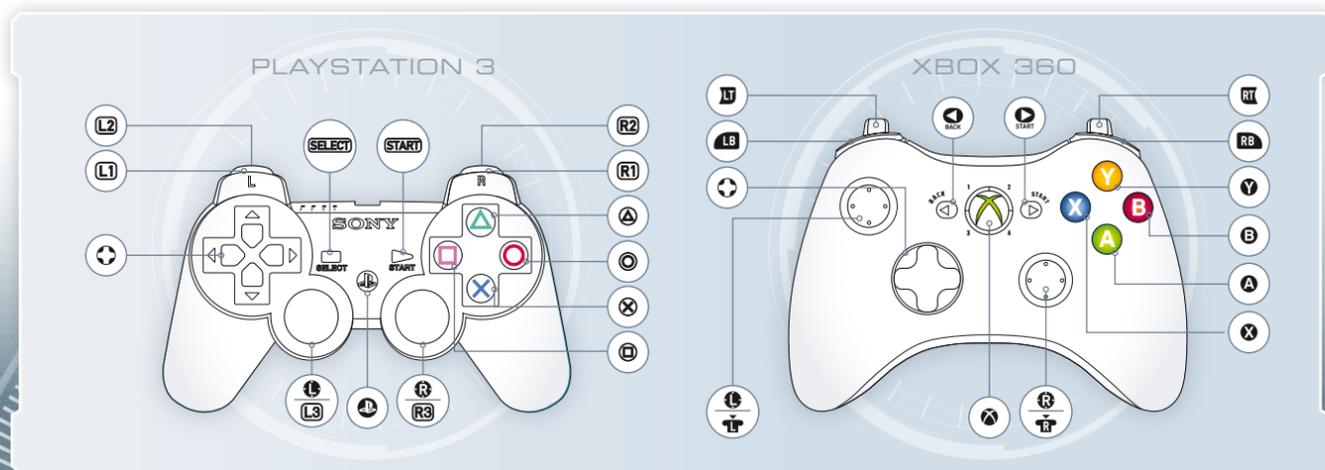


COMANDOS



COMANDOS BÁSICOS

PS3	XBOX 360	CONTROLES DE EXPLORACIÓN	CONTROLES DE COMBATE
		Movimiento	Navegación por menús; repetir los comandos previos (con el menú de Habilidades resaltado durante el combate)
		Control de la cámara	Control de la cámara
		Navegación por menús	Navegación por menús; repetir los comandos previos (con el menú de Habilidades resaltado durante el combate)
		Interactuar	Selección de opción de menú; entrar en menú secundario
		Saltar	Volver al menú anterior; cancelar ataque
		Entrar al menú principal	Ejecutar los comandos antes de que se llene la barra BTC
		Ver/cerrar la pantalla principal del mapa	Lanzar ataque de Sincronía*
		Instinto moguri*; Proyectil moguri: lanzar Moguri (con / pulsado)*	Ver datos del enemigo
		-	-
		Proyectil moguri: agarrar Moguri*	Cambiar formación
		-	-
		-	-
		Centrar la cámara	-
		Pausa	Pausa
		Abrir/cerrar minimapa; omitir escenas de vídeo en el menú de pausa	-

* Esta función no está disponible al principio del juego

PANTALLA DEL JUEGO

CAMPO



1 INTERACCIONES
Los objetos o individuos con los que puedas interactuar en el mundo del juego estarán resaltados con un círculo giratorio acompañado por un breve texto descriptivo, habitualmente "VOZ" cuando se trate de personas y "EXAMINAR" para mecanismos y objetos.

2 MINIMAPA
En esta pantalla encontrarás información sobre la zona cercana, incluyendo datos topográficos, puntos de ruta, PNJ (personajes distintos del jugador) y diversos puntos de interés. El minimapa está orientado al norte por defecto, aunque puedes cambiarlo en el menú Preferencias; la flecha que representa al personaje que controlas siempre apunta en la dirección en la que está mirando.

LEYENDA DEL MINIMAPA

	Líder del grupo
	Los puntos indican tus últimos pasos; es útil para orientarte tras una batalla en terreno desconocido
	Aliado
	Mogu
	Enemigo activo
	Indica el enclave de tu última batalla en la región
	Indicador de punto de ruta
	Indicador de misión secundaria
	Chocobo
	Indica el enclave de una cápsula de tesoro abierta
	Tienda de Chocolina
	Portal

COMBATE



1 MENÚ DE BATALLA
Permite acceder a los comandos que se usan durante el combate. Desaparece al introducir las órdenes.

2 BARRA BTC
La barra BTC (Batalla en Tiempo Continuo) se va llenando durante el combate. Cuando esté llena y hayas elegido y confirmado tus órdenes, el personaje que estés controlando realizará las acciones que aparecen sobre la barra.

3 VISUALIZADOR DE AYUDA
Ofrece información sobre las opciones de menú resaltadas.

4 BARRAS DE VIT Y ROLES DEL GRUPO
Estas barras indican la vitalidad (VIT) de cada personaje; el "rol" de cada uno se muestra encima de su barra.

5 BARRA DE VIT DEL ENEMIGO
Esta barra indica la vitalidad actual de un enemigo.

6 BARRA DE CADENA
Esta barra se llena lanzando ataques sucesivos contra el enemigo. Cuando esté llena, el enemigo pasará a estado "aturdido", lo cual permite causar más daño, nuevos puntos débiles y cambios en el comportamiento. El indicador rojo muestra tu avance en la barra actual, y la barra naranja es un contador de tiempo. Si la barra naranja llega al extremo izquierdo del visualizador antes de que tus aliados lancen otro ataque, se reiniciará la barra de cadena y la bonificación por cadena.

7 BONIFICACIÓN POR CADENA
Muestra el multiplicador de daño causado a un enemigo. 100% es la cantidad por defecto, pero aumenta según se va llenando la barra de cadena con los sucesivos ataques.

8 ATURDIMIENTO
Indica el nivel de bonificación por cadena en el que el enemigo entrará en estado aturdido.

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

CRONOLOGÍA FINALIZ.

GUÍA DE VIAJE

ESTRATEGIA Y ANALISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

ÍNDICE

COMANDOS

PANTALLA DEL JUEGO

RESUMEN EXPLORACIÓN

RESUMEN DEL COMBATE

ROLES Y FORMACIONES

CADENAS

EFECTOS DE ESTADO

ELEMENTOS

PROGRESIÓN PERSONAJE

INVENTARIO Y GUILDES

RESUMEN DE LA HISTORIA

INSTRUCCIONES DE USO

A



NUEVA BODHUM (003 D. H.)

1. Este capítulo de introducción te ayudará a familiarizarte con el mundo de Final Fantasy XIII-2. En él aprenderás a moverte por el mundo, a interactuar con los personajes y a completar misiones. Este capítulo te servirá de guía para el resto del juego.

2. El mundo de Final Fantasy XIII-2 es un mundo abierto que te permite explorar libremente. Puedes ir a cualquier lugar que quieras, pero debes tener cuidado con los monstruos que aparecen en el mundo. Algunos monstruos son más peligrosos que otros, así que debes tenerlos en cuenta.

3. El mundo de Final Fantasy XIII-2 es un mundo abierto que te permite explorar libremente. Puedes ir a cualquier lugar que quieras, pero debes tener cuidado con los monstruos que aparecen en el mundo. Algunos monstruos son más peligrosos que otros, así que debes tenerlos en cuenta.

DECIDE

1. El mundo de Final Fantasy XIII-2 es un mundo abierto que te permite explorar libremente. Puedes ir a cualquier lugar que quieras, pero debes tener cuidado con los monstruos que aparecen en el mundo. Algunos monstruos son más peligrosos que otros, así que debes tenerlos en cuenta.

SAMURAI

1. El mundo de Final Fantasy XIII-2 es un mundo abierto que te permite explorar libremente. Puedes ir a cualquier lugar que quieras, pero debes tener cuidado con los monstruos que aparecen en el mundo. Algunos monstruos son más peligrosos que otros, así que debes tenerlos en cuenta.



Antes de continuar, dedica unos instantes a familiarizarte con la estructura y los sistemas del capítulo Recorrido.

A Recorrido principal: estas secciones numeradas tienen por objeto ofrecer una variedad de instrucciones paso a paso equilibradas y consejos para completar la historia principal minimizando el tiempo que se tarda en viajar de un lado a otro. Pretendemos evitar los detalles innecesarios para ofrecer a los jugadores una guía concisa que no desvele los detalles ni las sorpresas de la trama. Para facilitar su referencia, en el capítulo Guía de viaje encontrarás todos los mapas (incluyendo los detalles sobre los objetos que se pueden recoger y los monstruos).

B Nuevas características, tácticas y puntos de interés: a lo largo del Recorrido descubrirás que ofrecemos consejos adicionales acerca de temas o características pertinentes al momento de la trama en el que te encuentres. Estas ayudas aparecen en la sección derecha de las páginas dobles. Por ejemplo, cuando consigas una habilidad o encuentres algo nuevo en el mundo de juego, te ofreceremos la correspondiente sección de datos y consejos para ayudarte a comprenderlo o dominarlo, o proporcionaremos la referencia a una página de la guía donde podrás leer un análisis completo.

C Capítulo Cronología de finalización (página 68): para llenar el vacío existente entre el capítulo Recorrido, centrado en la historia, y el capítulo Guía de viaje, profuso en información, el capítulo Cronología de finalización te ofrece una guía visual concisa para completar el 100% del juego.

D Capítulo Guía de viaje (página 80): analiza cada uno de los lugares del juego en todas las épocas para completar el capítulo Recorrido, detallando todas las actividades opcionales disponibles allí; misiones secundarias, minijuegos, mapas, contenido de las cápsulas de tesoro, y hasta oportunidades para subir de nivel y conseguir monstruos poco frecuentes. Puedes usarlo conjuntamente con el Recorrido para completar el 100% del juego o como referencia individual.

E Capítulo Introducción (página 6): la mayoría de las características del juego heredadas de Final Fantasy XIII (o que pasan a estar disponibles en las primeras horas del juego) se presentan en el capítulo Introducción. Es una buena idea empezar por aquí si no estás familiarizado con el universo de Final Fantasy XIII.

C

COMO USAR LA CRONOLOGIA DE FINALIZACION

1. Este capítulo de introducción te ayudará a familiarizarte con el mundo de Final Fantasy XIII-2. En él aprenderás a moverte por el mundo, a interactuar con los personajes y a completar misiones. Este capítulo te servirá de guía para el resto del juego.

NUEVA BODHUM (003 D. H.)



B

DECIDE

1. El mundo de Final Fantasy XIII-2 es un mundo abierto que te permite explorar libremente. Puedes ir a cualquier lugar que quieras, pero debes tener cuidado con los monstruos que aparecen en el mundo. Algunos monstruos son más peligrosos que otros, así que debes tenerlos en cuenta.

SAMURAI

1. El mundo de Final Fantasy XIII-2 es un mundo abierto que te permite explorar libremente. Puedes ir a cualquier lugar que quieras, pero debes tener cuidado con los monstruos que aparecen en el mundo. Algunos monstruos son más peligrosos que otros, así que debes tenerlos en cuenta.

INTERACCIONES ENTRE CAPÍTULOS

Final Fantasy XIII-2 es un juego de rol amplio y de final abierto en el que no habrá dos jugadores que aborden sus numerosos desafíos en el mismo orden ni de la misma forma. El objetivo del capítulo Recorrido es trazar una ruta sencilla desde el comienzo de la historia hasta su desenlace para aquellos que estén más interesados en la narrativa de FFXIII-2. Presenta una primera partida "realista" que cubre la mayoría de las misiones de la historia principal y las estrategias que necesitas para superar los retos individuales, pero no pretende ser el recorrido "óptimo" en términos de recompensas ni de experiencia.

Para aprovechar al máximo tu primera partida, te aconsejamos encarecidamente que uses el capítulo Guía de viaje con regularidad para explorar nuevas zonas, mejorar a tu grupo y disfrutar de las tramas secundarias que están relacionadas de forma remota con la historia principal. Para nosotros, esta es la mejor forma de disfrutar de FFXIII-2. También deberías tener en cuenta que es fácil volver a jugar las secciones individuales de la historia cuando quieras, lo cual quiere decir que no hay una forma "errónea" de afrontar un objetivo; solo son formas diferentes.

- INTRODUCCIÓN
- RECORRIDO
- CRONOLOGÍA FINALIZ.
- GUÍA DE VIAJE
- ESTRATEGIA Y ANALISIS
- INVENTARIO
- BESTIARIO
- EXTRAS
- ÍNDICE
- INSTRUCCIONES DE USO
- EPISODIO 1
- EPISODIO 2
- EPISODIO 3, PARTE 1
- EPISODIO 3, PARTE 2
- EPISODIO 4
- EPISODIO 5
- EPISODIO FINAL



EPISODIO 1

Un mundo sin el Nido

NUEVA BODHUM (003 D. H.)

Guía de viaje: consulta la página 84

1 Tras el vídeo de introducción, puedes hacer un tutorial que te enseñará los aspectos básicos del sistema de combate de FFXIII-2 con un enfrentamiento entre Lightning y Bahamut Caos en la primera de dos diferentes batallas. Estos combates no requieren estrategia, así que puedes elegir Ofensiva y disfrutar del paisaje.

Serah comienza en la sede de NORA. Ahora no hay nada que hacer, así que abre la puerta y usa **○/□** para saltar los obstáculos **○1** y dirígite a la señal del punto de ruta de la salida. Tras un nuevo vídeo, participarás en otro breve combate: de nuevo, elige Ofensiva. Tu siguiente tarea consiste en derrotar a todos los monstruos de la playa en cuatro enfrentamientos diferentes. Para abrir las hostilidades basta con acercarte a los nektones y los meioventhos que luchan contra los habitantes de Nueva Bodhum. El meioventhos a la izquierda de Serah te ofrecerá un tutorial sobre el sistema de Cambio de formación. Si no estás familiarizado con Final Fantasy XIII, te aconsejamos que aceptes. También puedes consultar la sección de las Formaciones (y el concepto relacionado de roles) que comienza en la página 17 del capítulo Introducción.

Para ganar las batallas de la Plaza con facilidad, pulsa **□/△** y cambia a la formación Carga mixta al principio de cada combate, y luego deja que la función Ofensiva se encargue del resto.



01

2 Tu siguiente objetivo es investigar el cráter de la zona más septentrional del mapa. Antes de partir, puedes hablar con los habitantes de Nueva Bodhum que tengan iconos de bocadillo sobre sus cabezas, pero, de momento, no queda nada que hacer en la Plaza. Dirígete hacia el norte y habla con Noel en la zona de la Orilla. Tras esta conversación, verás una presentación del sistema del Mogurímetro. Encontrarás más información acerca de este importante elemento del combate de Final Fantasy XIII-2 en la página 11 del capítulo Introducción.

Cuando termine la batalla, corre por el camino de madera y pasa por la rampa de roca natural que hay a continuación **○2**. El pequeño círculo azul que verás en el camino indica que Serah y Noel pueden dar un salto especial para cambiar a una elevación superior o inferior. En tu camino hacia la señal del punto de ruta encontrarás varios enemigos. Cuando luches contra grupos de nektones o wasabis, usa la formación Doble castigo para acabar rápido; para los demás tipos de enemigos, (en especial para los soldados mecánicos), cambia a Carga mixta. Cuando llegues a una bifurcación, dirígete a la izquierda y abre la cápsula de tesoro para conseguir el mapa de Nueva Bodhum; si quieres más información, consulta "Mapas" en la página derecha. A partir de este punto, para llegar a tu destino puedes limitarte a seguir a Noel. Lucha contra los enemigos que aparezcan y, por lo demás, sigue el camino más directo al punto de ruta hasta que se inicie la batalla contra el jefe.



02

3 En cuanto empiece el enfrentamiento con **Gogmagog** **○3**, cambia a la formación Carga mixta para aumentar la barra de cadena del monstruo y causar el máximo daño. Puedes reducir las heridas que sufren Serah y Noel realizando un cambio de formación temporal a la formación ultradefensiva Barricada en cuanto recibas el aviso de que Gogmagog se prepara para lanzar su potente ataque Rascador. Sin embargo, conviene que lleves al menos algunas pociones en tu inventario, para poder cambiar a una formación más agresiva y curarte desde el menú de Objetos cuando la VIT de tu grupo se reduzca más de la mitad.

La recompensa por la batalla es el objeto Genes de gogmagog Alfa (consulta "Fragmentos" más adelante). Acércate al objeto, en el centro del cráter, y pulsa **○/△** para interactuar con él.



03

FRAGMENTOS

La colección de fragmentos es, discutiblemente, la auténtica medida de tu progreso en Final Fantasy XIII-2. Hay un total de 160 distribuidos en los lugares que puedes visitar. El capítulo Guía de viaje profundiza bastante en la colección de fragmentos. Por norma general, solo los mencionamos en el capítulo Recorrido si

se encuentran directamente en tu camino o se entregan como recompensa por conseguir hitos de la historia principal.

- Se pueden obtener fragmentos avanzando en la historia principal, como recompensa por completar misiones secundarias y tareas opcionales y, a veces, como objetos que puedes recoger (aunque suelen estar ocultos) en lugares concretos. Siempre que aceptes una misión secundaria o recibas un objetivo de la historia relacionado con la adquisición de un fragmento aparecerá una nueva entrada en el menú de Fragmentos. Esta entrada incluye una descripción de lo que debes hacer y una pequeña captura de pantalla que ofrece una pista visual, habitualmente una vista de la ubicación de un objeto (normalmente, el propio fragmento) o un punto relevante de interacción.

- La adquisición de un fragmento conlleva una recompensa adicional de puntos de cristal. No podrás recoger muchos de los fragmentos hasta que alcances ciertos hitos de progreso, consigas nuevas habilidades, o tu grupo alcance un determinado nivel de fuerza que le permita superar un desafío relacionado. Hay otros que no podrás desbloquear hasta que termines la historia principal. Aprovecha los capítulos Cronología de finalización y Guía de viaje para planificar una ruta eficiente y que te permita conseguir el 100%.

DECIDE

Los "Decide" son eventos especiales que se producen durante las conversaciones o los vídeos que te ofrecen la oportunidad de elegir de una a cuatro respuestas diferentes. En la mayoría de los casos, tu decisión afectará al subsiguiente diálogo. También hay recompensas de Decide periódicas con las que conseguirás objetos en función de tus decisiones en los últimos eventos de "Decide". Pueden aparecer en una caja de tesoro que se materializa cuando llegas a un determinado punto de la historia, o se te asignarán automáticamente cuando abandones una zona para desplazarte a un nuevo destino.

Perderás algunos momentos "Decide" si no hablas con un personaje concreto en la ocasión apropiada; puede que te pierdas otros por completo si omites algunos vídeos. Encontrarás una lista de todas las oportunidades de "Decide" con las recompensas que puedes obtener en la página 299.

MAPAS

Podrás conseguir un mapa de casi todas las zonas de FFXIII-2 si abres un contenedor de tesoro concreto, hablando con un PNJ o completando un requisito de la historia. Sin embargo, es posible que no puedas acceder a todas las zonas de una localización concreta hasta que no completes ciertos objetivos o consigas ciertas habilidades. Por ejemplo, no podrás explorar Nueva Bodhum completamente hasta que llegues a las últimas fases de los objetivos de la historia en la región.



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

CRONOLOGÍA FINALIZ.

GUÍA DE VIAJE

ESTRATEGIA Y ANALISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

ÍNDICE

INSTRUCCIONES DE USO

EPISODIO 1

EPISODIO 2

EPISODIO 3, PARTE 1

EPISODIO 3, PARTE 2

EPISODIO 4

EPISODIO 5

EPISODIO FINAL

4 Cuando termine el vídeo, empezarás en la sede de NORA. Aunque ya puedes crear nuevas formaciones, las opciones predeterminadas Doble castigo y Carga mixta serán más que suficientes hasta que abandones Nueva Bodhum. Sin embargo, deberías visitar el Cristarium inmediatamente para mejorar a Serah y Noel; consulta los consejos de la página que hay a tu derecha.

Abre la caja de tesoro que aparece y hazte con tu recompensa de "Decide" antes de pasar al siguiente punto de ruta. Cuando recuperes el control de tu personaje en el exterior, podrás hablar con cualquier habitante de Nueva Bodhum que tenga señales de bocadillo. La mayoría de ellos te ofrecerán conversaciones ambientales, pero hay dos puntos de interés concretos. Habla con Lebreau, fuera de la sede de NORA para ver un resumen rápido de lo sucedido tras el final de Final Fantasy XIII. También puedes hablar con Nell, al noreste de la Plaza, para iniciar la misión secundaria Prisma cordiforme (04). Consulta el capítulo Guía de viaje para conocer todos los detalles de las misiones secundarias.



04

5 Acércate a las piedras marcadas por una señal de punto de ruta, en la zona norte de la Plaza, y examínalas para obtener el objeto clave Cuchillo de Lightning y activar un vídeo. Cuando termine, dirígete hacia el sur y examina a la gata cuando reaccione Mogu. Sigue a Mogu en cuanto comience la persecución hasta que la gata se meta bajo las chozas (05), y pulsa X/A para interactuar con ella mientras corre.

Cuando captures a la gata, acércate al grupo de niños que hay al sudeste de la sede de NORA y habla con el chico que tenga la señal del bocadillo sobre su cabeza. Cuando termine el vídeo, síguelo por la zona de la Orilla hasta que lo atrapes en la zona de los Bancales serpenteantes; pulsa X/A para iniciar una conversación cuando te acerques lo suficiente.

Cuando Serah hable con el chico, comenzará una conversación con un "Decide" que te permitirá elegir respuestas hasta que aciertes con la opción correcta. Al terminar, conseguirás el objeto clave Collar de Snow. Busca un círculo azul en el este; indica un atajo de vuelta al nivel inferior y de regreso a la zona de la Plaza; durante el trayecto, puedes hablar con Noel si quieres una conversación opcional con "Decide".



05

6 Entra en la sede de NORA y dirígete al dormitorio de Serah. Examina el espejo; cuando termine el vídeo, recibirás el Artefacto del gigante, el objeto que necesitas para activar el portal del Cráter del meteorito. Aparecerá una caja de tesoro frente al espejo que contiene tu recompensa por tus elecciones en los últimos "Decide". Abandona el edificio y encamínate hacia el punto de ruta de la zona del Cráter del meteorito. Ahora puedes usar el sendero del este del mapa (la zona de las Charcas de pleamar) como atajo y aprovechar la ocasión para abrir las cápsulas de tesoro que antes eran inaccesibles (06). La primera contiene un Aro de hierro, un accesorio que aumenta la VIT en un 10%. Te aconsejamos que equipes a Serah con él.

Gasta los puntos de cristal que hayas acumulado antes de llegar al Cráter del meteorito, pues **Gogmagog** volverá a atacarte cuando te acerques. Esta vez, el monstruo usará la habilidad Barrera de karma para reducir considerablemente su capacidad de soportar el daño mágico y físico. Usa la formación Carga mixta para aumentar rápidamente la barra de cadena; al aturdir a la abominación, eliminarás su escudo y podrás terminar la batalla rápidamente. Si ya has luchado contra bastantes enemigos, deberías poder terminar esta batalla en el primer aturdimiento. También puedes usar pociones para curarte cuando sea necesario, en vez de prolongar el combate empleando estrategias de Protector. Conseguirás el objeto Genes de gogmagog Beta cuando termine la batalla. Acércate e interactúa con el portal del Cráter del meteorito para visitar el Umbral de las Eras por primera vez.



06

USAR EL CRISTARIUM

Cuando derrotes a Gogmagog por primera vez, desbloquearás la capacidad de usar el Cristarium para invertir los puntos de cristal (o "PC") que hayas ganado durante el combate y al completar los objetivos de la historia y de las misiones secundarias. Este tema es demasiado extenso para detallarlo aquí, así que te recomendamos que consultes la página 208 del capítulo Estrategias y análisis inmediatamente; entre otras cosas, encontrarás...

- Información acerca de cómo maximizar el potencial de desarrollo de tu grupo. Si quieres que Serah y Noel progresen de la forma más productiva posible, te sugerimos que leas esta sección antes de gastar los puntos.
- El orden óptimo de desbloqueo de nuevos roles, bonificaciones de roles, segmentos de la barra BTC y otras mejoras disponibles en cada hito de expansión del Cristarium.
- Diagramas que ilustran la progresión de Serah y Noel en los seis roles.

Como regla general, te recomendamos que intentes conseguir una expansión del Cristarium para Serah y Noel por cada destino de la historia principal visitado. Así serán suficientemente poderosos como para derrotar a todos los enemigos genéricos con relativa facilidad, y no necesitarás recurrir a las estrategias más lentas y técnicas en los combates contra los jefes.

CONTENEDORES DE OBJETOS Y TESOROS

Al final de cada batalla, tu grupo obtendrá **Botines** que dejan los enemigos; estos pasarán directamente a tu inventario cuando salgas de las pantallas de información posteriores al combate. Casi todos los monstruos tienen un *botín normal* y un *botín raro*. Puedes aumentar la cantidad de cualquier tipo de objetos consiguiendo una valoración de cinco estrellas en cada combate (consulta los detalles en la página 16). Para ello, normalmente deberás usar una formación muy agresiva para ganar cada batalla a



gran velocidad. Tu capacidad para maximizar las recompensas es indicativa del poder relativo del grupo: si te cuesta mucho conseguir valoraciones de cuatro o cinco estrellas en combates normales, suele querer decir que tu grupo es algo menos poderoso de lo que debería.

Como explicamos en el capítulo Introducción (consulta la página 12), también puedes conseguir objetos en **cápsulas de tesoro y cajas de tesoro**. Su contenido suele ser útil, pero no destacable. Conseguirás marcar la diferencia si registras diligentemente todos los contenedores, pues la suma de todos los objetos de una zona a menudo supone una ampliación gradual de los recursos que tienes a tu disposición. El capítulo Guía de viaje no solo contiene mapas anotados que ilustran la posición de todos los contenedores, también documenta las recompensas interesantes que puedes conseguir de los enemigos que te encuentras.



CHOCOBOS

Tras la segunda batalla con Gogmagog, aparecerá una pantalla emergente de Introducción sobre los chocobos. Cabalgar sobre un chocobo te permite moverte rápidamente por una zona y elimina por completo la amenaza de los encuentros con monstruos mientras viajas. Estas monturas tan típicas cuestan una verdura gysahl por viaje.

- Tu provisión actual de verduras gysahl aparece en pantalla cada vez que te acercas a un chocobo. Puedes conseguir más verduras gysahl abriendo cápsulas de tesoro (hay una en la zona del Cráter del meteorito) o comprándolas en tiendas más adelante.
- Los chocobos aparecen en posiciones fijas de los mapas cuando los desbloqueas, cosa que suele suceder cuando completas un objetivo clave de la historia; están representados por iconos de plumas (🦩). Cuando montes en un chocobo, te seguirá por la zona hasta que lo abandones.
- Puedes abrir cajas y cápsulas de tesoro, hablar con PNJ y examinar otros puntos de interacción mientras cabalgas. Mogu sigue pudiendo detectar posibles tesoros o puntos de interés, pero tu mayor velocidad de movimiento reduce sus posibilidades de éxito.
- Al igual que muchos PNJ, los chocobos que no estés montando correrán para "luchar" contra los monstruos que aparezcan. Esto puede ralentizar el avance de los enemigos o incluso detenerlos por completo; por ello te resultará más fácil desplazar la zona de batalla antes de que se agote el Mogurímetro.

EPISODIO 2

Invasor invisible



RUINAS DE BRESHA (005 D. H.)

Guía de viaje: consulta la página 86

1 Tras el vídeo inicial, pasarás directamente a un combate contra **Paradoja Alfa**. Cambia a Carga mixta inmediatamente para aumentar el daño que le causas a la entidad. Esta batalla de jefe incluye dos pausas para secuencias interactivas (01). En la primera debes pulsar (L), y para la siguiente necesitarás (L), (R), (X/A). La segunda aturdirá automáticamente a tu enorme enemigo. Llegados a este punto, cambia a la formación Doble castigo para acelerar la batalla. Cuando comience el vídeo final, no sueltes el mando, pues hay una última secuencia interactiva: pulsa (A/Y) rápidamente para llenar el círculo.



01

2 Cuando acabe la batalla contra el jefe, camina con tus captores hasta que llegues junto al capitán que tiene un bocadillo sobre la cabeza; habla con él para progresar en la historia (02). En la celda, habla con Noel y el guardia que hay fuera. Tras la llegada de Alyssa, habla de nuevo con el guardia para quedar libre. Sigue a Alyssa y habla con ella hasta que consigas el Transmisor de la Academia y el Mapa de las ruinas de Bresha.

En este momento, aparecerá una Introducción a la opción de cambio de líder. Solo Serah y Noel pueden ser líderes de grupo, y la elección depende fundamentalmente de tu preferencia personal. Sin embargo, a veces resultará útil cambiar de líder para sacar el máximo partido de una formación concreta. Por ejemplo, en ocasiones puedes necesitar un rol menos dramático (como Sanador) para usar las habilidades con una eficacia máxima en una batalla difícil. Tu líder de grupo se cambia automáticamente si este queda inconsciente en un combate. Tras recuperar a Serah o Noel, podrás volver a cambiar de líder con la opción Cambio de Líder del Menú de Batalla.



02

3 Visita la tienda de Chocolina (ver más adelante) en la zona de la Excavación. Compra las armas Meteoflame y Alma aullante y equipa respectivamente a Serah y a Noel con ellas para potenciar su eficacia en combate leve, pero significativamente. Si andas corto de fondos, hay cápsulas de tesoro en la zona que podrás abrir para conseguir guiles.

Sube por los escalones del noreste de la zona de la Excavación y llegarás a las Ruinas ancestrales, el área más grande de las Ruinas de Bresha. Aparecerán enemigos por toda la zona, así que estate preparado para luchar en cualquier momento. Una batalla obligatoria contra un Cait Sith y un gnomo explorador comenzará poco después de llegar (03). Usa Carga mixta para concentrar tus ataques primero en el Cait Sith (para que no emplee su habilidad de curación) y el encuentro debería terminar sin incidentes. Después aparecerá una Introducción de presentación de los cristales de mesnada, la mesnada y la personalización de monstruos. Puedes ver un tutorial acerca de la mecánica de la mesnada que dará pie a otro tutorial acerca de la habilidad Sincronía. Consulta "Cristales de mesnada y mesnada" para obtener consejos acerca de estos temas.



03

DESANGRAMIENTO

Tras el dramático vídeo de introducción, el primer golpe de Paradoja Alfa da paso a un breve tutorial acerca de los ataques de Desangramiento, que reducen la VIT máxima del objetivo. Si consultas la barra de VIT del miembro del grupo afectado, verás la barra roja que representa la salud reducida; el "espacio vacío" que hay a la derecha de la barra representa la VIT consumida por el Desangramiento.

El Desangramiento no se puede curar con pociones ni hechizos curativos normales. La única forma de recuperar esta VIT "perdida" en los combates es usar una hemopoción (o un valioso elixir). Las hemopociones se pueden comprar más adelante, en la tienda, al precio de 300 guiles por unidad.

CHOCOLINA

Podrás encontrar a este exuberante personaje y su tienda móvil en la mayoría de los lugares que visites durante la historia principal y en muchos destinos remotos.

- El inventario de Chocolina se ampliará con regularidad cuando la encuentres en nuevas zonas, y las provisiones correspondientes a los lugares visitados se actualizarán para dejar lugar a nuevos objetos. Esta regla tiene una excepción: los objetos de la categoría Oportunidades suelen ser exclusivos del lugar en el que aparecen.
- Chocolina también comprará el excedente de objetos de tu grupo a la mitad de su precio de compra. Te sugerimos que ignores esta opción y guardes los objetos para más adelante, cuando consigas una habilidad especial que te permite venderle los objetos a un precio superior.
- Muchos de los objetos que vende Chocolina se pueden conseguir en cápsulas de tesoro o derrotando enemigos, así que guarda tus preciados guiles para compras específicas. Los capítulos Recorrido y Guía de viaje te avisarán de las compras interesantes cuando estén disponibles.

SECUENCIAS INTERACTIVAS

Muy de vez en cuando, ciertas batallas (o los vídeos que hay después de ellas) incluyen secuencias interactivas especiales en las que debes pulsar ciertos botones concretos o mover el mando en determinadas direcciones para acompañar las acciones de Serah o Noel. Puedes conseguir bonificaciones menores si completas todas las interacciones posibles con éxito. Se te notificará por medio de un mensaje emergente y recibirás un objeto como premio de sincronización en la subsiguiente pantalla de Botines.

CRISTALES DE MESNADA Y MESNADA

Casi todos los monstruos a los que te enfrentas en Final Fantasy XIII-2 son domesticables y, por ende, posibles aliados que incorporar a tu mesnada. Para reclutar a una nueva criatura, debes derrotarla y recibir un cristal de mesnada al final de la batalla. Este sistema es un poco complicado y absorbe parte del sistema de combate. Puedes consultar un resumen amplio de todos los temas relacionados en la página 220 del capítulo Estrategias y análisis.

- Pulsa (RT/RB) durante una batalla (o visita la sección Enemigos) y consulta la información que hay bajo el epígrafe Informe. Te dirá si un monstruo es domesticable o no, y, en su caso, su rol.
- Cuando consigas un monstruo, podrás añadirlo a uno de los espacios de tu mesnada (el trío de monstruos "activos" que pueden ayudarte en las batallas) y acudir a tu configuración de formaciones para desplegarlo en combate. Cada criatura tiene un rol fijo, así que existe cierto grado de estrategia en la selección de los tres monstruos que complementarán tus formaciones favoritas.

- La VIT de todos los monstruos de tu mesnada durante el combate está conectada: si uno sufre daños que reducen su VIT al 40%, lo mismo sucederá con cualquier otro monstruo que despliegues con un cambio de formación, aunque tengan totales de VIT muy diferentes.

- Los monstruos no pueden actuar de líder de grupo. Si Serah/Noel quedan incapacitados, irás a la pantalla de Fin de la partida.

- Se pueden mejorar los monstruos empleando catalizadores en el Cristarium. También puedes "imbuir" a tu monstruo favorito con otros cristales de mesnada para transferir sus habilidades.

- Puedes aumentar tus posibilidades de conseguir una variedad concreta de monstruos derrotándolos con la habilidad especial Sincronía.



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

CRONOLOGÍA FINALIZ.

GUÍA DE VIAJE

ESTRATEGIA Y ANALISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

ÍNDICE

INSTRUCCIONES DE USO

EPISODIO 1

EPISODIO 2

EPISODIO 3, PARTE 1

EPISODIO 3, PARTE 2

EPISODIO 4

EPISODIO 5

EPISODIO FINAL

4 Cuando llegues al portal, habla con el soldado que hay cerca (04) para desbloquear la habilidad Instinto moguri y una Introducción acerca de su uso. Tras leer la información, pulsa **R1/RB** para usar el Instinto moguri, revelar el artefacto maestro, y luego recogerlo. También puedes hablar con los demás personajes de esta zona para iniciar las misiones secundarias de Uniomística y Genes de udug. Si examinas el portal, se iniciará una breve conversación y un "Decide".



04

5 No es obligatorio entrar en el túnel del oeste de la zona de las Ruinas ancestrales, pero dentro puedes encontrar objetos y diferentes variedades de enemigos. Te recomendamos que peines esos túneles hasta que derrotes y captures a un jenízaro (05) para obtener el cristal de mesnada de jenízaro. Puedes mejorar fácilmente a este Protector hasta el máximo nivel 20 con catalizadores. A nivel máximo, el jenízaro puede tener una VIT superior a 2.000 y posee habilidades de PRO claves. Solo por eso ya debería ser un miembro permanente de tu mesnada, al menos hasta el ecuador de la historia principal; de momento, te permitirá concentrar el desarrollo de Noel en los roles CAS y FUL.



05

6 Un vídeo comenzará cuando te acerques a una entrada de túnel apartada en el noroeste de la zona (06). El vídeo te presenta la posibilidad de debilitar a Atlas antes de enfrentarte a él. Lo cierto es que, de momento, es la única forma realista de derrotar a este colosal adversario. Entra en los túneles del norte y dirígete al nuevo punto de ruta.



06

Cuando llegues a la habitación de la señal de punto de ruta "¿Será posible controlar a Atlas?", el grupo será absorbido por una brecha temporal. Para escapar, debes resolver tres niveles de un puzle llamado Piso evanescente; tu objetivo será conseguir todos los cristales disponibles y llegar a la salida. Sin embargo, solo puedes pisar cada baldosa del suelo una vez, así que deberás elegir tu ruta con cuidado. Se trata de una sencilla introducción a los puzles de la brecha temporal y no debería resultarte complicado. Si quieres más información acerca de Piso evanescente, o necesitas una solución visual, consulta la página 244.

En cuanto solventes la anomalía, obtendrás el fragmento Cuarzo delicado y 200 PC. Interactúa con el dispositivo de control para debilitar a Atlas, y sal de los túneles por el camino que lleva al sur y luego se desvía hacia el este. Gasta los puntos de cristal que hayas acumulado y asegúrate de que dispones de un conjunto de formaciones adecuado: ya estás listo para enfrentarte a la poderosa máquina bélica.



07

INSTINTO MOGURI

En el lugar actual encontrarás bastantes cápsulas de tesoro, cajas de tesoro y otros objetos que están "fuera de fase", representados por un contorno transparente y borroso (07). Para hacerlos tangibles, acércate y pulsa **R1/RB** para que Mogu ejecute su maravillosa magia. Ten en cuenta que no puedes usar el Instinto moguri a lomos de un chocobo, o si el Mogurímetro está activo.

Mogu suele reaccionar y llevarte hasta los contenedores u objetos "en fase" que son difíciles de ver, siempre que estés suficientemente cerca. Sin embargo, no siempre sucede así; por ello te conviene rastrear el entorno detenidamente la primera vez que llegues. Puedes encontrar las ubicaciones exactas de todos los objetos de este tipo en el capítulo Guía de viaje.

MESNADA

La capacidad de capturar y desplegar monstruos individuales como miembros del grupo te obliga a revisar tu mesnada, pues ahora ya puedes tener a tres combatientes activos en la batalla. En la página 202 del capítulo Estrategias y análisis encontrarás un estudio detallado de todas las formaciones y sus aplicaciones prácticas.

Como se menciona en el epígrafe **5** del capítulo Recorrido, te aconsejamos que captures a un jenízaro para añadir a un monstruo Protector a tu arsenal. También necesitarás a un Fulminador más poderoso que el Explorador en un futuro no demasiado lejano; consulta "Actividades recomendadas" más adelante. De momento, la colección de formaciones de la siguiente tabla debería cubrir todas tus necesidades inmediatas.

CONFIGURACIÓN RECOMENDADA

FORMACIÓN	SERAH	NOEL	MONSTRUO	NOTAS
Ataque implacable	FUL	CAS	FUL	Fija esta como formación predeterminada para la mayoría de los combates. Con dos FUL aumentando la bonificación por cadena, Noel puede reducir el ritmo al que se consume la barra de cadena y aprovechar su gran fuerza para causar mucho daño.
Ataque Delta	FUL	CAS	PRO	Ataque Delta es ideal contra los rivales duros si tienes a un jenízaro en tu mesnada.
Aquelarre	FUL	FUL	FUL	Cuando la barra de cadena de un enemigo fuerte esté parcialmente llena, puedes usar esta formación para acelerar el aturdimiento y aumentar la bonificación por cadena a gran velocidad.
Tantalus	FUL	CAS	SAN	Si usas Ataque implacable o Ataque Delta y necesitas sanación, esta formación sacrifica un único FUL o PRO por un SAN que puede ocuparse de las heridas y los estados alterados del grupo.
Vanguardia mística	FUL	FUL	PRO	Si usas Ataque Delta, puedes aprovechar esta formación para acelerar mucho el crecimiento de la barra de cadena cuando te acerques al punto de aturdimiento de un adversario resistente.
Plaza fuerte	PRO	PRO	SAN	Una estrategia vital para los jefes más complicados de Final Fantasy XIII-2 es "amurallarte" rápidamente con Protectores cuando aparezca el aviso de que va a lanzar un ataque. Esta variante incluye a un SAN para realizar curaciones inmediatas, aunque siempre puedes optar por la formación ultradefensiva "Gran muralla" (PRO-PRO-PRO).

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

CRONOLOGÍA FINALIZ.

GUÍA DE VIAJE

ESTRATEGIA Y ANALISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

ÍNDICE

INSTRUCCIONES DE USO

EPISODIO 1

EPISODIO 2

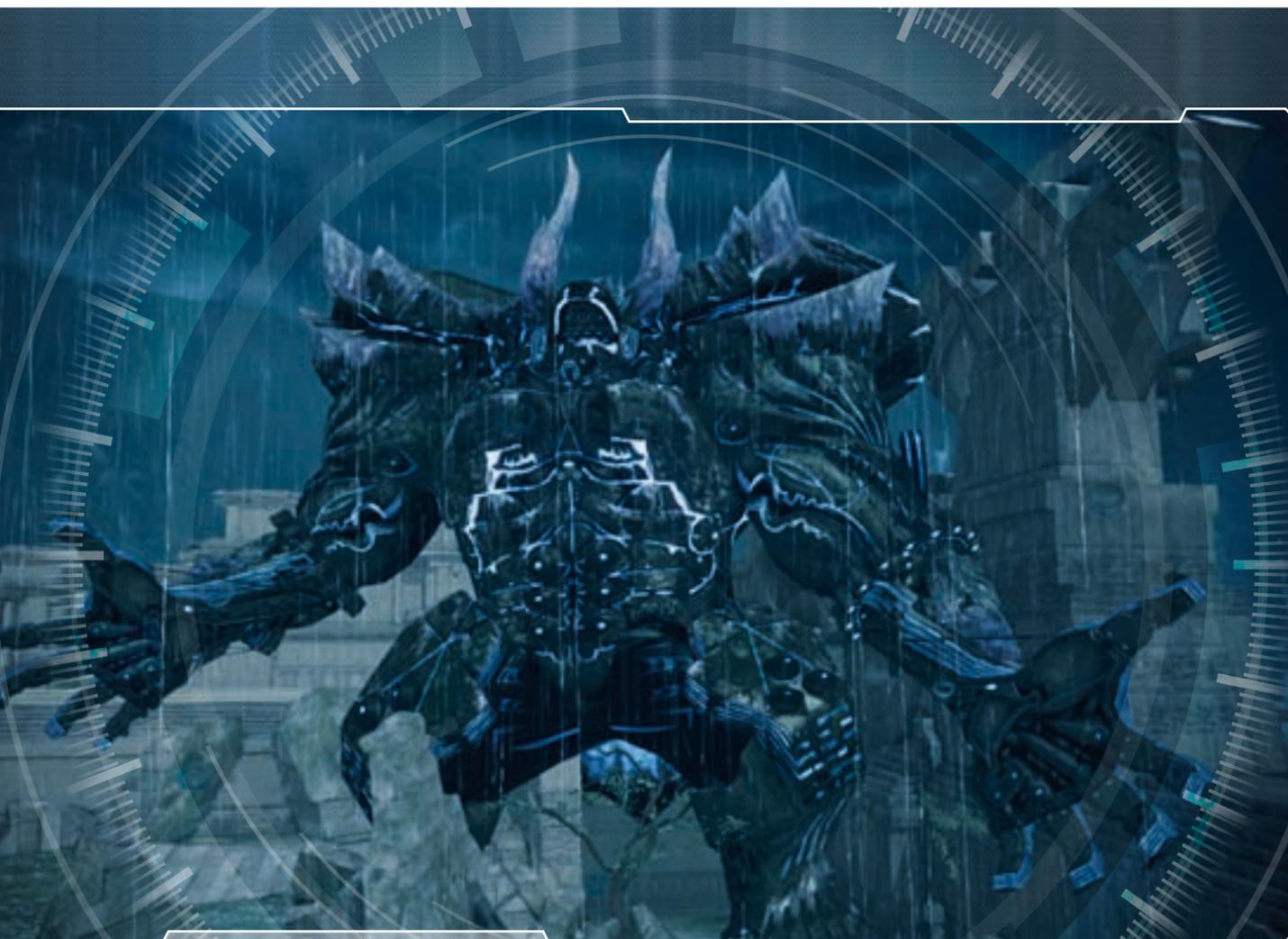
EPISODIO 3, PARTE 1

EPISODIO 3, PARTE 2

EPISODIO 4

EPISODIO 5

EPISODIO FINAL



7 Acércate a **Atlas** para iniciar la batalla contra el jefe. El hecho de que tu grupo no sea reducido a una pulpa sanguinolenta de inmediato refleja el hecho de que has debilitado a Atlas considerablemente. Si seguiste nuestro consejo de capturar y entrenar a un jenízaro para que haga las veces de Protector principal de tu grupo, puedes emplear la formación Ataque Delta y recurrir a un par de pociones para curar a Noel y Serah cuando su VIT caiga por debajo del 40%; un jenízaro maximizado apenas sufrirá rasguños en este combate. Cuando aturdas a Atlas, cambia a Ataque implacable para rematarlo. Hay una secuencia interactiva inmediatamente después de la batalla, así que prepárate para reaccionar cuando los comandos aparezcan en la pantalla (L, C/B, L, X/A, L, X/A, L, X/A). Cuando se retome el juego, además de los botines normales, conseguirás los Genes de Atlas y una generosa bonificación de 2.500 PC.

8 Vete a la señal de punto de ruta de la zona de Vestigios olvidados que hay al este y examina el monumento para continuar con la historia. Tras el vídeo, desbloquearás a los chocobos en el mapa. Abre la caja de tesoro para hacerte con tu recompensa de "Decide" y luego usa la habilidad Instinto moguri para descubrir el Artefacto del eclipse marcado por una señal de punto de ruta. A continuación, podrás viajar al siguiente punto de ruta, al oeste de las Ruinas ancestrales, justo al sur de la entrada al túnel. Acércate a las barras de metal y usa el Instinto moguri para revelar el Artefacto del reencuentro que hay justo detrás (C 08).

Ya tienes los Artefactos necesarios para abrir los dos portales de esta región. El portal del sudeste de las Ruinas ancestrales conduce a los Montes de Yaschas



08

(010 d. H.), y el portal de los túneles occidentales lleva a la Floresta de Sunleth (300 d. H.). El destino que aconsejamos (y el que analizamos a continuación) son los Montes de Yaschas, pero puedes hacer un viaje anticipado y rentable a la Floresta de Sunleth para conseguir una habilidad especial; consulta los detalles en Actividades recomendadas, en la página adyacente.

Cuando estés listo, dirígete al portal que hay al norte de Chocolina en la zona de las Ruinas ancestrales y desbloquéalo con el Artefacto del eclipse para regresar al Umbral de las Eras. Selecciona el destino Montes de Yaschas (010 d. H.).

HABILIDADES DE SINCRONÍA

Cada monstruo que captures y emplees para luchar junto a Serah y Noel puede hacer un ataque especial llamado habilidad Sincronía.

- Cada monstruo de tu grupo tiene una barra de Sincronía que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla siempre que esté en combate (C 09). A diferencia de la barra de VIT, la de Sincronía es independiente para cada monstruo de tu mesnada.



09

- La barra de Sincronía se llenará gradualmente para todos los monstruos de tu configuración durante una batalla. La forma más rápida de llenar la barra es conseguir grandes bonificaciones por cadena contra tus enemigos.
- Cuando la barra de Sincronía se llene, pulsa C/X para iniciar el movimiento. La mayoría (no todos) de los monstruos tienen un conjunto especial de comandos de botones para su habilidad Sincronía. Si la tiene, imita rápidamente las pulsaciones de botones y movimientos de mando que se indiquen en pantalla.
- Las habilidades de Sincronía tienen dos propiedades secundarias. La primera consiste en incrementar la probabilidad de que captures a un monstruo domesticable si se emplea la habilidad con éxito para derrotarlo. Además, el ataque de Sincronía a veces puede interrumpir o cancelar la habilidad o el ataque de un enemigo, un truco útil en encuentros contra rivales poderosos.



ACTIVIDADES RECOMENDADAS

Aunque no son obligatorias, las siguientes tareas beneficiarán mucho a tu grupo.

- Cuando actives el dispositivo de control y derrotes a Atlas, te recomendamos que viajes a los Montes de Yaschas y completes el episodio Profecía de esperanza. Sin embargo, puede resultarte muy provechoso dar un pequeño desvío por la Floresta de Sunleth (a través del portal de los túneles del oeste) para completar algunos objetivos. Si tienes un jenízaro con el máximo nivel para actuar como Protector, la batalla inicial contra el Rey flan puede ser dura, pero a la larga superable. Si a continuación sigues lo indicado en la página 46 del capítulo Recorrido hasta obtener la habilidad Proyectil moguri (lo cual solo te llevará unos pocos minutos), podrás irte inmediatamente a través de la opción Volver al Umbral de las Eras; tu progreso hasta ese momento quedará almacenado (incluyendo tu posición exacta) para cuando regreses más adelante.
- Armado con el Proyectil moguri y un jenízaro en tu mesnada, regresa a las Ruinas ancestrales (005 d. H.) y acude a la página 86 de la Guía de viaje para descubrir cómo acceder al "secreto" que contiene la zona sudoeste del mapa. Al llegar, encontrarás una cápsula de tesoro que contiene el Arco mariposa para Serah, un arma muy superior que cualquier otra que puedas conseguir en esta etapa del juego. Y lo que quizás sea más importante, puedes perseguir y capturar a un lobo hambriento, un tipo de enemigo muy poco frecuente. Suelen aparecer en parejas, cerca del portal sudoeste o en el exterior (C 10), y constituirá un poderoso elemento de tu mesnada como Fulminador.



10

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

CRONOLOGÍA FINALIZ.

GUÍA DE VIAJE

ESTRATEGIA Y ANALISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

ÍNDICE

INSTRUCCIONES DE USO

EPISODIO 1

EPISODIO 2

EPISODIO 3, PARTE 1

EPISODIO 3, PARTE 2

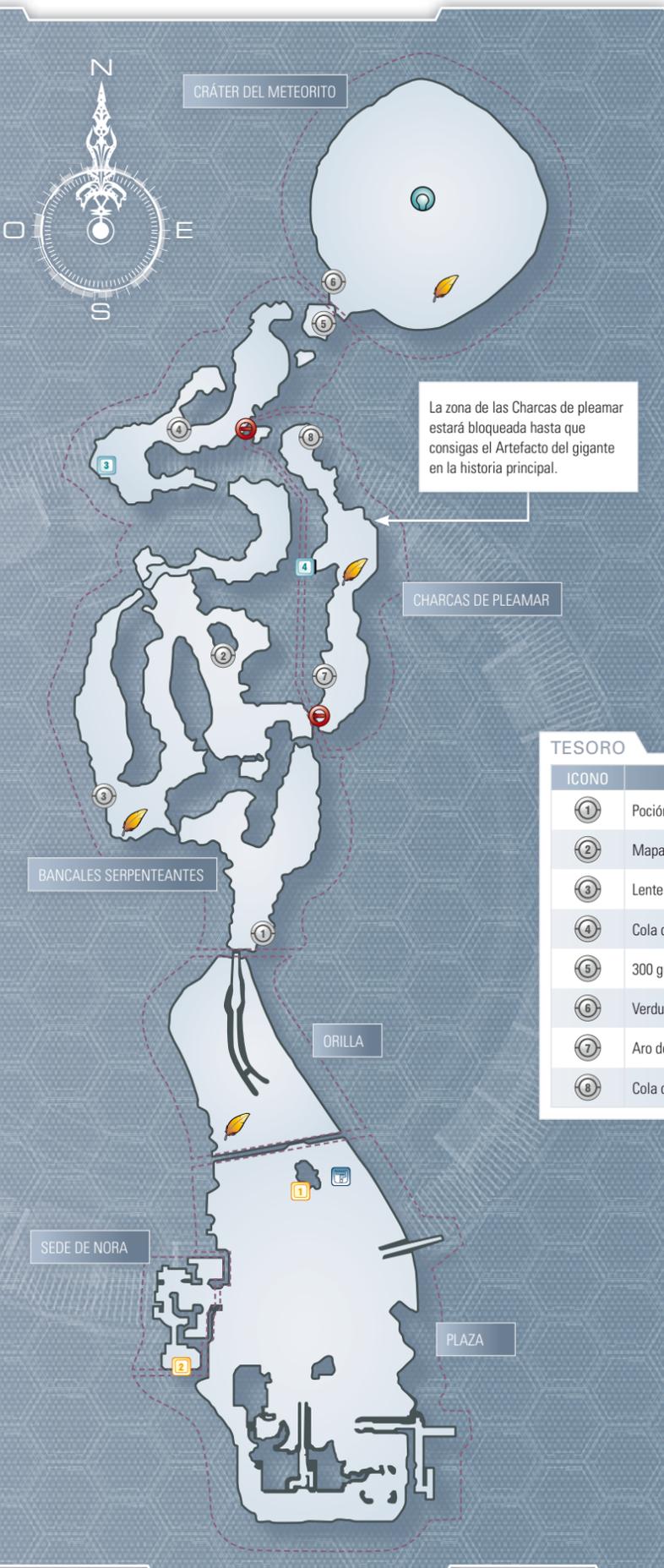
EPISODIO 4

EPISODIO 5

EPISODIO FINAL

NUEVA BODHUM (003 D. H.)

Aunque puedes explorar completamente el mapa y conseguir todos los objetos menos uno durante tu visita de la historia principal, Nueva Bodhum, el hogar de Serah, todavía esconde algunos secretos que podrás descubrir si regresas más tarde.



La zona de las Charcas de pleamar estará bloqueada hasta que consigas el Artefacto del gigante en la historia principal.

TESORO

ICONO	CONTENIDO
①	Poción (x3)
②	Mapa de Nueva Bodhum
③	Lente Libra
④	Cola de fénix
⑤	300 guiles
⑥	Verdura gysahl (x2)
⑦	Aro de hierro
⑧	Cola de fénix

OBJETOS INTERESANTES

ICONO	NOMBRE	NOTAS
①	Cuchillo de Lightning	Se obtiene progresando en la historia.
②	Artefacto del gigante	Se obtiene progresando en la historia.
③	Botiquín	Objeto clave para la misión secundaria Prisma cordiforme.
④	Gravicita Alfa	Requiere la habilidad Instinto moguri. Objeto clave para la misión Gravicita.

RESUMEN DE FRAGMENTOS

NOMBRE	NOTAS
Genes de gogmagog Alfa	Se desbloquea avanzando en la historia central.
Genes de gogmagog Beta	
Prisma cordiforme	Consulta la entrada correspondiente.
Gravicita Alfa	

MONSTRUOS NATIVOS

NOMBRE	BOTÍN NORMAL/RARO	NOTAS
Amanita (SAN – 10%)	Gota potente/Gota de maná	Puedes encontrar a este adversario tan poco frecuente en las zonas de las Charcas de pleamar y la Orilla. Solo aparecerá cuando regreses a Nueva Bodhum desde el Umbral de las Eras.
Gorgonops (CAS – 15%)	Poción/Brazal de poder	La formación Doble castigo o Carga mixta bastará en tus primeros encuentros de la historia.
Meiobenthos (CAS – 15%)	Poción/Cola de fénix	Ninguno de estos dos rivales aparecerá tras la primera batalla con Gogmagog.
Nekton (FUL – 15%)	Poción/Cola de fénix	
Soldado mecánico (PRO – 15%)	Poción/Aro de hierro	Este enemigo es resistente a los ataques físicos y mágicos hasta que está aturdido, así que intenta llenar la barra de cadena rápidamente.
Sarracenia (CAS – 20%)	Cola de fénix/Cola de fénix	Solo aparece en la zona de las Charcas de pleamar.
Wasabi (FUL – 20%)	Poción/Poción	Es el enemigo más común de Nueva Bodhum. Usa Doble castigo para acabar rápidamente durante tu visita de la historia.
Tabasco (FUL – 15%)	Poción/Cola de fénix	No es muy común; solo aparece después de que regreses a Nueva Bodhum.

RESUMEN: OBJETIVOS DE LA HISTORIA

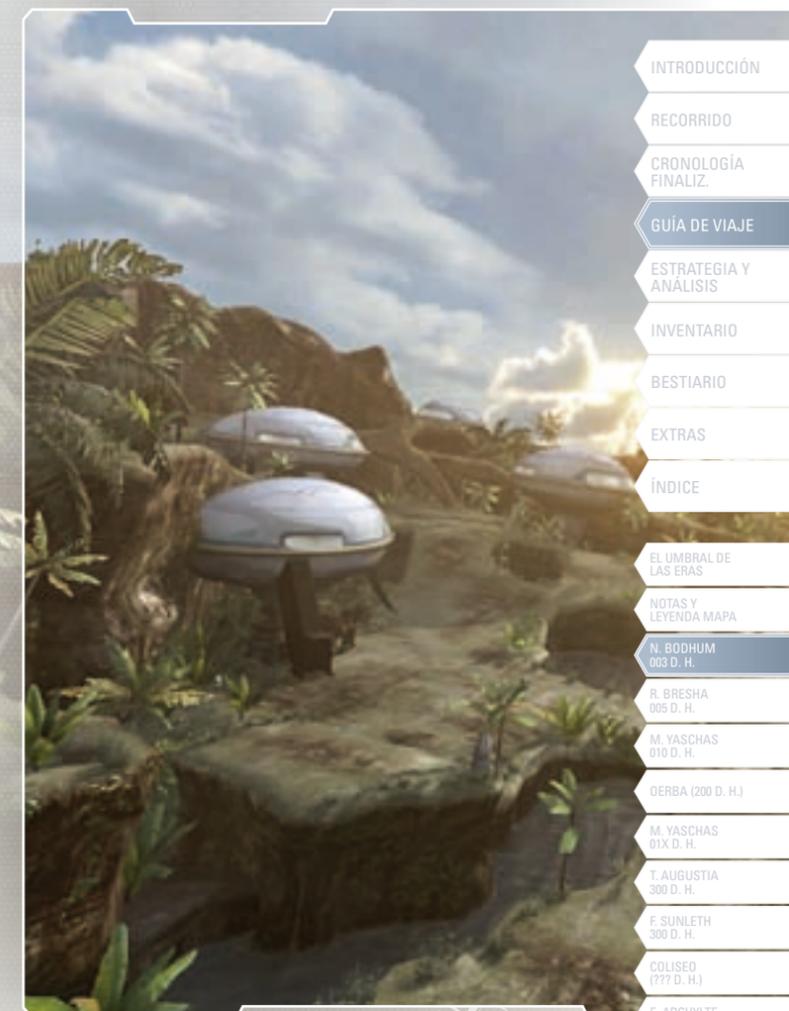
- Elimina a los enemigos de la playa, vete al norte de la zona de los Bancales serpenteantes para derrotar a Gogmagog, y luego visita el Cráter del meteorito e interactúa con el objeto que hay en el punto de ruta.
- Investiga las tres pistas del artefacto en la zona de la Plaza; tras preguntar al chico, regresa a la sede de NORA y examina el espejo.
- Vuelve al Cráter del meteorito para luchar contra Gogmagog una segunda vez, y luego vete a través del portal.
- Consulta el recorrido completo en la página 30.

FRAGMENTO: PRISMA CORDIFORME



01

Cuando hayas combatido contra Gogmagog por primera vez, habla con Nell en el noreste de la zona de la Plaza para iniciar la misión secundaria Prisma cordiforme. No podrás completarla hasta que consigas el Artefacto del gigante en la historia principal. Podrás encontrar el Botiquín que te pide en una caja de tesoro que se encuentra al noroeste de la zona de los Bancales serpenteantes, subiendo por la cuesta que comienza desde una cápsula de tesoro (01). Vuelve con Nell y conseguirás el fragmento Prisma cordiforme y 50 PC.



FRAGMENTO: GRAVICITA ALFA

Este fragmento se encuentra sobre una trampilla de metal ligeramente elevada en la zona de las Charcas de pleamar (consulta la página 57). Solo puedes conseguirlo (junto a los 500 PC que lo acompañan) si ya has adquirido la habilidad Instinto moguri durante los acontecimientos que se produjeron en las Ruinas de Bresha (005 d. H.).

PUNTOS DE INTERÉS

- La primera vez que regreses a Nueva Bodhum desde el Umbral de las Eras, verás un breve vídeo en el que Gadot saluda a Serah.
- Nueva Bodhum es un gran lugar para hacer acopio de pociones y, en menor medida, de Colas de fénix. La mejor zona para conseguirlo es las Charcas de pleamar: ofrece una gran concentración de wasabis (que dan muchas pociones en los botines) y sarracénias (menos comunes, pero tienen Colas de fénix como botín normal y botín raro).
- El beneficio secundario de hacer acopio de objetos útiles en las Charcas de pleamar es la posibilidad de enfrentarte a Amanita, un rival muy poco frecuente, y conseguir su cristal de mesnada (cosa que solo será posible si se ha presentado el sistema en las Ruinas de Bresha (005 d. H.)). Es un Sanador notable y con una excelente relación calidad-coste. Sin embargo, dada la dificultad que entraña conseguirlo (puedes pasar una docena de encuentros sin verlo y aunque lo veas y lo derrotes no tienes garantías de conseguir su cristal), es mejor considerarlo como una mera bonificación para los que más se esfuerzan.

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

CRONOLOGÍA FINALIZ.

GUÍA DE VIAJE

ESTRATEGIA Y ANALISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

ÍNDICE

EL UMBRAL DE LAS ERAS

NOTAS Y LEYENDA MAPA

N. BODHUM 003 D. H.

R. BRESHA 005 D. H.

M. YASCHAS 010 D. H.

DERBA (200 D. H.)

M. YASCHAS 01X D. H.

T. AUGUSTIA 300 D. H.

F. SUNLETH 300 D. H.

COLISEO (?? D. H.)

E. ARCHYLTE 7?? D. H.

XANADÚ (?? D. H.)

R. BRESHA 300 D. H.

M. YASCHAS 110 D. H.

ACADEMIA (400 D. H.)

M. YASCHAS 100 D. H.

F. SUNLETH 400 D. H.

T. AUGUSTIA 200 D. H.

ACADEMIA (4XX D. H.)

C. INFAMES 200 D. H.

C. INFAMES 010 D. H.

DERBA (300 D. H.)

DERBA (400 D. H.)

F. CONTINUO 7?? D. H.

M. DESAHUC. 700 D. H.

N. BODHUM 700 D. H.

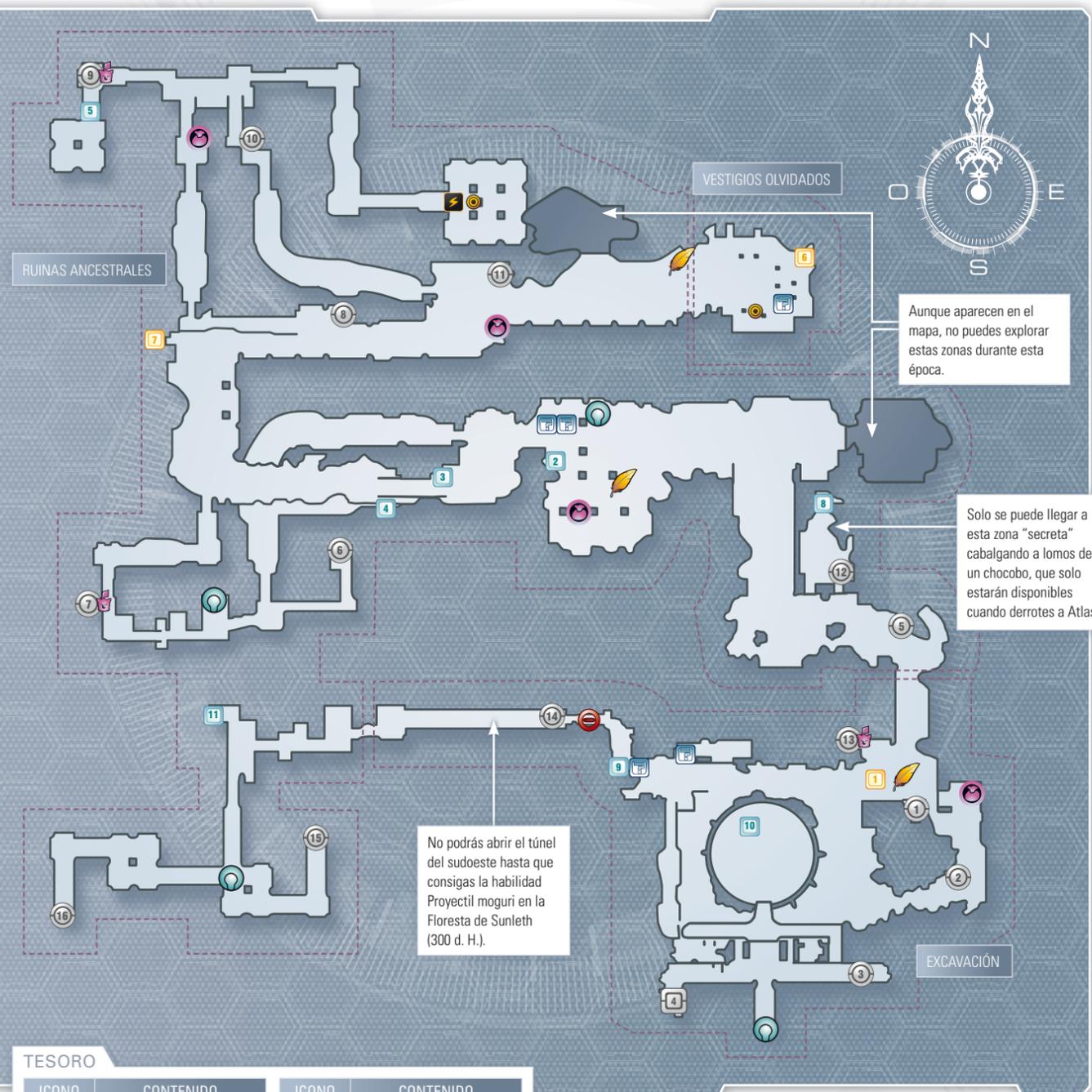
R. BRESHA 100 D. H.

ACADEMIA (500 D. H.)

VALHALLA (?? D. H.)

R. BRESHA 005 D. H.

Las Ruinas de Bresha (005 d. H.), con varias misiones secundarias y algunos monstruos interesantes que cazar, te ofrece algo más que los acontecimientos de la historia principal que se producirán durante tu visita. Si dedicas un tiempo a completar objetivos opcionales de esta zona, tu grupo estará en plena forma para el episodio 3.



TESORO

ICONO	CONTENIDO	ICONO	CONTENIDO
1	Cinto negro	9	Colgante estelar
2	350 guiles	10	Gorra naranja
3	400 guiles	11	Cola de fénix
4	Retrosello "El adiós"	12	Gota potente (x8)
5	Poción (x2)	13	Lente Libra
6	Gota de maná (x8)	14	Placa vital (x10)
7	Banda rúnica	15	Arco mariposa
8	Verdura gysahl (x2)	16	Cuerno mítico

RESUMEN DE FRAGMENTOS

NOMBRE	NOTAS
Cuarzo delicado	Completa el Piso evanescente que surge automáticamente al acercarte al dispositivo de control.
Genes de Atlas	Derrota a Atlas "debilitado" en tu primera visita de la historia.
Uniomística	Consulta las secciones correspondientes.
Genes de udug	
Gravicita Beta	
Arsinfónica	
Vitalírica	
Alma rota	

OBJETOS INTERESANTES

ICONO	NOMBRE	NOTAS
1	Mapa de las Ruinas de Bresha	Se consigue hablando con Alyssa durante el transcurso de la historia.
2	Artefacto maestro	Lo obtendrás tras usar la habilidad Instinto moguri por primera vez cerca del portal que hay al sur de la zona de las Ruinas ancestrales.
3	Sustancia experimental	Se encuentra en cápsulas de tesoro de la zona de las Ruinas ancestrales; son objetos clave para la misión secundaria Uniomística.
4	Sustancia experimental	
5	Udug (Cie'th)	Parte de la misión secundaria Genes de udug.
6	Artefacto del eclipse	Disponible tras derrotar a Atlas; activa el portal del sur de la zona de las Ruinas ancestrales, que desbloquea los Montes de Yaschas (010 d. H.).
7	Artefacto del reencuentro	Disponible tras derrotar a Atlas; activa el portal del túnel oeste, que desbloquea la Floresta de Sunleth (300 d. H.).
8	Gravicita Beta	Requiere la habilidad Instinto moguri. Objeto clave para la misión Gravicita.
9	Archivo secreto	Se encuentra dentro de una caja de tesoro que se descubre con Instinto moguri; objeto clave de la misión secundaria Arsinfónica.
10	Llave de la celda	Está en una cápsula de tesoro que no se puede abrir si no has conseguido Proyectil moguri en la Floresta de Sunleth; consulta los detalles en la sección Túneles del sudoeste.
11	Transmisor militar	Objeto clave para la misión secundaria Vitalírica.

MONSTRUOS NATIVOS

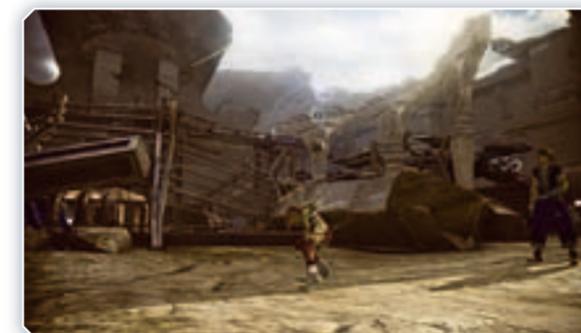
NOMBRE	BOTÍN NORMAL/RARO	NOTAS
Lobo hambriento (FUL – 15%)	Cola de fénix/ Pócima vital	Estos monstruos poco frecuentes solo aparecen cuando regresas a las Ruinas de Bresha (005 d. H.) después de haber completado todos los objetivos de la historia. Se encuentran en las zonas externas de las Ruinas ancestrales y, el lugar que nosotros aconsejamos, en los túneles del sudoeste. Pueden ser muy peligrosos para los grupos de nivel bajo: usa Ataque delta.
Svarog (CAS – 10%)	Gota prodigiosa/ Colgante estelar	
Amanojaku (INS – 10%)	Pócima prodigiosa/ Cuero resistente	
Notsugo (FUL – 10%)	Pócima prodigiosa/ Cuero resistente	
Cait Sith (SAN – 30%)	Gota prodigiosa/ Trozo de vasija	Apenas es una pequeña molestia. Puede curarse y sanar a sus aliados, pero no es peligroso.
Dendrobium (SAB – 10%)	Antídoto/ Trozo de vasija	Es un adversario medianamente peligroso para grupos algo débiles. Usa Ataque implacable para aturdirlo rápidamente.
Galkimasera (FUL – 30%)	-	Aparece en las zonas externas de las Ruinas ancestrales.
Gremlin (FUL – 30%)	-	
Hoplita (CAS – 15%)	Tornillo prodigioso/ Cojinete radial	Solo aparece en los túneles de las Ruinas ancestrales.
Meiobenthos (CAS – 15%)	Poción/ Cola de fénix	Los puedes encontrar en los túneles del oeste y del noroeste. Dejarán de aparecer cuando vuelvas después de haber completado todos los objetivos de la historia.
Nekton (FUL – 15%)	Poción/ Cola de fénix	
Jenízaro (PRO – 15%)	Tornillo prodigioso/ Cojinete radial	Solo se encuentra en las zonas del túnel. Usa Ataque implacable y luego Aquelarre para llenar la barra de cadena, luego vuelve con Ataque implacable para acabar con él en un instante.
Uridimmu (CAS – 15%)	Panacea/ Gota prodigiosa	Aparece sobre todo en las zonas externas de las Ruinas ancestrales, aunque lo puedes encontrar en los túneles del sudoeste.



RESUMEN: OBJETIVOS DE LA HISTORIA

- Tras derrotar a Paradoja Alfa en la batalla inicial, habla con Alyssa al noreste de la zona de la Excavación y después vete al dispositivo de control del norte de la zona de las Ruinas ancestrales.
- Completa el Piso evanescente de la brecha temporal, manipula el dispositivo de control y, a continuación, derrota a Atlas. Habla con Alyssa en la zona de las Ruinas ancestrales.
- Recoge los artefactos Eclipse y del Reencuentro y abre el portal que quieras para comenzar cualquiera de las dos posibles ramificaciones de la historia principal.
- Consulta el recorrido completo en la página 34.

TÚNELES DEL SUDOESTE



01

Los túneles del sudoeste del mapa de las Ruinas de Bresha son inaccesibles durante tu primera visita. Sin embargo, si regresas después de haber conseguido la habilidad Proyectil moguri en la Floresta de Sunleth, podrás abrir la cápsula de tesoro que hay al norte del conducto circular de la zona de la Excavación (01). Contiene una Llave de la celda que podrás usar para eliminar la barrera que hay dentro de la sala donde antes capturaron a Serah y Noel.

Es necesario acceder a los túneles del sudoeste para llegar al portal de esa zona; actívalo con un artefacto maestro y desbloquearás Ruinas de Bresha (300 d. H.) y completarás la misión secundaria Vitalírica. Una de las cápsulas de tesoro que hay allí contiene el Arco mariposa, un arma muy buena para Serah si la encuentras en las primeras etapas de la historia. También es un buen terreno de caza para los que busquen tipos de enemigos poco frecuentes.

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

CRONOLOGÍA FINALIZ.

GUÍA DE VIAJE

ESTRATEGIA Y ANALISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

ÍNDICE

EL UMBRAL DE LAS ERAS

NOTAS Y LEYENDA MAPA

N. BODHUM 003 D. H.

R. BRESHA 005 D. H.

M. YASCHAS 010 D. H.

OERBA (200 D. H.)

M. YASCHAS 01X D. H.

T. AUGUSTIA 300 D. H.

F. SUNLETH 300 D. H.

COLISEO (??? D. H.)

E. ARCHYLITE 777 D. H.

XANADÚ (??? D. H.)

R. BRESHA 300 D. H.

M. YASCHAS 110 D. H.

ACADEMIA (400 D. H.)

M. YASCHAS 100 D. H.

F. SUNLETH 400 D. H.

T. AUGUSTIA 200 D. H.

ACADEMIA (4XX D. H.)

C. INFAMES 200 D. H.

C. INFAMES 010 D. H.

OERBA (300 D. H.)

OERBA (400 D. H.)

F. CONTINUO 777 D. H.

M. DESAHUC. 700 D. H.

N. BODHUM 700 D. H.

R. BRESHA 100 D. H.

ACADEMIA (500 D. H.)

VALHALLA (??? D. H.)

FRAGMENTO: UNIOMÍSTICA

Para comenzar la misión secundaria Uniomística, habla con el Capitán en la zona del sur de las Ruinas ancestrales que está cerca de Chocolina y un portal. Debes encontrar dos objetos en la zona. El primero está casi al lado. Partiendo del portal, hay una cápsula de tesoro "fuera de fase" a la izquierda de la entrada del este; contiene la primera Sustancia experimental. La cápsula de tesoro del camino sin salida que hay en el lado este del túnel del oeste (en la parte baja de los "escalones" grandes) oculta la segunda Sustancia experimental (02). Devuélveselas al Capitán para conseguir el fragmento Uniomística y 100 PC.



02

FRAGMENTO: GENES DE UDUG

Para comenzar la misión secundaria Genes de udug, habla con Chester en la zona exterior de las Ruinas ancestrales, donde están Chocolina y un portal. Encontrarás al udug dentro de los túneles alejados del noroeste del mapa, cerca de una cápsula de tesoro que contiene un Colgante estelar (03). Los ataques físicos del udug no son muy peligrosos, pero su ataque Piro+ dejará en apuros a los miembros más débiles del grupo. Si te enfrentas a él antes de luchar contra Atlas, emplea Ataque delta para beneficiarte de la seguridad adicional que supone un Protector que atraiga el daño, y usa pociones a discreción. Si lo dejas para más tarde, podrás acabar la batalla sin despeinarte con Ataque implacable. Conseguirás los Genes de udug y 600 PC cuando derrotes a esta monstruosidad.

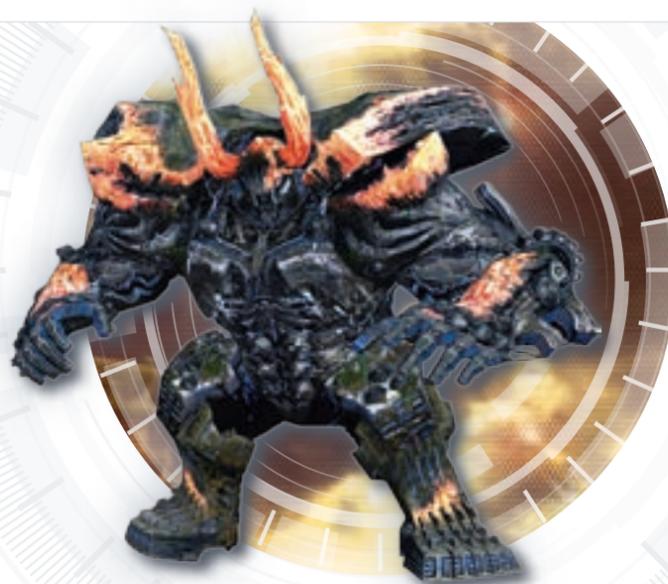


03

FRAGMENTO: ARSINFÓNICA

Requisitos: derrotar a Atlas; completar las misiones secundarias Uniomística y Genes de udug.

Habla con Cordelia en la zona de la Excavación (suele estar en el sur) para iniciar la misión secundaria Arsinfónica. Se trata de un mero recado que puedes completar enseguida. Dirígete al centro de control que hay al noroeste de la zona, cerca del lugar donde encerraron a Serah y Noel en una etapa previa de la historia. Usa Instinto moguri para revelar una caja de tesoro, ábrela y devuelve el Archivo secreto a Cordelia para conseguir el fragmento y 100 PC.



FRAGMENTO: VITALÍRICA

Requisitos: conseguir la habilidad Proyectil moguri en la Floresta de Sunleth (300 d. H.).

Desbloquea el acceso a los túneles del sudoeste (consulta la página anterior) y habla con un soldado llamado Morris que se encuentra en el almacén en el que antes retuvieron a Serah y a Noel. Usa la habilidad Instinto moguri para revelar una cápsula de tesoro en fase en el túnel que hay al oeste de la posición del soldado; contiene el Transmisor militar. Devuélveselo al soldado y conseguirás el fragmento Vitalirica y 200 PC.

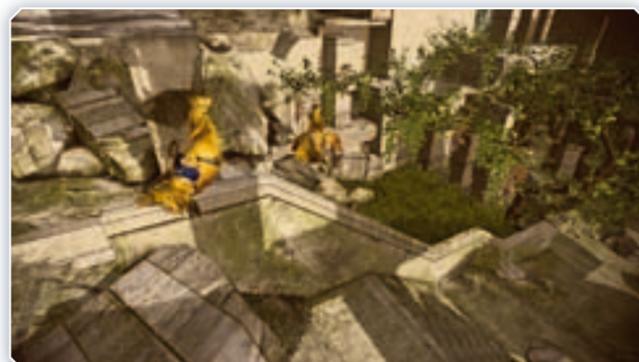
FRAGMENTO: ALMA ROTA

Requisitos: derrotar a Atlas; completar las misiones secundarias Uniomística, Arsinfónica y Genes de udug.

Para comenzar esta misión secundaria, habla con Yed en la zona de los Vestigios olvidados, pero ten en cuenta que no podrás completarla hasta que desbloques el destino Ruinas de Bresha (300 d. H.). Cuando lo hayas hecho, viaja allí y examina la flor que hay justo al este del chocobo y Lex (el personaje que te da la misión Anillo de iridio) en la zona de los Vestigios olvidados para conseguir un pétalo silverado. Regresa a las Ruinas de Bresha (005 d. H.) y entrega el objeto a Yed para hacerte con el fragmento Alma rota y 200 PC.

FRAGMENTO: GRAVICITA BETA

Este fragmento se encuentra en una zona "secreta y amurallada" al sudeste de la zona de las Ruinas ancestrales. Tras derrotar a Atlas, usa un chocobo y sube cabalgando por la rampa que hay en el lado noroeste de este espacio cerrado, luego mantén **○**/**ⓑ** para volar sobre la barrera (04). Haz un Instinto moguri para identificar el fragmento cerca del muro norte. Luego podrás recogerlo (y vaciar la cápsula de tesoro que hay cerca) antes de dejarte caer por una de las dos aberturas que hay al sur.



04

MONSTRUOS DESTACABLES

- Es muy recomendable derrotar a jenizaros para conseguir su cristal de mesnada: este PRO es un prematuro con una VIT excepcional cuando alcanza su nivel máximo de 20. Preparar la formación Aquelarre antes de atacar a uno es muy eficaz: comienza rápidamente con Ataque implacable y luego cambia a esta formación de FUL para aturdirlos rápidamente. Tanto el jenizaro como el hoplita dejan botines de Tomillos prodigiosos y un catalizador de grado 1 que puedes usar para subir de nivel al jenizaro. Necesitarás 28 como ese para aumentar su nivel al máximo, una suma que podrás conseguir mientras cazas monstruos para obtener su cristal de mesnada.
- El lobo hambriento, un monstruo poco común, se encuentra en las zonas exteriores de las Ruinas ancestrales y, con algo más de frecuencia, en los túneles del sudoeste cuando completes los objetivos de la historia principal de las Ruinas de Bresha (005 AF). Este Fulminador tiene unas estadísticas muy superiores a las de sus rivales a estas aturas de la historia y puede ser un poderoso aliado cuando encuentres e inviertas pócimas en su desarrollo: sus estadísticas de VIT, ataque físico y ataque mágico aumentarán rápidamente.

DESENLACE PARADÓJICO: LA GUERRA DE LOS GIGANTES

Aunque no podrás derrotar a Atlas hasta que lo debilites con el dispositivo de control durante tu primera visita a este lugar, puedes volver más adelante para enfrentarte al gigante en una pelea justa. No obstante, teniendo en cuenta sus estadísticas aumentadas, recomendamos que esperes hasta que Serah y Noel tengan una VIT de alrededor de 3.000 y 3.800 respectivamente, aunque lo ideal sería que tuvieran bastante más para que la batalla no se alargue demasiado. También te sugerimos que prepares a un tortuga búnker (con un nivel en torno a 30) y un dragonel maximizado en tu mesnada; un monstruo Sanador bien desarrollado es útil, pero no esencial.

Cuando estés listo para enfrentarte al desafío, usa el retosello "Cicatrices" (está en los Montes de Yaschas (010 d. H.); consulta la siguiente página) para cerrar el portal de las Ruinas de Bresha (005 d. H.) en el Umbral de las Eras. Tras una breve pelea inicial, podrás omitir todos los vídeos y pasar directamente a Atlas.

Al igual que sucedió en tu anterior confrontación, Atlas emplea una cantidad limitada de ataques potentes, cuyo daño podrás mitigar fácilmente con un

cambio de formación rápido a Gran muralla, ya que dispones de mucho tiempo para cambiar. Puede que Atlas sea una máquina de guerra poderosa, pero telegrafía sus golpes como un aficionado. Usa la formación Paladín cauteloso para curar a tu grupo cuando lo necesites para que el dragonel establezca la barra de cadena; también podrías recurrir a Fénix, todo SAN, para reducir las pausas al máximo. La tasa de éxito de los estados perjudiciales contra Atlas es bastante baja, así que no necesitas emplear un OBS. También debes tener en cuenta que su ataque de "palmada" elimina los potenciadores activos, así que un Inspirador ralentizará la batalla.

Cuando no estés reaccionando a sus ataques, usa Ataque implacable para desgastar a Atlas. Tiene una gran resistencia a cadenas, pero la creciente barra de cadena irá marcando la diferencia según se desarrolle la batalla. Al derrotarlo desbloquearás el Desenlace paradójico La guerra de los gigantes, y conseguirás el fragmento "Dossier: La guerra de los gigantes" y un total de 11.000 PC como recompensa. También puedes recoger una Esclava de oro, un objeto poco frecuente, y Generadores potentes, aunque la probabilidad de conseguir la primera ronda sea del 5%.

PUNTOS DE INTERÉS

- En tu primera partida, hay dos conversaciones LANCE "opcionales" que pueden producirse en zonas concretas. La primera tendrá lugar en el punto sin salida del lado este del túnel occidental, justo al lado de la cápsula de tesoro que contiene ocho Gotas de maná. La segunda se llevará a cabo en el extremo noroeste del mapa, dentro del túnel, cerca de una cápsula de tesoro que contiene un Colgante estelar.
- Los túneles del noroeste son un buen lugar para conseguir catalizadores mecánicos de grado 1; los hoplitas suelen dar más que los jenizaros. Los galkimasesa y los gremlins son muy habituales en los exteriores de la zona de las Ruinas ancestrales; ambos dan Gotas prodigiosas como botín normal.
- Hay una rareza en la pasarela elevada del sur de la zona de la Excavación: se trata de un círculo amarillo giratorio que se encuentra frente a un hueco en la barrera. Se trata de un lugar en el que puedes realizar un salto especial a lomos de un chocobo. Solo sirve de atajo poco ortodoxo hasta el nivel inferior.



INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

CRONOLOGÍA FINALIZ.

GUÍA DE VIAJE

ESTRATEGIA Y ANALISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

ÍNDICE

EL UMBRAL DE LAS ERAS

NOTAS Y LEYENDA MAPA

N. BODHUM 003 D. H.

R. BRESHA 005 D. H.

M. YASCHAS 010 D. H.

OERBA (200 D. H.)

M. YASCHAS 01X D. H.

T. AUGUSTIA 300 D. H.

F. SUNLETH 300 D. H.

COLISEO (??? D. H.)

E. ARCHLYTE 777 D. H.

XANADÚ (??? D. H.)

R. BRESHA 300 D. H.

M. YASCHAS 110 D. H.

ACADEMIA (400 D. H.)

M. YASCHAS 100 D. H.

F. SUNLETH 400 D. H.

T. AUGUSTIA 200 D. H.

ACADEMIA (4XX D. H.)

C. INFAMES 200 D. H.

C. INFAMES 010 D. H.

OERBA (300 D. H.)

OERBA (400 D. H.)

F. CONTINUO 777 D. H.

M. DESAHUC. 700 D. H.

N. BODHUM 700 D. H.

R. BRESHA 100 D. H.

ACADEMIA (500 D. H.)

VALHALLA (777 D. H.)

FORMACIONES Y ROLES

ANÁLISIS DE LOS ROLES

Cada uno de los seis roles aporta capacidades únicas a las batallas del juego. Además de disfrutar de los beneficios inherentes a sus propias habilidades (estos beneficios se llaman bonificaciones de rol), un personaje también aporta premios similares, aunque menos potentes, a los otros personajes del grupo.

Las autohabilidades de "Premio" que se pueden elegir en las expansiones del Cristarium potencian estas bonificaciones pasivas todavía más. Serah y Noel también pueden usar accesorios especiales que proporcionan mejoras adicionales, pero estos efectos limitados no están disponibles para los aliados.

Cuando consultes las siguientes tablas, no olvides tener en cuenta que el efecto acumulado de una formación con más de un miembro del grupo activo en el mismo rol suele sumarse, no multiplicarse (la bonificación del Protector es la única excepción). Por ejemplo, en una formación con dos Castigadores, ambos con Premio I y sin accesorios, el premio total de cada Castigador es del 110% (su propio Premio I) + el 5% (bonificación adicional del otro Castigador) = 115%, lo cual se convierte en un multiplicador de daño de 2,15. Por otra parte, los valores indicados para la reducción de daño del Protector son multiplicadores estrictos, así que dos Protectores sin Premio ni accesorios equipados reducirán el daño de cada aliado en un 44% (0,60 x 0,93 = 0,56).

CASTIGADOR

El deber principal de un Castigador consiste en usar ataques potentes no elementales para causar mucho daño. Los Castigadores también destacan a la hora de mantener la barra de cadena y ganar tiempo para que llegues a aturdir al enemigo.

Los Premios del Castigador aumentan el daño que causan todos los ataques y hechizos.

PREMIOS DE CASTIGADOR

BONIFICACIÓN DE ROL	PREMIO AL DAÑO (PARA SÍ MISMO)	PREMIO AL DAÑO (PARA LOS ALIADOS)	PREMIO AL DAÑO CON RUBÍ DE LA FUERZA (SOLO PARA SÍ MISMO)
Predeterminado	+100%	+5%	+105%
Premio I	+110%	+5%	+115%
Premio II	+120%	+8%	+125%

FULMINADOR

Los Fulminadores destacan cuando se trata de aumentar las bonificaciones por cadena de los enemigos, incrementando por tanto el daño que hace cada ataque subsiguiente y acelerando la velocidad a la que el grupo consigue los aturdimientos. Para lograrlo, los Fulminadores tienen acceso a una amplia variedad de hechizos elementales y ataques físicos. Por otra parte, son muy poco eficaces manteniendo la barra de cadena por su cuenta. Los Fulminadores también pueden causar daños considerables cuando aprovechan las vulnerabilidades elementales. Esto puede resultar muy eficaz combinado con el hechizo Deterioro del Obstructor.

Los Premios del Fulminador hacen que todos los ataques y hechizos afecten bastante más a la bonificación por cadena.

PREMIOS DE FULMINADOR

BONIFICACIÓN DE ROL	PREMIO A CADENA (PARA SÍ MISMO)	PREMIO A CADENA (PARA LOS ALIADOS)	PREMIO A CADENA CON ZAFIRO DE LOS CONJUROS (SOLO PARA SÍ MISMO)
Predeterminado	+1,0%	+0,1%	+1,5%
Premio I	+2,0%	+0,1%	+2,5%
Premio II	+3,0%	+0,2%	+3,5%

PROTECTOR

Los Protectores actúan como "tanques": atraen la atención de los enemigos y absorben ataques que podrían incapacitar a otros miembros del grupo que desempeñen otros roles. Sus habilidades de guardia les permiten aumentar su resistencia al daño, que ya de por sí es elevada. Conviene recordar que cuando tu Protector cambia a otro rol, el efecto de Provocación desaparece, liberando a los enemigos para que ataquen a otros miembros del grupo inmediatamente.

Los Premios del Protector aumentan todavía más la resistencia al daño físico y mágico, así como al daño por Desangramiento.

PREMIOS DE PROTECTOR

BONIFICACIÓN DE ROL	RESISTENCIA AL DAÑO NORMAL/DESANGRAMIENTO (PARA SÍ MISMO)	RESISTENCIA AL DAÑO NORMAL/DESANGRAMIENTO (PARA LOS ALIADOS)	RESISTENCIA AL DAÑO NORMAL/DESANGRAMIENTO CON TOPACIO DEL SACRIFICIO (PARA LOS ALIADOS)
Predeterminado	-40/-30%	-7/-5%	-43/-33%
Premio I	-45/-33%	-7/-5%	-48/-36%
Premio II	-50/-36%	-9/-7%	-53/-39%

SANADOR

Un Sanador se centra en sus deberes de sanación, los cuales incluyen recuperar la VIT de los miembros del grupo, revivir a aliados caídos y eliminar estados alterados. Como sabes que tu grupo se curará completamente después de cada batalla, a menudo tendrás que valorar tus opciones de supervivencia. Conviene seguir atacando si crees que podrás acabar con un enemigo sin los poderes curativos de un Sanador, pero si no es probable, deberás confiar en este rol para recuperar la salud del grupo.

Los Premios del Sanador aumentan la eficacia de los hechizos curativos, así como la habilidad Guardia vital del Protector.

PREMIOS DE SANADOR

BONIFICACIÓN DE ROL	PREMIO A LA CURACIÓN (PARA SÍ MISMO)	PREMIO A LA CURACIÓN (PARA LOS ALIADOS)	PREMIO A LA CURACIÓN CON ESMERALDA DE LA SALUD (PARA SÍ MISMO)
Predeterminado	+10%	+5%	+15%
Premio I	+20%	+5%	+25%
Premio II	+30%	+8%	+35%

INSPIRADOR

El Inspirador potencia a tus personajes con magia que aumenta la eficacia del grupo. Estos hechizos pueden mejorar la producción de daño, la defensa y la resistencia a las interrupciones de acciones y estados alterados. Algunas habilidades especiales pueden proteger a tu grupo contra ataques elementales poderosos o imbuir a ataques no elementales (como los golpes físicos de un Castigador) con poder elemental para aprovechar las vulnerabilidades y causar un efecto devastador.

Los Inspiradores son más eficaces al principio de la batalla, para que tu grupo pueda aprovechar al máximo los estados beneficiosos. Sin embargo, el efecto de los potenciadores tiene una duración limitada, así que una buena opción puede ser recurrir a un Inspirador de forma intermitente en las batallas largas, cuando necesites actualizarlos.

Los Premios del Inspirador aumentan la duración de todos los estados beneficiosos.

PREMIOS DE INSPIRADOR

BONIFICACIÓN DE ROL	PREMIO A LA DURACIÓN (PARA SÍ MISMO)	PREMIO A LA DURACIÓN (PARA LOS ALIADOS)	PREMIO A LA DURACIÓN CON AMATISTA DEL ÁNIMO (PARA SÍ MISMO)
Predeterminado	+0%	+5%	+20%
Premio I	+15%	+5%	+35%
Premio II	+30%	+8%	+50%

OBSTRUCTOR

Los Obstructores debilitan a los oponentes causándoles estados alterados o "estados perjudiciales". También pueden eliminar estados beneficiosos, ya sea a través de la habilidad Antimagia o lanzando el estado alterado opuesto. Por ejemplo, Defensa puede anular un estado de Coraza activo sobre un enemigo. Es importante completar los datos del Libra para determinar qué estados alterados pueden ser ineficaces contra un determinado rival y, de paso, aumentar la eficacia de los Obstructores controlados por la IA.

Los Obstructores también destacan estabilizando la barra de cadena, igual que los Castigadores. A diferencia de ellos, sus hechizos no son especialmente dañinos, pero tienen la habilidad única de causar daño por Desangramiento a los enemigos, lo cual aumenta su utilidad en largas batallas de desgaste contra enemigos especialmente resistentes (sobre todo los que pueden curarse).

Una propiedad especial de los estados perjudiciales es que cada "impacto" cuenta como un golpe adicional para la barra de cadena, lo cual mejora la bonificación por cadena y la duración de la cadena. Este efecto no siempre es fácil de apreciar, pero es muy útil casi en cualquier situación.

Los Premios de los Obstructores aumentan la probabilidad de éxito de causar estados perjudiciales.

PREMIOS DE OBSTRUCTOR

BONIFICACIÓN DE ROL	PREMIO DE AUMENTO DE ÉXITO (PARA SÍ MISMO)	PREMIO DE AUMENTO DE ÉXITO (PARA LOS ALIADOS)	PREMIO DE AUMENTO DE ÉXITO CON AZABACHE DEL AGOBIO (PARA SÍ MISMO)
Predeterminado	+0%	+5%	+20%
Premio I	+15%	+5%	+35%
Premio II	+30%	+8%	+50%

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

CRONOLOGÍA FINALIZ.

GUÍA DE VIAJE

ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

ÍNDICE

COMBATE AVANZADO

FORMACIÓN Y ROLES

CRISTARIUM

EVOLUCIÓN PERSONAJES

MONSTRUOS DOMESTIC.

HABILIDADES

PUZLES BRECHA TEMPOR.

HABILIDADES

Estas son, en un sentido amplio, las tres diferentes categorías de habilidades:

- Las **habilidades activas** se desbloquean en el Cristarium y se pueden añadir manualmente a la cola de órdenes.
- Las **habilidades auto** también se desbloquean en el Cristarium, pero la IA las ejecuta automáticamente cuando lo considera apropiado y beneficioso para tu situación actual, aunque elijas acciones de forma manual a través del

menú de Habilidades. Por ejemplo, si un enemigo está aturdido, la primera orden de ataque de la cola de órdenes de un Castigador (adecuadamente entrenado) se cambiará automáticamente a Lance vertical.

- Las **habilidades especiales** son rasgos permanentes que pueden ser otorgados por objetos o, en el caso de los monstruos, pueden ser innatas o imbuidas (consulta la página 224).

HABILIDADES DEL CASTIGADOR

HABILIDADES ACTIVAS

NOMBRE	COSTE BTC	SE PUEDE IMBUIR	MODIFICADOR DE DAÑO	BONIFICACIÓN POR CADENA	SUPRIMIR	MANTENER	NOTAS
Atacar	1	-	1,1	0,5	25	25	Es el movimiento de ataque básico del Castigador. La estadística de ataque físico determina el nivel de daño infligido.
Golpe circular	2	-	1,8	0,5	25	25	Inflige daño físico a todos los enemigos al alcance. Es mejor usarlo contra adversarios que se encuentren en o cerca del centro de grupos de enemigos muy concentrados.
Ruina	1	✓	1,1	0,5	15	15	Inflige daño mágico no elemental a un solo objetivo.
Ruina+	3	✓	2,2	0,5	15	15	Tiene los mismos efectos que Ruina, pero actúa como una modificación de efecto en la zona más poderosa.
Ataque drenaje	1	-	1,1	0,5	25	25	Ataque físico que absorbe una cantidad de VIT del objetivo proporcional al daño causado.
Barrido de zona	3	-	2,3	0,5	25	40	Causa daño físico al objetivo y a los enemigos cercanos, y los empuja hacia atrás.
Jabalina Meteo	Todos	-	0,8 x4 (aturdido: 2,2 x4)	0	40	90	Exclusiva de Noel. Un ataque poderoso cuyo daño aumenta en los periodos de aturdimiento. Tras usar esta habilidad, se reinicia tu progreso con la cadena, así que es mejor usarla como golpe mortal o justo antes de que termine un aturdimiento. Cuanto mayor sea el nivel BTC, más daño causará.

HABILIDADES AUTO

NOMBRE	SE PUEDE IMBUIR	NOTAS	NOMBRE	SE PUEDE IMBUIR	NOTAS
Abreheridas	-	Causa Desangramiento a enemigos aturdidos, reduciendo su VIT máxima.	Fuerzas de flaqueza	-	Aumenta el ataque físico aproximadamente en un 30% contra enemigos que padezcan Deterioro.
Alto voltaje	✓	Potencia el ataque físico y el ataque mágico en un 20% cuando la VIT es superior al 70%. Puedes mejorar este efecto con equipo que proporcione la habilidad sintética Plena forma.	Golpe a traición	✓	Casi duplica el daño infligido por los ataques normales cuando un rival no aturdido no elige como objetivo a un miembro del grupo con esta habilidad. Tener a un Protector al lado aumenta la probabilidad de obtener una bonificación de Golpe a traición de modo regular.
Apisonadora	-	Mejora el ataque físico estándar del Castigador cuando un enemigo objeto de Lance vertical está a punto de recuperarse de un aturdimiento.	Impacto zonal	-	Es un modo de crear cadenas: permite a los Fulminadores aumentar la barra de cadena y a los Castigadores reducir el ritmo de reducción de la cadena.
Aspir cruel	✓	Recarga 0,2 segmentos de la barra BTC por ataque sobre un enemigo que padezca estados alterados.	Impulso de Aguante	-	Casi triplica el ataque físico contra enemigos potenciados con Aguante, lanza Aguante sobre sí mismo, y elimina Aguante del enemigo.
Azote	✓	Mejora el ataque físico estándar del Castigador cuando un enemigo está a punto de recuperarse de un aturdimiento.	Impulso de Bravura	-	Casi triplica el ataque físico contra enemigos potenciados con Bravura, lanza Bravura sobre sí mismo, y elimina Bravura del enemigo.
Cadena †	-	Aumenta en un 1% la cantidad en la que un ataque incrementa la bonificación por cadena de un enemigo aturdido.	Impulso de Coraza	-	Casi triplica el ataque físico contra enemigos potenciados con Coraza, lanza Coraza sobre sí mismo, y elimina Coraza del enemigo.
Colmillo cruel	✓	Aumenta el ataque físico de forma proporcional al daño por Desangramiento.	Impulso de Escudo	-	Casi triplica el ataque físico contra enemigos potenciados con Escudo, lanza Escudo sobre sí mismo, y elimina Escudo del enemigo.
Drenaheridas	-	Lanza ataque de drenaje sobre enemigos aturdidos, absorbiendo VIT.	Impulso de Fe	-	Casi triplica el ataque físico contra enemigos potenciados con Fe, lanza Fe sobre sí mismo, y elimina Fe del enemigo.
Espina mental	-	Aumenta el ataque mágico aproximadamente en un 30% cuando la resistencia mágica de un enemigo está fijada en Resistente o Mitad de daño.	Impulso de Prisa	-	Casi triplica el ataque físico contra enemigos potenciados con Prisa, lanza Prisa sobre sí mismo, y elimina Prisa del enemigo.
Fuerza anímica	-	Aumenta el ataque físico aproximadamente en un 30% contra enemigos que padezcan Espíritu I.	Lance vertical	-	Se usa automáticamente cuando se selecciona la orden de ataque automáticamente contra un enemigo aturdido. Es posible hacer "malabarismos" con un enemigo que esté en el aire lanzando más golpes.
Fuerza dolorosa	-	Aumenta el ataque físico aproximadamente en un 30% contra enemigos que padezcan Dolor.	Primer eslabón	✓	Si la barra de cadena del enemigo está vacía cuando se produzca el ataque del Castigador, Primer eslabón potenciará el golpe y producirá casi el doble de daño.
Fuerza envenenada	-	Aumenta el ataque físico aproximadamente en un 30% contra enemigos que padezcan Veneno.	Remate	✓	Acaba al instante con un objetivo con baja VIT.
Fuerza maldita	-	Aumenta el ataque físico aproximadamente en un 30% contra enemigos que padezcan Maldición.	Remate Aspir	✓	Recarga un segmento de la barra BTC tras matar a un enemigo.
Fuerza mental	-	Aumenta el ataque físico aproximadamente en un 30% contra enemigos que padezcan Amnesia.	Rompearmaduras	-	Aumenta el ataque físico aproximadamente en un 30% cuando la resistencia física de un enemigo está fijada en Resistente o Mitad de daño.
Fuerza motora	-	Aumenta el ataque físico aproximadamente en un 30% contra enemigos que padezcan Demora.			
Fuerza protectora	-	Aumenta el ataque físico aproximadamente en un 30% contra enemigos que padezcan Defensa I.			

NOTAS

- Es prioritario imbuir Alto voltaje, Golpe a traición y Azote (si es posible, en este orden) a cualquier monstruo Castigador que vaya a tener un cometido importante en la batalla. Estas habilidades auto que potencian el daño son muy útiles y se activan de forma regular en la batalla.
- Rompearmaduras y Espina mental son habilidades excepcionales contra enemigos que tengan resistencias al daño elevadas. La mayoría de las veces transformarán a tu monstruo Castigador en tu arma ofensiva más potente. Espina mental es una habilidad muy rara, ya que muchos Comandos están equipados de manera natural para obtener mejores ataques físicos.
- Las habilidades de Fuerzas funcionan especialmente bien cuando se usan junto a un Obstructor que pueda lanzar los estados perjudiciales correspondientes. Es mejor usar las habilidades de Impulso contra enemigos fuertes que suelen potenciarse a sí mismos, incluidos los jefes. Ninguna de estas habilidades se acumulan: si hay más de una activa, solo funcionará la de mayor prioridad. La jerarquía es la siguiente: Impulso de Bravura > Impulso de Fe > Impulso de Prisa > Impulso de Coraza > Impulso de Escudo > Impulso de Aguante > Fuerza motora > Fuerza protectora > Fuerza anímica > Fuerzas de flaqueza > Fuerza maldita > Fuerza mental > Fuerza dolorosa > Fuerza envenenada > Colmillo cruel > Rompearmaduras.

HABILIDADES DEL FULMINADOR

HABILIDADES ACTIVAS

NOMBRE	COSTE BTC	SE PUEDE IMBUIR	MODIFICADOR DE DAÑO	BONIFICACIÓN POR CADENA	SUPRIMIR	MANTENER	NOTAS
Piro	1	✓	1,0	10	15	15	Inflige daño de Fuego al objetivo.
Hielo	1	✓	1,0	10	15	15	Inflige daño de Frío al objetivo.
Electro	1	✓	1,0	10	15	15	Inflige daño de Rayo al objetivo.
Aero	1	✓	1,0	10	15	15	Inflige daño de Aire al objetivo y lo aturde temporalmente.
Piro+	2	✓	1,5	18	15	15	Causa daño de Fuego a los objetivos que estén dentro del alcance, los objetivos aturdidos sufren más daño.
Hielo+	2	✓	1,5	18	15	15	Causa daño de Frío a los objetivos que estén dentro del alcance, los objetivos aturdidos sufren más daño.
Electro+	2	✓	1,5	18	15	15	Causa daño de Rayo a los objetivos que estén dentro del alcance, los objetivos aturdidos sufren más daño.
Aero+	2	✓	1,5	18	15	15	Causa daño de Aire a los objetivos que estén dentro del alcance, lanzándolos a un lado y a otro.
Piro++	3	✓	2,2	26	15	15	Inflige daño de Fuego a los objetivos dentro de un amplio radio.
Hielo++	3	✓	2,2	26	15	15	Inflige daño de Frío a los objetivos dentro de un amplio radio.
Electro++	3	✓	2,2	26	15	15	Inflige daño de Rayo a los objetivos dentro de un amplio radio.
Aero++	3	✓	2,2	26	15	15	Inflige daño de Aire a los objetivos dentro de un amplio radio y los lanza por los aires con un tomado.
Golpe ardiente	1	-	1,05	10	25	25	Ataca físicamente a un objetivo con un golpe imbuido con el elemento Fuego.
Golpe gélido	1	-	1,05	10	25	25	Ataca físicamente a un objetivo con un golpe imbuido con el elemento Frío.
Golpe fulmineo	1	-	1,05	10	25	25	Ataca físicamente a un objetivo con un golpe imbuido con el elemento Rayo.
Golpe de viento	1	-	1,05	10	25	25	Ataca físicamente a un objetivo con un golpe imbuido con el elemento Aire.
Azote caluroso	2	-	1,5	10	25	25	Ataca físicamente a un objetivo y a los enemigos cercanos con un golpe imbuido con el elemento Fuego.
Azote frío	2	-	1,5	10	25	25	Ataca físicamente a un objetivo y a los enemigos cercanos con un golpe imbuido con el elemento Frío.
Azote eléctrico	2	-	1,5	10	25	25	Ataca físicamente a un objetivo y a los enemigos cercanos con un golpe imbuido con el elemento Rayo.
Azote eólico	2	-	1,5	10	25	25	Ataca físicamente a un objetivo y a los enemigos cercanos con un golpe imbuido con el elemento Aire.
Flecha Artema	Todos	-	0,4 x7	0 x7 (aturdido: 10 x7)	40	90	Exclusiva de Serah. Esta habilidad reúne muchos ataques en uno, aumentando la bonificación por cadena después de que un enemigo haya sido aturdido. Cuanto mayor sea el nivel BTC, más daño causará.

HABILIDADES AUTO

NOMBRE	SE PUEDE IMBUIR	NOTAS	NOMBRE	SE PUEDE IMBUIR	NOTAS
Acción conjunta	✓	Aumenta en un 1% la bonificación por cadena por cada aliado que tenga el mismo objetivo. Usa formaciones con más de un Fulminador para aprovechar su efecto, especialmente Aquelarre, compuesta por tres FUL.	Roce eléctrico	-	Aumenta el daño de los ataques de Rayo en un 25% contra enemigos vulnerables al Rayo.
Alta tensión	-	Aumenta en un 1% la bonificación por cadena cuando la VIT es superior al 70%. Es similar a la habilidad auto Alto voltaje del Castigador, pero todavía más útil para un Fulminador.	Roce helado	-	Aumenta el daño de los ataques de Frío en un 25% contra enemigos vulnerables al Frío.
Aspir oportuno	✓	Recarga 0,1 segmentos de la barra BTC por ataque sobre un objetivo aturdido.	Roce ígneo	-	Aumenta el daño de los ataques de Fuego en un 25% contra enemigos vulnerables al Fuego.
			Roce ventoso	-	Aumenta el daño de los ataques de Aire en un 25% contra enemigos vulnerables al Aire.

NOTAS

- Todos los ataques físicos (Golpe circular y las habilidades de Golpe) tienen valores más altos de Suprimir y Mantener que sus equivalentes mágicos (los hechizos elementales del primer nivel).
- Para aumentar el daño y la bonificación por cadena previa al aturdimiento contra enemigos individuales, los hechizos de primer nivel (Piro, Hielo, Electro, Aero) tienen la mejor relación coste-efectividad. El daño de los hechizos de segundo nivel (Piro+, Hielo+, Electro+, Aero+) aumenta durante un aturdimiento. Los hechizos de tercer nivel (Piro++, Hielo++, Electro++, Aero++) reciben el beneficio de un área de efecto amplia y la posibilidad de lanzar a enemigos pequeños por los aires, interrumpiendo sus acciones.

INTRODUCCIÓN

RECORRIDO

CRONOLOGÍA FINALIZ.

GUÍA DE VIAJE

ESTRATEGIA Y ANÁLISIS

INVENTARIO

BESTIARIO

EXTRAS

ÍNDICE

COMBATE AVANZADO

FORMACIÓN Y ROLES

CRISTARIUM

EVOLUCIÓN PERSONAJES

MONSTRUOS DOMESTIC.

HABILIDADES

PUZZLES BRECHA TEMPOR.

PRESENTACIÓN

ESTRUCTURA DE LAS FICHAS DE ENEMIGOS

Todas las fichas de datos de los enemigos que se incluyen en este capítulo tienen un formato estándar para facilitar su consulta. Incluyen información como los Datos de enemigos que aparecen en el juego, pero con muchos más detalles y referencias que no se muestran durante la partida. Esta página explica el significado de cada celda.

CHOCOBO

Hábitat Estepa de Archlyte (??? d. H.)

VIT 10.000 **Ataque físico** 75 **Ataque mágico** 75 **PC** 90 **Guiles** 100

66 **200%** **Mantener** 15 **Lance vertical** Resistente **Libra** 30

45% **45%** **45%** **45%** **20%**

45% **45%** **45%** **0%** **0%**

Pluma de Chocobo 30% **Afro con chocobito I** 1%

0% **0%** **45%** **INM** **45%**

45% **45%** **45%** **0%** **0%**

100% **CAS**

Notas A veces, huye de la batalla. Su gran movilidad le permite atacar en rápida sucesión. Lanza devastadores ataques de elemento Aire.

1 Hábitat: zona del mapa donde encontrarás a la criatura por primera vez, y otras zonas donde también podrías verla.

2 Afinidades de daños: forma en la que el enemigo reacciona a los diferentes tipos de daños que puedes llegar a infligirle. Aquí puedes ver el significado de cada icono:

Tipos de daño



Afinidad elemental al daño: existen seis posibles reacciones a cada tipo de ataque, correspondiéndose cada una con un valor multiplicador aplicado al daño básico infligido. Son las siguientes:

REACCIÓN	SIGNIFICADO
x2	Enemigo vulnerable; el daño se duplica.
-	Daño normal.
½	Mitad de daño.
1/10	Enemigo resistente; el daño se reduce a la décima parte.
INM	Enemigo inmune al tipo de daño.
ABS	Absorbe el daño: tus ataques curarán al objetivo (hasta un 30% del daño habitual).

3 Resistencia a estados alterados: indica, con un porcentaje, la susceptibilidad de tu rival a los estados perjudiciales. 0% indica vulnerabilidad, mientras que INM representa una inmunidad del 100%. El significado de los iconos es el siguiente:

Estados alterados



4 VIT: cantidad de daño que la criatura puede soportar en puntos de golpe antes de ser derrotada.

Ataque físico: atributo de ataque físico del enemigo; cuanto mayor sea, más daño infligirá con sus ataques físicos.

Ataque mágico: atributo de ataque mágico del enemigo; cuanto mayor sea, más daño podrá infligir con sus ataques mágicos.

PC: cantidad de puntos de cristal que recibirán todos tus personajes por derrotar al objetivo.

Guiles: la cantidad de guiles que tu grupo recibirá por derrotar al enemigo.

CLASIFICACIÓN DE LOS ENEMIGOS

Para facilitar su comprensión, los enemigos de nuestro Bestiario se clasifican de la misma forma que en sus correspondientes entradas de la sección Enemigos del juego. Si buscas monstruos concretos como parte de la misión secundaria Monstruólogo, puedes usar estos datos para encontrar a las criaturas que te faltan. La clasificación utilizada es la siguiente:

CLASE	SUBCLASE	PÁGINA	CLASE	SUBCLASE	PÁGINA
Bestias ácronas	Alimañas	276	Unidades militares	Blindados Medianos	286
	Entes vacuos	276		Blindados Grandes	286
	Bestias del cristal	276		Huargos de guerra	287
Monstruos salvajes	Huargos	277		Gnomos	287
	Anfibios	277		Extractor	287
	Diablillos	278		Babosas de guerras	287
	Pesadillas	279		Careys	287
	Chupadores	279		Flan	287
	Armadillos	280		Bégimo	288
	Babosas	280		Bestias robóticas	288
	Guiverno	281	Gigantes	288	
	Entes del bosque	281	Autómatas vetustos	Soldados mecánicos	288
	Quelónidos	281		Ingenios bélicos	288
	Flan	281		Monturas de metal	289
	Bégimos	283		Boms	289
	Duendes	283	Moles mecánicas	289	
Sahuagines	284	Cie'th	Cie'th andantes	290	
Ochúes	284		Cie'th voladores	291	
Cactilios	284		Cie'th especiales	291	
Tomberis	285	Martirios	291		
Gato-tinajas	285	Otros	Valedor	292	
Chocobos	285		Fal'Cie	292	
Lindwurms	286		Eidolones	293	
			Caos alados	293	

5 Resistencia a cadenas: cuanto mayor sea este valor, más tiempo se tardará en llenar la barra de cadena del enemigo.

Punto de aturdimiento: el porcentaje de bonificación por cadena necesario para conseguir un aturdimiento.

Mantener: cuanto mayor sea este valor, más difícil será interrumpir las acciones de este enemigo.

Lance vertical: indica si un monstruo puede ser objeto de Lance vertical ("vulnerable"), y si para ello ha de estar aturrido ("resistente").

Libra: cuanto menor sea este valor, más veces necesitarás derrotar a este enemigo para descubrir todos sus detalles en el Bestiario del juego (que requiere un total de Libra de 1.000). Puedes usar una Lente Libra con los monstruos poco frecuentes o difíciles de matar que tengan un valor inferior a 1.000 para no tener que derrotarlos más de una vez.

6 Botín normal: el botín normal del enemigo con la probabilidad básica de conseguir el objeto tras la batalla.

Botín raro: el botín raro del enemigo con la probabilidad básica de conseguir el objeto.

7 Probabilidad de reclutamiento: muestra la probabilidad básica de que el monstruo se convierta en un cristal y sea domesticado al derrotarlo, así como su rol.

8 Notas: describe los puntos fuertes y débiles de la criatura.



