt by 15%

Duration: 15s

Additional Effect: Changes form to coeurl

Duration: 30s

CARGA DE ACERO:

Realiza un ataque de potencia 180.

Solo puede activarse en combate y bajo los efectos de El quinto chakra.

Los cinco chakras se cierran tras activarse.

Comparte tiempo de reutilización con Puño aullador.

✘Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

MEDITACIÓN:

Abre un chakra. Se pueden abrir hasta cinco chakras.

Abre los cinco chakras a la vez cuando se activa fuera de combate.

Activa los tiempos de reutilización de habilidades de arma al utilizarse.

Por el contrario, activar habilidades de arma activa el tiempo de reutilización de esta habilidad.

✘La habilidad cambia a El chakra prohibido cuando los cinco chakras están abiertos.

SERPIENTES GEMELAS:

Realiza un ataque de potencia 280.

Solo puede activarse en la postura del raptor.

Efecto adicional: Proporciona Puño disciplinado

Efecto de Puño disciplinado: Aumenta el daño infligido en un 15%

Duración: 15s

Efecto adicional: Cambia a la postura del bengal

Duración: 30s

ARM OF THE DESTROYER:

Delivers an attack with a potency of 100 to all nearby targets.

Opo-opo Form Potency: 110

Additional Effect: Changes form to raptor

Duration: 30s

ROCKBREAKER:

Delivers an attack with a potency of 130 to all nearby enemies.

Can only be executed when in coeurl form.

Additional Effect: Changes form to opo-opo

Duration: 30s

DEMOLISH:

Delivers an attack with a potency of 70.

130 when executed from a target's rear.

Can only be executed when in coeurl form.

Additional Effect: Damage over time

Potency: 70

Duration: 18s

Additional Effect: Changes form to opo-opo

Duration: 30s

BRAZO DEL DESTRUCTOR:

Realiza un ataque de potencia 100 a todos los enemigos a tu alrededor.

Potencia en la postura del opo-opo: 110

Efecto adicional: Cambia a la postura del raptor

Duración: 30s

ROMPE ROCAS:

Realiza un ataque de potencia 130 a todos los enemigos a tu alrededor.

Solo puede activarse en la postura del bengal.

Efecto adicional: Cambia a la postura del opo-opo

Duración: 30s

DEMOLICIÓN:

Realiza un ataque de potencia 70.

130 si se golpea por detrás del objetivo.

Solo puede activarse en la postura del bengal.

Efecto adicional: Daño en el tiempo

Potencia: 70

Duración: 18s

Efecto adicional: Cambia a la postura del opo-opo

Duración: 30s

THUNDERCLAP:

Rush to a targeted enemy's or party member's location.

Maximum Charges: 3

Cannot be executed while bound.

HOWLING FIST:

Delivers an attack with a potency of 100 to all enemies in a straight line before you.

Can only be executed while in combat and under the effect of the Fifth Chakra. The five chakra close upon execution.

Shares a recast timer with The Forbidden Chakra.

MANTRA:

Increases HP recovery via healing actions by 10% for self and nearby party members.

Duration: 15s

FOUR-POINT FURY:

Delivers an attack with a potency of 120 to all nearby enemies.

Can only be executed when in raptor form.

Additional Effect: Grants Disciplined Fist

Disciplined Fist Effect: Increases damage dealt by 15%

Duration: 15s

Additional Effect: Changes form to coeurl

Duration: 30s

IMPULSO TRONADOR:

Abalázate hacia la ubicación de un enemigo o miembro de tu grupo.

Límite de cargas: 3

No se puede activar si se está enraizado.

PUÑO AULLADOR:

Realiza un ataque de potencia 100 a todos los enemigos en una línea recta frente a ti.

Solo puede activarse en combate y bajo los efectos de El quinto chakra.

Los cinco chakras se cierran tras activarse.

Comparte tiempo de reutilización con El chakra prohibido.

MANTRA:

Os aumenta la recuperación de VIT mediante habilidades de sanación en un 10% a ti y a tus miembros de grupo cercanos.

Duración: 15s

FURIA DE LOS CUATRO PUNTOS:

Realiza un ataque de potencia 120 a todos los enemigos a tu alrededor.

Solo puede activarse en la postura del raptor.

Efecto adicional: Proporciona Puño disciplinado

Efecto de Puño disciplinado: Aumenta el daño infligido en un 15%

Duración: 15s

Efecto adicional: Cambia a la postura del bengal

Duración: 30s

DRAGON KICK:

Delivers an attack with a potency of 320.

Opo-opo Form Bonus: Grants Leaden Fist

Duration: 30s

Additional Effect: Changes form to raptor

Duration: 30s

PERFECT BALANCE:

Grants 3 stacks of Perfect Balance, each stack allowing the execution of a weaponskill that requires a certain form, without being in that form.

Duration: 20s

Additional Effect: Grants Opo-opo Chakra, Coeurl Chakra, or Raptor Chakra depending on the form required by actions executed

Maximum Charges: 2

Can only be executed while in combat and when not under the effect of any Beast Chakra.

FORM SHIFT:

Grants Formless Fist to self, allowing the execution of a weaponskill that requires a certain form, without being in that form.

Duration: 30s

Any additional effects associated with the executed action will also be applied.

PATADA DEL DRAGÓN:

Realiza un ataque de potencia 320.

Bonificación por postura del opo-opo: Proporciona Puño pesado

Duración: 30s

Efecto adicional: Cambia a la postura del raptor

Duración: 30s

EQUILIBRIO PERFECTO:

Proporciona 3 acumulaciones de Equilibrio perfecto, cada una permite la activación de una habilidad de arma que requiera de una cierta postura sin adoptarla.

Duración: 20s

Efecto adicional: Proporciona un Chakra de opo-opo, un Chakra de bengal o un Chakra de raptor dependiendo de la postura necesaria para las habilidades activadas

Límite de cargas: 2

Solo puede activarse en combate siempre y cuando no se esté bajo los efectos de ningún Chakra de las bestias.

CAMBIO DE POSTURA:

Te proporciona Puño libre, lo que permite la activación de una habilidad de arma que requiera de una cierta postura sin adoptarla.

Duración: 30s

Cualquier otro efecto asociado con la habilidad activada se aplicará también.

THE FORBIDDEN CHAKRA:

Delivers an attack with a potency of 340.

Can only be executed while in combat and under the effect of the Fifth Chakra. The five chakra close upon execution.

Shares a recast timer with Enlightenment.

✘This action cannot be assigned to a hotbar.

TORNADO KICK:

Delivers an attack to target and all enemies nearby it with a potency of 850 for the first enemy, and 50% less for all remaining enemies.

Additional Effect: Grants Formless Fist, allowing the execution of a weaponskill that requires a certain form, without being in that form

Duration: 30s

Any additional effects associated with the executed action will also be applied.

Can only be executed while under the effect of Lunar Nadi and Solar Nadi, as well as three Beast Chakra.

✘This action cannot be assigned to a hotbar.

EL CHAKRA PROHIBIDO:

Realiza un ataque de potencia 340.

Solo puede activarse en combate y bajo los efectos de El quinto chakra.

Los cinco chakras se cierran tras activarse.

Comparte tiempo de reutilización con Iluminación.

✘Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

PATADA TORNADO:

Realiza un ataque al objetivo y a todos los enemigos a su alrededor de potencia 850 para el primer enemigo, y un 50% menos para todos los restantes.

Efecto adicional: Te proporciona Puño libre, lo que permite la activación de una habilidad de arma que requiera de una cierta postura sin adoptarla.

Duración: 30s

Cualquier otro efecto asociado con la habilidad activada se aplicará también.

Solo puede activarse bajo los efectos del Nadi lunar, el Nadi solar, y los tres Chakra de las bestias.

✘Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

FLINT STRIKE:

Delivers an attack to all nearby enemies with a potency of 600 for the first enemy, and 70% less for all remaining enemies.

Additional Effect: Opens the Solar Nadi

Additional Effect: Grants Formless Fist, allowing the execution of a weaponskill that requires a certain form, without being in that form

Duration: 30s

Any additional effects associated with the executed action will also be applied.

Can only be executed while under the effect of three distinct Beast Chakra.

✘This action cannot be assigned to a hotbar.

CELESTIAL REVOLUTION:

Delivers an attack with a potency of 450.

Additional Effect: Opens the Lunar Nadi

If the Lunar Nadi is already open, opens the Solar Nadi instead.

Additional Effect: Grants Formless Fist, allowing the execution of a weaponskill that requires a certain form, without being in that form

Duration: 30s

Any additional effects associated with the executed action will also be applied.

Can only be executed while under the effect of three Beast Chakra.

✘This action cannot be assigned to a hotbar.

GOLPE INCENDIARIO:

Realiza un ataque a todos los enemigos a tu alrededor de potencia 600 para el primer enemigo, y un 70% menos para todos los restantes.

Efecto adicional: Abre el Nadi solar

Efecto adicional: Te proporciona Puño libre, lo que permite la activación de una habilidad de arma que requiera de una cierta postura sin adoptarla.

Duración: 30s

Cualquier otro efecto asociado con la habilidad activada se aplicará también.

Solo puede activarse bajo los efectos de tres Chakras de las bestias diferentes.

✂Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

REVOLUCIÓN CELESTIAL:

Realiza un ataque de potencia 450.

Efecto adicional: Abre el Nadi lunar

Si el Nadi lunar ya está abierto, abre el Nadi solar en su lugar.

Efecto adicional: Te proporciona Puño libre, lo que permite la activación de una habilidad de arma que requiera de una cierta postura sin adoptarla.

Duración: 30s

Cualquier otro efecto asociado con la habilidad activada se aplicará también.

Solo puede activarse bajo los efectos de tres Chakras de las bestias.

✂Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

ELIXIR FIELD:

Delivers an attack to all nearby enemies with a potency of 600 for the first enemy, and 70% less for all remaining enemies.

Additional Effect: Opens the Lunar Nadi

Additional Effect: Grants Formless Fist, allowing the execution of a weaponskill that requires a certain form, without being in that form

Duration: 30s

Any additional effects associated with the executed action will also be applied.

Can only be executed while under the effect of three of the same Beast Chakra.

✂This action cannot be assigned to a hotbar.

TROMBA DE ENERGÍA:

Realiza un ataque a todos los enemigos a tu alrededor de potencia 600 para el primer enemigo, y un 70% menos para todos los restantes.

Efecto adicional: Abre el Nadi lunar

Efecto adicional: Te proporciona Puño libre, lo que permite la activación de una habilidad de arma que requiera de una cierta postura sin adoptarla.

Duración: 30s

Cualquier otro efecto asociado con la habilidad activada se aplicará también.

Solo puede activarse bajo los efectos de tres Chakras de las bestias iguales.

✂Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

MASTERFUL BLITZ:

Strike the enemy with a technique fueled by the power of your Beast Chakra.

The technique used is determined by the number of different types of Beast Chakra opened.

1 Beast Chakra Type: Elixir Field

2 Beast Chakra Types: Celestial Revolution

3 Beast Chakra Types: Rising Phoenix

3 Beast Chakra and Both Nadi: Phantom Rush

RIDDLE OF EARTH:

Reduces damage taken by 20%.

Duration: 10s

Additional Effect: Grants Earth's Reply upon taking damage

Earth's Reply Effect: Gradually restores HP

Cure Potency: 100

Duration: 15s

RIDDLE OF FIRE:

Increases damage dealt by 15%.

Duration: 20s

BOMBARDEO MAGISTRAL:

Golpea a tu enemigo con una técnica infundida por el poder de tus Chakra de las bestias.

La técnica empleada depende del número de Chakra de las bestias diferentes que se hayan abierto.

1 tipo de Chakra de las bestias: Tromba de energía

2 tipos de Chakra de las bestias: Revolución celestial

3 tipos de Chakra de las bestias: Fénix ascendente

3 tipos de Chakra de las bestias y ambos Nadi: Impulso fantasmal

ENIGMA DE LA TIERRA:

Reduce el daño recibido un 20%.

Duración: 10s

Efecto adicional: Proporciona Respuesta de la tierra al recibir daño

Efecto de Respuesta de la tierra: Restaura VIT gradualmente.

Potencia de sanación: 100

Duración: 15s

ENIGMA DEL FUEGO:

Aumenta el daño infligido un 15%.

Duración: 20s

BROTHERHOOD:

Grants Brotherhood and Meditative Brotherhood to self and all nearby party members.

Brotherhood Effect: Increases damage dealt by 5%

Meditative Brotherhood Effect: 20% chance you open a chakra when party members under this effect successfully land a weaponskill or cast a spell

Chance is 100% when you successfully land a weaponskill or cast a spell while under the effect of Meditative Brotherhood.

Duration: 15s

RIDDLE OF WIND:

Reduces auto-attack delay by 50%.

Duration: 15s

ENLIGHTENMENT:

Delivers an attack with a potency of 170 to all enemies in a straight line before you.

Can only be executed while in combat and under the effect of the Fifth Chakra. The five chakra close upon execution.

Shares a recast timer with The Forbidden Chakra.

HERMANDAD:

Os Proporciona Hermandad y Hermandad meditativa a ti y a tus miembros de grupo cercanos.

Efecto de Hermandad: Aumenta el daño infligido un 5%

Efecto de Hermandad meditativa: Te confiere un 20% de posibilidades de abrir un chakra cuando los miembros de tu grupo con este efecto acierten una habilidad de arma o lancen un hechizo

La posibilidad es del 100% cuando tú aciertas una habilidad de arma o lanzas un hechizo bajo el efecto de Hermandad meditativa.

Duración: 15s

ENIGMA DEL VIENTO:

Reduce el tiempo entre ataques un 50%.

Duración: 15s

ILUMINACIÓN:

Realiza un ataque de potencia 170 a todos los enemigos en una línea recta frente a ti.

Solo puede activarse en combate y bajo los efectos de El quinto chakra. Los cinco chakras se cierran tras activarse.

Comparte tiempo de reutilización con El chakra prohibido.

ANATMAN:

Extends the duration of Disciplined Fist and your present form to maximum and halts their expiration.

Duration: 30s

Cancels auto-attack upon execution. Effect ends upon using another action or moving (including facing a different direction).

Triggers the cooldown of weaponskills upon execution. Cannot be executed during the cooldown of weaponskills.

SIX-SIDED STAR:

Delivers an attack with a potency of 550.

Additional Effect: Increases movement speed

Duration: 5s

This weaponskill does not share a recast timer with any other actions. Upon execution, the recast timer for this action will be applied to all other weaponskills and magic actions.

SHADOW OF THE DESTROYER:

Delivers an attack with a potency of 110 to all nearby enemies.

Opo-opo Form Bonus: Guarantees a critical hit

Damage dealt is increased when under an effect that raises critical hit rate.

Additional Effect: Changes form to raptor

Duration: 30s

ANATMAN:

Extiende la duración de Puño disciplinado, así como de tu postura actual al máximo y evita que expiren.

Duración: 30s

Cancela los ataques automáticos al utilizarse. El efecto termina al activar otra habilidad o al moverse (incluso mirar en otra dirección).

Activa los tiempos de reutilización de habilidades de arma al utilizarse. No puede activarse durante el tiempo de reutilización de habilidades de arma.

ESTRELLA DE SEIS PUNTAS:

Realiza un ataque de potencia 550.

Efecto adicional: Aumenta la velocidad de movimiento

Duración: 5s

Esta habilidad de arma no comparte tiempo de reutilización con otras habilidades. Al activarse, el tiempo de reutilización de esta habilidad se aplicará a todas las demás habilidades de arma y mágicas.

SOMBRA DEL DESTRUCTOR:

Realiza un ataque de potencia 110 a todos los enemigos a tu alrededor.

Bonificación en la postura del opo-opo: Garantiza un golpe crítico

El daño infligido aumenta bajo un efecto que incremente la probabilidad de golpe crítico.

Efecto adicional: Cambia a la postura del raptor

Duración: 30s

RISING PHOENIX:

Deals physical fire damage to all nearby enemies with a potency of 700 for the first enemy, and 70% less for all remaining enemies.

Additional Effect: Opens the Solar Nadi

Additional Effect: Grants Formless Fist, allowing the execution of a weaponskill that requires a certain form, without being in that form

Duration: 30s

Any additional effects associated with the executed action will also be applied.

Can only be executed while under the effect of three distinct Beast Chakra.

✘This action cannot be assigned to a hotbar.

PHANTOM RUSH:

Delivers an attack to target and all enemies nearby it with a potency of 1,150 for the first enemy, and 50% less for all remaining enemies.

Additional Effect: Grants Formless Fist, allowing the execution of a weaponskill that requires a certain form, without being in that form

Duration: 30s

Any additional effects associated with the executed action will also be applied.

Can only be executed while under the effect of Lunar Nadi and Solar Nadi, as well as three Beast Chakra.

✘This action cannot be assigned to a hotbar.

FÉNIX ASCENDENTE:

Inflige daño físico de fuego a todos los enemigos a tu alrededor de potencia 700 para el primer enemigo, y un 70% menos para todos los restantes.

Efecto adicional: Abre el Nadi solar

Efecto adicional: Te proporciona Puño libre, lo que permite la activación de una habilidad de arma que requiera de una cierta postura sin adoptarla.

Duración: 30s

Cualquier otro efecto asociado con la habilidad activada se aplicará también.

Solo puede activarse bajo los efectos de tres Chakras de las bestias diferentes.

✂Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

IMPULSO FANTASMAL:

Realiza un ataque al objetivo y a todos los enemigos a su alrededor de potencia 1.150 para el primer enemigo, y un 50% menos para los restantes.

Efecto adicional: Te proporciona Puño libre, lo que permite la activación de una habilidad de arma que requiera de una cierta postura sin adoptarla.

Duración: 30s

Cualquier otro efecto asociado con la habilidad activada se aplicará también.

Solo puede activarse bajo los efectos del Nadi lunar, el Nadi solar, y los tres Chakra de las bestias.

✂Esta habilidad no se puede asignar a una barra de acción.

2.6 Interfaz: Información sobre la misión

Description:

Hythlodæus is pondering what to do next.

Objectives:

- Speak with Venat.
- Use the Duty Finder or Trust to enter Ktisis Hyperboreia.
- Speak with Venat.

Unlocks Quests:

Thou Must Live, Die, and Know (Level 87)

Miscellaneous Reward:

Ktisis Hyperboreia (Duty) (Level 87)

Unlocks ability to purchase Hythlodæus Card

Descripción:

Hythlodaeus está sopesando qué hacer a continuación.

Objetivos:

- Habla con Venat.
- Usa el Buscador de Cometidos o Fraternidad para acceder a Ktisis Hiperbórea.
- Habla con Venat.

Desbloquea las misiones:

Debéis vivir, morir y saber (Nivel 87)

Recompensas varias:

Ktisis Hiperbórea (Cometido) (Nivel 87)

Permite comprar la Carta de Hythlodaeus

3. Memoria

A continuación se recogen las decisiones más importantes que se han tomado a lo largo del proceso de traducción de los textos del videojuego. Esta memoria de traducción se ha elaborado mezclando dos tipos de formato distintos.

Se ha optado por anotar de una forma más esquemática aquellos apartados que presentasen problemas en aspectos o términos concretos cuya resolución pudiese quedar resumida de manera concisa. Por otro lado, aquellos apartados con un número menor de elementos, pero para los que sin embargo ha sido preciso dar una explicación más extensa y detallada, han sido redactados especificando dentro del texto varios ejemplos que formasen parte del mismo problema, junto con las técnicas o soluciones aplicadas.

Dentro de cada apartado, los términos problemáticos y los casos de ejemplo se muestran siguiendo el orden en el que aparecen en el texto.

3.1 Problemas de ortotipografía

TÉRMINO: Nombre del personaje jugador.

PROBLEMA: Los diálogos del juego están pensados para que, cuando sea preciso, se pueda incluir en el texto el nombre que el jugador le dio a su personaje. Esto favorece la inmersión, puesto que da la sensación de que se dirigen a nosotros personalmente. Sin embargo, cuando se trata de transcribir y recopilar estos diálogos al papel, es imprescindible elegir un nombre o marca para poder interpretar al leer el texto fuera del juego cuando se dirigen a nosotros.

FUENTES Y SOLUCIONES: Durante la fase de creación de personajes, los jugadores deben elegir un nombre (*Forename*) y un apellido (*Surname*) (Consolegameswiki, 2022). En algunos textos *online*, para solventar este problema, se utiliza el término *Forename*, para rellenar los huecos donde debería escribirse el nombre de cada jugador. Además, con tal de conseguir que la lectura del texto transcrito sea más clara, se ha optado por indicar con el término «PROTAGONISTA» cada intervención donde es el jugador quien decide qué decir dentro del juego.

DECISIÓN FINAL: «Forename», «PROTAGONISTA».

ESTRUCTURA: Mayúscula a continuación de dos puntos.

PROBLEMA: En el texto en ocasiones aparecen mayúsculas justo después del uso de los dos puntos. En principio esto puede percibirse como un error.

FUENTES Y SOLUCIONES: Tal y como se muestra en el anexo al final del documento, los textos mostrados por pantalla están supeditados a los cuadros de diálogo en los que aparecen. En ocasiones, los personajes pueden terminar una frase con una palabra acabada en dos puntos. En principio, la siguiente palabra debería mostrarse en minúscula, sin embargo, nos encontramos ante un caso especial en el que el texto se borra y aparece un fragmento nuevo. Este fragmento, continuación del anterior, suele considerarse el inicio de una nueva frase y siempre empieza con letra mayúscula.

DECISIÓN FINAL: Dado que se ha decidido trasladar el formato del juego al documento de texto considerando cada salto de línea como una nueva caja de diálogo, se ha decidido respetar la letra mayúscula al principio de la oración, a pesar de que la previa terminase con dos puntos.

ESTRUCTURA: «...But neither can I let you escape! »

PROBLEMA: En las escenas del videojuego, si en algún momento se tiene que llevar a cabo alguna acción, la caja de diálogo suele desaparecer. A menudo los personajes dejan frases a mitad, se toman una pausa dramática, tras lo cual terminan lo que estaban diciendo en una nueva caja de diálogo. El texto desaparece, y cuando vuelve a aparecer ambas frases se suelen conectar entre sí mediante puntos suspensivos. Esto supone un problema, sobre todo con el ejemplo en cuestión. El inglés no utiliza signos de exclamación de apertura, pero el español sí que lo hace.

FUENTES Y SOLUCIONES: La Real Academia Española (2005) es clara en este sentido: se permite el uso de los puntos suspensivos, en este caso en particular, con intención enfática o expresiva. Además, hay que dejar un espacio entre los puntos suspensivos y el signo de apertura de exclamación.

DECISIÓN FINAL: «... ¡pero tampoco puedo permitir que escapéis!»

ESTRUCTURA: Omisión de puntos finales y posible uso indebido de las mayúsculas.

PROBLEMA: En las habilidades de los Trabajos se perciben varias frases sin un punto final. También aparecen varias palabras en mayúscula. Sabemos que el inglés tiende a utilizar la mayúscula a menudo, pero ¿deberíamos respetar las mayúsculas en este caso?

FUENTES Y SOLUCIONES: Es común y se respetan tanto la falta de puntos finales como el uso de las mayúsculas. En este caso particular, las mayúsculas hacen referencia a otras habilidades, por lo tanto, se escribe en mayúscula la primera letra de la habilidad en cuestión que esté siendo referenciada, pero el resto se mantienen en minúscula, siguiendo las reglas de ortografía españolas. La omisión de los puntos finales es una cuestión de estilo, pero en cualquier caso ambas son respetadas en otros juegos similares, como Guild Wars 2 (2022), o World of Warcraft (WowHead, n.d.). Se pueden encontrar ejemplos de esto en el anexo del proyecto.

DECISIÓN FINAL: Respetar el original según proceda.

3.2 Problemas de léxico

TÉRMINO: «Ktisis Hyperboreia».

PROBLEMA: En el universo de *Final Fantasy XIV*, y en particular en la expansión de *Endwalker*, se tiende a utilizar nombres para personajes, lugares e incluso edificios que provienen del latín o del griego. En ocasiones estos nombres aparecen con la grafía anglosajona, mientras que el español cuenta con la suya propia que resulta mucho más agradable y sencilla de pronunciar para el hispanohablante.

FUENTES Y SOLUCIONES: «Hiperbórea» parece ser la grafía española de la palabra. Tiene poca relación con las instalaciones dentro del juego que reciben tal nombre, pero es evidente que se trata de este término. (Piquero Rodríguez, 2012) (Castillo Lozano, 2014).

DECISIÓN FINAL: Se adapta «Hyperboreia» a la grafía española «Hiperbórea».

TÉRMINO: «Aether».

PROBLEMA: Nos encontramos ante el mismo problema que se planteaba con el anterior término. El inglés conserva la grafía del latín, pero si existe una grafía española, sería preferible utilizarla.

FUENTES Y SOLUCIONES: La Real Academia Española (2022) reconoce el término «éter». Si bien las acepciones no terminan de ajustarse a lo que representa el éter dentro del juego, no cabe duda de que esta es la grafía española. Además, el término está presente en muchos otros videojuegos, como, por ejemplo: *Pokémon*.

DECISIÓN FINAL: Se escribe según la grafía española «éter».

TÉRMINO: «Mistress».

PROBLEMA: Un erudito de Ktisis se refiere a Venat como «Mistress». Venat es una mujer poderosa en su época, y en el pasado ostentó el asiento de Azem en la Asamblea. Dentro del universo de *Final Fantasy XIV*, se trata de una posición de mucho prestigio. Además, aunque físicamente no lo aparente, se sobreentiende que ha vivido muchos años. Sin embargo, esto no debería ser suficiente, y los jugadores tampoco conocen el apellido de Venat, si es que tiene apellido. Por lo tanto, no se considera referirse a ella como: «Señora Venat» como la opción correcta. Por supuesto, ella tampoco es la amante del erudito que está dándole la bienvenida, luego esta opción queda también descartada.

FUENTES Y SOLUCIONES: Según el diccionario de Oxford Learner's Dictionaries. (n.d.), el término «Mistress» puede ser usado para referirse a una mujer que se encuentra en una posición de autoridad o control. Además, cataloga este uso como anticuado, por lo que considero que es óptimo en este caso.

DECISIÓN FINAL: Se traduce como «Maestra».

TÉRMINO: «Alarum».

PROBLEMA: Podría tratarse, una vez más, de un término en latín que pueda tener su propia versión en español.

FUENTES Y SOLUCIONES: «Alarum» no figura en el diccionario. Dado que la pronunciación de la palabra en castellano no resulta muy difícil de pronunciar o de leer, es preferible mantener la palabra tal y como está.

DECISIÓN FINAL: Se mantiene como «Alarum».

TÉRMINO: «Dampening Magick».

PROBLEMA: Parece haber una distinción entre «Magic» y «Magick» que es preciso revisar. Asimismo, el termino resulta muy familiar, y sería interesante ver cómo se ha traducido en otros juegos.

FUENTES Y SOLUCIONES: Parece ser que «Magick» hace acto de aparición en *Final Fantasy XII*. Se trata, simplemente, del nombre que usan los personajes del juego de referirse a la magia (Final Fantasy Wiki, n.d.). Si bien es cierto que cada juego de la saga es independiente, *Final Fantasy XIV* es famoso por incluir una gran cantidad de referencias a otras entregas. En particular, *Final Fantasy XII* es uno de los casos donde más contenido ha sido incluido dentro del MMO. Dicho esto, es sumamente improbable que la nomenclatura de Ivalice (el mundo en el que se desarrollan los acontecimientos de *Final Fantasy XII*) para la magia pudiese influir de alguna manera en el término que utilizan Venat, Emet-Selch, Hermes y todos los demás personajes de esta época. En todo caso, sería al revés. Concluyo, pues, que a lo sumo debe tratarse de una forma arcaica dentro del folklore del juego de referirse a la magia. Sin embargo, no me parece meritorio ser puntilloso con el término, sobre todo si no tiene presencia en ningún otro juego de la saga. En conjunto, «Dampening magick» tiene un análogo en un

videojuego similar: World of Warcraft. Aparece como «Dampen magic», y la traducción al español resulta muy acertada (Wowhead, n.d.).

DECISIÓN FINAL: «Magia atenuante», siguiendo el ejemplo del hechizo «Atenuar magia» de World of Warcraft.

TÉRMINO: «Chief».

PROBLEMA: El uso o la traducción más habitual para esta palabra en inglés suele ser «jefe» o «capataz». Estos términos desentonan bastante con el papel que Hermes desempeña en Elpis, el lugar en el que se encuentran los personajes. Referirse a él como un «jefe» no sería correcto, pues en cierto modo podría llegar a evocar imágenes o escenas de oficina u obras que poco tienen que ver con el juego.

FUENTES Y SOLUCIONES: La segunda acepción para el término «chief» en el Oxford Learner's Dictionary. (n.d.) nos da la clave. También la encontramos en el Merriam Webster. (2023).

DECISIÓN FINAL: En el contexto del juego y la escena se traduce como «líder».

ESTRUCTURA: «'Twas my job to rise to the occasion—be that as defender, aggressor, or healer».

PROBLEMA: La frase tiene un claro registro arcaico. Hay que tratar de igualarlo o compensarlo.

FUENTES Y SOLUCIONES: La mejor opción en este caso es echar un vistazo a cómo se usaba el español 400 años atrás. Algunos clásicos de la

literatura, como, por ejemplo, *La vida es sueño*, de Calderón de la Barca, nos permiten aprender y recoger términos arcaizantes. En este caso, se ha optado por utilizar «menester», puesto que resulta una palabra muy versátil que, además, es bastante conocida y comprendida.

DECISIÓN FINAL: «Estar preparada para la ocasión, ya fuese como defensora, agresora o sanadora, fue menester mío».

ESTRUCTURA: «Linked together at the seams».

PROBLEMA: Concretamente el término «seams» en inglés se antoja un poco más flexible que en castellano «costuras». Las instalaciones de Ktisis Hiperbórea son, como bien explica Hythlodæus, un conjunto de salas gigantescas unidas unas con otras. Cada sala es un ecosistema propio donde viven ciertas criaturas. Es cierto que, si observamos en el juego, podemos ver cómo la manera en la que las salas se unen unas con otras resulta un tanto artificial. Sin embargo, precisamente por esto, la expresión en inglés resulta algo redundante.

FUENTES Y SOLUCIONES: La Real Academia Española (2022), no recoge en ninguna de sus acepciones para «costura» el significado que sí que se le puede atribuir a «seams» en inglés. Se ha considerado que se puede omitir este término sin perder la esencia del mensaje.

DECISIÓN FINAL: «conectados entre sí», se omite «at the seams».

ESTRUCTURA: « To think that a power with the potential to corrupt aether had largely escaped our notice...».

PROBLEMA: El éter y el dynamis no son poderes sino fuerzas en el contexto de *Final Fantasy XIV*. Como para nosotros podrían serlo la fuerza gravitatoria o la electromagnética.

FUENTES Y SOLUCIONES: La experiencia previa con el juego, así como una breve consulta a la Final Fantasy Wiki (n.d.), fueron suficientes para determinar que deberían entenderse como fuerzas y no como simples poderes.

DECISIÓN FINAL: «Y pensar que se nos había escapado en gran parte una fuerza capaz de corromper el éter...».

TÉRMINO: «Province».

PROBLEMA: El término quizá no se entienda bien incluso para el público inglés promedio. No es extraño en este juego, y se comenta bastante por las redes que en ocasiones a los jugadores les cuesta seguir el hilo según con qué personajes o partes de la historia. Es evidente que hace falta encontrar una expresión arcaizante, pero la cuestión es: ¿hasta qué punto nos interesa conseguir que suene antiguo, si corremos el riesgo de que ciertas personas no entiendan el texto?

FUENTES Y SOLUCIONES: El Oxford Learner's Dictionary (2022) nos indica que la expresión se refiere a que algo es de interés, o bien la responsabilidad de alguien. Por lo tanto, se puede recurrir a una palabra arcaica que es mucho más cercana como es «menester», que al mismo tiempo mantiene el significado del original.

DECISIÓN FINAL: «Antes de que nuestros destinos se conviertan en los menesteres de otros...».

TÉRMINO: «Race».

PROBLEMA: Si bien es cierto que podríamos hablar de «la raza humana», el concepto de raza no es el mismo que el de especie. Una especie está formada por individuos de distintas razas, pero incluso si hablásemos de la humana, también estaríamos errando.

FUENTES Y SOLUCIONES: Tal y como dice Marín Gonzales (2003), «Si de “razas” se tratara, hay una sola “raza”: la humana». Muchos genetistas y antropólogos están de acuerdo en que el concepto de raza no existe. Luego, si se pretende hablar de toda la población de un planeta, el término más apropiado, antes que raza, sería el de especie.

DECISIÓN FINAL: «Especie».

TÉRMINO: «Oblivion».

PROBLEMA: Este término es muy peculiar, sobre todo por los matices que tiene en inglés que suelen perderse con las acepciones que encontramos en los diccionarios. Puede dar la sensación de que, si nos decantamos por una idea, se pierde parte del mensaje implícito que esta palabra aún por defecto en sí misma.

FUENTES Y SOLUCIONES: Si una acepción no basta, siempre se puede tratar de combinar dos a la vez. La acepción más común suele ser «olvido», pero también puede significar «aniquilación» o «abismo».

DECISIÓN FINAL: «el abismo del olvido».

TÉRMINO: «Etheyris».

PROBLEMA: Salta a la vista que el término proviene de la palabra «éter», pero del mismo modo que con «aether», no suena muy idiomático.

FUENTES Y SOLUCIONES: Adaptar el nombre y la pronunciación para un público hispanohablante.

DECISIÓN FINAL: «Éterys».

TÉRMINO: "Determination".

PROBLEMA: Este término se puede confundir tal vez con tener iniciativa o tener decisión. En cualquier caso, forma parte de un registro culto que habría que intentar igualar.

FUENTES Y SOLUCIONES: La real academia española (2022), indica que «resolución» puede interpretarse como un decreto o una providencia. Esto es exactamente lo que Hermes lleva a cabo.

DECISIÓN FINAL: «Resolución».

TÉRMINO: «Chief overseer».

PROBLEMA: Suena algo redundante.

FUENTES Y SOLUCIONES: En este caso, se puede reproducir sin problemas en español. Además, existe un personaje en *World of Warcraft* que posee un nombre muy similar.

DECISIÓN FINAL: «Líder sobrestante». Se mantiene «Líder» que ya había aparecido en el texto previamente.

ESTRUCTURA: «...he will perish from the star».

PROBLEMA: La expresión puede sonar un tanto extraña para aquel que no conozca bien el juego y su historia. Para lograr entenderla, es preciso proporcionar algo de contexto sobre el juego. Hermes está hablando de una manera bastante literal, ya que, aunque el resto de los personajes aún no lo hagan, él seguramente ya sepa cómo van a desencadenarse los Últimos Días. A Hermes, Emet-Selch, Venat y Hythlodæus se les conoce como «ascianos». Estos seres precursores eran capaces de manipular la magia y crear de la nada criaturas, conceptos e ideas totalmente nuevas. Meteion introduce en el tablero un nuevo tipo de energía, el «dynamis», que interfiere y corrompe el éter que los ascianos están acostumbrados a manipular. Esto da lugar a que sus creaciones se vuelvan monstruosidades horribles, y es por esto por lo que Hermes dice que «la propia estrella los matará». Porque la magia que extraen de ella se volverá contra ellos.

FUENTES Y SOLUCIONES: El contexto necesario para saber cómo traducir correctamente este fragmento en concreto está extraído del propio juego, *Final Fantasy XIV: Endwalker*, (2021).

DECISIÓN FINAL: «...la estrella acabará con nosotros».

TÉRMINO: «Propylaion».

PROBLEMA: Como ya ha pasado con muchas otras palabras de origen griego, esta no es excepción, y requiere, de haberla, una versión española.

FUENTES Y SOLUCIONES: Cartwright, M (2013), escribe sobre los propileos, y como estos son entradas monumentales, por lo general, hacia los templos.

DECISIÓN FINAL: Se cambia por la grafía española «Propileos».

TÉRMINO: «Execute».

PROBLEMA: Con el contexto adicional que nos proporciona no solo la imagen, sino también el sonido, podemos darnos cuenta de que Kairos es un ser completamente artificial que, de hecho, habla como un robot.

FUENTES Y SOLUCIONES: En este caso vuelve a ser necesario tener acceso al material al completo (*Final Fantasy XIV: Endwalker*, 2021) para poder saber que Kairos debe sonar como lo haría una máquina: artificial y conciso.

DECISIÓN FINAL: «Ejecutar».

ESTRUCTURA: «Silly fool... Had you said yes, I would've granted you the gentlest end».

PROBLEMA: Aquí se presenta un problema de registro. Meteion es una creación de Hermes. Lo que en la mayoría de los universos y contextos fantásticos se entiende por un «familiar». Es por esto por lo que Hermes puede tutear a Meteion, pues al fin y al cabo es casi como una mascota para él, mientras que Meteion le vosea, ya que le ve no solo como a un mentor, sino como a un padre también. Sin embargo, llegados a este punto, es preciso que se dejen atrás las formalidades. Meteion ha quedado saturada de emociones negativas y se ha

vuelto insensible. De hecho, aunque quizá pudiésemos decir que lo hace desde la lástima y no desde la malicia, le insulta: «Silly fool».

FUENTES Y SOLUCIONES: Meteion por lo tanto debe cambiar su registro y tutear al resto de personajes.

DECISIÓN FINAL: «Pobre necio... Te habría regalado el más dulce de los finales si hubieras accedido».

TÉRMINO: «Fly, Meteion!»

PROBLEMA: Es necesario tener algo de contexto sobre la situación para entender cuál es la traducción correcta de este término.

FUENTES Y SOLUCIONES: Meteion es capaz de volar. Aquí Hermes le está pidiendo que escape, sí, pero le pide que lo haga volando, y eso es precisamente lo que hace la criatura.

DECISIÓN FINAL: «¡Vuela, Meteion!»

TÉRMINO: «Too brave by half».

PROBLEMA: Se trata de una expresión poco común que no aparece en los diccionarios más fiables.

FUENTES Y SOLUCIONES: Una expresión similar sí lo hace: «Too clever by half». Según el Cambridge Dictionary (2023), significa confiar demasiado en la inteligencia de uno, hasta el punto de llegar a ser arrogante. En el contexto de la escena, el personaje del jugador se interpone para bloquear un ataque dirigido hacia Hythlodæus y, al hacerlo, cae al vacío. Por suerte, es rescatado por Venat, pero de no ser por ella, las cosas habrían salido muy mal. Es por ese motivo que

Hythlodæus le da una vuelta a esa expresión y en lugar de hablar de la inteligencia, se refiere a la valentía excesiva.

DECISIÓN FINAL: «Tienes más valor que juicio».

TÉRMINO: «whereto».

PROBLEMA: Se trata de un término arcaizante que va a ser preciso compensar.

FUENTES Y SOLUCIONES: En *La vida es sueño*, de Calderón de la Barca (1997) se puede encontrar una gran variedad de arcaísmos. Entre ellos, «asaz», el cual complementa a un adjetivo para indicar un grado elevado en la propiedad que este exprese.

DECISIÓN FINAL: «Aunque se encuentra a una distancia asaz lejana...».

ESTRUCTURA: «Ere she made good her escape».

PROBLEMA: Nos topamos con el mismo problema. La frase suena a inglés antiguo y hay que lograr que en castellano suene igual.

FUENTES Y SOLUCIONES: Otra manera de elevar y arcaizar el lenguaje es a través del uso de los pronombres enclíticos.

SOLUCIÓN FINAL: «Escapose ella, mas antes de conseguirlo, la alcancé con un encantamiento».

TÉRMINO: «Trust».

PROBLEMA: El sistema «Trust» es una mecánica de juego relativamente nueva, que permite a los jugadores completar mazmorras y desafíos por su propia cuenta, rellenando los huecos libres en su grupo no con otros jugadores, sino con los personajes protagonistas de la historia principal. El nombre de dicho sistema ya suena un tanto raro de por sí en inglés, por lo que habría que ir con cuidado y evitar calcos. Lamentablemente, no debería traducirse como «Compañeros», a pesar de que sería una magnífica opción, pues ya existe un menú que recibe ese nombre.

FUENTES Y SOLUCIONES: «Fraternidad» es una buena alternativa que mantiene la idea del original

DECISIÓN FINAL: «Fraternidad».

TÉRMINO: «Duty».

PROBLEMA: Este es un término que los jugadores ven muy a menudo. Los «duties» son, en esencia, el contenido multijugador del juego más importante. Engloba todas las mazmorras y desafíos. Y sin embargo traducirlo como «deber» en español no suena de lo más idiomático. Menos todavía cuando el juego tiene por costumbre mostrar mensajes al principio de algunas mazmorras. Por ejemplo: «Duty commenced!». Este texto no aparece en la versión japonesa del juego, donde simplemente muestran por pantalla «Start!».

FUENTES Y SOLUCIONES: La clave está en encontrar sinónimos de «deber».

DECISIÓN FINAL: «Cometido».

ESTRUCTURA: «From that temptation I sunder us».

PROBLEMA: Esta frase que dice Venat probablemente sea una de las más importantes de todo el juego. Tal y como ella intenta hacer ver a los demás precursores, nada es idílico para siempre, y no se puede disfrutar plenamente de la felicidad sin experimentar también el sufrimiento. Sin embargo, nadie la escucha, y es entonces cuando se da cuenta de que debe tomar la más drástica de las decisiones. Cortar las alas que hasta ahora les habían llevado al paraíso. Lo que Venat hace a continuación es la causa de que el mundo que los jugadores conocen, el universo en el que juegan dentro de *Final Fantasy XIV*, sea el que es. Divide el mundo en catorce: un origen y sus trece reflejos. Esto causa que la esencia de toda persona también se divida, y explica cómo se pasa de la perfecta utopía donde nadie enferma, nadie muere, nadie siente avaricia, ni ira, ni codicia... a un mundo mucho más realista donde todo esto sí sucede. A esta división se la llama «the great sundering». En ocasiones anteriores, al trabajar con fragmentos distintos de *Final Fantasy XIV*, este término ya había aparecido, y fue traducido como «la gran escisión». En aras de emular una situación real en la que este término ya estuviese acuñado de esta manera, se intentó mantener como tal. La dificultad está, pues, en asegurarnos de que los jugadores reconocen lo que Venat está haciendo. Si los jugadores hispanohablantes conocen el «great sundering» como «la gran escisión», entonces es preciso que Venat utilice esa palabra. La pregunta es: ¿cómo hacerlo sin tener que recurrir a conjugar el verbo?

FUENTES Y SOLUCIONES: Una posible solución es construir la frase alrededor del sustantivo «escisión». De ese modo, la frase es incluso más reconocible.

DECISIÓN FINAL: «Eliminemos la tentación. Con esta escisión no habrá vuelta atrás».

TÉRMINO: «Light, everlasting».

PROBLEMA: Si la frase previa era de las más importantes del juego, esta escena debe ser de las más potentes y emotivas. La palabra «everlasting» en inglés, y la manera en la que la actriz de doblaje logra transmitir la fuerza que tiene, es algo muy importante que hay que intentar trasladar para que los jugadores hispanohablantes lo puedan percibir y disfrutar de la misma manera. Hay un término en español que equivale a «everlasting» y tiene una potencia similar: «sempiterna». Sin embargo, tras debatir sobre ello, se llegó a la conclusión de que quizá podría tener un registro más elevado de lo normal para algunos jugadores. Y si nuestro objetivo es conmover al jugador con estas últimas palabras, no podemos permitirnos que en su lugar se queden pensando qué significa esa palabra que ha dicho.

FUENTES Y SOLUCIONES: Una forma de bajar el registro es separar la palabra en las dos que la componen. De este modo la actriz de doblaje podría también realizar una inflexión en «siempre», de la misma forma que la actriz inglesa lo hace con el «ever» en «everlasting».

DECISIÓN FINAL: «La luz, siempre eterna».

ESTRUCTURA: «Lady Chai», «Lord Vauthry».

PROBLEMA: Es necesario entender qué papel desempeña cada uno de estos personajes. La señora Chai es una mujer adinerada y forma parte de la elite de Eulmore, la ciudad donde reside. Sin embargo, no posee ningún título nobiliario. Lord Vauthry, por el contrario, fue hasta hace poco el monarca tirano que gobernaba Eulmore.

FUENTES Y SOLUCIONES: Haber empleado «Señor» y «Señora» o «Lord» y «Lady» para ambos habría sido problemático. Si se hace una distinción entre ambos, se puede agilizar la comprensión del estatus social de cada personaje.

DECISIÓN FINAL: «Señora Chai», «Lord Vauthry».

TÉRMINO: «Fae folk».

PROBLEMA: El término resulta familiar. Es muy probable que ya se haya traducido en otros juegos, libros, películas o series.

FUENTES Y SOLUCIONES: El término aparece en *Dungeons & Dragons*, aunque las traducciones varían de una página a otra, el término «feérico» se repite. World of Warcraft también cuenta con el término (Wowhead, n.d.).

DECISIÓN FINAL: «Criaturas feéricas».

3.3 Problemas con el lenguaje inclusivo

A lo largo del texto original en inglés, se pueden percibir marcas claras de género que han tratado de ser suprimidas a favor de un lenguaje mucho más neutro. Algunos ejemplos de este empeño los podemos ver, por ejemplo, al eliminar el «man» en: «I will make a judgment on man's fitness to exist». En su lugar: «juzgaré cuán dignos somos de existir». Hermes pretende juzgar a todos por igual. Se puede transmitir el mismo mensaje evitando recurrir a un masculino, especialmente en este caso, muy poco neutro.

Otro ejemplo lo encontramos en: «I will remain. As a man, I will oppose the oblivion you bring». A saber, Hermes se identifica como hombre, sí, pero en este caso no se queda atrás por ser hombre. Una vez más se recurre al término «hombre» para englobar a todas las criaturas sapientes del videojuego.

Nótese como «humanidad», un término que por lo general es más que válido, no nos sirve aquí tampoco. Y es que resulta que en *Final Fantasy XIV*, no solo hay muchas más especies aparte de la humana, sino que la especie humana ni siquiera recibe ese nombre. A los humanos en el juego se les reconoce como «Hyur».

Este detalle, que no debería pasarse por alto, nos obliga a ser creativos. Siguiendo el ejemplo de la anterior frase, podríamos salir del paso tal que: «Yo me quedaré. Como criatura viviente me opondré al ocaso eterno que portes». En este caso tal vez pueda parecer exagerado el término «criatura viviente», pero hay que tener en cuenta a quién le está respondiendo Hermes. Meteion tiene intención de eliminar todo rastro de vida del universo.

Puede pasar también que un término en inglés sea neutro, pero al trasladarlo al español deje de serlo. Si bien siempre se puede optar por el lenguaje inclusivo, también se podrían aplicar otras estrategias, como, por ejemplo:

«Though we've grown accustomed to reckless improvisation due to the antics of an incorrigible associate».

«Aunque ya nos hemos acostumbrado a la improvisación temeraria gracias a las excentricidades de una persona incorregible».

En este caso era imprescindible mantener la neutralidad, pues el personaje se está refiriendo al jugador, y no hay manera de conocer su género.

Un último ejemplo podría ser:

«I am sorry, my friend. I've asked much of you this day, but may I trouble you one last time? ».

«En nombre de nuestra amistad, te pido disculpas. Te he pedido mucho el día de hoy, pero ¿puedo importunarte por última vez?».

3.4 Problemas con las habilidades

En lo que a las habilidades respecta, lo primero que se puede destacar es el nombre que no solo *Final Fantasy XIV*, sino la saga al completo de videojuegos utiliza para referirse a lo que tradicionalmente, en la gran mayoría de juegos de rol, se conoce como «clases». Es decir, el estilo de lucha que va a tener un personaje. Ya sea un guerrero, un monje, un mago blanco o un bailarín, *Final Fantasy* se refiere a todas estas opciones como «Jobs». Y en las traducciones al castellano de otros juegos de la saga, se ha mantenido como «Trabajos» (Final Fantasy Wiki, n.d.).

Asimismo, tanto en *Final Fantasy XIV* como en otros MMO similares, se acostumbra a mantener la primera letra mayúscula en los nombres tanto de las clases como los de sus habilidades. Esto es algo que suele respetarse en las traducciones al español y en este caso se ha tomado la decisión de seguir ese mismo ejemplo.

Las habilidades como tal están catalogadas en la página web oficial del juego, donde, además, se pueden comprobar los nombres originales en japonés, así como las alternativas en francés y alemán. (Final Fantasy XIV, 2023).

Cabe destacar la libertad creativa que parece haber entre las diferentes traducciones de las habilidades. Por ese motivo, y contando con el conocimiento que este investigador posee sobre la materia, algunos nombres se han separado más del texto en inglés por diversos motivos.

Por ejemplo, la habilidad de Ninja «Dream within a dream» en inglés puede resultar algo confusa. No queda claro en qué puede consistir. En japonés: «夢幻三段» (*Mugen san-dan*) hace referencia a lo que la habilidad hace realmente dentro del juego: propinar tres cortes seguidos. Y así es como en español, la propuesta pasa a ser: «Corte triple onírico».

También se puede percibir en la habilidad «Elixir field». Los propios jugadores han mostrado su confusión respecto a la decisión de nombrar esta habilidad de tal manera, haciendo alusión al hecho de que la palabra «elixir» suele tratarse de un líquido mágico que puede sanar heridas, mientras que el efecto de la habilidad en el juego no solo es causar daño puro y duro, sino que además se hace lanzando una onda de choque hacia el suelo, sin ningún tipo de líquido de por medio. (Final Fantasy XIV Forum, 2015).

Por este motivo se tomó la decisión de traducir la habilidad como «Tromba de energía».

Otro ejemplo es el de «Hellfrog Medium». La única parte clara en el nombre de esta habilidad es la rana. En el juego, activar esta habilidad permite invocar un sapo gigante. Si nos fijamos en el nombre de esta habilidad en japonés: «口寄せの術・大蝦蟇» (*Kuchiyose no jutsu - dai gama*), a cualquier persona que esté familiarizada con *Naruto*, la obra de Masashi Kishimoto, quizá le resulte familiar. De hecho, muchas de las habilidades del Ninja son referencias claras a la saga de mangas del autor nipón.

Es por esto por lo que se ha optado por traducir como: «Técnica de invocación: Sapo gigante». En las traducciones al español de los mangas de *Naruto*, la palabra japonesa «*jutsu*» se traduce como «técnica». El resto del nombre de la habilidad no solo es más fiel al original en japonés, sino que además es mucho más claro a la hora de describir qué puede esperar el jugador al activarla.

Otro ejemplo claro de referencias a *Naruto* lo vemos en la habilidad «Goka Mekkyaku», puesto que es el mismo nombre que recibe una de las técnicas características de uno de los villanos de la saga. (Naruto Wiki, 2022).

4. Conclusiones

Trabajar en este proyecto no ha sido tarea fácil, pero sí ha resultado ser muy estimulante. Es poco probable que *Final Fantasy XIV* se llegue a localizar al español a estas alturas, pero si llegara a suceder, poder trabajar en ello sería todo un sueño hecho realidad. Este proyecto, por lo menos, ha sido una experiencia similar que, sobre todo, creo que subraya la importancia de conocer bien lo que uno hace, o en su defecto documentarse bien, y de mostrar pasión por ello. Todo esto es imprescindible para lograr una buena traducción.

La especificidad del texto, por tanto, favorece a aquellos traductores que se especialicen en la localización de videojuegos, sobre todo si los juegos similares, o incluso de la misma saga, les resultan familiares. La cantidad de referencias que se deben respetar, de terminología inherente no solo a los videojuegos, sino al género MMORPG (juego de rol multijugador masivo en línea) y a la propia saga de *Final Fantasy*, así como los diversos registros del lenguaje que nos podemos encontrar, harían de una tarea que en principio debería ser apasionante y gratificante, un verdadero suplicio para cualquier traductor no especializado en la materia.

En el caso de este investigador, todas estas cuestiones específicas han sido precisamente uno de los motivos por los que se escogió esta obra en particular. De dicha familiaridad surge el deseo de trasladar a la lengua materna un contenido que ya se ha consumido, experimentado y disfrutado, de tal manera que el resto de los hablantes de esa misma lengua materna lo puedan consumir, experimentar y disfrutar del mismo modo.

Poder ver cómo aquellas frases, expresiones, escenas o descripciones que tanto han gustado y tanta potencia tienen en el idioma original cobran la

misma potencia o transmiten las mismas sensaciones, con otras palabras, en otra lengua y también de manera distinta nos recuerda lo bonito y mágico que puede ser a veces localizar y traducir.

5. Bibliografía

5.1 Obras consultadas para la traducción

ArenaNet. (2012). *Guild Wars 2* [PC]. NCSOFT.

<https://www.guildwars2.com/es/>

Blizzard Entertainment. (2008).

World of Warcraft: Wrath of the Lich King [PC].

Blizzard Entertainment. <https://worldofwarcraft.blizzard.com/es-es/>

Calderón de la Barca, P. (1997). *La vida es sueño* (18ª ed.).

Colección Austral. https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-vida-es-sueno--0/html/fedc73fa-82b1-11df-acc7-002185ce6064_2.html#l_0

Pulgar, F. (1958) *Glosa a las Coplas de Mingo Revulgo* Biblioteca

Virtual Miguel de Cervantes. https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/glosa-a-las-coplas-de-mingo-revulgo--0/html/fef91e10-82b1-11df-acc7-002185ce6064_2.html#l_1

Square Enix. (2021). *Final Fantasy XIV: Endwalker* [PC]. Steam.

<https://store.steampowered.com/agecheck/app/1592500/?l=spanish>

Squaresoft. (2001). *Final Fantasy X* [PlayStation 2]. Square.

https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_X

5.2 Obras citadas en la memoria

Cartwright, M. (2013, febrero 04). Los propileos [Propylaea]. (G. Macedo, Traductor). World History Encyclopedia.

<https://www.worldhistory.org/trans/es/1-11757/los-propileos/>

Castillo Lozano, J. Á. (2014). La sociedad hiperbórea: ¿Utopía O Mito? Reflexiones Acerca de la Naturaleza y significado del relato hiperbóreo. Panta Rei, (1). <https://doi.org/10.6018/pantarei/2014/2>

Consolegameswiki. (n.d.). *Character creation*. *Character creation - Final Fantasy XIV A Realm Reborn Wiki - FFXIV / FF14 ARR Community Wiki and Guide*.

https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Character_creation

Final Fantasy XIV Forum. (2015). *Thread: Elixir Field misnamed*.

<https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/274878>

Final Fantasy Wiki. (2017). *Sistema de Trabajos*.

https://finalfantasy.fandom.com/es/wiki/Sistema_de_trabajos

Final Fantasy Wiki. (2022). *Magick (ability type)*.

[https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Magick_\(ability_type\)](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Magick_(ability_type))

Final Fantasy Wiki. (2023a). *Dynamis (final fantasy XIV)*.

[https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Dynamis_\(Final_Fantasy_XIV\)](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Dynamis_(Final_Fantasy_XIV))

Final Fantasy Wiki. (2023b). *The first*.

https://finalfantasy.fandom.com/wiki/The_First?so=search

Guild Wars 2 Wiki. (2022). *Lista de Habilidades de Ladrón*.

[\[es.guildwars2.com/wiki/Lista de habilidades de ladr%C3%B3n\]\(https://wiki-es.guildwars2.com/wiki/Lista_de_habilidades_de_ladr%C3%B3n\)](https://wiki-</p></div><div data-bbox=)

Marín González., J. (2003). Las “razas” BIOGENÉTICAMENTE, no existen, pero el racismo SÍ, Como ideología. *Revista Diálogo Educativo*, 4(9), 107. <https://doi.org/10.7213/rde.v4i9.6545>

Merriam-Webster. (2023). Chief definition & meaning.

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/chief#:~:text=%3A%20the%20head%20of%20a%20body%20of%20persons%20or%20an%20organization%20%3A%20leader>

Naruto Wiki. (2022). *Elemento Fuego: Gran Aniquilación de Fuego*

https://naruto.fandom.com/es/wiki/Elemento_Fuego:_Gran_Aniquilaci%C3%B3n_de_Fuego

OxfordLearnersDictionaries.com. (2023). *Chief*.

https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/chief_2#:~:text=chief-,noun,a%20company%20or%20an%20organization

Piquero Rodriguez, J. (2013). Los Hiperbóreos: Mito y Religión.

Cuadernos De Filología Clásica. Estudios Griegos e Indoeuropeos, 22. https://doi.org/10.5209/rev_cfcg.2012.v22.39065

Real Academia Española. (2005). *Puntos suspensivos: Diccionario Panhispánico de Dudas*.

<https://www.rae.es/dpd/puntos%20suspensivos>

Real Academia Española. (2022). *Éter: Diccionario de la Lengua Española*.

<https://dle.rae.es/%C3%A9ter>

Wowhead. (n.d.). *Atenuar Magia*.

<https://www.wowhead.com/es/spell=41478/atenuar-magia>

Wowhead. (n.d.). *Habilidades de Pícaro*.

<https://www.wowhead.com/classic/es/spells/abilities/rogue>

Wowhead. (n.d.). *Fuego Feérico*.

<https://www.wowhead.com/wotlk/es/spell=65863/fuego-fe%C3%A9rico>

Wowhead. (n.d.). *Sobrestante Nuaar*.


<https://www.wowhead.com/tbc/es/npc=21981/sobrestante-nuaar>

6. Anexo

6.1 Capturas de pantalla







Eviscerar

35 p. de energía / 1 a 5 puntos de combo Alcance de ataques cuerpo a cuerpo

Instante

Requiere Pícaro

Requiere nivel 2

Requiere Arma cuerpo a cuerpo

Remate que destripa al objetivo y le inflige daño por cada punto de combo.

Remates de las Sombras

Los objetivos con Descubrir debilidad reciben un 20% de daño extra como daño de las Sombras

- 1 p.: [(18.81% of Attack power) * 1] p. de daño
- 2 p.: [(18.81% of Attack power) * 2] p. de daño
- 3 p.: [(18.81% of Attack power) * 3] p. de daño
- 4 p.: [(18.81% of Attack power) * 4] p. de daño
- 5 p.: [(18.81% of Attack power) * 5] p. de daño
- [6 p.: [(18.81% of Attack power) * 6] p. de daño]
- [7 p.: [(18.81% of Attack power) * 7] p. de daño]