

# “Séptimo Mar”

<b>Tiradas</b>	
Sencilla	Se trata de superar una dificultad tirando Característica+ Capacidad y guardando tantos dados como tu Característica.
Enfrentada	Similar a la sencilla, la dificultad es la Capacidad del personaje a derrotar multiplicada por 5. Si ambos superan el que saque más vence.
Puedes hacer un “Aumento” (Sumarle 5 a la DF de una tirada) para obtener ventajas adicionales. Si el DJ te concede un “Aumento Libre” puedes sumar 5 al resultado de una tirada.	

<b>Tabla de Dificultades</b>	
5	Rutinario
10	Fácil
15	Normal (Por defecto)
20	Difícil
25	Muy difícil
30	Heroico
35	Nunca se volverá a hacer
40	Nunca se ha hecho

<b>Respuesta Ingeniosa</b>	<b>Característica</b>	<b>Efecto</b>
Encanto	Ingenio	Éxitos = Brío → Rival convencido
Intimidación	Brío	El oponente pierde dados no guardados
Provocación	Donaire	Objetivo debe usar tantos Aumentos como PJ.

<b>Categoría de Edad</b>	<b>Edad</b>	<b>Mod. Marciales</b>	<b>Mod. Civiles</b>
Niño	0-15	-1	-1
Joven	16-25	0	0
Mediana Edad	26-40	-1	+1
Viejo	41-55	-2	+1
Muerte	65 + dado crítico	-	-

<b>Matones</b>
Todos tienen un lvl de Amenaza de 1 a 4, tirando y guardando tantos dados como su Nivel de Amenaza en todo momento (salvo excepciones concretas). La DF de ser alcanzados son su lvl de Amenaza +1 multiplicado por 5, dejando inconsciente con un impacto a un matón (cada Aumento deja Inconsciente a un Matón adicional). Según que armas usen hacen distinto daño: Pequeñas 3, Medianas 6, Grandes 9, Enormes 12, de Fuego 15.

<b>Caídas</b>
Un Héroe sufre un dado de daño por cada tres metros de caída. Si aterriza sobre superficie blanda no se hace daño, si lo hace sobre firmes sufre una Herida Dramática cada 20 puntos por los que falle la tirada de Heridas y si cae sobre superficies duras sufre una por cada 10 pts.

<b>Ahogamiento</b>
Un Héroe aguanta la respiración durante tantos Asaltos como su Brío. Después de eso pierde un nivel de Brío por turno y cuando llega a -1 muere.

<b>Miedo</b>
Se hace una tirada de Brío cuya DF es el nivel de Miedo de la criatura multiplicado por 5.

<b>Explosiones</b>			
NIVEL	DAÑO	DF	RADIO
1	1 dado	5	1.5 m
2	2 dados	10	3 m
3	3 dados	15	4.5 m
4	4 dados	20	6 m
5	5 dados	25	7.5 m
6	6 dados	30	9 m
7	7 dados	35	10.5 m
8	8 dados	40	12 m
9	9 dados	45	13.5 m
10	10 dados	50	15 m

<b>Dados Dramáticos</b>
Comienzas con tantos Dados Dramáticos como el valor de tu Característica más baja. El DJ tiene tantos Dados Dramáticos como la Característica mayor del grupo más uno por Héroe. Los Dados Dramáticos sirven para sumar un dado guardado a cualquier tirada, se puede hacer después de la tirada, pero antes de que el DJ describa los efectos. También sirven para levantarte inmediatamente de haber caído Inconsciente, tardas un turno en recuperarte y tu DF para Ser Golpeado es 5, además de que un golpe más te matará. También puedes usar los Dados Dramáticos para activar tu Virtud, el Defecto de un Villano o evitar que el DJ active tu Orgullo. El DJ puede indicarte en su momento algún otro uso puntual de los Dados Dramáticos. Todo Dado Dramático que gastes se suma a la reserva del DJ en la siguiente Escena. Los Dados Dramáticos que no uses se convierten al final de la Historia en PX.

<b>Acciones de Reputación</b>		
ACCIÓN	DF	EFEECTO
Ayuda (Mayor)	30	Logra una gran ayuda de un PNJ en una Escena
Ayuda (Menor)	20	Logra la ayuda modera de un PNJ en una Escena
Impresionar	-	Suma tus dados de Reputación en acciones sociales
Intimidar	-	Suma tus dados de Reputación en acciones sociales
Mártir	40	Ganas un aliado que arriesgaría su vida por la causa
Reconomiento	15	Eres reconocido por un extraño
Rescate	25	PNJ trabajan por tu libertad o escapan de su cautiverio
Seducción	-	Suma tus dados de reputación en acciones sociales

<b>Rasgo</b>	<b>Coste en Experiencia</b>
Comprar una nueva Habilidad	10 PX (nivel 1 en Capacidades Básicas gratuito)
Comprar un nuevo Trasfondo	3, 6 ó 9 PX (para un Trasfondo de 1,2 ó 3 pts)
Aumentar una Capacidad	Tantos PX como dos veces el nivel a alcanzar
Aumentar una Característica	Tantos PX como cinco veces el nivel a alcanzar
Unirse a una nueva Escuela de Esgrima	50 PX. Debes poseer las habilidades del currículo básico.

<b>Nacionalidad</b>	<b>Bonificación a la Característica</b>
Avalon	+ 1 Brío
Castilla	+ 1 Maña
Eisen	+ 1 Músculo
Montaigne	+ 1 Donaire
Ussura	+ 1 Brío
Vendel / Vestenmannavnjar	+ 1 Ingenio
Vodacce	+ 1 Ingenio

<b>Habilidad Civil</b>	<b>Capacidades Básicas</b>	<b>Capacidades Avanzadas</b>
Artista*	Cantar, Compositor, Dibujar, Escribir, Esculpir, Músico (...)	Ninguna
Cazador*	Desollar, Pescar, Rastrear, Señales del Camino, Sigilo, Supervivencia, Trampas	Adiestramiento de Animales, Emboscada
Cortesano	Bailar, Etiqueta, Moda, Oratoria	Diplomacia, Juegos, Labia, Leer Labios, Maquinar, Política, Rumores, Seducción, Sinceridad
Criminal	Juegos de Azar, Seguir, Sigilo	Abrir Cerraduras, Agenciar, Charlatán, Emboscada, Hacer Trampas, Prestidigitación, Robar Bolsillos
Doctor	Diagnosís, Primeros Auxilios	Cirugía, Charlatán, Dentista, Examinar, Veterinaria
Erudito	Documentación, Filosofía, Historia, Matemáticas	Astronomía, Filosofía Natural, Leyes, Ocultismo, Teología
Espía	Seguir, Sigilo	Criptografía, Chantaje, Disfraz, Falsificación, Interrogar, Leer Labios, Lenguaje de Gestos, Ocultar, Sinceridad, Venenos
Intérprete	Actuar, Bailar, Cantar, Oratoria	Adiestramiento de Animales, Circo, Disfraz, Narración, Observación, Prestidigitación
Marino	Aparejos, Equilibrio, Nudos, Tregar	Cartografía, Clima, Conocimiento del Mar, Nadar, Navegación, Pilotar, Saltar
Mercader*	Alfarero, Barbero, Calígrafo, etc.	Camarero, Contabilidad, Regateo, Tasación
Perillán	Conocimiento de las Calles, Sociabilidad	Agenciar, Bajos Fondos, Comprar
Sirviente	Discreción, Etiqueta, Labores Manuales, Moda	Ayuda de Cámara, Carruaje, Contabilidad, Regatear, Rumores, Senescal.
*Estas Habilidades tienen reglas especiales, consultar el Manual del Jugador		

<b>Habilidades Marciales</b>	<b>Capacidades Básicas</b>	<b>Capacidades Avanzadas</b>
Armas de Asta	Ataque (A.Asta), Parada (A.Asta)	Preparar Arma
Armas de Fuego	Ataque (Armas de Fuego)	Recargar (Armas de Fuego)
Armas Pesadas	Ataque (A.P), Parada (A.P)	Ninguna
Arquero	Ataque (Arco), Flechero	Disparar a Caballo, Disparo Rápido, Disparo Especial
Atleta	Esprintar, Juego de Piernas, Lanzar, Tregar	Balancearse, Caídas, Carrera de Fondo, Levantar, Nadar, Preparación, Rodar, Saltar
Ballesta	Ataque (Ballesta), Flechero	Recargar (Ballesta)
Comandante	Estrategia, Táctica	Arengar, Artillería, Artillería Naval, Cartografía, Diplomacia, Emboscada, Liderazgo, Logística
Cuchillo	Ataque (C), Parada (C)	Lanzar (Cuchillo)
Esgrima	Ataque (E), Parada (E)	Ninguna
Jinete	Equitación	Adiestramiento de Animales, Maniobras Montadas, Montar
Lucha	Agarrar	Abrazo de Oso, Cabezado, Liberarse, Luxación
Panzerhand	Ataque (P), Parada (P)	Gancho

Pelea Sucia	Ataque (PS)	Ataque (A.Improvisadas), Golpe a la Garganta, Lanzar (A.I), Parada (A.I), Patada, Sacar los Ojos
Pugilismo	Ataque (P), Juego de Piernas, Puñetazo Doble	Gancho, Golpe al Oído
Rodela	Parada (Rodela)	Ataque (Rodela)

<b>Ventaja</b>	<b>Coste</b>	<b>Ventaja</b>	<b>Coste</b>
Academia	4 (2 para Eisenos)	Idioma	Variable
Aspecto	Variable	Jack Mal Tiempo	5
Belleza Peligrosa	3	Lingüista	2
Bribón	3	Mecenas	Variable
Buen Bebedor	1	Miembro	Variable
Comisión	Variable (2ptos menos losMontaigneses)	Noble	5 ó 10
Condecoración	4	Ordenado	4
Contactos	Variable	Pequeño	2
Dracheneisen	Sólo Eisenos, 20 ó 40	Rasgo Legendario	3 (1 para Avaloneses)
Dureza	5 (3 para Ussuros)	Reflejos de Combate	3
Educación Castellana	Sólo Castellanos, 10	Sentidos Agudizados	2
Fe	5	Servidores	3
Grande	5 (3 Vendelios / Vesten)	Universidad	4 (2 para Castellanos)
Herencia	Variable	Voluntad Indómita	3
		Zurdo	3 (1 para Vodaccios)

<b>Trasfondos</b>
Amnesia / Amor Perdido / Derrotado / Deuda / Identidad Confundida / Juramento / Maldito / Miedo / Némesis / Obligación / Perseguido / Perseguidor / Rivalidad / Romance / Vendetta / Verdadera Id.

<b>Arcano</b>	<b>Orgullo</b>	<b>Virtud</b>	<b>Defecto</b>	<b>Treta</b>
Loco	Imprudente	Propicio	Imprudente	Despistado
Mago	Ambicioso	Decidido	Ambicioso	Decidido
Alta Sacerdotisa	Hedonista	Intuitivo	Derrochador	Prudente
Emperatriz	Lujurioso	Confortador	Lujurioso	Regio
Emperador	Temperamental	Imponente	Temperamental	Imponente
Hierofante	Cándido	Creativo	Compasivo	Brillante
Amantes	Malhadado	Apasionado	Remilgado	Seductor
Carro	Confiado	Victorioso	Confiado	Victorioso
Fuerza	Cobarde	Valiente	Cobarde	Rencoroso
Ermitaño	Prepotente	Concentrado	Cruel	Concentrado
Fortuna	Desdichado	Afortunado	Desdichado	Afortunado
Justicia	Sentencioso	Ejemplar	Paranoico	Honorable
Ahorcado	Indeciso	Altruista	Intrigante	Fanático
Muerte	Temerario	Flexible	Hablador	Flexible
Templanza	Envidioso	Controlado	Envidioso	Controlado
Legión*	Leal	Perspicaz	Megalómano	Carismático
Torre	Arrogante	Extraordinario	Arrogante	Extraordinario
Estrella	Testarudo	Inspirador	Testarudo	Cauteloso
Luna	Despistado	Perceptivo	Descuidado	Engañoso
Sol	Orgullosos	Amigable	Orgullosos	Atractivo
Juicio	Justiciero	Sagaz	Confundido	Ingenioso
Terra	Avaricioso	Hombre de Mundo	Avaricioso	Pertinaz

## Combate

**INICIATIVA:** Tiras tantos dados (no críticos) como tu Donaire, los cuáles marcan en que Fases del turno actúas. A partir de entonces el DJ declara las fases una a una (de 1 a 10). Cuando te toque actuar puedes gastar el dado para realizar una Acción o dejar el dado donde está, siendo entonces una Acción Guardada. Si más de un personaje realiza acciones ese turno se suman los Dados de Acción para obtener la Iniciativa, en caso de empate se compara el Donaire y en caso de nuevo empate se decide al azar.

**ACCIONES:** son las típicas (atacar, correr...).

**ACCIONES GUARDADAS:** el número que indica el Dado de Acción no varía, pero puedes decidir no actuar en una fase para hacerlo en una posterior.

**ACCIÓN DE INTERRUPCIÓN:** Puedes canjear dos dados de Acción de Fases posteriores por uno para la fase actual.

**ATAQUE:** Tiras Maña+ Ataque Guardando Maña. Si igualas o superas la DF de Ser Golpeado del tu oponente conseguirás acertar, salvo que emplee con éxito su Defensa Activa. Si el atacante usa Armas de Fuego no se puede emplear Defensa Activa.

**DEFENSA:** tienes Defensa Pasiva [5+ (Capacidad de Defensa x5)], la Capacidad de Defensa varía según la situación, si no puedes usar ninguna la Defensa Pasiva es 5. Si traspasan esta Defensa y quieres usar la Defensa Activa debes consumir una acción en la Fase Actual y tirar Ingenio + Capacidad de Defensa guardando Ingenio (utilizando la misma Capacidad de Defensa que la Pasiva). La DF de la Tirada es la tirada de ataque del oponente.

**HERIDAS:** cada vez que te hieren tiras Músculo a una DF igual al número de heridas sufridas, si fallas la tirada te borras las Heridas Superficiales pero sufres una Herida Dramática más una por cada 20 puntos de diferencia entre la DF y el resultado de tu tirada. Si sufres tantas heridas como tu Brío tus dados dejan de ser Críticos (los Dramáticos no tienen esta penalización) y si sufres el doble de heridas estás Inconsciente y un golpe más te matará.

**PERMUTACIONES:** si usas la mano mala tienes un -1 dado no guardado de penalización.

Si te caes, tu Defensa Pasiva baja a 5 y si quieres usar la Activa debes emplear dos Aumentos.

Arma	Daño	Alcance	Corto Alc.	Largo Alc.	Recarga
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 + (2xMúsc)	-0 a acertar	-5 a acertar	N/A
Espada	2g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Mosquete	5g3	80	-10 a acertar	-15 a acertar	30 Acciones
Panzerhand	0g2	N/A	N/A	N/A	N/A
Pistola	4g3	30	-10 a acertar	-15 a acertar	20 Acciones

### Armas Improvisadas

TAMAÑO	MODIFICADOR POR TAMAÑO	MODIFICADOR A ACERTAR
De mano	+ 0	N/A
Menor que un hombre	+ 1	N/A
Tamaño de un hombre	+ 2	-1 dado no guardado
Mayor que un hombre	+ 3	-2 dados no guardados

### Capacidad de Defensa

### Cuando se emplea

Juego de Piernas	En cualquier momento, salvo que se pueda emplear otra Capacidad.
Parada (Arma)	Puede usarse sólo cuando se tiene el arma adecuada.
Balancearse	Debe usarse cuando el Héroe se está balanceando.
Equilibrio	Debe usarse cuando se combate sobre una superficie inestable.
Equitación	Debe usarse cuando se está a lomos de un animal.
Esprintar	Debe usarse cuando se corre.
Nadar	Debe usarse cuando se está nadando.
Rodar	Debe usarse cuando se está rodando o deslizándose.
Saltar	Debe usarse cuando se salta.
Trepar	Debe usarse cuando se está trepando.

<b>País</b>	<b>Estilo</b>	<b>Currículo</b>	<b>Capacidades</b>
Castilla	Aldana	Cortesano, Esgrima	Finta (E), Floritura (E), Respuesta (E), Explotar Debilidad (Al)
Vodacce	Ambrogia	Esgrima, Pelea Sucia	Empuñadura (E), Finta (E), Respuesta (E), Explotar Debilidad (Am)
Avalon	Donovan	Esgrima, Rodela	Desarmar (E), Respuesta (E), Trabar (Rodela), Explotar Debilidad (Do)
Eisen	Eisenfaust	Armas Pesadas, Panzerhand	Arrollar (A), Desarmar (P), Trabar (P), Explorar Debilidad (Ei)
Vendel	Leegstra	Armas Pesadas, Lucha	Acometida (A), Arrollar (A), Corps á Corps, Explotar Debilidad (Le)
Montaigne	Valroux	Cuchillo, Esgrima	Finta (E), Floritura (E), Parada Doble (E/C), Explotar Debilidad (Va)

<b>Idioma</b>	<b>Notas</b>
Alto Eiseno	Se desarrolló para hablar en privado frente a dignatarios de otros países.
Avalonés	Común
Castellano	Común
Eiseno	Común
Lunar	Idioma del Imperio de la Media Luna.
Montaignense	Común
Teodorano	Idioma del que desciende en el moderno Ussuro, utilizado para mensajes.
Théano	Idioma final de la Antigua República, utilizado en misas y similares
Vendelio	Común
Vodaccio	Común

<b>Nación</b>	<b>Monedas</b>
Avalon	1 libra = 20 chelines. 1 gremial = 1 chelín.
Castilla	1 doblón = 100 maravedíes. 1 gremial = 20 maravedíes.
Eisen	1 marco = 10 florines = 100 pfennigs. 1 gremial = 4 marcos. No se cambian gremiales por marcos.
Montaigne	1 sol = 12 pistolas. 2 gremial = 2 pistolas.
Ussura	Trueque. 1 gremial = 1 gallina o equivalente.
Vendel	1 gremial = 100 céntimos.
Vestenmannavnjar	Trueque. Los Vesten no usan el gremial por motivos religiosos.
Vodacce	1 senador = 5 escaños. 3 senadores = 1 gremial (según la Liga).