

8 TESOROS

REGLAS CONFINADAS

LOS CUADERNOS PERDIDOS DEL CAPITÁN L. PAPAYA

En las profundidades de una cueva solitaria en Las Islas Saladas hemos encontrado estos legajos de pergaminos dónde se explican unas cuantas reglas básicas para jugar a “8 TESOROS” y poder vivir la experiencia de vivir aventuras en la Gran Dama Azul, para toda la familia. Seguid estas breves instrucciones y podréis llegar a buen puerto, rápidamente.

Para los más peques: las reglas de la Marejadilla:

Usaremos un dado de ocho caras (D8) para realizar las tiradas. En caso de no disponer de dados de ocho caras, podéis usar dados de seis caras (D6). No usaremos ni las habilidades ni cualquier otra complicación de las existentes en el libro. Para resolver cualquier situación, tiraremos el dado y miraremos si superamos la dificultad establecida. Algo muy sencillo (*encontrar un objeto grande, pedir información a un aldeano...*), se superará con un 3 (o un 2, en el caso de usar un dado de seis caras). Algo de dificultad intermedia (abrir una puerta atrancada, esquivar una bestia, negociar con piratas...), requerirá de un 5 (o un 4, en el caso de usar un dado de seis caras). Conseguir hacer algo muy difícil (*acarrear a peso un cofre del tesoro, enfrentarse a un grupo grande de piratas, escapar de la lava de un volcán...*), requerirá tiradas muy altas: 7 o más (o 6 en el caso del D6). En caso de no superar las tiradas, complicaremos un poquito la historia (*solo un poco*). Lo importante es hacer una historia entre todos, los dados son lo de menos. Recomendamos una duración de partida, no superior a los 45 minutos.

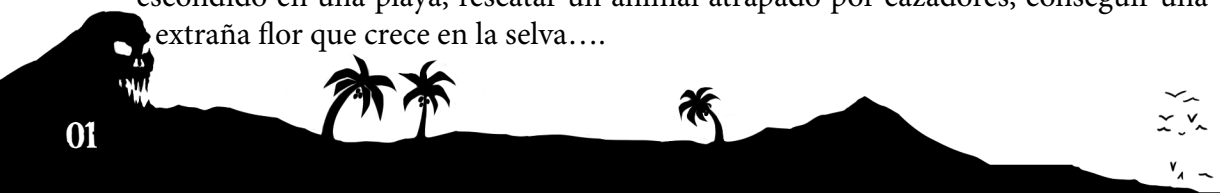
Pero si algo hay que tener en cuenta es que todavía no os habéis ofertado al capitán, para formar parte de su tripulación. Hoy es el día y no vais a perder tiempo en buscar otra embarcación.

Tres consejos para los capitanes:

Estableced dificultades que sean asumibles para los peques. Intentamos buscar pasarlo bien, por tanto, intentemos ser un poco flexibles.

Recordad darle un poquito de libertad al pequeño, pero sin salirse de la historia principal.

Historias que podéis desarrollar (*aquí conocidas como travesías*): encontrar un tesoro escondido en una playa, rescatar un animal atrapado por cazadores, conseguir una extraña flor que crece en la selva....



8 TESOROS

Para los más atrevidos: las reglas de la Alta Marea:

Nos basaremos en las reglas anteriores, pero además añadiremos las habilidades básicas de los personajes (**Coco**, **Fuerza** y **Maña**). Estas tres habilidades nos darán algunas ventajas según los valores que tengan. Una de ellas, recibirá un +2 y otra, un +1, quedando una tercera, en valor cero. A partir de este momento, cada tirada que hagamos deberemos tener en cuenta con que habilidad la realizamos. No es lo mismo negociar con un marinero (**Coco**), que arrojarlo por la borda (**Fuerza**) o hacerle una trampa con las bogas del barco (**Maña**). Además, añadiremos una condición nueva al dado. El dado más alto será un éxito automático. Es decir, el 8 (*o el 6, si usáis un dado de seis caras*), será un éxito automático y la acción saldrá a la perfección.

(Extraído de las reglas originales del libro)

Las habilidades de los grumetes

Todos los integrantes del barco son valorados por tres características que la contra maestre Mesana ha descrito con tres palabras: **Coco**, **Fuerza** y **Maña**. Quizás no estéis familiarizados con estas tres palabras, pero yo os lo explico rápidamente:

- **Coco**: la primera de las habilidades es tan importante como las otras dos que siguen, aunque apenas se aprecia, pues tiene que ver con el pensamiento, las ideas y la inteligencia en general. Muchos brutos sin coco navegan en barcos por la Gran Dama Azul, pero no les pidas que sigan las instrucciones de un mapa, pues no serán capaces ni de comprender que tienen entre las manos.

Tener Coco os ayudará a superar toda clase de peligros. Es importante recordar que nos gustan los días tranquilos y nos gustaría seguir siendo un barco pacífico. Por tanto, todo lo que podamos obtener mediante el diálogo y la negociación será bien recibido. Otra cosa, es que a la contra maestre Mesana le guste también pensar en posibles trastadas o en mentir, para poder escapar de los problemas. Pero lo pasaremos por alto.

- **Fuerza**: la vida en el mar no es sencilla y se requiere mucho ejercicio físico para solventar los problemas que van surgiendo en el día a día. Llevar el ancla, por ejemplo, requiere mucha fuerza por el gran peso que tiene. En algunas expediciones, hemos escapado de peligros, gracias a la Fuerza de los compañeros, pues todo lo que sea un ejercicio físico (*correr, escalar, desenterrar...*) será englobado dentro de la característica de Fuerza.

- **Maña**: si algo tiene la contra maestre Mesana es que le gustan mucho los refranes y el que más repite es: “Más vale maña que fuerza”. Y para ella, la Maña son todas las habilidades que requieren algo más que fuerza: reparar un objeto que haya sido dañado, abrir cerraduras, preparar trampas, utilizar diferentes herramientas... Es muy importante ser mañoso para poder solventar ciertos contratiempos que pueden surgir en el mar, como las tormentas perfectas o los abordajes.



Pequeño Cuaderno Marítimo del Navegante Primerizo

La Gran Dama Azul tiene **ocho** zonas bien diferenciadas. Conocerlas bien, os ayudará a saber que peligros os encontraréis por el camino. Tenedlo en cuenta para crear vuestras primeras travesías.

Cada zona corresponde a un punto cardinal y se distribuyen así:

Norte - La Gelidez: las islas de hielo, rodeadas de grandes icebergs. Tierra de esquimales y bestias salvajes y peludas.

Noreste - Las Tierras Inertes: La zona más seca de La Gran Dama Azul. Tundras y desiertos a partes iguales. Id con cuidado con sus altas temperaturas, pues podéis quedar abrasados.

Este - El Verde Infinito: una de las zonas más pacíficas, con sus grandes bosques mediterráneos, pero con algunos problemas como cazadores y asaltos de piratas.

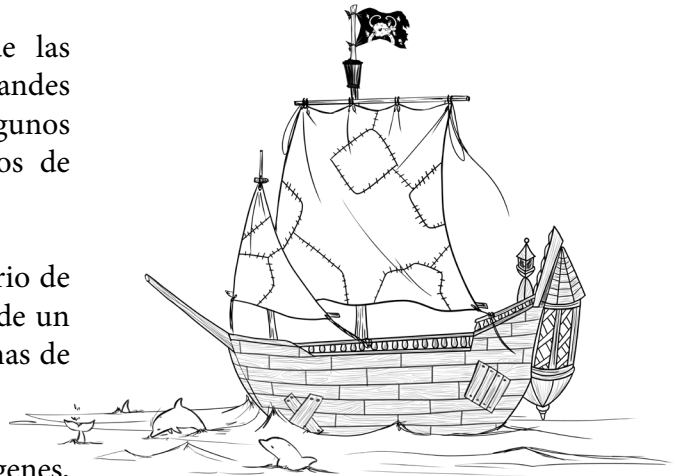
Sudeste - Las Islas Saladas: Territorio de los clanes piratas más salvajes. Más de un tesoro se esconde entre las finas arenas de sus playas.

Sur - La Reina del Sur: Sus islas vírgenes, sus misteriosas tribus y sus exóticas selvas os esperan, pero cuidado con los volcanes. Algunos podrían despertarse.

Suroeste - Mares de la Niebla: Una zona cubierta por una niebla que nunca se disipa. Tormentas, islas rocosas y el Fin del Mundo, un lugar terrorífico para los marineros. Quién entra en el vórtice, jamás regresa.

Oeste - La Grandiosa: Otra de las zonas tranquilas. Disfruta de sus densos bosques, mientras conoces la jerga marinera en sus grandes puertos. Cuidado con los leñadores furtivos y los peligros que acechan en las islas más cercanas a El Respiradero.

Noroeste - El Respiradero: Una de las zonas más misteriosas de La Gran Dama Azul. Dicen que es una zona hechizada y que los fantasmas caminan entre las islas. Grandes geiseres y nubes de vapor cubren la zona, dónde más de un barco desapareció sin dejar rastro





Autor: David Díaz

Desarrollo: Francisco “Pak” Gallego

Ilustración: Alba Aragón

Maquetación: Marc Simó

