

3^o Mar



Kit de Iniciación

**7º MAR ES UN JUEGO DE ROL, PUBLICADO EN UN PAR DE LIBROS EN CARTONÉ,
CON ILUSTRACIONES IMPACTANTES, QUE DETALLA UN MUNDO FANTÁSTICO, SUS INTRIGAS Y ANHELOS.
CONTIENEN LAS INSTRUCCIONES PARA CREAR TU PROPIO PERSONAJE Y DESCRIBE
UN MUNDO PARALELO AL SIGLO XVII EN EUROPA, LA ESPERANZA Y LA LUCHA
LA PONES TÚ: LO QUE OCURRA EN ADELANTE DEPENDE DE TÍ.**

**ESTE LIBRITO ES UNA VERSIÓN SIMPLIFICADA DE 7º MAR. TE PROPORCIONA LAS REGLAS MÁS BÁSICAS Y LA
INFORMACIÓN SUFICIENTE PARA QUE JUEGUES ALGUNAS PARTIDAS. PRUÉBALO. SI TE GUSTA,
PODRÁS ENCONTRAR LOS LIBROS DE REGLAS EN CUALQUIER LIBRERÍA GENERAL, GRAN ALMACÉN O TIENDA
ESPECIALIZADA EN CÓMICS O JUEGOS. SI NO ES ASÍ, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS (LO MEJOR Y
MÁS RÁPIDO ES EL E-MAIL) Y TE INDICAREMOS LA TIENDA MÁS CERCANA A TU DOMICILIO.**

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

La principal herramienta utilizada en un juego de rol es la creatividad, la imaginación. Aquí no hay escenarios reales ni referencias visuales (como por ejemplo en la historieta, teatro o cine), por lo que los participantes deben hacer creíbles, representar verdaderamente personajes ficticios que se mueven por mundos más o menos fantásticos. Dichos entes de ficción pueden ser guerreros medievales, investigadores de lo oculto, marines coloniales o, como en el caso que aquí os planteamos, seres metahumanos con habilidades muy especiales que les hacen diferentes al resto de los terrestres.

Habitualmente utilizarán esas aptitudes para enfrentarse a todo tipo de amenazas: desde las más espectaculares catástrofes de la naturaleza hasta el temor a la pérdida del autocontrol (y a las terribles consecuencias que acarrearía a su vida personal), pasando, cómo no, por la confrontación con su reverso tenebroso: aquellos semejantes a ellos que deciden utilizar sus poderes para su propio beneficio y en detrimento de los demás: los supervillanos.

A diferencia de los juegos de mesa, en el rol no son necesarios ni tableros ni fichas. Tan sólo te hace falta papel, lápiz, dados y una buena dosis de creatividad. El objetivo consiste en ir desarrollando una historia en la que se aúne participación y diversión a raudales.

De la buena predisposición de los jugadores por una parte, y de la habilidad del Director de Juego para solventar las eventualidades que se presenten a lo largo del desarrollo de la narración por otra, dependerá el grado de éxito que alcancemos al final de la partida.

Hay que resaltar sin embargo que no todos los participantes en el juego tienen la misma función, siendo característico de este tipo de juegos la división del trabajo. Por un lado están los Jugadores propiamente dichos, y por otro, el Director de Juego (DJ para abreviar): Éste se encarga de preparar y arbitrar una aventura en la que los demás serán los protagonistas.

Si comparásemos un juego de rol con una película u obra de teatro, los jugadores serían los actores que interpretan a los protagonistas de la historia, mientras que el DJ realizaría a un tiempo las funciones de director, guionista, decorador e interpretaría todos los papeles secundarios. El resumen simplificado de su mecánica podría ser el siguiente: el DJ detalla una situación concreta a los jugadores, estos con la ayuda de esa descripción y teniendo en cuenta las facultades que les concede su papel, deciden cómo van a reaccionar ante dicha situación y le comunican al DJ lo que intentan realizar. Éste, combinando su conocimiento de la trama y de las reglas del juego que crea pertinente aplicar a esa situación, informa a los jugadores si es o no posible llevarla a cabo y en caso positivo qué resultados han obtenido las acciones de estos. Todo esto da como resultado una interacción constante entre el DJ y los jugadores que hace avanzar la trama de la aventura.

ELEMENTOS DE UN JUEGO DE ROL

LOS JUGADORES

- Personajes Jugadores y Personajes No Jugadores:

Los personajes de un juego de rol son todos aquellos seres de cualquier clase, imaginarios o no, cuyos papeles son representados y sus acciones determinadas por los jugadores de acuerdo con las reglas que se estén usando. Los personajes se dividen en dos tipos: Personaje Jugador (abreviando PJ) y Personaje No Jugador (PNJ). Los PJ son los protagonistas de la historia y son utilizados por los jugadores. Los PNJ son todos los demás personajes que intervienen en la historia (villanos, otros héroes, víctimas, informadores, amigos de los PJ, gente que pasaba por la calle, etc.), controlados e interpretados todos ellos

por el DJ de forma más o menos detallada según el papel que desempeñen dentro de la narración.

La mayoría de los juegos precisan, como mínimo, de dos participantes para desarrollar una aventura (un DJ y un PJ). El DJ encomendará una misión a sus jugadores, encargándose además de crear el ambiente y desarrollar la trama argumental, implicándolos en todo tipo de situaciones que dificulten (o faciliten) la consecución de sus objetivos. Deberéis analizar toda esa información, investigar y descubrir los datos que creáis necesarios, para lograr evitar que tus enemigos alcancen su meta. Pero jugador, recuerda: el DJ no es tu enemigo; colabora con él.

EL DIRECTOR DE JUEGO

Sobre los hombros del Director de juego (DJ) recae gran parte de la responsabilidad (pero no toda) de que una sesión de rol se desarrolle de forma satisfactoria, es decir, que todos los participantes en dicha sesión (y aquí debe incluirse también el propio DJ) lo hayan pasado bien, entreteniéndose y sintiéndose interesados con el juego.

Es misión del DJ conocer todas las reglas de este juego, por lo tanto deberá leerse íntegramente este folleto (hemos intentado hacer que esa labor sea lo menos ardua posible). Esto no quiere decir que los jugadores deben limitarse a cumplir lo que les explique el DJ, también deberán familiarizarse con las reglas; pero no de forma tan exhaustiva como éste. Por lo general, el jugador medio tendrá suficiente con conocer este reglamento lo necesario para manejar e interpretar correctamente a su personaje. Por ejemplo, un jugador no debe conocer al detalle toda la lista de superpoderes de este folleto, tan sólo los que posea su personaje, que son los que deberá utilizar.

No insinuamos que el DJ deba memorizar todas y cada una de las reglas del juego. Deberá contar con una comprensión correcta de la mecánica básica del juego y saber en qué parte del folleto se encuentra cada regla. Así, si se produce durante la partida una situación determinada que precisa de la aplicación de una regla poco habitual, podrá localizarla rápidamente en el reglamento sin ralentizar el juego. Aunque lo mejor (aquí es donde se prueban los verdaderos DJs) sería que improvisase sobre la marcha. Y ésta sí es, desde nuestro punto de vista, una de las pautas que garantizan el éxito de una partida. ¿Cuántas veces no se malogra el desarrollo de una trama por culpa de discusiones interminables? Normalmente el DJ no debería necesitar abrir el folleto para las situaciones comunes que se producen en el juego. En el caso de tratarse de una situación no cubierta por las reglas, jamás debe concluirse que tal acción es imposible: de nuevo el DJ deberá improvisar: las reglas existentes funcionan, o deben funcionar, como pautas básicas sobre las que extrapolar nuevas normas. ¿Acaso no es eso lo que hacemos todos los aficionados cuando nos inventamos reglas opcionales, nuevas tablas, nuevos personajes, etc. para nuestros juegos preferidos?

El jugador que ejerza como Director de Juego encontrará de suma utilidad el Capítulo 7 de este folleto, íntegramente dedicado a dar consejos, trucos y ayudas al DJ con el fin de que éste pueda hacer más interesantes y entretenidas sus partidas. Pero Director, recuerda: el PJ no es tu enemigo; colabora con él. Cualquier duda, problema (y las soluciones que apliquéis para resolverlas), variante, laguna en las normas, o simple opinión que deseéis comunicarnos debéis dirigirla a:

Snail-mail: La Factoría de Ideas. Ulices, 91. 28043 MADRID.
E-mail: factoria@distrimagen.es.

Disponemos también de una página en el website de DistriMagen:
www.distrimagen.es.

7º Mar Kit introductorio

¿Qué es 7º Mar?

Es un mundo de espadachines y hechiceros, de piratas y aventuras, de diplomacia e intriga, de arqueología y exploración. Es un mundo de mosqueteros, bucaneros y corsarios, de antiguas magias y civilizaciones perdidas, de horrores que se ocultan en las sombras y de cosas peores que se esconden a simple vista.

Puede parecer demasiado, de modo que es mejor que lo veamos poco a poco.

Espadachines y hechiceros

Es un mundo en el que una orden de mosqueteros protege las vidas de la nobleza, pero también las virtudes del honor, la integridad y, sobre todas las cosas, la fraternidad. Es un mundo de espadas e ingenios afilados donde una réplica aguda puede ser tan mortal como la punta de un florete.

También es un mundo en el que la nobleza controla la fuerza más poderosa de todas: la hechicería. La magia oscura late en el corazón de los nobles, un poder que se les entregó hace mucho tiempo. Algunos controlan el clima. Otros asumen la forma de animales. Otros rasgan el tejido de la realidad y otros más juegan con las fuerzas del mismo Destino.

El duro filo del acero unido a la siniestra sustancia de la hechicería: ése es tu primer paso dentro del mundo de 7º Mar.

Piratería y aventura

Quizá, más que cualquier otra cosa, 7º Mar sea un juego sobre la exploración de lo desconocido... y sobre cómo obtener unos pingües beneficios en el proceso.

Las aguas de 7º Mar están pobladas por los saqueadores de las olas. Los piratas de 7º Mar están unidos por una causa común: la libertad. Libertad de la tiranía de los reyes-hechiceros, de las cadenas de la Iglesia de los Profetas, de los avariciosos terratenientes y usureros. Los piratas navegan adonde les place, toman lo que quieren y llevan una vida de libertad desconocida para cualquier otro hombre en el mundo de 7º Mar.

Con el declive de la Iglesia las cosas se les han puesto aún mejor, ya que los reyes y reinas contratan a temerarios aventureros para explorar lo desconocido y volver con el botín de sus descubrimientos. Por supuesto, si esos aventureros bajan su guardia siquiera un instante, se encontrarán frente a una bandera negra...

Diplomacia e intriga

En el mundo de 7º Mar los reinos están al borde de convertirse en países. Una fuerte oleada nacionalista crece en el corazón de hombres y mujeres,

un nuevo tipo de conflicto; la guerra encubierta, se está abriendo paso con fuerza. Pero, en las cortes de reyes y reinas, diplomáticos vestidos con pelucas empolvadas, encajes y seda tratan de resolver las disputas de las naciones. Por supuesto, debajo de esta pátina civilizada se encuentra el frío acero de los sables, por si la diplomacia fracasa.

También está haciendo su aparición un nuevo tipo de espionaje. Hombres y mujeres entrenados en las artes del engaño llevan peligrosas vidas de ilusión y artificio mientras saquean los secretos enemigos armados solo con su belleza, su astucia, su ingenio... y la voluntad de hacer *cualquier cosa* por la corona y por la patria.

Arqueología y exploración

Más allá de los reinos de Théah se encuentran las ruinas de una antigua civilización perdida hace ya siglos. Escondidas bajo miles de años de polvo y olas se hallan las vastas ciudades de los perdidos Syrne. ¿Quién sabe qué viejos tesoros quedan por ser descubiertos y tocados por primera vez por los humanos?

Hombres y mujeres que se hacen llamar "arqueólogos" son contratados por los reyes y reinas de Théah para descubrir estas maravillas y traerlas de vuelta a las manos de los nobles. Enfrentándose a las peligrosas ruinas antiguas, estos aventureros son la última moda en las cortes de la nobleza, convirtiéndose en protagonistas de novelas románticas por todo el mundo. Alabados como héroes, esperan descubrir los secretos de los syrne con la esperanza de dar con la clave del origen del propio hombre, y posiblemente con los secretos del mismo universo.



Conclusión

Y eso, en resumen, es el mundo de 7º Mar.

Se parece mucho a nuestro propio universo, pero al mismo tiempo no tiene nada que ver. Théah es un mundo totalmente nuevo que explorar, de modo que ponte la casaca, cázate la espada y dale aceite a esa vieja rodela.

Es un nuevo universo.

El mundo de 7º Mar.

Las reglas

El DJ es parte autor, parte actor de improvisación y parte árbitro. Cada vez que surge una disputa sobre las reglas, es él quien debe tomar la decisión última.

7º Mar emplea dados de 10 caras (que puedes encontrar en cualquier tienda especializada) para ayudar a determinar el éxito de prácticamente todas las acciones que los personajes puedan realizar. Cada vez que el resultado de una acción es incierto, el DJ pedirá a los jugadores que tiren varios dados, que sumen los resultados y que le digan el total. Esta cantidad determinará su grado de éxito o fracaso.

Théah

Bienvenido

Théah es el continente en el que tiene lugar toda la acción de 7º Mar. Si te resulta algo familiar, no te extrañes. Aunque no es la hermana gemela de Europa, desde luego es una prima lejana, con algunas diferencias importantes.

Hechicería

La hechicería es un poder muy real en Théah. Casi todas las familias nobles tienen el don oscuro corriendo por sus venas, aunque hay dos excepciones a esta regla: las naciones.

nes de Castilla y Eisen. La hechicería que las familias nobles emplean es poderosa y peligrosa, y cada tipo exige su propio precio. Es una disciplina que no todos pueden, ni *deben*, intentar dominar, pero cuando se logra domeñar, este poder es capaz de cambiar el destino de reinos enteros.

La Guerra de la Cruz

Théah acaba de emerger de una "Guerra de la Cruz" que ha durado treinta años, un conflicto que ha involucrado a prácticamente todas las potencias del mundo. La mayor parte de la guerra se libró dentro de las fronteras de una única nación: Eisen. Las batallas llevaron al emperador de este país al suicidio, quedando dividido su imperio en pequeños reinos. Sin embargo, otras naciones se beneficiaron enormemente con el conflicto, algo que los eisenos nunca olvidarán. Un poeta escribió: "La Guerra de la Cruz será la última lucha religiosa que Théah verá jamás". Muchos rezan por que esto se sea cierto.

El Séptimo Mar

Hay seis mares rodeando a Théah, pero el séptimo es un poco más difícil de encontrar. El mítico "séptimo mar" es considerado poco más que un cuento de marineros, una historia usada para asustar a los grumetes en su primer viaje. Se dice que cuando un barco entra en el séptimo mar las estrellas se mueven hacia atrás, el sol y la luna comparten el mismo horizonte y se oyen extraños gritos procedentes de debajo de las olas. Aunque los eruditos discuten sobre la veracidad de esos relatos de marineros, ya han surgido demasiados como para ignorarlos.

Sectas, cultos y sociedades secretas

Las naciones no son las únicas potencias con influencia en Théah. Hay muchas organizaciones clandestinas (independientes de las nacionalidades y las religiones) que afectan a la política del continente, algunas de ellas invisibles aun para los eruditos y estadistas más observadores.

La Sociedad de Exploradores

Uno de los más importantes "clubes de caballeros" de Théah es la Sociedad de Exploradores, una organización multinacional dedicada al estudio del pasado de Théah y de su geografía. Los Exploradores han estado indagando los últimos años sobre las perdidas ciudades de los syrne y rescatando sus reliquias de los arqueólogos mercenarios. Coleccionar estos objetos se ha convertido en una afición de la nobleza de Théah, que contrata a "excavadores" renegados para conseguirlos a cualquier precio.

El Colegio Invisible

Hace dos años, el Hierofante de la Iglesia Vaticana murió en circunstancias misteriosas y la Inquisición se hizo con el poder. Desde entonces, todas las investigaciones científicas dentro de las universidades de la Iglesia se han detenido por completo. Sin embargo, algunos eruditos dentro de la organización aún llevan a cabo experimentos, siempre bajo la sombra de la Inquisición. El Colegio se comunica a través de diarios disimulados y reuniones clandestinas, empleando seudónimos para proteger la



identidad de sus miembros. A pesar de los esfuerzos de la Inquisición, ya han logrado hacer llegar cientos de informes sobre investigaciones a sus afiliados.

Los Caballeros de la Rosa y la Cruz

Aunque los Caballeros de la Rosa y la Cruz son una organización pública, se trata de una sociedad muy secreta. Consiste en una orden independiente que solo responde ante sí misma y ante su código misterioso. Aunque aparenta ser un club de gentilhombres y aventureros, se rumorea que en realidad se trata de una organización mística que busca la caída de la Iglesia.

También se dice que es una organización de la Iglesia que busca la caída de las líneas de sangre hechiceras. Es posible que nunca se sepa la verdad. Lo único cierto es que la Orden fue fundada por caballeros y damas de la nobleza con pocas esperanzas de heredar nada de sus dinastías. Se asegura que estos nobles crearon la Orden para lograr reputación y prestigio con actos de audacia y coraje, siempre firmados con el familiar símbolo de la rosa y la cruz. Desde entonces la organización se ha convertido en una hermandad internacional que trata de llevar a la justicia a los injustos y de proteger a aquellos que no pueden protegerse a sí mismos.

El Rilasciare

Esta sociedad secreta tiene tantos nombres que al principio se pensó que se trataba de muchas organizaciones diferentes con un mismo objetivo. El Rilasciare, más conocido como los Librepiensadores, promueve el libre albedrío y la determinación personal con tácticas extremadamente poco ortodoxas. Además de distribuir folletos explicando su filosofía, algunos de sus más famosos logros son la sustitución de pregoneros, la liberación de "criminales" cuyo único delito era hablar contra los dirigentes y la adición de frases subversivas a los sermones manuscritos de los sacerdotes. Aunque la opinión pública de la Iglesia sobre el Rilasciare es que se trata de "un grupo de entrometidos problemáticos", la idea que la Inquisición tiene de ellos en privado es mucho menos halagüeña.

Los gremios de Vendel

Hace doscientos años, el Rey de Montaigne se negó a pagar un par de zapatos que había encargado a un zapatero. Al día siguiente, todos los zapateros de Montaigne cerraron sus puertas. Al segundo día fueron los toneleros los que lo hicieron. Al tercero, todos los herreros dejaron que sus forjas se apagaran. El Rey de Montaigne no tardó en volver a la tienda, pagar al zapatero por su trabajo y disculparse. Ese es el poder de los gremios de Théah. Los gremios, a menudo conocidos como "la Liga de Vendel" (debido a la localización de su cuartel general y a su unidad fraternal), controlan casi toda la fuerza económica de Théah y tienen el futuro fiscal en las manos.

Conclusión

Aprenderás más sobre 7ª Mar a medida que lees, pero de momento sabes todo lo necesario para pasar a la siguiente sección, *Héroes*. Recuerda lo que has aprendido hasta ahora; podrá serte de ayuda cuando menos lo esperes.

Kit de Introducción

Héroes

Introducción

Hay muchos tipos diferentes de Héroes en 7ª Mar. A continuación no mostramos más que unos pocos.

La hoja de Héroes

Las palabras y números en una hoja de Héroes sirven para recordarte las fuerzas y debilidades de tu personaje. Igual que algunos héroes son más fuertes, más rápidos o más listos que otros, el tuyo tendrá una lista de virtudes y defectos únicos. La hoja de Héroes te permite registrar toda esa información.

Características

Todos los Héroes tienen cinco Características: *Músculo*, *Maña*, *Brio*, *Ingenio* y *Donaire*. Para mostrar la capacidad de tu Héroes con estas Características, le asignamos un número (o Nivel) a cada una. Todas las Características de tu personaje tendrán un valor de entre 1 y 5, aunque es posible tener una Característica a Nivel 0, o incluso a Nivel 6 ó mayor. Cuanto más alto sea el valor, más capaz será tu Héroes con esa Característica.

Músculo es una medida de la fuerza y la resistencia del personaje.

Maña mide su agilidad y su destreza.

Brio nos describe su fuerza de voluntad.

Ingenio determina lo rápido que tu Héroes puede pensar en una situación dada.

Donaire es ese "algo especial" que separa a tu Héroes del resto de la chusma.

Habilidades y Capacidades

Las Habilidades representan el entrenamiento que ha recibido tu Héroes. Si las Características describen lo que personaje es, las Habilidades definen lo que conoce. Al contrario que las Características, no todo el mundo tiene las mismas Habilidades. Igual que la historia de la vida de cada uno es distinta, todos aprendemos lecciones diferentes, aun de experiencias similares.



Cuando tu Héroe adquiere una Habilidad elige un amplio rango de talentos. Después de todo, cuando asiste a clases de esgrima aprende algo más que estocadas: aprenderá a acometer, parar y responder, y obtendrá conocimientos generales sobre los duelistas y la historia de esta actividad.

Estas "Habilidades menores" son denominadas Capacidades. Al contrario que las Características, las Habilidades no tienen Niveles. Las Capacidades sí. De este modo, personajes que se hayan educado con el mismo comerciante pueden aprender diferentes lecciones y terminar con un grupo de habilidades completamente distinto.

Heridas

La acción es una parte muy importante del género de espadañines, y cuando las espadas se desenvainan la gente suele acabar mal parada. Tu Héroe no puede aguantar eternamente antes de quedar Inconsciente (éste es un término de juego, por cierto), y es vulnerable al ataque de los villanos y demás calaña. Hablaremos más sobre las Heridas en la sección *Drama*.

Hechicería

La hechicería es tan importante para 7º Mar como las espadas y los batíos. Aunque es poco frecuente, sigue siendo una fuerza formidable en Théah. Uno de los Héroes indicados más adelante dispone de una de los cinco clases diferentes de hechicería de 7º Mar. Si eliges interpretarlo, aprenderás a usar esos poderes. En caso contrario, tanto tú como tu Héroe seguiréis sin conocer estos siniestros poderes... como debe ser.

Drama

El propósito de esta sección es enseñarte a usar el sistema de juego de 7º Mar. No podemos meter todas las reglas en este pequeño

a partido,
pero te
explica-
remos
las más
importan-
tes.



Dados

7º Mar usa exclusivamente dados de 10 caras (dados que generan números entre uno y diez), que podrás encontrar en cualquier lugar donde se vendan juegos de rol. Los dados ayudan al Director de Juego y a los jugadores a resolver conflictos, añadiendo un elemento de suerte y azar a la partida.

Cuando el Director de Juego pide a un jugador que realice una tirada, el jugador toma un número de dados, los tira y cuenta el total. Como en 7º Mar sacar resultados altos es casi siempre bueno, cuantos más dados tires, mejor.

Por ejemplo, si lanzas tres dados con los resultados 3, 8 y 8, el total de la tirada será 19 (3+8+8=19).

En las siguientes explicaciones verás dos palabras que son muy importantes: Tirar y Guardar. Cuando te digamos que Tires cinco dados, lanza cinco dados. Sin embargo, cuando te digamos que Guardes solo tres de ellos, elegirás los tres que tú quieras para



sumar el total. Por ejemplo, si decimos "Tira cinco, Guarda tres", queremos decir que tires cinco dados, pero que solo sumes tres de ellos para obtener el resultado final.

Por último, cuando en un dado obtengas un 10 ("0" en la mayoría), ese dado es crítico. Un dado crítico vuelve a tirarse, y el siguiente resultado se suma al primero. Por ejemplo, un dado saca un 10 y vuelves a tirarlo. El siguiente resultado es 5. Suma los dos, dando un total para ese dado de 15. Si obtienes nuevos dieces, sigue tirando hasta obtener otro número que 10, sumando después todos los resultados para averiguar el total.

Acciones

Si tu Héroe quiere hacer algo, realiza una Acción. Solo es posible realizar una Acción al mismo tiempo. Como algunas son más difíciles que otras, el DJ asignará una Dificultad (DF) a cada acción, representando su complejidad. Las sencillas o fáciles tendrán Dificultades bajas (5 ó 10), mientras que las más complicadas tendrán valores superiores (25 ó 30). La DF media es 15.

Las dos tiradas

Hay dos tipos de tiradas en 7º Mar: *Sencillas* y *Enfrentadas*.

Una Tirada Sencilla se usa cuando un Héroe actúa por su cuenta, cuando solo sus propias habilidades están puestas a prueba.

Una Tirada Enfrentada se usa cuando un Héroe se opone directamente a otro personaje (o cuando alguien se opone a él).

La Tirada Sencilla

* Paso Uno: el jugador decide una acción y el DJ determina qué Característica es adecuada para ella. Después asigna a la acción una Dificultad (DF).

Tabla de Dificultad

5	Rutinario
10	Fácil
15	Normal (Dificultad por defecto)
20	Difficil
25	Muy difícil
30	Heroico
35	Nunca se ha hecho antes
40	Nunca se volverá a hacer

• Paso Dos: el jugador tira un número de dados igual a la Característica apropiada del personaje y suma los resultados.

• Paso Tres: compara el total obtenido en los dados con la DF. Si la tirada del personaje es igual o mayor, la acción tiene éxito. Si la tirada es menor que la DF, la acción falla.

Una *Tirada Sencilla* es una acción en cuyo resultado solo interviene la capacidad del Héroe. ¿Tiene la fuerza necesaria para levantar esa mesa y arrojarla? ¿Es lo bastante hábil como para abrir esa cerradura? Los dos son buenos ejemplos de tiradas sencillas.

El DJ decide las Características apropiadas del personaje y la dificultad de la tirada (Músculo sería adecuada para levantar la mesa, mientras que Maña serviría con la cerradura), y el jugador tira tantos dados como Nivel tenga esa Característica. Después compara el total de los dados con la Dificultad asignada. Si la tirada es igual o mayor que la DF, la Acción tiene éxito. En caso contrario, falla.

El DJ tiene una lista que muestra la complejidad relativa de diversas acciones, indicando las Dificultades apropiadas. La tabla te da una buena estimación del valor que pueden tener estas DF.

La Tirada Enfrentada

Las *Tiradas Enfrentadas* son un poco diferentes de las Sencillas. Un Héroe hace una Tirada Enfrentada cuando intenta realizar una Acción contra otro personaje. El DJ le dirá que lance una cantidad de dados igual a la Característica apropiada, igual que en la Tirada Sencilla, pero:

• La DF de la Tirada Enfrentada es igual a la Característica opuesta multiplicada por 5.

• Tanto el personaje que actúa como el que resiste hacen tiradas, cuyo resultado determina el éxito o fracaso de la acción.

En una Tirada Enfrentada se pueden dar tres resultados:

1) Si solo un competidor supera su tirada (alcanzando la DF de la Característica Opuesta x 5), él triunfa y su oponente falla.

2) Si ambos competidores superan sus tiradas, el que obtenga el mayor resultado es el vencedor.

3) Si ninguno de los dos supera su DF, la Acción prosigue hasta que uno, o los dos, superen su tirada.

Ejemplo: Íñigo y Andrés hacen una Tirada Enfrentada de Músculo. El Músculo de Íñigo es 3 y el de Andrés 4. La Dificultad del primero es 20 (el Músculo de su oponente, 4, multiplicado por 5), y la del segundo es 15 (el Músculo de Íñigo, 3, por 5). Si solo uno de ellos supera su Dificultad, será él quien tenga éxito. Si los dos igualan o superan la Dificultad, el que haya obtenido el resultado más alto será el vencedor. Si ninguno de ellos logra su tirada, los dos fallan y la prueba proseguirá en la siguiente Acción.

Característica + Capacidad

Por lo general, cuando hagas una tirada para comprobar si una Acción tiene éxito indicaremos el número de dados que deberás tirar como "A+B". Por ejemplo, si tratas de acertar a un pájaro en vuelo con un disparo de tu trabuco, el DJ te pedirá que hagas una tirada de Maña + Atar que (Armas de Fuego) para obtener el total. Cuando tires Característica + Capacidad, siempre guardas un número de dados igual a la Característica.

Aumentos

Quando el Director de Juego asigna una DF al jugador, éste puede considerar que la Acción es demasiado sencilla. Un jugador puede *Aumentar* voluntariamente cualquier DF que se le asigne en incrementos de 5. Aumentar la DF mejorará los resultados de un posible éxito. Aumentar permite a un Héroe completar una tarea más rápidamente, con mayor eficacia o con más estilo. Un "disparo apuntado" (golpear a un oponente en la mano, dispararle a la pierna, etc.) es un ejemplo de lo que se puede conseguir con los Aumentos. El Director de Juego te informará de cuántos Aumentos necesitas para lograr tu objetivo.

A medida que sigas leyendo verás más referencias a los Aumentos. Simplemente recuerda que siempre se trata de un incremento de 5 puntos a una Dificultad dada, y que magnifica el éxito de tu tirada.

En ocasiones un Héroe puede recibir un *Aumento Libre*. Estos Aumentos disminuyen en 5 la DF.

Turnos y fases

Quando los Héroes entran en combate el tiempo se detiene para que todos tengan ocasión de realizar una Acción. El *Turno* es la unidad básica de tiempo en 7^o Mar, y se subdivide a su vez en diez *Fases*. Recuerda que las Fases duran la décima parte de un Turno.

Un Turno comienza con la Fase 1 y va pasando por las Fases 2, 3, etc. hasta alcanzar la 10. Al final de esta Fase, el Turno concluye y comienza uno nuevo.

Dados de Acción e Iniciativa

Al comienzo de un Turno de Combate tirarás un número de *Dados de Acción* igual al Donaire de tu Héroe. Estos dados *no* pueden ser críticos, como los normales. Tienen dos objetivos: 1) Los números que aparezcan en los mismos indican en qué fases tu Héroe tendrá Acciones en ese Turno dado, y 2) cuando se suman, indican el *Total de Iniciativa* del Héroe durante ese Turno.

Por ejemplo, digamos que tu Héroe tiene Donaire 4, de modo que tira 4 Dados de Acción al comienzo de un Turno de Combate. El resultado es 1, 3, 4, 10, indicando que podrá actuar en las Fases 1, 3, 4 y 10. Fíjate en que no se vuelve a tirar el 10, sumando los resultados.

Cuando sumas el valor de todos los *Dados de Acción* obtienes el *Total de Iniciativa* durante ese Turno de Combate. Dentro de cada Fase, el Héroe con el mayor Total de Iniciativa actúa primero, seguido por aquel con el segundo total más alto, etc. Empleando el ejemplo anterior, la Iniciativa total de tu Héroe al comienzo del Turno es de $1+3+4+10=18$.

Siempre que realizas una Acción en una Fase debes "gastar" tu Dado de Acción, lo que reduce el Total de Iniciativa. Por tanto, no te olvides de comprobar su valor al comienzo de cada Fase.

Capacidades de Ataque y Defensa

Cualquier personaje (Héroe o Villano) que ataque a otro es denominado "Atacante". El personaje que es atacado es llamado "Defensor".

Para que un Atacante golpee a un Defensor, debe realizar una tirada contra la Dificultad para Ser Golpeado de éste. Esta DF es $5+$ (Capacidad de Defensa x 5). Todas las Capacidades de Defensa se indican en la tabla adjunta.

Tu Héroe no puede usar Saltar cuando está balanceándose de una lámpara, o Balancearse cuando está Parando con una espada. Cuando salta, *debe* usar la Capacidad Saltar.

Valores de Daño

Todas las armas tienen un *Valor de Daño* (VD) que te indica cuántas Heridas infligen al golpear con éxito.

Todas las armas se presentan del mismo modo, indicando el número de dados que tiras (sumando el Músculo a la tirada) y los que Guardas. Por tanto, si una espada de esgrima inflige "2, guarda 2" (6 2g2) Heridas, tirarás dos dados (sumando tus dados de Músculo) y Guardarás dos del total.

Si el arma es de combate cuerpo a cuerpo (como una espada o un cuchillo), sumarás el Músculo de tu Héroe al VD cuando compruebes el daño. Si se trata de un arma de fuego, un arco o una ballesta, no sumarás nada.

En las armas a distancia (como las de fuego o los arcos) verás una bonificación o penalización para golpear al objetivo. Por ejemplo, una pistola tiene un -10 para acertar a Corto Alcance. Esto

significa que restarás 10 a tu total cuando realices la tirada contra la DF para Ser Golpeado de tu oponente.

Heridas

Cuando tu Héroe es golpeado por una espada o una bala de mosquete, resulta herido. Una vez dañado, debes determinar si has sufrido un impacto grave (una *Herida Dramática*) o leve (una *Herida Superficial*). A esta comprobación se le llama *Tirada de Heridas*. Haz una tirada de Músculo con una DF igual a las Heridas que has sufrido hasta ahora en el combate. Si fallas, sufrirás una *Herida Dramática*. En caso contrario no te sucederá nada, pero conservarás el daño. Las Heridas Superficiales son acumulables, lo que significa que si recibes 10 de ellas al comienzo de un Turno y sufres 15 más al final, tendrás un total de 25 Heridas Superficiales. Por cada 20 puntos por los que falles la Tirada de Heridas sufrirás una Herida Dramática adicional. Las armas de fuego, por su parte, son mucho más letales. Cuando realices una Tirada de



Capacidad de Defensa Cuándo se emplea

Juego de Piernas

Parada (Arma)

Balancearse

Empujando

Saltar

En cualquier momento, salvo que se deba emplear otra Capacidad

Puede usarse sólo cuando se tiene el arma adecuada

Debe usarse cuando el Héroe se está balanceando; anula Juego de Piernas

Debe usarse cuando se combate sobre una superficie inestable, como un barco o un carruaje a la carrera

Debe usarse cuando se salta; anula Juego de Piernas

Tabla de Armas

Arma	Dño	Alcance	Corto Alcance	Largo Alcance	Resaca
Arma Pesada	3g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Arco	2g2	150	-5 a acertar	-10 a acertar	1 Acción
Ballesta	2g3	100	-5 a acertar	-10 a acertar	6 Acciones
Cuchillo	1g2	5+(2xMúsculo)	-0 a acertar	-5 a acertar	N/A
Espada de Esgrima	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Mosquete	5g3	80	-10 a acertar	-15 a acertar	30 Acciones
Pinzerhand	0g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Pistola	4g3	30	-10 a acertar	-15 a acertar	20 Acciones

Las Espadas de Esgrima son floretes, sables, estoques, alfanjes, cimitarras y otras armas similares.

Las Armas Pesadas son armas de asta, espadas y hachas a dos manos, y otras armas similares.

Heridas contra un Arma de Fuego, por cada 10 puntos por los que falles tu tirada sufrirás una Herida Dramática adicional.

Al final de la batalla borra todas las Heridas Superficiales, pero no las Dramáticas. Tendrás que padecerlas durante un tiempo.

Por ejemplo, un Héroe es acertado dos veces en un turno. El primer impacto le causa 10 Heridas Superficiales. Tiene Músculo 3, de modo que tira y Guarda 3 dados en su Tirada de Heridas. Obtiene un 15, por lo que supera la Dificultad. Marca las Heridas en su boja de Héroe, de modo que puedas recordar cuántas Heridas Superficiales ha recibido hasta ahora. Al final del Turno vuelve a ser golpeado, recibiendo 10 Heridas Superficiales más, elevando el total a 20 (las 10 del primer golpe y las 10 de este segundo). Realiza otra Tirada de Heridas y obtiene otro 15 en los dados, fallando la DF de 20. Borra todas las Heridas Superficiales que ha recibido hasta ahora y marca una Herida Dramática en su boja de Héroe.

Heridas Dramáticas

Cuando sufres una Herida Dramática, lo primero que haces es borrar todas las Superficiales que hayas recibido hasta ahora. No te emociones: aún tendrás que sufrir los efectos.

Primero, Si esta Herida Dramática eleva el total de las mismas a un valor igual a tu Brío (es decir, si has recibido 3 Heridas Dramáticas y tienes Brío 3), todas tus tiradas sufrirán un -2, lo que significa que, antes de tirar los dados, perderás dos de ellos. Si sufres un número de Heridas Dramáticas igual a 2 veces tu Brío, quedas In-

consciente y fuera de combate. Probablemente despertarás en una mazmorra o atado a una silla... suponiendo que nadie te mate.

Heridas de los PNJ

Los personajes de los jugadores son un poco diferentes de los PNJ (Personajes No Jugadores, controlados por el Director de Juego). Después de todo, son Héroes. Aunque hay héroes PNJ, solo son unos pocos (para qué no abusen de los de los jugadores!). Los Héroes de los jugadores son tan especiales que incluso sufren las Heridas de un modo distinto al resto del mundo.

En 7^o Mar hay tres tipos de PNJ: Villanos, Secuaces y Matones. Cada uno de ellos es herido de forma diferente.

Villanos

Los Villanos son la contrapartida de los Héroes. Tienen las mismas capaci-

dades que ellos, y el mismo potencial para hacer el mal que los Héroes tienen para hacer el bien.

Los Villanos son Heridos, exactamente del mismo modo que los Héroes. Cada vez que reciben Heridas hacen una tirada empleando su Músculo. Si la superan, no hay efecto. Si fallan, sufren una Herida Dramática. Si un Villano llega a sufrir tantas Heridas Dramáticas como dos veces su Brío, queda Inconsciente.

Secuaces

Los Secuaces son los lugartenientes y ayudantes de los Villanos y los Héroes. Son un poco más duros que los Matones, pero no demasiado. Los Secuaces están a pun-



to de convertirse en Héroe o Villanos; lo único que necesitan es un empujoncito para conseguirlo.

Reciben las Heridas del mismo modo que los Héroe, pero quedan Inconscientes al recibir la primera Herida Dramática. Del DJ depende decidir si el Secuaz está fuera de combate o muerto, pero si recibe cualquier Herida estando Inconsciente, muere automáticamente.

Matones

Los Matones son chusma. Son los sicarios anónimos que los villanos usan por decenas, y que quedan Inconscientes por decenas cuando los Héroe aparecen. Un grupo de ellos (normalmente de seis individuos) es denominado un "Pelotón de Matones".

Por lo general, la DF para golpear a un Matón es 10. Cuando un Héroe logra un impacto contra él, el Matón queda Inconsciente. Ya está. No hay tirada de Heridas, ni defensa, solo un sicario fuera de combate. El DJ determina si ha muerto o si ha perdido el conocimiento, pero si recibe cualquier Herida en ese estado, muere.

Normalmente un Héroe puede despachar a un amarrador Pelotón de Matones sin demasiado esfuerzo. Si un Héroe se enfrenta directamente a un Pelotón, podrá atacar a un Matón adicional por cada Aumento que realice. En otras palabras, si te enfrentas a cuatro Matones necesitarías tres Aumentos (uno por cada rival después del primero) para atacarlos a todos.

Ejemplo: Rodríguez se enfrenta a cuatro Matones. Solo quiere perder una Acción para despacharlos a todos, de modo que al atacar le dice al Director de Juego que quiere acabar con los cuatro. El Director de Juego indica a Rodríguez que necesita tres Aumentos para conseguirlo. La DF para atacar a un Matón es 10, de modo que con tres Aumentos se convierte en 25. Rodríguez supera su tirada y todos los sicarios quedan fuera de combate en una impresionante demostración de esgrima.

Dados Dramáticos

Todos los Héroe comienzan con una reserva de Dados Dramáticos igual a su Característica menor. Representan la capacidad innata del personaje para adelantarse a los acontecimientos y adivinar las intenciones de sus oponentes, así como de realizar acciones que van más allá de las posibilidades de un hombre normal (es decir, "acciones heroicas").

Cuando un Héroe gasta uno de sus Dados Dramáticos puede invocar uno de los siguientes efectos:

El primero es sumar un dado guardado a cualquier Acción. Puede hacerse después de realizar la tirada, pero antes de que el DJ describa los resultados de la tirada en cuestión. Los Dados Dramáticos no pueden usarse después de que la Acción haya tenido éxito. En otras palabras, no puedes sumarlos a la tirada de efecto. Solo pueden emplearse para aumentar la probabilidad de éxito.

El segundo es levantarse inmediatamente después de haber quedado Inconsciente (ver Combate, más atrás). Sin embargo, independientemente de la Fase actual, el Héroe debe pasar después el resto del Turno recuperándose, sin poder realizar ninguna otra Acción. Tu DF para Ser Golpeado durante ese Turno será 5. Y no creas que porque estés en pie y caminando un golpe más no va a acabar contigo...

Obtención de más Dados Dramáticos

Ganas Dados Dramáticos mediante la interpretación. Si tu Héroe lanza una ingeniosa réplica a un Villano con el que está enzarzado en un duelo a muerte, ganarás un Dado Dramático. Su te detienes un instante antes de saltar por la ventana para dar a la bella princesa un beso de despedida, ganarás un Dado Dramático. Resumiendo, cada vez que realices una acción con verdadero estilo ganarás un Dado Dramático.



¿Fin?

Oh, no. Esto no es más que el principio.

Acabas de catar todo lo que se encierra en la **Guía del Jugador de 7º Mar**. En el libro de reglas descubrirás aún más información sobre las naciones, Sociedades Secretas y acontecimientos que han dado forma a la moderna Théah, así como sobre las pasadas glorias y tragedias de este mundo. Numerosas reglas adicionales ampliarán aún más el sistema de juego, incluyendo Capacidades Avanzadas, cuatro Herencias de Hechicería adicionales, Escuelas de Esgrima y mecánicas de combate que permitirán a tu Héroe realizar toda suerte de proezas.

Y **7º Mar** no es más que el primer paso en el mundo de Théah. **AEG** piensa lanzar todo tipo de material relacionado, incluyendo novelas, juegos de miniaturas y juegos de cartas coleccionables.

7º Mar no es solo un juego, es el Nuevo Mundo. ¡Ven a explorarlo con nosotros!

El Mar

Edición española

La Factoría de Ideas

Directores editoriales: Juan Carlos Poujade y Miguel Ángel Álvarez

Traducción: Carlos Lacasa

Diseño y maquetación: Dinamic Duo y Kay

Filmación: Autopublish

Impresión: Gráficinco

El texto «Qué es un juego de rol» ha sido realizado por JuanAn Romero Salazar.

Publicado por la Factoría de Ideas, c/Plaza, 15. 28043 Madrid.

©2000, La Factoría de Ideas, por la versión en español

Julio de 2000


Visítanos en internet:

www.distrimagen.es

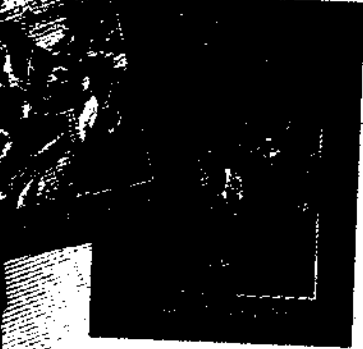
factoria@distrimagen.es

©1999, 2000 Alderac Entertainment Group, Inc. Todos los derechos reservados.


Queda expresamente prohibida la reproducción sin el permiso escrito de la editorial, excepto si es con la intención de escribir reseñas. Todos los personajes, nombres, lugares y textos mencionados en este libro son propiedad de Alderac Entertainment Group, Inc.



*La Guía del Jugador y
La Guía del Director de
Juego Los dos libros básicos
para empezar a jugar
a 7º Mar*



*Pantalla del
Director de Juego
Un conjunto de tablas
indispensables para el Director
de Juego*



*Die Kreuzritter
La Cruz de Erebo: parte I, II y III
Las Naciones Piratas
Una guía de una de las mayores
organizaciones secretas, una
apasionante aventura y la guía
de la Nación de Avalon.*

