

Las Naciones de Théah

Avalon- Las Islas Glamour; hogar de los legendarios Sidhe Carleon, Kirkwall, Tara, las Marcas Altas, Inismore
Castilla- La apasionada tierra de la familia y de la Iglesia Ciudad Vaticana, San Cristóbal, Aldana, Gallegos, Soldano, Torres, Zepeda
Eisen- La destrozada tierra del honor y la fuerza Freiburg, Fischler, Hainzl, Heilgrund, Pösen, Sieger, Wische
Montaigne- La cima de la cultura; ¡pregúntales a ellos!
Charouse, Arrent, Aur, Crieux, Dore, Gloyure, La Motte, Martise, Pourisse, Rachitisse, Rogne, Sices, Surlign, Toille, Verre
Ussura- Las gélidas tierras del pueblo de Matushka
Pavtlow, Gallenia, Molhyna, Rurik, Somojez, Veche
Vendel- La potencia económica del norte de Théah
Vestenmannavnjar- Los bárbaros parientes de Vendel
Kirk, Eskjö, Grimstadd, Klørbulg, Oddiswulf, Ornsköldsvik, Sorøya, Thórshöfn, Viddenheim
Vodacce- El traicionero territorio del destino y el comercio
Numa, Arene Candide, Mantua, Teramo, Islas de los Príncipes
El **Imperio de la Media Luna-** La misteriosa tierra del este
Catay- Región del lejano Oriente protegida por una Muralla de Fuego

Líderes de las Naciones

Reina **Elaine-** Soberana de los Reinos Unidos de Avalon
James MacDuff II- Alto Rey de las Marcas Altas
El O'Bannon- "Loco Jack", Alto Rey de Inismore
Buen Rey Sandoval Aldana- adolescente Rey castellano
Eisenfürsten de Eisen- los desolados Príncipes de Hierro:
Faulk **Fischler**, Georg **Hainzl**, Stefan **Heilgrund**, Fauner **Pösen**,
Erich **Sieger**, Nicklaus **Trägue**, Reinhard von **Wische**
Leon du Montaigne XIV- l'Empereur du Soleil
Gaius Ilya "el Terrible"- el misterioso soberano de Ussura
Val Mokk- Líder de la Liga de Vendel
Gjaeving Asbjornsson- El tuerto Alto Rey vestenmannavnjar
Príncipes Mercantes vodaccios – líderes de poderosas familias
Gespucci **Bernoulli**, Vincenzo **Caligari**, Donello **Falisci**, Alberto
Lucani, Alcide **Mondavi**, Marco **Edorado Vestini**, Giovanni **Villanova**

Otros Personajes de Interés

Allende- "Rey Pirata" de la **Fraternidad de la Costa**
Jeremiah Berek- capitán corsario de los Perros Marinos
Yngvild Olafsdottir- capitana de los Incursores Vesten
Reis- el terror de los siete mares; capitán del Bandera Carmesí
Kheired-Din- sangriento capitán de los Corsarios Lunares
Derwyddon- hechicero consejero de la Reina Elaine
Juliette- cortesana favorita de Giovanni Villanova
Katheryna Fischler Dimitritova- la esposa del Gaius
Koshchei- antiguo hechicero ussuro
Remy du Montaigne- el mejor espadachín de toda Théah
Jean-Marie Rois et Reines- capitán de los Mosqueteros
General **Montegue-** genio militar de Montaigne
Gunrud Stigandsdottir- anciana santa vidente vesten
El Vagabundo- el vigilante defensor de Sandoval y Castilla
Cardenal Esteban **Verdugo-** cabeza de la Inquisición
Aristide Baveaux- famoso Gran Maestre de los Rosacruces
Álvaro Arciniega- fundador del Colegio Invisible

Honor

El théano medio vela primero por sus intereses, después por sus amigos y por su familia y por nadie más.
Palabra- Un gentilhomme no incumple su palabra. Jamás.
Duelos- a primera sangre y a muerte. Deben ser aceptados al momento. Sólo los del Gremio de Esp. pueden desafiar.
Reputación- posesión más preciada, evitar que se manche.
Código de caballería de Théah:

- Un caballero es Justo
- Un caballero es Misericordioso
- Un caballero es Humilde
- Un caballero es Valiente
- Un caballero es Piadoso

Lenguajes

Avalonés, Castellano, Cymrico, Lunar, Eiseno, Alto Eiseno, Fhidelí, Fhidelí Antiguo/Naditi, Montaignense, Théano, Teodorano, Ussuro, Vendelio, Vodaccio



Organizaciones Importantes

Sociedad de Exploradores- Arqueólogos interesados en los Syrne
Colegio Invisible- Científicos y eruditos clandestinos perseguidos
Caballeros de Elaine- Honorable escuadra de elite avalonesa
Caballeros de la Rosa y la Cruz- Legendarios héroes en la sombra
Die Kreuzritter- Siniestros caballeros a las órdenes del Hierofante
Gremio de Espadachines- órgano de gobierno de los duelos
Hijas de Sofía- Manipuladoras y defensoras de la igualdad de sexos
Mosqueteros- Caballeros y audaces soldados montaigneses
Rilasciare- Anarquistas, criminales, filósofos y reformistas políticos
Liga de Vendel- controlan los Gremios de Mercaderes
Los Vagabundos- Patriotas protectores de Castilla

¿Qué hace a un Noble? (Magia)

Avalon- **Glamour**, la magia Sidhe de los Mitos y Leyendas
Montaigne- **Porté**, creación de portales desgarrando el espacio
Eisen- **Dracheneisen**, un metal más resistente que el acero
Castilla- la mejor educación de Théah, financiada por la Iglesia
Vodacce- **Sorté**; control de las Strega de las Hebras del Destino
Vendel- fríos y sólidos **Gremiales**
Vestenmannavnjar- **Laerdom**, magia rúnica de los Skjaeren
Ussura- **Pyeryem**, extraño arte de asumir una forma animal

Religiones

Iglesia Vaticana- La Iglesia tradicional de los Profetas
Castilla, Vodacce, Eisen (mitad), Montaigne (campesinos)
Objecionistas- Aquellos que desafían la autoridad Vaticana
Eisen (mitad), Vendel, Marcas Altas
Ortodoxos- Ussura sigue solo al Primer Profeta y a **Matushka**
La Iglesia de Avalon- reconoce a los Sidhe y al Glamour
Avalon (mayoritariamente)
Los Druidas- religión tradicional de Avalon
Mitología Viva- religión de los dioses y antepasados vesten
La **Inquisición-** secta vaticana con tendencias destructivas
Los instrumentos de **Legión:** la Hechicería y la Ciencia

Eventos Recientes

1636 a 1666- **La Guerra de la Cruz;** dejó a Eisen en ruinas
1658- Unificación de Avalon.
1659- Hundimiento de la armada Castellana por la flota Avalonesa
1664- Introducción del Gremial, escalada de la Guerra Mercantil
1665 a 1666- El regreso de la Peste Blanca
1666- Muere el **Hierofante**. Montegue se convierte en general.
1667- El Imperator se ahorca. Montaigne invade Castilla y Ussura.

Midiendo el Tiempo

Días de la Semana- Soldi, Veldi, Amordi, Terdi, Guerdi, Voltadi, y Redi (30 días al mes; días 15 y 30 festivos: no son días "reales")
Meses del Año- Primus, Secundus, Tertius, Quartus, Quintus, Sextus, Julius, Corantine, Septimus, Octavus, Nonus y Decimus
Misa por el Profeta- 5 ó 6 días de celebración tras Decimus

Mitos y Monstruos

Drachen- Bestias de leyenda; símbolo de los eisenos
Fantasmas- Espíritus de los fallecidos, capturados en espejos
Kobolds- Grotescas gárgolas habitantes de los bosques eisenos
Gules- Criaturas que se alimentan de la carne de los heridos
Sidhe- Seres fantásticos de Avalon cuya magia es incomparable
Sirenas- Letales oceánides de pavoroso lamento
Terrores Nocturnos- volutas vivas de bruma, provocan pesadillas
Zombis- Cadáveres andantes de pútridas garras; una enfermedad
Syrne- Antigua raza creadora de las intrincadas Reliquias Syrneath

Los Siete Mares

Mar del Comercio- Entre Avalon y Vendel, al norte de Eisen
Mar de la Espuma- Alrededor de Avalon y Montaigne
La Boca del Cielo- Al sur de Castilla
Mar Prohibido- Entre Vodacce y los lunares
El Espejo- Al sur de Ussura y Catay
El Pasillo de las Llamas- Al Este de Catay
El Séptimo Mar- Una vieja leyenda marinera

Los nombres en **negrita** son los más importantes y deberían memorizarse.
Los nombres subrayados son útiles de conocer.

Idea original:

7th Sea Cheat Sheet
© 2002 Jon Stoner-Holk
<http://www.stoner-holk.com/jon>

Traducido y completado por:

Jokesu