

Introducción

El siglo de oro ha sido materia de inspiración de muchas películas y libros: temibles piratas, raudos espadachines, valientes aventureros, seductores cortesanos, astutos espías, ricos nobles, peleas de taberna, bailes de etiqueta, intrigas cortesanos, exploración de nuevos mundos y búsqueda de tesoros son varios de los temas que han permitido crear un extenso número de historias de aventuras.

7º Mar es un juego de rol basado en todas esas historias, que sitúa a los jugadores en el papel de un héroe de una Europa moderna alternativa. El sistema de reglas que utiliza el juego de rol de mesa es bastante sencillo: se basa en tirar tantos dados como la suma de característica y habilidad, se guardan tantos como característica y se suma, para sacar una dificultad. Este sistema de tiradas, unido a un sistema de heridas que permite al héroe sufrir golpes, disparos y caídas y aún así seguir corriendo, mantiene la idea de un juego de aventuras clásico en el que los personajes pueden hacer casi cualquier movimiento peliculero y espectacular. Pero vayamos a lo que nos interesa para el rol en vivo, que es la ambientación en sí:

Nueve naciones forman **Theah**, el mundo de 7ºMar, que viene a ser fundamentalmente una Europa deformada.



Es interesante hacer notar que el rol en vivo ocurre dos años antes del comienzo del juego de rol publicado, por lo que hay cambios con respecto al juego de rol.

Como Séptimo Mar es un juego muy basado en los tópicos de la época que nos han mostrado las películas, los libros y los cómics, la mejor forma de describir las naciones es, probablemente, trazando símiles. Nótese, por favor, que sólo se pretende buscar referentes rápidos. Por ejemplo, cuando se pone Esteban Verdugo (Torquemada) no se quiere decir que la historia de este Inquisidor castellano sea la misma que la de Torquemada, sino que el referente más cercano en nuestra cultura es Esteban Verdugo. No lo utilicéis como definiciones, sino sólo como una facilidad para situaros en ambiente.

Diferencias con la Europa histórica (importante)

-Existe la hechicería: Casi todas las familias nobles con hechicería proceden de un pacto que hicieron los senadores numanos (romanos) con seres misteriosos para aumentar su poder. Así, hay hechiceros nobles en todo el mundo salvo en Castilla (fueron destronados por el Tercer Profeta) y en Eisen (que proceden de las tribus bárbaras). La hechicería es difícil y peligrosa pero muy poderosa.

-Aunque existe una religión similar a la católica (aquí vaticana), no hubo Dios-hombre, los sacerdotes sí se pueden casar y no existen los judíos. Aunque hay algo parecido a los árabes (Imperio de la Media Luna) fueron expulsados por completo del resto de las naciones hace más de 500 años. Quedan influencias de su cultura en Castilla (España), pero no hay moriscos ni conversos en Theah.

-**Théah no es una sociedad machista**. Hubo apóstoles mujeres, hay mujeres cardenales y gobernantes y en Théah se considera a las mujeres iguales a los hombres. Hay bastantes hombres machistas, pero la sociedad, en sí misma, no es machista, salvo en Vodacce. Ahí las mujeres se considera que sólo sirven como hechiceras al servicio del dueño de la casa o como cortesanas que lo entretengan.

-**Si no sabes algo, bázate en la realidad**: Muchos detalles menores de la ambientación mimetizan a la realidad del Siglo XVII. Si en una conversación deseas sacar a colación a un personaje histórico cuyo paralelismo desconoces, simplemente, ¡hazlo! Al igual que en Theah existen paralelismos para San Pablo (Tobias) o Johannes Guttenberg (Tobias Vogel), no es descabellado imaginarse un San Agustín o un Miguel Servet. Y si deseas referirte a las ideas del reformador objeccionista (Lieber) y no recuerdas su nombre, no debería pasar nada porque digas "Lutero". Ya te corregirá amablemente tu interlocutor si sabe el nombre en Théah sin que pase por ello nada. Igualmente, los sacramentos, las prácticas de la Iglesia, los descubrimientos científicos o la organización de los mosqueteros son casi idénticas. Lo importante es entenderse, no saberse los nombres exactos.

Castilla, la Iglesia de los Profetas y el inicio de la Guerra de la Cruz

En el año **1666** de esta Europa fantástica, **Castilla** (España) es una nación al sudoeste de Theah. Una nación hecha a sí misma tras el declive del imperio **Numano** (romano) y con una gran cultura que ha recibido influencias de todas las naciones y se enseña en sus muchas universidades, Castilla se encuentra actualmente gobernada por el joven Príncipe **Sandoval** (Leonardo Di Caprio; mirad la portada del libro de Castilla: <http://fon.gs/sandoval/>), aunque debido a su corta edad (14 años) el país es en realidad gobernado por el **Conde Aldana**, un asesor que se preocupa por el bienestar físico de la gente y el **Gran Inquisidor Esteban Verdugo** (Torquemada) que se preocupa por el bienestar espiritual. Pese a ser un país de un gran poder, su economía se encuentra cada vez más cercana a la bancarrota debido al derroche ejercido por anteriores y actuales gobernantes (España de Felipe IV).

Castilla es uno de los principales países que siguen a la **Iglesia Vaticana** (católica, con mezcla del gnosticismo), creada en torno a las enseñanzas de los **Profetas**.

El **Primer Profeta** surgió en la época de la **República de Numa** (Roma). Formó un grupo de nueve Testigos (Apóstoles) y predicó durante varios años. Los Nueve Testigos eran Jaime (Santiago el Mayor) y Joaquín (San Juan), dos gemelos pescadores; **María** (María Magdalena), una jenny (prostituta); los eisenos Kirstin y Tomas el Dubitativo (Santo Tomás), **Pierre** (San Pedro) montaignés esposo de Kirstin y mano derecha del Profeta, los numanos Simón y Philippa y Sophia, natural del Imperio de la Media Luna.

Tras mandar a sus Testigos a que extendiesen su palabra (inicio del calendario theano), El Primer Profeta fue al Senado de Numa, donde se enfrentó a los Senadores denunciando sus pactos con Legión (el Demonio) para conseguir la hechicería. Fue quemado, muerto y sepultado y se emprendió una persecución de los llamados vaticanos (cristianos). Sólo un senador lo siguió: **Tobias el Manso** (Saulo de Tarso), quien le visitó en su cárcel la víspera de la ejecución y extendió su palabra con el nombre de **Mattheus** (San Pablo) convirtiéndose en el Décimo Testigo escribiendo innumerables encíclicas y juntando todos los relatos de los Testigos en la primera Vigilia (Evangelio).

Malak, el **Segundo Profeta** (Mahoma) vino del **Imperio de la Media Luna** (Árabes/Otomanos) con otros Nueve Testigos en el momento que el Primer Profeta había predicho. Dijo que la Iglesia se había corrompido y trajo normas inflexibles para salvarse de los siete pecados capitales: decretó ayunos (Gula), dijo no a la lucha incluso en defensa propia (Ira), consideró un pecado el alcohol y cerró casas de mala reputación (Lujuria, Avaricia), etc.

Dijo que uno sólo podía alcanzar la perdición apartándose de las tentaciones del mundo y pidió a todos sus seguidores que volvieran con él al Imperio de la Media Luna. Le siguieron 40.000. Allí, diversos asaltantes Lunares asesinaron a todo el grupo. El Imperator entró en cólera y decretó una Cruzada (la Primera) contra el Imperio de la Media Luna. Las enseñanzas de Malak quedaron recogidas en la Segunda Vigilia por su Testigo Marco.

En el 312, el emperador Corantine (Constantino/Teodosio) convirtió la fe vaticana en la oficial del Imperio Numano. También hizo un Concilio en el que estableció el **Credo de Corantine** (Credo niceno) y fijó la ordenación de la iglesia en cuatro escalones (Hieros, Archidiócesis, Diócesis y Parroquia) en grupos de diez: el Hierofante (Papa) es nombrado por diez cardenales. Cada cardenal tiene a su cargo a diez obispos (archidiócesis), etc.

En torno al 1000, el **Tercer Profeta** vino a denunciar los excesos en los que, de nuevo, había caído la Iglesia. Habló de sangre y fuego, en contra de los herejes lunares que campaban a sus anchas en Castilla y en contra de la Iglesia que aceptaba la existencia de nobles hechiceros y participaba en la política. Decretó una cruzada contra el pueblo lunar y la nobleza corrupta y trasladó la capital de la Iglesia de Numa a Ciudad Vaticana en Castilla, algo que Vodacce aún no ha olvidado. También creó la Inquisición poniéndola bajo la autoridad del nuevo Hierofante nombrado por él Inocencio

(Inocencio III). En diversos concilios condenó la alquimia y las supersticiones, sustituyéndolas por las explicaciones racionales, la experimentación y la categorización. De sus enseñanzas nos habla la Tercera Vigilia, escrita por su Testigo Lucio, y la Cuarta Vigilia, escrita por él mismo durante siete años. La mañana siguiente a terminarla fue encontrado muerto. Juan Bautista reunió posteriormente las Cuatro Vigilias en un único libro, organizándolo en capítulos y versículos.

Los diversos profetas habían hablado de que llegaría un **Cuarto Profeta** en el futuro y que traería el fin del mundo. Muchas luchas se desataron en los siglos siguientes por la pureza de la fe vaticana en busca de evitar ese final: algunas órdenes como los Caballeros Mendicantes (Templarios) fueron declaradas herejes, familias enteras vodaccias (Lorenzo, Biancos) fueron ejecutadas por pactos con Legión...

En 1517 el eiseno (alemán) **Matthias Lieber** (Lutero), preocupado por el cobro de indulgencias, puso 95 tesis cuestionando aspectos de la fe vaticana en las puertas de la catedral de Heilgrund del Sur. La Iglesia reaccionó con gran lentitud: declarados herejes, los objeccionistas tradujeron las Vigilias al eiseno y sus reformas gozaron de gran popularidad (casi todo es igual que en el luteranismo). Durante 70 años fueron perseguidos y quemados en hogueras hasta que en 1587, el Vaticano reconoce la existencia de la Iglesia Lieberita y el Imperator eiseno Weiss III suprimió las persecuciones religiosas en Eisen.

En 1636, tras la muerte de Weiss, el Hierofante nombra nuevo Imperator de Eisen (Alemania) a Riefenstahl, un fanático vaticano cuyas políticas religiosas causan la **Guerra de la Cruz** (Guerra de los 30 Años) entre los territorios vaticanos y objeccionistas alemanes. Esta guerra continúa aún en la actualidad.

En 1659 la **Armada Invencible** se dirigió a **Avalon** (Inglaterra) con el objetivo de destruir el reinado de la reina **Elaine**, quien había declarado su independencia de la Iglesia Vaticana. Sin embargo, un viaje marcado por problemas desde el comienzo, junto al enfrentamiento con las pequeñas flotas vendelia y, posteriormente, la avalonesa, acabó misteriosamente con ella.

En Castilla uno de los principales poderes es el ejercido por la **Inquisición**, el brazo armado de la Iglesia Vaticana encargado de la búsqueda y captura de los herejes. Si bien **Esteban Verdugo** es visto por casi todo el mundo como un gran villano, es así mismo sabido que es una persona de unas grandes creencias. Sinceramente cree que cuando un hereje confiesa sus pecados bajo la tortura queda libre de toda culpa y, así, quemándolo a continuación se le asegura un viaje hacia el paraíso en vez de dejarle libre para que pueda volver a condenarse por la debilidad de la condición humana.

No es Esteban Verdugo el único Cardenal castellano. Hay otros dos cardenales castellanos (el erudito ornitólogo Tomas Balcones, que busca unir la ciencia y la fe, y la Cardenal Cristina, eficaz administradora de la Iglesia), pero el poder de Verdugo es muy superior al del resto y poco pueden hacer ellos para corregir sus desmanes. En este panorama, aunque la gente no vive mal en general (la sanidad castellana es la mejor de Théah), sólo las ocasionales apariciones de **El Vagabundo** (El Zorro) luchan contra los numerosos abusos de la Inquisición y, más importante aún, les dan esperanza de que la situación cambie en el futuro.

Avalon y las hadas

Avalon (Inglaterra) es una isla al norte de Montaigne muy basada en las leyendas artúricas, pero con una mujer al frente del gobierno, la reina **Elaine** (cruce de Isabel I con el Rey Arturo), quien mediante un pacto gobierna también sobre **Inismore**, la Isla Esmeralda (Irlanda) y la isla de las High Lands o **Marcas Altas** (Escocia; nota: el libro de Avalon habla de "montañeses" como los nativos de allí; para evitar confusiones con los montaigneses en este rol en vivo se utilizará **Highlanders** o, simplemente, nativo de las Marcas Altas). Su poder se sustenta grandemente en la reliquia del Santo Grial y es ayudada en su gobierno por el enigmático **Derwyddon** (una especie de Merlín aunque mucho más enigmático) y el caballero **Sir Lawrence Hugh** (Lancelot), así como por los gobernantes locales de las Marcas Altas (James MacDuff II) e Inismore (Jack O'Bannon).

Los bardos cuentan que la historia de Avalon se encuentra muy entrelazada con la de las **hadas** (en el libro de Avalon llamados sidhe o "la Buena Gente"), unos seres que vivieron durante muchísimos siglos en Avalon hasta que se retiraron hasta su lejana tierra natal Brynn Bresail, observando desde la lejanía el discurrir de la historia de Theah. Se dice que héroes como **Robin Buenchico** (Robin Hood) obtenían su poder de la magia de los Sidhe y que del cruce de hadas y humanos surgieron humanos capaces de practicar esas artes mágicas. Aunque las hadas se habían apartado de este mundo cuando **Montaigne** (Francia) invadió Avalon en 1028, esta conexión se restauró con la ascensión al trono de Elaine. Es un misterio para las personas de bien la actitud de las hadas: si bien parecen disfrutar de los mismos placeres que nosotros, muchos actos ilógicos, irracionales e, incluso, terribles, hacen pensar que tengan un corazón helado.

Los avaloneses habían sido tradicionalmente vaticanos desde que **Joseph de Aremacady** (José de Arimatea), Testigo del Segundo Profeta, extendiese la fe vaticana a las islas avalonesas en el Siglo IV. En 1622, el Rey **Richard IV** (Enrique VIII) fundó su propia Iglesia después de que no consiguiese que el Hierofante le concediese el divorcio para poder casarse con otra mujer y tener un sucesor varón y fuerte. Aunque su hija Margaret (María I) fue una violenta católica y estuvo a punto de unificarse de nuevo con la Iglesia Vaticana, su reinado fue breve y su sucesora **Elaine** (Isabel I) sentó definitivamente la Iglesia Avalonesa. Así, es interesante notar que la Iglesia de Avalon reconoce a las hadas y al **Glamour** (la "magia" de las hadas, que permite emular las habilidades de algunos héroes de leyenda) como parte del diseño del

Creador. Elaine es la cabeza de la Iglesia y todos los obispos son elegidos por ella, quien también ha simplificado la estructura eclesial para hacerla más eficaz, fácil de controlar y cortar todos sus lazos con la Iglesia Vaticana. Por debajo de ella se encuentra el **Arzobispo de Kirkenwood, Peter des Roches**, único arzobispo y persona de la entera confianza de la reina Elaine. No es la única religión existente en Avalon, pues también existe el **filid** o los **druidas**.

Avalon no dispone de ejército permanente, pero Elaine nunca ha actuado contra los **Perros Marinos** comandados por el **Capitán Jeremiah Berek**, unos piratas que han engordado tremendamente los cofres de Avalon y son el terror de los siete mares.

Vodacce

Vodacce (Italia) es el país de las intrigas cortesanas y de los planes maquiavélicos. Situada al este de Castilla y al sur de Eisen, en ella siete príncipes se disputan en continuos enfrentamientos el control de sus ciudades estado al estilo de la época de Maquiavelo. Es el lugar donde tu vida puede acabar con gran facilidad tanto debido a un asesino en un callejón oscuro como debido a una copa envenenada en una fiesta. Es también el único país machista de 7º Mar (hasta Castilla, tremendamente tradicionalista, se está acostumbrando a la incorporación de las mujeres a todas las profesiones, incluida la Iglesia).

Así, los **hombres** son en las familias nobles el orgullo de las mismas, siendo quienes al estilo feudal gobiernan la familia y todas sus posesiones. Su temperamento es inigualable por ninguna otra nación y pueden retarte a duelo por casi cualquier cosa. Si vas por la calle y ves a un carruaje que lleva a la mujer de un noble vodaccio desbocarse serías sin duda alguna retado a duelo por no haber ayudado a su mujer. Pero si en su lugar fuiste valiente y acudiste a solventar la situación podrías ser retado por su marido cercano al que no viste por haber implicado que él no sabía cuidarla. Si miras a su mujer podrías ser retado por tener pensamientos adúlteros, pero si no la miras podrías ser retado por la afrenta que supone el ignorarla. Vodacce es, sin duda, un país complicado.

En Vodacce sólo algunas mujeres se encuentran dotadas para la magia. Son las conocidas como **brujas del destino**. Un hombre de bien se casará con una de estas nobles. Se trata de mujeres capaces de alterar las hebras del destino consiguiendo que ocurran determinadas cosas. Nunca será nada tan específico como "Morirás mañana" pero sí pueden ser cosas del estilo de "Morirás envenenado al hacerte sangre con una rueca envenenada". Si una bruja del destino te dice esa gesa, vivirás más o menos años, pero morirás así.

Por supuesto, esto hace que las brujas del destino sean demasiado poderosas. Por ello la ley vodaccia les prohíbe bajo pena de muerte que sepan leer, escribir o aprendan cualquier conocimiento.

Esto hace que los hombres tengan a su lado una herramienta poderosa (el machista no soy yo, sino la sociedad vodaccia). Pero, a la vez, para que el hombre sea educado culturalmente y pueda expandir sus inquietudes culturales y del ocio, recurren a una **cortesana**, una mujer instruida en las artes, en la novela, en el teatro, en los conciertos y, por supuesto, en el sexo. No se trata de meras **jennys** (prostitutas, plebeyas agrupadas en un gremio con una profesión reglada y que pagan impuestos) sino de mujeres cultas que forman parte de la sociedad vodaccia. No es raro, así, que un hombre se muestre en público junto a su mujer y a su amante de forma simultánea. Malo es, por cierto, el destino de las **senzavistas**, aquellas mujeres que no pueden ser cortesanas por ser nobles pero no son brujas del destino, ya que acaban relegando a ser parte de la dote de aquellas que sí tienen ese poder.

Los vodaccios son violentamente vaticanos. Por algún motivo, los sacerdotes vodaccios excluyen de los pecados la práctica de la hechicería por las brujas del destino y definen el adulterio como las relaciones que el hombre tiene fuera del matrimonio si no son con cortesanas. Prueba de la importancia de la fe para Vodacce es que es la nación que más cardenales tiene (cinco): los más conocidos son el Cardenal **Sergio Bilardo**, un gran idealista y conciliador con continuos fallos en su memoria y el cardenal **Teodoro Ciosa**, uno de los principales reformistas dentro de la Iglesia y el más querido de la Iglesia.

Vendel/Vestenmannavnjar

En la nación **Vendel** (Holanda), unas islas situadas al norte de Eisen, los comerciantes **vendelios** están revolucionando el país por su oposición a los **vesten** (vikings). Mientras que los vesten creen en una magia basada en las runas, los espíritus y las fuerzas de la naturaleza, los vendelios son bastante más prácticos. Buscando liberarse de todo tipo de ataduras, bastantes han abrazado el objecionismo, pero no tanto por una creencia sino más bien por una búsqueda de evadirse de los impuestos de la Iglesia Vaticana. Atento a su preocupación principal (el comercio y el dinero), el Cardenal Vodaccio **Beppo Mueso** está buscando un acercamiento de los príncipes mercaderes vendelios a la fe vaticana.

Uno de los muchos motivos de pugna constantes entre vendelios y vesten son los nombres de ciudades y territorios. Mientras que los vendelios, hombres prácticos, optaron por cambiar el nombre de la nación **Vestenmannavnjar** a Vendel, bastante más sencillo, los **vesten** creen que las almas de los guerreros que murieron por ese país se encuentran asociadas al nombre y cambiando así al nombre los vendelios han condenado a todas esas almas al limbo.

Todo esto, por supuesto, importa más bien poco a los vendelios, quienes han impuesto la moneda de toda Theah, el gremial (de alto valor, ya que 20 gremiales es lo necesario para alimentar a una familia durante todo un año). Los vendelios se han convertido también por derecho propio en los comerciantes más famosos de toda Theah, a poca distancia de los mercaderes vodaccios. La **liga de comercio vendelia** tiene así sedes en toda Theah y, a cambio de protección a los mercaderes, impone impuestos al comercio de mercancías. La protección es ejemplar: cuando hace 200 años el Rey de Montaigne no quiso pagar unos zapatos, todos los artesanos de todos los gremios dejaron de trabajar y el Rey tuvo que ceder.

Ussura

Ussura (Rusia) es un país al nordeste de Theah anclado hace quinientos años y sin desarrollo tecnológico alguno: siguen usando hachas y escudos de madera, visten pieles de animales, se dejan crecer las barbas hasta las rodillas y usan el trueque en lugar de la moneda.

La Iglesia de allí, la **ortodoxa** (pues eso), es una mezcla entre los vaticanos y la creencia de que un ser superior llamado **Mathuska** les protege de todo mal. Organizados al estilo de la Iglesia ortodoxa real, sólo siguen las doctrinas del **Primer Profeta** (si el primer profeta ya dijo todo lo que hacía falta, ¿para qué hacen falta más?) y tienen una relación distante, aunque moderadamente cordial, con la Iglesia Vaticana. No siempre fue así, ya que la Iglesia fue hace muchos años sólo uno de los diversos enemigos que intentaron conquistar Ussura, pero se encontraron con una tierra viva que arrojaba nieve y hielo a sus invasores. No es esto lo único raro de Ussura, pues se rumorea que algunos ussuros son capaces de comunicarse con bestias como lobos y osos.

Una de sus doctrinas más controvertidas es la que defiende que Tobias el Manso (San Pablo), allí llamado **Tobias "el Traidor"** era un agente de los senadores hechiceros encargado de distorsionar el verdadero mensaje del Profeta. Aunque no creen en el Segundo y el Tercer Profeta sí creen que un día Legión enviará a un Profeta que anunciará el fin del mundo, el cual vistos los desmanes de la Inquisición creen que está cerca.

Catay y el Imperio de la Media Luna

Conviene mencionar, ni que sea de pasada, a los países de Catay (Extremo Oriente) y el Imperio de la Media Luna (Otomanos / Árabes). **Catay** se encuentra aislada del resto de Theah por una misteriosa barrera de fuego, pese a la cual existen quienes aseguran haber ido allí y han vuelto para contarlo. En cuanto al **Imperio de la Media Luna**, las barreras culturales, las naturales (montañas altas, rumores de bestias y salvajes que acechan allí) y un embargo puesto por la Iglesia Vaticana hacen que sólo unos pocos hayan llegado allí. Los rumores varían: desde tribus fieras en el desierto a mercaderes de ciudad cultos, desde los jardines del Sultán a las prohibidas cuevas del Monte Karada, el Imperio de la Media Luna tiene un montón de maravillas y terrores dispuestos para descubrir, al igual que los de Catay, para aquel que sea lo suficientemente valiente o estúpido como para intentarlo. Miles lo han intentado y han muerto, pero la prueba de que algunos lo lograron se encuentran en cortes como la del Roi Léon donde se pueden ver contados objetos importados de esos países y que valen millones de gremiales (y el Roi los trata como si fueran baratijas en su opulencia)

En este mundo de exploración y aventura, existen también las leyendas que hablan de todo un archipiélago (el Archipiélago de Medianoche) al oeste por descubrir, así como acerca de un **Séptimo Mar**, que da nombre al juego y que es un mar de leyenda en el que los astros se mueven al revés y gritos surgen de las profundidades.

Eisen, los drachen y syrneth y la Guerra de la Cruz

Eisen (Alemania) es un país que se asienta en torno a territorios donde dos razas antiguas, los **drachen** y los **syrneth**, vivieron durante mucho tiempo. Los syrneth dejaron incontables reliquias y artefactos de funcionamiento desconocido, mientras que los drachen (hay quien cree que eran un tipo de syrneth) dejaron esqueletos de una talla que varía de 6 a 9 metros que todavía pueden ser observados en la ciudad de Freiburg. De las siete minas que se han establecido por toda Eisen procede el metal conocido como **drachenaisén** (mithril), un metal varias veces más fuerte que el acero y, a la vez, varias veces más ligero. Este metal (que es forjado por los Nibelunguen (nibelungos) en Haindl en armaduras completas o en piezas de armadura tales como los guanteletes metálicos llamados **panzerhand**) es la fuente de poder de los **Eisenfürst** (príncipes del hierro) que están luchando por el control de Eisen en la **Guerra de la Cruz**. Si un plebeyo descubriera una mina de drachenaisén y supiese mantener su control, sólo eso serviría para convertirlo en un nuevo príncipe capaz de forjar un gran ejército.

En el momento actual, la reciente misteriosa muerte del general vaticano **Strauss** cuando estaba a punto de ganar la Guerra de la Cruz ha dejado la situación en una incógnita mientras los objeccionistas comienzan a recuperar lentamente terreno. Aunque si fuera por el Imperator **Reifenstahl** y por los eisenos en cuyo vocabulario no existe la palabra "rendirse", la guerra podría durar otros treinta años, resulta poco probable ya que tantos años de guerra han pasado una dramática factura a la nación: las ciudades se encuentran en ruinas, los cultivos están devastados, el dinero para pagar los fuertes comienza a escasear y los otrora poderosos comerciantes eisenos están viendo cada vez más reducir sus ganancias en manos de la liga de comerciantes vendelios. Sólo la labor social de personas como la Cardenal vaticana **Erika Durhkeim** supone un sopolo de esperanza en estos días aciagos.

Con una economía destrozada, los eisenos han comenzado a vender guerra: después de treinta años de guerra, los generales eisenos que se dejan contratar y apartar de un conflicto que muchos llevan en la sangre son los mejores estrategas militares. Mercenarios eisenos trabajan como soldados, guardaespaldas o marines en muchas naciones. A la par de dichos mercenarios, no pocas familias nobles han decidido exiliarse del país para conservar la vida. Es la Guerra de la Cruz la causa de que el Imperator Reifenshtahl no haya podido enviar una delegación unificada a la fiesta y todos los barones hayan decidido enviar su propia delegación.

Si Eisen tiene una capital, esa es probablemente **Freiburg**. Situada en el centro de Eisen, es el experimento filosófico de un visionario: **Niklaus Trägue**, un gran general eiseno que se retiró de la Guerra de la Cruz en 1659 y encontró por casualidad una mina de drachenaisen. Por la ley eisena, se convirtió con ello en barón. Cuando Reifenshtahl le preguntó cuánto territorio quería, Trägue respondió que sólo demandaba todo aquel territorio que se pudiera ver desde el **Wacchturm**, una impresionante torre levantada hace eones por los drachen en torno a la cual se hizo en 1267 una gran fortaleza, el Stein.

Trägue ha concebido Freiburg como una forma de saber la verdadera naturaleza de la humanidad y así fijó Freiburg como una ciudad auténticamente libre, un lugar donde no se hicieran preguntas y todo el mundo pudiera ir y venir cuando lo desease. Las pocas leyes de la ciudad se resumen, básicamente, en no robar y no causar escándalo público. Siempre y cuando los crímenes no sean demasiado gravosos y no llamen en exceso la atención de las autoridades, las personas son libres de hacer lo que quieran. Por supuesto, la guardia de la ciudad, los terribles perros guardianes (**Wachhunde**) investigarán cualquier asesinato de un guardia o asesinatos en masa, pero más allá de eso y salvo por la obligación de inscribirse en los registros municipales (forma que tiene Trägue de controlar su experimento), la gente es libre.

Sociedades secretas: Exploradores y Caballeros de la Rosa y la Cruz

Freiburg es también la sede principal de dos de las sociedades secretas más importantes de Theah: la sociedad de exploradores y los rosacruces. La **sociedad de exploradores**, que en realidad de secreta tiene más bien poco, busca el conocimiento y la verdad de la historia de Théah, llevada a cabo con rigor y honor. Sus miembros dedican largas horas al estudio, se enfrentan a terribles peligros en campo abierto (sí, a lo Indiana Jones y Lara Croft) y donan sus hallazgos a cambio de sabiduría, no de riquezas. Así, persiguen aprender todo lo posible acerca de la antigua raza de los Synchron, de la cual creen que los Drache eran sólo una subraza de los mismos, a fin de que el hombre pueda beneficiarse de su erudición y no cometa los mismos errores que los borraron de la faz de la tierra.

Aunque algunos de sus descubrimientos chocan con la establecida doctrina de la Iglesia, la Sociedad de Exploradores mantiene una buena relación con los líderes de la fe vaticana y la mayoría de los principales gobernantes y dirigentes la respetan.

Por supuesto, sus actividades no son del todo del agrado de la Inquisición. Aunque estos no llegan a considerarlos como herejes, sí que tienen diferencias insalvables acerca de qué se debe hacer con las reliquias synchron: mientras que las casas capitulares de la sociedad almacenan bajo gran cuidado objetos synchron de funcionamiento desconocido que investigan constantemente y creen que no deben caer en manos de cualquiera, la Inquisición aplicaría, si pudiera, el fuego a todas esas reliquias para que no cayeran, nunca jamás, en malas manos.

Los **Caballeros de la Rosa y la Cruz** (mezcla de rosacruces, templarios y masones), por otro lado, son otra sociedad menos transparente: su imagen es inmejorable en las leyendas de Theah: protegen al inocente, defienden al indefenso y llevan a la justicia al malvado. El mero asentamiento de una casa capitular en una ciudad hace que el pueblo llano se sienta más seguro. Al contrario que la Orden de Espadachines (quienes venden sus espadas al mejor postor), los caballeros protegen a aquellos que no pueden protegerse solos. Más incluso que las fuerzas de seguridad locales, el ver a un caballero caminar por las calles tranquiliza incluso al más cínico de los corazones. Así, en los periódicos se imprimen informes sobre avistamientos de rosacruces, rumores de miembros secretos, la localización de refugios secretos, etc. Fascinados con la imagen de arriesgados héroes y bellas heroínas, niños y niñas de cualquier nación aspiran con unirse algún día a la Orden.

Sin embargo, el hecho de que nadie que no sea miembro de los Caballeros pueda acceder a una **Casa Capitular** ha causado multitud de teorías: desde la posibilidad de la conexión con la alquimia dentro de la Orden hasta rumores acerca de que escupían sobre las imágenes de los Profetas y sobre la Cruz mientras juraban devoción a Legión (el Demonio)... nadie sabe cuáles son sus planes ocultos, si es que los tienen.

Conviene mencionar, ni que sea de pasada, al **Colegio Invisible** (estudiosos que, al estilo de nuestra Royal Society, trabajan secretamente para proteger cualquier progreso científico de las manos de la Inquisición y son, por lo tanto, perseguidos por esta), y los **Rilasciere** o Librepensadores, que son anarquistas que desafían a la autoridad de diferentes formas: si bien los más violentos colocan en ocasiones bombas en edificios, la mayor parte de ellos son simples agitadores que distribuyen panfletos, sustituyen a pregoneros, liberan a "criminales" encarcelados por hablar en contra de los dirigentes o añaden frases subversivas a los sermones manuscritos de los sacerdotes. Aunque la Iglesia sólo piensa que son unos entrometidos problemáticos, la Inquisición se preocupa más por estas acciones. No son estas las únicas sociedades secretas en Theah, pero más peligrosas son aquellas de las que el ciudadano no sabe siquiera su nombre...

Montaigne

Montaigne (Francia) es un país situado al norte de Castilla y al oeste de Eisen. Gobernada por el **Rey León Alexandre du Montaigne XIV** (Luis XIV, el Rey Sol), se precia de ser el corazón de la alta cultura y, en efecto, define la moda, la música, el arte y la iluminación. Es la sede de las cortes más esplendorosas, donde se encuentra la mejor comida y que define la moda que se llevará en las cortes del resto de Théah y la arquitectura que se usará en sus palacios.

Sus familias nobles más importantes trazan su linaje hasta los senadores de la Vieja República. Este reino fue parte de un gran Imperio cuando **Carleman** (Carlomagno) fue coronado Imperator por el Hierofante en el año 600. En aquel entonces, el imperio abarcaba también Eisen y Vodacce, pero a su muerte el Imperio se dividió entre sus hijos.

En el año 1028, el Rey Henri du Montaigne intentó expandir el reino conquistando Avalon y Avalon fue parte nominal de la corona montaignesa durante varios cientos de años hasta que lograron su independencia total.

Durante el reinado de la madre del Rey León como regente, el **Cardenal Maurice D'Argeneu**, amigo íntimo de la Reina, vivía rodeado de lujo en la misma Corte y ejercía un considerable poder. Todo esto cambió cuando León alcanzó la mayoría de edad, momento a partir del cual comenzó a distanciarse cada vez más del Cardenal D'Argeneu.

Una de las principales preocupaciones de León ha sido tener un hijo varón: con ese objetivo ha tenido tres mujeres: la primera, una campesina llamada Estelle, le dio cinco hijas. La segunda, princesa de Castilla, **Rosa Velázquez de Sandoval du Montaigne**, murió tras dar a luz a tres hijas y el Rey de Castilla (el padre del Buen Rey Sandoval) cuestionó abiertamente su muerte, enviando a su hijo mayor a reclamar el cuerpo. El rechazo del Roi León deterioró significativamente las relaciones entre los dos países.

En 1647 León se casó con su tercera y última mujer, la **Emperatriz Morella du Montaigne**, hija del Príncipe vodaccio **Vincenzo Caligari** y una Bruja del Destino vodaccia que le dio una niña. Tras esta última derrota para él, el Roi dejó de intentarlo.

Hace dos años, en 1664, León declaró abiertamente que no sólo era un hechicero, sino que, además, practicaría la magia abiertamente y que Montaigne acogería a otros hechiceros de la persecución de la Iglesia. Poco tiempo después, decenas de nobles empezaron a usar el **Porté** abiertamente de nuevo. Esta magia de Portales consiste en que el hechicero abre agujeros en el tejido del universo y mete cosas en ellos (o a sí mismo) para viajar a otra parte. Resulta especialmente inquietante el que los portales sangran, se requiere de sangre del mago y que cuando la grieta se abre a veces se oye un leve gemido.

Más allá de una condena por parte del Hierofante, la Iglesia todavía no ha reaccionado a ello, pese a que el Roi ha tomado medidas tales como la expropiación de algunos edificios religiosos y los campesinos han comenzado a creer que Theus no exista si un mago declarado puede burlar a los vaticanos de semejante forma. Algunos incluso creen que el Rey es el Cuarto Profeta que ha venido a destruir el mundo.

Economía, sociedad, gobierno y sistema judicial

Pero más aún que el tema religioso, si algo preocupa a los campesinos especialmente es, sobre todo, los numerosos impuestos, tales como el *taille* (un impuesto sobre la renta recaudado en el norte y este por los mismos campesinos, que esperarán con temor al año siguiente cuando el nuevo recaudador se venga en ellos del impuesto anterior), el *corvée* (una contribución obligatoria de trabajar seis días al año en carreteras, puentes, etc.), los impuestos sobre mercancías de hasta un tercio del valor por su transporte (de tal forma que muy a menudo los granjeros dejan que sus cosechas se pudran en vez de llevarlas a vender, que les saldría más caro) o el *gabelle*, un impuesto sobre la sal, tan ineficaz y mal diseñado que han surgido los ladrones de sal y, para combatirlos, el gobierno creó un grupo de soldados destinados a capturar a los ladrones de la sal. El resultado es que una cuarta parte del impuesto se gasta en recaudar el propio impuesto.

El sistema de gobierno en Montaigne es feudal: a la cabeza está el rey y por debajo se encuentran duques, que gobiernan sobre los ducados. Por debajo están los señores y por debajo de estos los marqueses. Finalmente se encuentran los Intendentes, la posición más alta a la que alguien no noble puede aspirar. Tras estos se encuentran los alcaldes, elegidos por los ciudadanos cada tres años y que gobiernan en una sola ciudad. Además, existen decenas de miles de cargos administrativos que el Rey ha creado simplemente para poder venderlos luego y recaudar fondos. No tienen responsabilidades, pero sí proveen exenciones de impuestos.

El sistema legal en Montaigne es bastante complicado, al existir leyes reales, ducales y regionales de una forma jerárquica, de tal forma que las leyes varían bastante de una ciudad a otra. La fuerza policial por excelencia son los mosqueteros y son muy respetados entre plebeyos y nobles. De hecho, el "todos para uno y uno para todos" tradicionalmente asociado a los mosqueteros, es, en realidad, una descripción del valor montaignés: para cualquier noble, un amigo es un tesoro y acudirán a ayudar a sus amigos cuando estos lo necesiten. Los montaigneses son un pueblo extraordinariamente leal con sus amigos. Con sus enemigos, bueno... el orgullo montaignés les fuerza a en un duelo demostrarles primero que no tuvieron nunca ninguna oportunidad contra ellos antes de matarlos.

El capitán de los mosqueteros es **Jean Marie Rois et Reines du Rogné**, quien pese a su cargo es muy apreciado por el pueblo debido a sus frecuentes donativos a los pobres. Está casado con la sexta hija del Rey, **Anne du Montaigne**. Su madre es la famosa cortesana **Thérèse Rois et Reines du Rogné**, “la Gran Dama de la política de Montaigne” y frecuente asesora del Rey. Jean no se lleva muy bien con ella.

En cuanto a los juicios, existen tres instancias: la primera es atendida por un intentente y se encarga de causas entre dos villanos. La segunda trata asuntos de burgueses y comerciantes y es presidida por el marqués de la región. Y el Alto Tribunal es presidido por el duque y atiende casos de nobles, quienes pueden apelar las decisiones al Rey. Los casos de las instancias más bajas pueden recurrirse a instancias superiores.

Existe el derecho a tener un abogado, pero los plebeyos no suelen poder pagárselos y deben defenderse a sí mismos. En todos los juicios las clases más altas son siempre más creídas que las clases más bajas, de tal forma que poner un campesino un juicio a un noble es muy caro (200 gremiales por juicio) y es fácil que el noble sea absuelto. Mientras que para las causas civiles la pena siempre es una multa en las penales los nobles rara vez reciben castigos corporales excepto en los casos más extremos, mientras que los plebeyos a menudo son marcados, amputados o ejecutados.

Ante esta situación tan precaria en lo económico y en lo social, el pueblo sólo puede aguantarse y sufrir mientras ven el lujo gastado en las altas cortes, quienes en general ignoran los sufrimientos padecidos por los burgueses y clases bajas (vamos, que es Francia poco antes de la Revolución Francesa). Se cuenta que un noble montagnés dijo una vez al enterarse de que los campesinos no podían comer pan “¡pues que coman pastel!”. No alcanzaba a comprender que, simplemente, sus súbditos se morían de hambre.

La Corte de Charouse

El Rey de Montaigne reside en la Corte de Charouse, en el **Château du Soleil**. Se trata de un palacio a cuya entrada se erige en mitad de una gran plaza una grandiosa estatua ecuestre de su persona que vale más de 200.000 gremiales. El Château es también grandioso: contiene habitaciones para cientos de cortesanos, seis jardines, más de veinte fuentes, tres laberintos de setos y una bodega de vinos de más de dos acres. Sin embargo, no es un lugar muy confortable, ya que está hecho para aparentar, no para residir. Esto, combinado con las raras costumbres que los cortesanos deben seguir, como hacer reverencias a la comida del Rey si se cruzan con ella en el pasillo, hace que suplicarle un favor a Léon sea una tarea muy cansina. Pese a ello, hay cortesanos que han hecho de Charouse casi su casa, como **Lady Jamais Sices du Sices**, la lengua más afilada de Théah. Se dice que su labia dejó tan humillado a un noble que se tomó una copa de vino envenenada voluntariamente para evitar tener que afrontar las burlas en la Corte al día siguiente.

Además del Château de Soileil, Charouse acoge más de veinticinco universidades, de las cuales las más famosas son el **Colegio de Guerra Leveque** (una de las mejores academias militares de toda Théah, en la cual cada estudiante, antes de su graduación, debe dirigir una ejecución: esto enseña al estudiante la gravedad del mando) y **Le Grande Université**, que es la Universidad más famosa: graduarse en ella cuesta miles de gremiales y, aunque se acusa a los estudios de ser muy teóricos, forman a algunos de los mejores eruditos de Théah, casi en rivalidad con las universidades castellanas.

La Corte de Paix

Otra corte muy distinta es la de Paix, donde se desarrolla la partida, famosa por la embajada que allí se encuentra. Embajadores de toda Théah son entretenidos aquí mientras los delegados del Roi negocian tratados comerciales, alianzas y otros golpes políticos. La **Corte de Paix** está al cargo de la familia **Deneuve**, quienes aunque no son tomados en muy alta estima por el resto de familias de nobles que consideran a Paix inferior, no dudan en acudir a ellos cuando necesitan de información vital, pues todos entienden en el fondo el poder que da el controlar tan importante embajada y estar al tanto de los rumores de los que ahí se habla.

Pese a residir en esta Corte su séptima hija, **Nicolette du Montaigne**, enviada real a la Embajada, el Rey nunca entra en Paix, ya que encuentra un poco caducos sus entretenimientos consistentes sobre todo en sus bailes y fiestas nocturnas. Las fiestas que allí se organizan son auténticas celebraciones decadentes en las que se desperdician enormes cantidades de comida y se agitan duelos entre invitados borrachos. Por otro lado, el que al Rey no le guste Paix hace, en cierto modo, que la corte sea especialmente popular entre los nobles que no tienen especiales ganas de encontrárselo.

Moda y cultura en Montaigne

La moda montaignesa define la moda de todo el mundo, incluso en la corte de Ussura. Las ropas montaignesas son una elegante mezcla de cuero, algodón y lana. Los conjuntos más caros usan también terciopelo fino y en algunas ocasiones seda en pañuelos y polainas. En ocasiones surgen modas que incorporan pieles exóticas, frutas, plantas e incluso candiles encendidos. Seguir los dictados de la moda es difícil: seis damas nobles se congelaron cuando los vestidos de verano se pusieron de moda en invierno y sólo se los cambiaron cuando el mismo Rey dijo que era ridículo.

En cuanto al arte, la pintura es la más apreciada de las artes, así como la más voluble de todas: un pintor famoso hoy perderá su fama a los seis meses. Algo similar sucede con la escultura.

En cuanto a la literatura, la novela histórica está en boga en el momento, así como el ensayo filosófico, popularizado sobre todo por la **Sociedad Librepensante**, una rama del Rilasciere, en los que a menudo publicados bajo el anonimado se atacan diversas tradiciones de Montaigne. Pese a que sus contenidos son delictivos, gozan de una tremenda popularidad.

Otro entretenimiento son los clubes sociales: todos los nobles suelen pertenecer a algún club y la amistad entre sus miembros pueden ser una forma de medrar políticamente si estás en el mismo club que un duque importante..

Créditos, Bibliografía y Películas aconsejadas

Autor: José Luis Villarig (mercastan) Mail: joseluisvg @ dadodedragon PUNTO es (nota: no soy un master).

Agradecimientos a Bombur que me ha resuelto dudas, aclarado cambios con el libro y echado cables y a Santi/Ogruu, de Dado de Dragón, que con sus partidas me enseñó esta ambientación cojonuda. Gracias también a todos los masters y jugadores con los que he podido compartir partidas de 7º Mar en Dado de Dragón.

Bibliografía

Libros del juego 7º Mar:

- Guía del jugador
- Avalon
- Castilla
- Montaigne
- La Ciudad de Freiburg
- La Iglesia de los Profetas
- Los Caballeros de la Rosa y la Cruz
- Pantalla del Director de Juego – La Sociedad de Exploradores

Internet:

- Wikipedia: [http://en.wikipedia.org/wiki/7th_Sea_\(role-playing_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/7th_Sea_(role-playing_game))
- 7th Sea Wiki: http://www.confusticate.com/7thsea/wiki/index.php/Main_Page
- Timeline 7th Sea: http://www.manthey-net.de/7thSea/?page_id=5
- Sombras de Freiburg: <http://sombras.260mb.com/>
- Foro Dado de Dragón: <http://foro.dadodedragon.es/index.php?topic=846.0>

Películas aconsejadas para 7º Mar

Aunque algunas de estas películas no son sobre el Siglo XVII, en todas ellas hay cosas de 7º Mar:

Avalon:

- Braveheart.
- El primer caballero
- La Princesa Prometida
- Rob Roy.

Castilla:

- El Capitán Alatriste.
- El Zorro

Guerras de Religión (Eisen, Guerra de la Cruz, Vaticanos / Objecionistas):

- La Reina Margot
- Los Borgia
- Lutero

Montaigne:

- Cyrano de Bergerac.
- El hombre de la máscara de hierro.
- El pacto de los lobos
- Los tres mosqueteros.
- Historia de una revolución (sobre la revolución francesa).

Piratas y marinos:

- La isla de las cabezas cortadas.
- La isla del tesoro
- Master and Commander
- Piratas del caribe.

Vodacce:

- Mucho ruido y pocas nueces.