# ETERN ESTIU

## Un joc de rol de desolació i redempció sota el mar de fulles

Segona edició

Disseny i maqueta Greg Saunders
Portada Paul Bourne
Rerefons de fulles Robert Adrian Hillman
Art Tithi Luadthong
Motor de joc Mini Six d'AntiPaladin Games

Traducció i edició en català Mateu Pastoret
Maqui Edicions @ 2023

ISBN: 978-84-124781-2-9

Maqui Edicions és un segell editorial de From Zero

# Índex


**L'esdeveniment** 8
Una nota sobre l'ambientació 10
Què necessiteu per jugar-hi? 11

**Creació de joc** 14
Temes i estils de joc 15
Temes comuns 15
Estils comuns 16
**Creació de personatges** 18
Vaivers 18
Passos en la creació de personatges 20
Pas 1: Concepte, nom i passat 22
Pas 2: Atributs 23
Escollir el valor dels atributs 26
Etiquetes d'atribut 27
Etiquetes descriptives 27
Etiquetes negatives 27
Etiquetes basades en la vida i la feina 28
Etiquetes d'aficions o esports 28
Què fan les etiquetes? 29
Pas 3: Habilitats, beneficis i complicacions 30
Especialitzacions d'habilitats 30
Habilitats de força 32
Habilitats d'agilitat 33
Habilitats d'enginy 33
Habilitats de carisma 34
Crear especialitzacions i habilitats 35
Defenses estàtiques 35
Beneficis i complicacions 36
Exemple de beneficis i complicacions 36
Beneficis 36
Complicacions 37
Pas 4: El passat 41
Pas 5: Definiu què teniu 43
Equipament 43
Equipament distintiu 44
Crear equipament distintiu 44
Ja estem! 45
**Participació del narrador en la creació de personatges jugadors** 45
Crear-se'n una imatge 45
Escollir valors d'atribut i habilitats apropriades 46
Perseguits pel passat 46
No siguis garrepa amb l'equipament 46
El grup de vaivers 47
Crear vaivers és divertit! 47

**Regles bàsiques d'Etern estiu** 50
Quan s'han de tirar daus? 50
Escenes 51
**Tasques estàndard i tasques resistides** 51
Temporització 51
Intenció 52
Intencions de causar dany 53
Conseqüència 55
Tasques estàndard 55
Eines i dificultats 56
Reconsiderar la intenció en una acció estàndard 57
Tasques estàndard, atributs i habilitats 58
Quina habilitat o atribut té més sentit? 58
Tirar 59
Etiquetes d'atribut 60
Avantatges de les etiquetes 60
Advertiment en la tria d'etiquetes apropiades 61
Ajudar 61
**Conflictes** 64
Donar-se per vençut en un conflicte 65
Intenció i conseqüències en els conflictes 65
Reiniciar conflictes 66
Interrompre un conflicte 66
Distribució 67
Ordre d'accions en un assalt 67
Actuar fora de la seqüència 68
Accions múltiples 68
Tasques resistides en conflictes 68
Determinar el resultat de les tasques resistides 69
Conflictes desequilibrats 69
Etiquetes negatives en els conflictes 71

**Combat** 72
Resistències estàtiques 72
Atacar un objectiu 73
Munició i encasquetar l'arma 74
Apuntar 74
Granades 74
Opcions de foc automàtic 75
Ràfega 75
Foc de cobertura 75
Altres accions comunes en combat 75
Moviment 76
Esquiva total 76
**Mal** 76
Mal de les armes a distància 76
Mal en combat cos a cos i desarmat 77
Resistir mal i valor de les ferides 77
Efectes del nivell de ferida 80
Escalat 81
Perills 81
Asfixia 81
Caiguda 82
Curació 82
**Vehicles** 83
Estadístiques dels vehicles 83
Moviment dels vehicles 84
Combat de vehicles 84
Danys als vehicles 84
Efectes dels danys 85
Persecucions 87
Envestir 87
Reparació de vehicles 87
**Vaivers i el joc** 89
Experiència 89
Gastar punts de personatge 89
Traumes 90
Invocar traumes 90
Crisi nerviosa 94
Recuperar la calma 95
Traumes i la crida 96
Nivell de crida 96
Això és tot 97

**Sota les fulles** 100
El mar de fulles 100
Estructura del bosc 100
La crida 101
Les estacions 103
Les profunditats 104
Pobles i ciutats 104
Orientació i moviment 106
Assentaments supervivents 107
Buscar recursos 108
Grups de vaivers 109
Perills del bosc 112
Vaivers rivals 112
Els perduts i els salvatges 113
Els perduts 113
Els salvatges 114
Animals mundans 118
Animals antinaturals 118
Les restes de la humanitat 119
Esperits i fantasmes 120
Exemple d'esperits i fantasmes 120

**Consells per als narradors** 126
Tot primer, parleu sobre el joc 126
El misteri d'Etern estiu 126
Què fan els personatges jugadors? 127
Què fa el narrador? 127
Què és un escenari? 128
Formes d'escenari 128
Recompenses 129
Inspiració per als escenaris 131
Temes integrals d'Etern estiu 131
Horror 131
La mort en els boscos 132
Degeneració 132
Desolació 132
Pèrdua i abandonament 133
Idees d'escenaris remarcant l'horror 134
L'alçament dels salvatges 134
El búnquer 135
Des de les profunditats 135
Esperança 136
L'esperit comunitari 136
Comunicació i comerç 137
Amor davant l'adversitat 137
Mainada 140
Idees d'escenaris remarcant l'esperança 141
El nen perdut 141
Confrontació 141
L'exèrcit 142

Màgia 143
Xoc de mons 143
Atmosferes del bosc 143
Natura antinatural 145
Idees per a escenaris remarcant la màgia 146
La llopada 146
Fantasmes en el bosc 147
Creació de personatges no jugadors 148
Personatges no jugadors incidentals 148
PNJ incidentals i animals d'exemple 149
Personatges no jugadors integrals 151
Lligar-ho tot 151
Creació de comunitats 151
El procés 154
Mida 155
Localització 155
Recursos 156
Actitud 157
Lideratge 157
Pràctiques estranyes 158
Lligar-ho tot 159

**Fulles caigudes - Un escenari d'Etern estiu** 162
**Vaivers** 162
Robert Salavedra: Abusananos i lladregot 163
Gemma Llompart: Metgessa solitària 164
Pau Abat: Comerciant amb un terrible secret 165
Bernat Capdevila: Lladre i assassí 166
Joan Blanch: Missatger de l'exèrcit 167
Boris Sanuy: Geni imperfecte 168
Alícia Comalada: Trobadora de coses 169
Julià Aiguadé: Artista apassionat 170
Rebeca Huguet: Lluitadora esgotada 172
**Comunitats** 173
**Hospital Blanc** 173
Membres: Vora 50 173
Recursos: Granja a gran escala 174
Actitud: Cauta 174
Lideratge: Anarquia 174
Pràctiques estranyes involucrades: Forans 174
Individus notables 175
Ganxo d'aventura: El tresor secret 175
**Supermercat Asclat** 177
Membres: Vora 20 177
Localització: Edifici en ruïnes 177
Recursos: Petites reserves 177
Actitud: Cortès 178
Pràctiques estranyes involucrades: Animals 178
Individus notables 178
Ganxo d'aventura: El consol dels arbres 179
**La nau de la família Puigdemont** 180
Membres: 13 180
Localització: Edifici en ruïnes 180
Recursos: Granja a petita escala 180
Actitud: Amistosa 181
Lideratge: Teocràcia 181
Pràctiques estranyes involucrades: Homes/nois 181
Individus notables 182
Ganxo d'aventura: Revenja de foc 182
**Capçades** 182
Membres: Vora 50 183
Localització: Estructura postesdeveniment 183
Recursos: Grans reserves 183
Actitud: Amistosa 183
Lideratge: Comunisme 186
Pràctiques estranyes involucrades: Criminals 186
Individus notables 186
Ganxo d'aventura: Convidats no benvinguts 187
**L'illa** 188
Membres: 26 188
Localització: Campament postesdeveniment 188
Recursos: Furgar/caçar 188
Actitud: Hostil 189
Lideratge: Dictadura 189

Pràctiques estranyes involucrades:
La mort 189
Individus notables 189
Ganxo d'aventura:
El nen perdut 190
**L'escorxador** 190
Membres: 9 190
Localització: Edifici en ruïnes 191
Recursos: Caça/recol·lecció 191
Actitud: Xenofòbia 191
Lideratge: Democràcia 191
Practiques estranyes
involucrades: Animals 194
Individus notables 194
Ganxos d'aventura: La crema 194
**Altres localitzacions d'interès** 195
Una comissaria 195
Ganxo d'aventura:
Traficants d'armes 195
Una escola 195
Ganxo d'aventura:
Trobar la Clara 196
Les clavegueres 196
Ganxo d'aventura:
Rates de túnel 196
**Apèndix:**
**Creació de comunitats** 197
El procés 198
Mida 198
Localització 199
Recursos 199
Actitud 200
Lideratge 200
Pràctiques estranyes 201
Lligar-ho tot 201

**Fitxa** 202

*Dedicat a la meva preciosa dona i les meves precioses filles, que han hagut d'aguantar tots els meus projectes.*

# L'esdeveniment

Una nit, sense cap raó aparent, va aparèixer pertot arreu un vast i antic bosc com si hagués existit des de fa centenars d'anys. Superposant-se destructivament sobre tot el que existia abans, el bosc va devastar l'obra de l'home. No es va escapar res del mantell dels arbres, ni l'asfalt de les carreteres ni els edificis del centre de les ciutats. La vida tal com la coneixíem va acabar-se: les estructures ensorrades; les carreteres, línies de tren i autopistes travades; i perduda qualsevol cosa que pogués ajudar-nos a una ràpida recuperació. Durant un breu període temps es va anunciar un estat d'emergència per tots els mitjans disponibles, però aviat aquestes paraules tranquil·litzadores van silenciar-se. Tan devastador com va ser l'esdeveniment, molt pitjor va ser el que va seguir.

Va fer-se palès que aquest bosc, aviat anomenat "el mar de fulles", no era pas un bosc ordinari i mundà. Antic, aprensiu i d'alguna manera viu, era un lloc salvatge, ple de animals perillosos i garneus, amarat de la crida, un cant de sirena, un reclam que xuclava els dèbils de ment, els desesperats i els solitaris cap a les seves profunditats. En poques setmanes més del vuitanta per cent de la població va sucumbir a la crida i va entrar a les profunditats del bosc, d'on mai no en va tornar. Aquells que van quedar es van mantenir junts de la manera que van poder, formant lentament comunitats molt unides en localitzacions on es podien protegir dels perills del bosc.

Aquests supervivents van aprendre que només a través del contacte humà es podia resistir la crida, amb els amics i la família enllaçant-se junts en una comunitat de cara a l'adversitat. Dins d'aquests assentaments la gent normal podia oblidar-se del reclam del bosc, reforçats per la comunitat al seu voltant. Però ells evitaven els boscos de dia, i no podien dormir sota els arbres per por a la crida. Fora d'aquestes comunitats, el paisatge era pervers. Les restes de les construccions de la humanitat encara eren recognoscibles, però estaven trencades i retorçades pels arbres fent-ne quelcom nou i aterrador. Allí la crida era poderosa, especialment en les profunditats salvatges del bosc.

Només un reduït nombre de persones es van adonar que eren capaces de moure's pel mar de fulles amb relativa seguretat, viatjant entre assentaments, entrant als ruïnosos suburbis i fins i tot aventurant-se als llocs salvatges de les profunditats del mar de fulles. Aquesta gent van ser anomenats vaivers, individus que eren d'alguna manera resistents a la crida dels arbres. Com és que estant sols poden resistir la crida? Per què per a molts d'ells la pressió de la crida es veu superada per alguna cosa més, quelcom del seu passat, un trauma, un dany, alguna cosa

tan devastadora que els fa resistents a la crida. Estan malmesos, són persones infelices i afligides, separades de la resta de la humanitat per les cicatrius que suporten. La gent normal els defuig perquè estan danyats psicològicament, els expulsa de les comunitats restants, exiliant-los a vagar d'un costat a l'altre entre els arbres. Però al cap d'un temps aquest do ha estat reconegut i els vaivers són explotats per les comunitats per aconseguir material anterior a l'esdeveniment, escortar gent susceptible a la crida d'un assentament a un altre i proporcionar un enllaç entre les aïllades taques d'humanitat escampades pel territori. A canvi d'aquests serveis, els assentaments ofereixen aixopluc temporal dels perills del bosc i una breu exposició a l'escalf de la comunitat humana. Però els vaivers no hi són acceptats permanentment: els veuen massa inestables, massa malmesos. Sembla que només curant-se de les seves ferides del passat els vaivers podran unir-se a les comunitats que serveixen.

Etern estiu és un joc de rol ambientat en un futur proper imaginari on el nostre món ha canviat massa com per reconèixer-lo. Un jugador agafarà el paper de narrador; serà el responsable de descriure les escenes i els antagonistes en el joc, el món després de l'arribada del mar de fulles, i d'estructurar les històries que el grup crearà cooperativament. Els altres jugadors agafaran el paper de vaivers, els individus especials que tenen un paper clau en la supervivència de la humanitat després de l'esdeveniment. Aquests vaivers viatgen pel mar de fulles cercant béns i informació que puguin ajudar a les comunitats restants a seguir endavant. A canvi, són acceptats durant un curt temps dins la societat humana, obtenint una treva del bosc abans de ser-hi abocats de nou.

Els vaivers s'enfronten a tota mena de perills en el bosc, des dels perduts i els salvatges –les restes destrossades dels que no van poder resistir la crida– fins a bèsties antinaturals –animals intel·ligents i garneus amb els seus propis objectius. Fins i tot els altres vaivers són una amenaça, no debades treballen sovint per a comunitats amb objectius contraposats. Però també s'enfronten a perills interiors provinents del passat, que oculten i que de nit els mantenen en vetlla. Només els vaivers més durs poden fer la seva dins el cor del bosc, lluny del suport de les comunitats, allà on la crida és més forta i el perill més gran. Què desitgen més els vaivers? Ser acceptats, que els permetin quedar-se per sempre en un assentament amb altres humans, ser part d'alguna cosa. Però per fer-ho s'han de curar ells mateixos, i només ho poden aconseguir arriscant-se als perills del mar de fulles.

# De què va aquest joc?

Etern estiu és un joc de supervivència, esperança i redempció. Els esdeveniments traumàtics que persegueixen els vaivers impliquen que el que més desitgen –l'acceptació– els hi és denegat. Anhelen ser benvinguts en una comunitat, però perquè això passi han d'arriscar-ho tot sota el dosser per redimir-se i curar les ferides del seu passat. La qüestió és: fins on estan disposats a arriscar perquè això passi?

Què és un joc de rol? Un joc de rol és un tipus de joc col·laboratiu i d'improvisació on un grup de jugadors creen una història junts fent servir un sistema de regles com a marc i es posen en el paper d'alguns personatges de la història. Etern estiu és un joc de rol narratiu, on crear i descriure una història interessant és més important que tirar daus. En aquestes regles no trobaràs pas piles de modificadors per a diferents condicions, o regles complexes que proven de simular exactament com els personatges interactuen amb el seu entorn. Per exemple, no hi ha cap regla rígida sobre el moviment dels personatges. En canvi, confiem en el criteri dels jugadors i del narrador, i en el sentit comú. La regla d'or és permetre que la història flueixi. Les regles només hi són per ajudar al joc, no per obstruir-lo.

# Una nota sobre l'ambientació

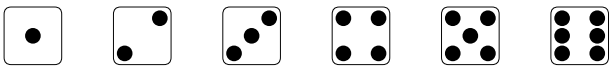
Abans de la vinguda del mar de fulles, el món d'Etern estiu era idèntic al nostre. Per tant, molt del que la gent era capaç de fer, quina tecnologia està (o si més no, estava) disponible i la geografia general del món és igual que el nostre. Tanmateix, com dèiem, l'aparició del mar de fulles ha tingut, òbviament, un enorme efecte en l'estat de les coses, així que més tard, en aquest llibre, entrarem en detall descrivint com ha alterat el món l'arribada del gran bosc. El món d'Etern estiu és una barreja del real i del misteriós. És una combinació d'allò familiar i allò terriblement estrany que esperem que faci que les teves partides d'Etern estiu siguin fascinadores.

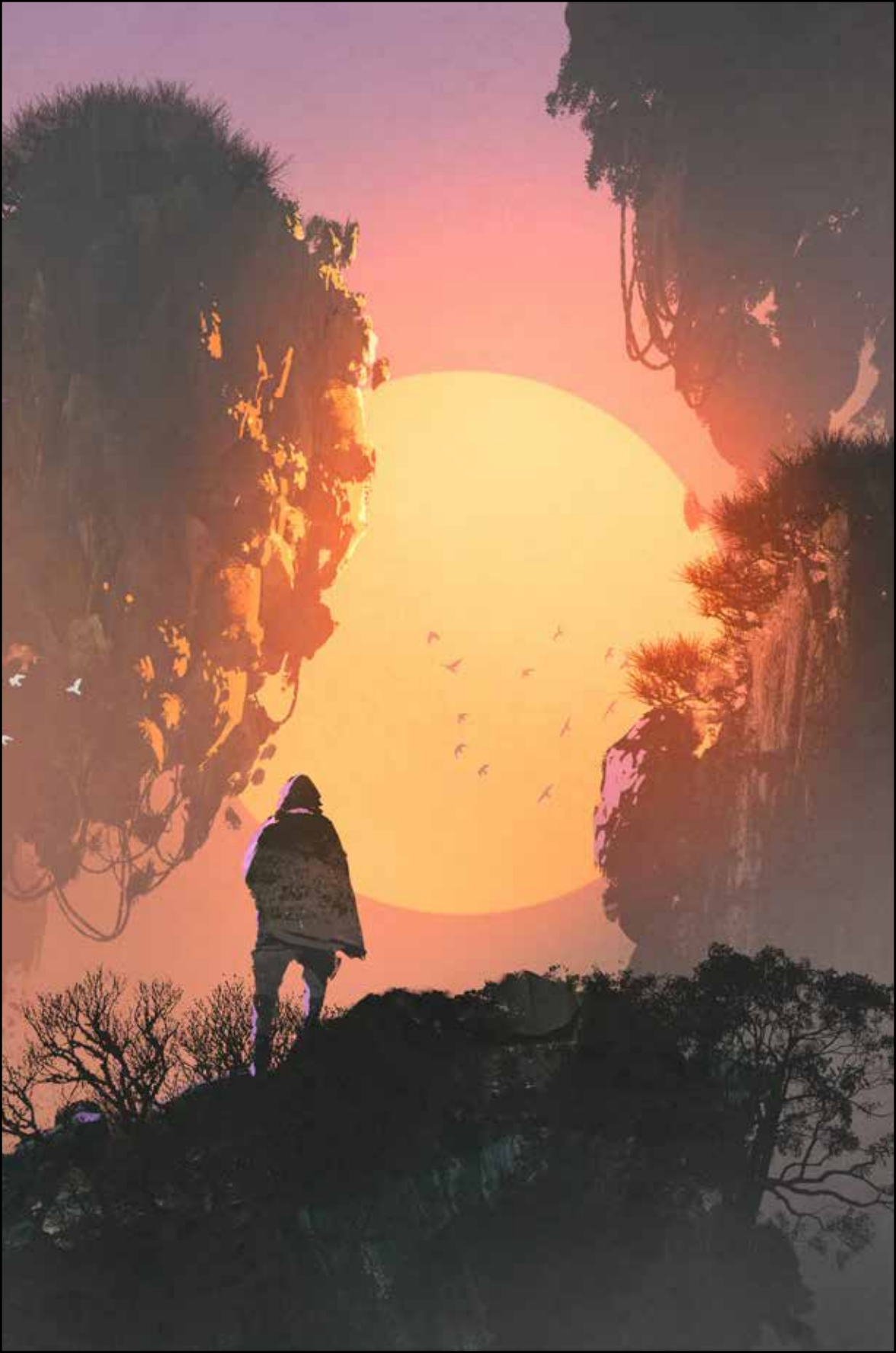
Per defecte, en el joc s'hi assumeix una ambientació europea o nord-americana, i que el mar de fulles està basat en els boscos d'aquestes àrees, amb una base sobre tot d'arbres de fulla caduca intercalats amb àrees de coníferes, poblats per una àmplia diversitat d'animals normalment trobats a les terres boscoses temperades. En aquest llibre, totes les descripcions de zones retraten un entorn d'aquesta mena. Tanmateix, no hi ha cap raó per la qual el joc no pugui situar-se en una altra part del món i s'alteri el paisatge per què casi amb aquella regió o, fins i tot, situar-lo en un lloc on s'estengui un panorama totalment forà, com una partida situada en una jungla que cobreixi el nord d'Anglaterra. Els principis bàsics de l'ambientació romanen iguals en qualsevol cas, i és cosa dels jugadors i el narrador decidir exactament on volen situar les seves partides.



# Què necessiteu per jugar-hi?

Per jugar a Etern estiu necessiteu un parell de coses. De primer, alguns amics –els jocs de rol són una experiència compartida. Normalment, l'ideal és entre tres i sis. També necessiteu alguns papers i llapis (podeu fer servir bolígrafs, però molta de la informació que haureu apuntat canviarà durant el joc, així que van millor els llapis). Necessitareu per a cadascú un full de personatge com el que hi ha al final d'aquest llibre, tot i que, si ho preferiu, podeu copiar-ne fàcilment la informació rellevant en un full en blanc. També necessiteu uns quants daus de sis cares, els normals de tota la vida. Per anar bé, n'haureu de tenir un grapat, posem-hi deu en total, però com a mínim en necessiteu quatre o cinc.



Etern estiu és un joc de rol amb un èmfasi narratiu, així que no necessiteu ni miniatures ni mapes d'estratègia. S'ha de dir que si voleu utilitzar-ne per millorar la vostra experiència en el joc en sou ben lliures. Finalment, necessiteu imaginació, així que porteu una mica de combustible pel cervell –unes pizzes i uns refrescos aniran molt bé! Un comentari final... Això és un joc, i s'ha de tractar com a tal. Etern estiu tracta alguns temes madurs com les malalties mentals, el penediment i la culpa, així que recordeu sempre que no és real! Si comenceu a tocar conceptes amb els quals no us trobeu confortables, esmenteu-ho immediatament i resoleu-ho entre vosaltres. Només estem donant un entorn per viure aventures emocionants, i sempre s'hauria de tractar d'aquesta manera, i res més.

...una carretera s'allarga cap a la llunyania. Els arbres rebenten l'asfalt formant un dosser gruixut de fulles al damunt. Les restes rovellades dels cotxes estan escampades per la carretera, tombades com si ho hagués fet una mà gegantina. Cap a una banda la carretera porta a la comunitat, per l'altra, al poble veí. És la ruta més segura per arribar-hi. Esperes, els altres són amb tu, ja sigui al teu cantó o amagats entre els arbres. Baixant la carretera un altre grup de persones ve cap a tu serrant les mans sobre els rifles. Tens un mal pressentiment que t'espanta. Si aquesta cimera va bé, podria suposar la fi de la lluita per a vosaltres i per als vostres amics. Pots sentir com augmenta la tensió, i amb ella l'angoixa, com sempre. Qui dimonis són aquests paios, per amenaçar-te, qui dimonis són exactament? Empassant, fas baixar la bilis, provant de controlar la ràbia...