La vila dalt del turó

Un joc narratiu no violent

De Scott Malthouse

La vila dalt del turó
(Village on the Hill)

Creat per Scott Malthouse
Il·lustracions de domini públic
Traducció de Santi Güell Bosch
Publicat per Trollish Delver Games
Correccions i revisions: Mateu Pastoret

Al pot petit vol. 8
A www.maqui-ed.com trobareu més jocs de rol gratuïts de petit format en pdf, així com jocs de pagament de moltes pàgines en paper i pdf.

This publication is copyright 2014 by Trollish Delver Games. All rights reserved. No part of this document may be reproduced in any fashion without the expressed written consent of Trollish Delver Games. The Village on the Hill, Trollish Delver Games and the Trollish Delver logo are trademarks of Scott Malthouse.

Translation to Catalan copyright by Santi Güell Bosch

Aquest producte és copyright 2014 de Trollish Delver Games. Tots els drets reservats. No es pot reproduir cap part d'aquest document sense permís específic per escrit de Trollish Delver Games. La vila dalt del turó, The Village on the Hill, Trollish Delver Games i el logo de Trollish Delver són marques comercials de Scott Malthouse.

Copyright de la traducció de Santi Güell Bosch

Introducció

La vila dalt del turó és un joc narratiu per a entre tres a cinc amics, situat en una petita vila rural habitada per un munt de gent alegre.

Aquest joc està dissenyat per ser pacífic, amb absència de violència i amb un missatge positiu d'amistat i bondat. Per aquest motiu, és el joc perfecte tant per a nens com per a adults.

He creat 'La vila dalt del turó' com un desafiament per a mi mateix per tal de crear un joc que doni un punt de vista positiu i promocioni la creativitat, i espero haver-ho aconseguit en més o menys mesura.

En el joc interpreteu un petit esperit bondadós anomenat Kami, l'únic propòsit del qual es ajudar a tots els vilatans del turó. No he donat cap detall específic sobre quanta gent hi ha a la vila, quin aspecte tenen els Kami i què hi ha al món que els envolta. Aquesta és la bellesa del joc: us dóna a vosaltres, els jugadors, la potestat de crear el món des de zero. La vostra vila pot tenir un petit port per a barques, o un arbre bonic que floreixi cada cinc anys, o un festival anual. Podeu crear el món al vostre gust, tant si està arrelat en la realitat com si neda en la màgia.

Estic encantat que li vulgueu donar una oportunitat a aquest petit joc i espero que us ho passeu molt bé jugant-hi.

Com s'hi juga

Benvinguts a *La vila dalt del turó*, un joc narratiu sobre l'amistat i el treball en equip. Si no heu jugat mai a un joc narratiu, no tingueu por, és un joc senzill que us donarà hores de diversió amb els amics amb només unes quantes normes.

A *La vila dalt del turó* cada jugador interpreta un petit esperit anomenat Kami. Els Kami són criatures alegres i bondadoses que són a la terra per fer feliç la gent i ajudar-la quan ho necessita. En el joc portaran a terme missions i superaran obstacles per tal d'ajudar els vilatans.

La vila dalt del turó anima a la narració en grup, de manera molt similar a com deveu haver fet de nens quan cadascú aportava una part d'una història al voltant d'una taula. És una cosa semblant però amb algunes regles més per fer-ho més divertit. Els jugadors diran què està fent el seu Kami en qualsevol circumstància, ja sigui enfilar-se a un arbre per fugir d'un ós o ajudar un vilatà a netejar les finestres.

Cada jugador necessitarà: un dau de sis cares, dos marcadors, un llapis i paper.

Com crear un Kami

Però abans de res, cadascú ha de crear el seu propi Kami. Els Kami són esperits hominoides petits, d'uns 30 centímetres d'alçada, de totes les formes, mides i colors. Agafeu un paper i escriviu el nom del vostre Kami. Aquest és el començament del vostre full de personatge.

A continuació, escriviu una paraula positiva que descrigui el vostre Kami. Aquesta paraula pot ser: "alegre", "sociable", "divertit" o qualsevol altra que us agradi, mentre sigui positiva. Aquesta és la personalitat del vostre Kami.

Després de fer això, escriviu les paraules "Pedres de l'harmonia". Agafeu dos marcadors que pugueu fer servir com a pedres, com ara bales de vidre, botons o pedres de veritat, i poseu-les al costat d'on heu escrit "Pedres de l'harmonia." Es faran servir per donar un avantatge afegit al vostre Kami quan faci coses dins el joc.

Finalment, trieu una aura per associar-la al vostre Kami. Aquesta aura es representa en sis colors, cadascun relacionat amb un atribut que té el vostre Kami.

- Aura de Valentia (vermell): el vostre Kami és valent i sempre se la juga pels seus amics.
- Aura d'Amabilitat (groc): el vostre Kami és generós i farà el que sigui per ajudar la gent.
- Aura del Cos (porpra): el vostre Kami és fort i atlètic, i fa servir les seves aptituds físiques per ajudar la gent.
- Aura de la Ment (verd): el vostre Kami pensa ràpid, fins i tot en situacions desesperades, i sap què fer quan hi ha problemes.
- Aura d'Il·luminació (blau): el vostre Kami és savi i sap raonar, i compta amb un gran coneixement del món espiritual.
- Aura de Curació (taronja): el vostre Kami té el do de la curació i pot ajudar aquells que estan ferits o que són fràgils.

Les aures ajudaran el vostre Kami a portar a terme certes tasques. Per exemple, si té l'Aura de Ment li serà més fàcil superar problemes amb el seu intel·lecte.

Ara tots ja teniu el seu Kami, ben fet! També podeu fer un dibuix que el representi.

Kami d'exemple

Nom: Julio
Personalitat: valent
Aura de Valentia (vermell)
Pedres de l'harmonia: 2

Com jugar-hi

La vila dalt del turó es juga presentant obstacles als jugadors perquè els seus Kami els superin. Mitjançant el joc creareu una història col·lectiva sobre com cadascun dels vostres Kami fa servir les seves aptituds per ajudar els vilatans quan ho necessitin.

Cada partida està formada per entre dos i quatre **obstacles**, depenent del temps que hi vulgueu dedicar. Dos obstacles faran que el joc sigui bastant més curt que quatre, però tres és la quantitat d'obstacles per defecte. Els obstacles són esdeveniments que fan que els vilatans no puguin seguir amb la seva vida pacífica, com ara una tempesta de neu sobtada, la visita d'uns bandits o uns quants vilatans que es posin malalts alhora.

Obstacles d'exemple:

- La senyora Mula, la botiguera de la vila, ha caigut d'una escala i s'ha trencat la cama.
- Un esperit maligne ha arribat a la vila i ha trencat la valuosa vaixella de ceràmica del senyor Hitaku.
- A la senyoreta Lena, la pescadora, ha bolcat la barca enmig del llac.
- Totes les ovelles de la Miko, la grangera, s'han escapat del seu camp.

Els obstacles han de representar alguna modificació de la vida dels vilatans o que es posi en perill. Tots els obstacles els decideixen els jugadors.

Cada obstacle té tres **conseqüències**. Són les formes en les que afectarà a una o més persones de la vila i que proporcionaran el marc per crear la història.

Exemple de conseqüències:

Obstacle: La senyora Mula, la verdulera de la vila, ha caigut d'una escala i s'ha trencat la cama.

Conseqüències:

- Està ferida i necessita atenció mèdica.
- No podrà visitar el seu oncle i portar-li la medicina que necessita.
- La seva escala està trencada.

Els jugadors decideixen les conseqüències. Aquestes els diran què han de fer per superar l'obstacle i s'han d'escriure juntament amb la **Resolució**. Una resolució és el que cal fer o el que cal que passi per tal de restablir una conseqüència. Per exemple:

- Està ferida i necessita atenció mèdica **(Resolució: la cama està curada).**
- No podrà visitar el seu oncle i portar-li la medicina que necessita **(Resolució: l'oncle té la medicina).**
- La seva escala està trencada **(Resolució: l'escala està arreglada).**

Els jugadors han de cercar la manera d'aconseguir aquestes resolucions per tal de restablir una conseqüència.

Com narrar la història

Ara que ja teniu el vostre primer obstacle i tres conseqüències, heu de decidir qui va primer. Normalment serà el jugador més jove.

El jugador que comença és el **focus**. Durant el seu torn tots els jugadors poden contribuir amb idees sobre el que haurien de fer per enfrontar-se a la primera conseqüència, però el jugador que és el **focus** té la darrera paraula en aquesta decisió. Tot i això, per tal de mantenir la diversió i l'amistat, ha de ser just amb la seva decisió i també ha de respectar l'opinió dels altres.

Durant un torn, els jugadors poden començar a enfrontar-se a les conseqüències. Començant pel jugador que és el focus, cadascú diu el que farà el seu Kami per intentar superar la conseqüència. Tots els jugadors han d'intentar superar una conseqüència alhora, treballant junts abans d'enfrontar-se a la següent.

Per exemple, els jugadors decideixen ajudar a curar la cama trencada de la senyora Mula. La Sandra, que ara és el focus, diu que anirà a veure si troba el metge de la vila. En Lenny diu que el seu Kami intentarà portar la senyora Mula al seu llit i que l'Ellen l'ajudarà. L'Ellen hi està d'acord i l'ajuda a portar-la.

Cada jugador decidirà quina **acció** porta a terme en cada torn. Una acció pren uns 10 segons. Quan s'ha acabat el torn, el focus passa al jugador de l'esquerra.

Tirades de pregunta

Per tal que la història tingui un desenvolupament impredictible, *La vila dalt del turó* fa servir **preguntes** per ajudar a construir el relat. Les preguntes es fan quan hi ha alguna incertesa i ajuden a conformar el món i la història. Per exemple, el Kami de la Sandra ha anat a veure si trobava el metge de la vila. No se sap on serà. Pot estar a fora fent un vol o estar de visita a una vila veïna. Per saber-ho, la Sandra fa una *tirada de pregunta*. Primer construeix una pregunta que tingui una resposta de sí o no, com ara: "El metge serà a casa quan hi arribi?" Tot seguit tira un dau i si treu d'1 a 3 la resposta és no, i si treu de 4 a 6 és que sí.

Les tirades de pregunta es poden modificar depenent de les possibilitats que passi alguna cosa. Si quelcom és poc probable, llavors resteu 1 a la tirada de dau. Si és molt probable, afegiu 1 a la tirada de dau.

S'ha de tenir en compte que no tot requereix *una tirada de pregunta*, feu servir el vostre criteri.

Tirades d'acció

Una *tirada d'acció* és molt semblant a una *tirada de pregunta*, però només es tira quan un Kami porta a terme alguna acció. Pot ser obrir una porta, fer una poció, calmar un amic... qualsevol cosa que estigui fent activament. Això funciona de manera similar a una *tirada de pregunta*: d'1 a 3 significa que heu fallat en l'acció, i de 4 a 6 significa que heu tingut èxit.

De vegades pot ser difícil saber si fer servir una *tirada d'acció* o una *tirada de pregunta*. La clau és mirar si el jugador està tirant per alguna cosa que ja s'ha establert dins la història, el que serà una *tirada d'acció*. Si un aspecte de la història encara no s'ha establert, caldrà una *tirada de pregunta* per decidir-la.

Fer servir les Aures

Quan el vostre Kami intenti fer alguna cosa, la seva Aura el pot ajudar. El Kami pot fer servir una Aura rellevant per afegir un punt a una *tirada d'acció* relacionada. Per exemple, un Kami que intenti obrir una finestra bloquejada pot fer servir la seva Aura del Cos per obtenir un bonificador de +1 a la tirada, ja que la seva aura representa la força. De la mateixa manera, un Kami que intenti curar un tall podria fer servir la seva Aura de Curació per tenir una bonificació.

Fer servir les pedres de l'harmonia

Un jugador pot triar fer servir una pedra de l'harmonia per torn, fins que s'esgotin. Una Pedra de l'Harmonia afegeix 1 a qualsevol *tirada de pregunta* o *tirada d'acció*. Cada jugador té dues pedres de l'harmonia i les hauria de fer servir amb saviesa, ja que quan s'han usat ja no es recuperen.

Improvisar la història

Recordeu que és una història de col·laboració, creada per les vostres imaginacions en conjunt. Això vol dir que sou lliures d'inventar-vos detalls, llocs, gent i les seves accions, si concorden amb la història. No tingueu por d'improvisar, farà que l'experiència sigui més rica i divertida per a tothom.

Completar una conseqüència

Podríeu trigar uns quants assalts a completar una conseqüència. Es completa quan els jugadors han arribat a la resolució que havien acordat al començament. Un cop s'ha resolt, poden seguir amb la següent conseqüència.

Superar un obstacle

Quan totes les conseqüències d'un obstacle s'hagin resolt, llavors aquest obstacle està superat. Els jugadors poden avançar fins al següent obstacle.

Podeu fer que un obstacle derivi de l'obstacle anterior, vinculant-los, però és completament opcional.

Quan tots els obstacles s'han superat, el joc s'acaba i els jugadors triomfen.

Exemple de joc

En Lenny, la Sandra i l'Ellen es preparen per jugar a *La vila dalt del turó*. Decideixen fer un joc de tres obstacles. La Sandra té una Kami anomenada Zipper (Aura del Cos), l'Ellen té un Kami anomenat Bert (Aura de la Il·luminació) i en Lenny té un Kami anomenat Plum (Aura d'Amabilitat).

El primer obstacle que decideixen és que la vila ha quedat colgada de neu en una tempesta sobtada. Les conseqüències i les resolucions són les següents:

- El senyor Lee no pot anar a buscar llenya per a la vila (Resolució: el magatzem de llenya s'omple fins a dalt).
- La senyora Po ha perdut el seu gat a la neu (Resolució: el gat torna amb ella sa i estalvi).
- Els animals de la granja s'estan congelant (Resolució: els animals estan ben calentons al graner).

Primer torn

El grup decideix anar a buscar primer el gat, ja que podria estar en perill imminent. L'Ellen diu que en Bert pujarà fins al punt més alt de la vila: el campanar i intentarà veure el gat des d'allà dalt. Haurà de pujar al campanar, així que fa una *tirada d'acció*. Treu un 4 i ho aconsegueix! Ha pogut enfilar-se fins a dalt de tot.

La Sandra diu que la Zipper buscarà petjades de gat a la neu. Fa una *tirada de pregunta*, preguntant si hi ha alguna petjada pels voltants. Treu un 2, així que per desgràcia no n'hi ha.

En Lenny decideix que els fa falta una mica de menjar per atreure el gat. Envia en Plum a la botiga per demanar peix. Fa una *tirada d'acció* i hi afegeix 1 gràcies a la seva Aura d'Amabilitat. Treu un 6 (5+1). Un gran èxit! Aconsegueix persuadir la botiguera perquè li doni el peix.

Segon torn

La Sandra ara és el focus, però l'Ellen actua abans que ella. En Bert intenta veure el gat

des del punt elevat. Fa una *tirada de pregunta* per veure si el gat és pels voltants (no és una *tirada d'acció* perquè encara no s'ha establert si el gat realment hi és). Tira un 4 i pot veure el gat. Està atrapat dalt d'un arbre! Ho diu als altres cridant.

La Sandra envia a la Zipper cap a l'arbre i declara que intentarà pujar-hi. Fa una *tirada d'acció* i hi suma 1 per la seva Aura del Cos. Treu un 3, avui no és el seu dia! Pregunta al grup si hauria de fer servir una pedra de l'harmonia per convertir-ho en un èxit. En Lenny diu que sí, però l'Ellen diu que no. Com que la Sandra és el focus, pren la decisió de fer-ho per tenir èxit. En Zipper puja a l'arbre i arriba fins al gat.

En Lenny envia en Plum, amb el peix a la mà, fins a l'arbre on hi ha en Zipper i el gat. Pregunta als altres si pot ser que el gat tingui por d'en Zipper. Estan d'acord en què hauria de fer una *tirada de pregunta* per a decidir-ho. Treu un 5 i sembla que el gat és força espantadís. En Lenny decideix que el gat saltarà de l'arbre degut a l'ensurt i la resta hi estan d'acord. El gat salta i en Lenny intenta agafar-lo amb una *tirada d'acció*. Treu un 4 i l'agafa al vol!

Tercer torn

Ara en Lenny és el focus.

En Bert baixa de la torre fent servir les escales i va amb els seus companys i el gat. L'Ellen té un torn curt.

La Sandra ara ha de fer que en Zipper baixi de l'arbre. Opta per fer-lo baixar grimpant, tal com havia pujat. Fa una *tirada d'acció* i treu un 5 (4+1)! Baixa amb facilitat.

En Lenny fa que en Plum torni el gat a la senyora Po, resolent la conseqüència. Un bon treball en equip!

Una nota final sobre la violència a *La vila dalt del turó*

La vila dalt del turó és, per naturalesa, un joc no violent, però de vegades pot sorgir el tema de la violència. S'anima als jugadors a trobar solucions pacífiques als conflictes potencials. Us adonareu que no hi ha normes per el combat ni la mort en aquest manual... no hi són per alguna raó!