



Las Naciones de Théah

Avalon- Las Islas Glamour; hogar de los legendarios Sidhe Carleon, Kirkwall, Tara, las Marcas Altas, Inismore

Castilla- La apasionada tierra de la familia y de la Iglesia Ciudad Vaticana, San Cristóbal, Aldana, Gallegos, Soldano, Torres, Zepeda

Eisen- La destrozada tierra del honor y la fuerza Freiburg, Fischler, Hainzl, Heilgrund, Pösen, Sieger, Wische

Montaigne- La cima de la cultura; ¡pregúntales a ellos! Charouse, Arrent, Aur, Crieux, Dore, Gloyure, La Motte, Martise, Pourisse, Rachitisse, Rogne, Sices, Surlign, Toille, Verre

Ussura- Las gélidas tierras del pueblo de Matushka Pavtlow, Gallenia, Molhyna, Rurik, Somojez, Veche

Vendel- La potencia económica del norte de Théah

Vestenmannavnjar- Los bárbaros parientes de Vendel Kirk, Eskjö, Grimstadd, Klørbulg, Oddiswulf, Ornsköldsvik, Sorøya, Thórshöfn, Viddenheim

Vodacce- El traicionero territorio del destino y el comercio Numa, Arene Candide, Mantua, Teramo, Islas de los Príncipes

El Imperio de la Media Luna- La misteriosa tierra del este

Catay- Región del lejano Oriente protegida por una Muralla de Fuego

Líderes de las Naciones

Reina **Elaine**- Soberana de los Reinos Unidos de Avalon

James **MacDuff II**- Alto Rey de las Marcas Altas

El **O'Bannon**- "Loco Jack", Alto Rey de Inismore

Buen Rey Sandoval Aldana- adolescente Rey castellano

Eisenfürsten de Eisen- los desolados Príncipes de Hierro: Faulk **Fischler**, Georg **Hainzl**, Stefan **Heilgrund**, Fauner **Pösen**, Erich **Sieger**, Nicklaus **Trägue**, Reinhard von **Wische**

Leon du Montaigne XIV- l'Empereur du Soleil

Gaius Ilya "el Terrible"- el misterioso soberano de Ussura

Val Mokk- Líder de la Liga de Vendel

Gjaeving Asbjornsson- El tuerto Alto Rey vestenmannavnjar

Príncipes Mercantes vodaccios – líderes de poderosas familias Gespucci **Bernoulli**, Vincenzo **Caligari**, Donello **Falisci**, Alberto **Lucani**, Alcide **Mondavi**, Marco Edorado **Vestini**, Giovanni **Villanova**

Otros Personajes de Interés

Allende- "Rey Pirata" de la **Fraternidad de la Costa**

Jeremiah Berek- capitán corsario de los **Perros Marinos**

Yngvild Olafsdottir- capitana de los Incursores Vesten

Reis- el terror de los siete mares; capitán del **Bandera Carmesí**

Kheired-Din- sangriento capitán de los Corsarios lunares

Derwyddon- hechicero consejero de la Reina Elaine

Juliette- cortesana favorita de Giovanni Villanova

Katheryna Fischler Dimitritova- la esposa del Gaius

Koshchei- antiguo hechicero ussuro

Remy du Montaigne- el mejor espadachín de toda Théah

Jean-Marie Rois et Reines- capitán de los Mosqueteros

General **Montegue**- genio militar de Montaigne

Gunrud Stigandsdottir- anciana santa vidente vesten

El Vagabundo- el vigilante defensor de Sandoval y Castilla

Cardenal Esteban **Verdugo**- cabeza de la Inquisición

Aristide Baveaux- famoso Gran Maestre de los Rosacruces

Álvaro Arciniega- fundador del Colegio Invisible

Honor

El théano medio vela primero por sus intereses, después por sus amigos y por su familia y por nadie más.

Palabra- Un gentilhomme no incumple su palabra. Jamás.

Duelos- a primera sangre y a muerte. Deben ser aceptados al momento. Sólo los del Gremio de Esp. pueden desafiar.

Reputación- posesión más preciada, evitar que se manche.

Código de caballería de Théah:

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

Lenguajes

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

Organizaciones Importantes

Sociedad de Exploradores- Arqueólogos interesados en los Syrne

Colegio Invisible- Científicos y eruditos clandestinos perseguidos

Caballeros de Elaine- Honorable escuadra de elite avalonesa

Caballeros de la Rosa y la Cruz- Legendarios héroes en la sombra

Die Kreuzritter- Siniestros caballeros a las órdenes del Hierofante

Gremio de Espadachines- órgano de gobierno de los duelos

Hijas de Sofía- Manipuladoras y defensoras de la igualdad de sexos

Mosqueteros- Caballeros y audaces soldados montaigneses

Rilasciare- Anarquistas, criminales, filósofos y reformistas políticos

Liga de Vendel- controlan los Gremios de Mercaderes

Los Vagabundos- Patriotas protectores de Castilla

¿Qué hace a un Noble? (Magia)

Avalon- **Glamour**, la magia Sidhe de los Mitos y Leyendas

Montaigne- **Porté**, creación de portales desgarrando el espacio

Eisen- **Dracheneisen**, un metal más resistente que el acero

Castilla- la mejor educación de Théah, financiada por la Iglesia

Vodacce- **Sorté**; control de las **Strega** de las Hebras del Destino

Vendel- fríos y sólidos **Gremiales**

Vestenmannavnjar- **Laerdom**, magia rúnica de los Skjaeren

Ussura- **Pyeryem**, extraño arte de asumir una forma animal

Religiones

Iglesia Vaticana- La Iglesia tradicional de los Profetas Castilla, Vodacce, Eisen (mitad), Montaigne (campesinos)

Objecionistas- Aquellos que desafían la autoridad Vaticana Eisen (mitad), Vendel, Marcas Altas

Ortodoxos- Ussura sigue solo al Primer Profeta y a **Matushka**

La Iglesia de Avalon- reconoce a los Sidhe y al Glamour Avalon (mayoritariamente)

Los Druidas- religión tradicional de Avalon

Mitología Viva- religión de los dioses y antepasados vesten

La Inquisición- secta vaticana con tendencias destructivas

Los instrumentos de Legión: la Hechicería y la Ciencia

Eventos Recientes

1636 a 1666- **La Guerra de la Cruz**; dejó a Eisen en ruinas

1658- Unificación de Avalon.

1659- Hundimiento de la armada Castellana por la flota Avalonesa

1664- Introducción del Gremial, escalada de la Guerra Mercantil

1665 a 1666- El regreso de la Peste Blanca

1666- Muere el **Hierofante**. Montegue se convierte en general.

1667- El **Imperator** se ahorca. Montaigne invade Castilla y Ussura.

Midiendo el Tiempo

Días de la Semana- Soldi, Veldi, Amordi, Terdi, Guerdi, Voltadi, y Redi (30 días al mes; días 15 y 30 festivos: no son días "reales")

Meses del Año- Primus, Secundus, Tertius, Quartus, Quintus, Sextus, Julius, Corantine, Septimus, Octavus, Nonus y Decimus

Misa por el Profeta- 5 ó 6 días de celebración tras Decimus

Mitos y Monstruos

Drachen- Bestias de leyenda; símbolo de los eisenos

Fantasmas- Espíritus de los fallecidos, capturados en espejos

Kobolds- Grotescas gárgolas habitantes de los bosques eisenos

Gules- Criaturas que se alimentan de la carne de los heridos

Sidhe- Seres fantásticos de Avalon cuya magia es incomparable

Sirenas- Letales oceánides de pavoroso lamento

Terrores Nocturnos- volutas vivas de bruma, provocan pesadillas

Zombis- Cadáveres andantes de pútridas garras; una enfermedad

Syrne- Antigua raza creadora de las intrincadas **Reliquias Syrneth**

Los Siete Mares

Mar del Comercio- Entre Avalon y Vendel, al norte de Eisen

Mar de la Espuma- Alrededor de Avalon y Montaigne

La Boca del Cielo- Al sur de Castilla

Mar Prohibido- Entre Vodacce y los lunares

El Espejo- Al sur de Ussura y Catay

El Pasillo de las Llamas- Al Este de Catay

El Séptimo Mar- Una vieja leyenda marinera