

El Turó

per Helkus



Presentació i intencions


El turó és un joc de rol narratiu on els jugadors encarnen conills humanitzats que intenten construir i desenvolupar la seva conillera davant dels perills del món exterior.

Aquest joc és la meua versió humil i lliure del venerable "*Bunnies & Burrows*", publicat l'any 1976 per Fantasy Games Unlimited (que malauradament no he tingut mai l'oportunitat de tenir a les mans). Sobretot està inspirat en "*El turó de Watership*", el gran clàssic de la literatura de Richard Adams, en el qual es basa B&B, que vaig devorar, literalment, de nen.

Els jugadors hauran d'encarnar un grup de conills fundadors d'una conillera, la qual hauran de protegir i fer prosperar, tot evitant la seva destrucció per les amenaces exteriors o per les seves tensions internes. Per tant, hauran de lluitar contra l'entorn i també hauran de controlar la població, els recursos, la seguretat, la satisfacció... dels membres de la seva conillera. Aquest joc, doncs, serà molt més interessant de jugar durant un període llarg, una campanya, que no pas en una sessió única.

El turó és un joc de rol que funciona sense director de joc, cada jugador encarnarà un conill i tots participaran en l'elaboració de la intriga i en les descripcions de les escenes i de la història. Tanmateix, es pot jugar de la forma clàssica, amb un director de joc encarregat de conduir el món i la trama, i uns jugadors encarnant a conills concrets cercant resoldre-la.

Utilització del material de joc

Per jugar-hi necessitareu daus de sis cares de dos colors diferents (per fer-ho més fàcil aquí els anomenarem vermells i blaus, marcats com a ). Hauréu d'imprimir les cartes de perills i complicacions i separar-les en dues piles. Durant la partida aquestes cartes es revelaran o es descartaran (i en aquest cas tornaran a la seva pila). Només els perills derrotats s'eliminaran definitivament de l'escenari en curs.

Jugar sense director de joc

Com en tot joc d'aquesta mena, la tasca de proporcionar un relat coherent i de trobar explicacions als diversos esdeveniments correspon a tots els jugadors, que hauran de donar cos a les seves històries en conjunt.

Crèdits, llicències i inspiracions

El turó ha estat escrit dins el marc de l'edició del 2012 del concurs de Vieux pots, Nouvelles soupes (olles velles, sopes noves), organitzat per la web www.narrativiste.eu

El text del joc està publicat sota llicència CC By-Sa. Aquesta llicència us autoritza a modificar i redistribuir aquest joc amb la condició de citar-ne la paternitat i distribuir-ne qualsevol versió sota la mateixa llicència. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0>

Paternitat del sistema de joc i del text: Samuel "Helkus" Bidal
D'acord amb el món i els personatges creats per Richard Adams.

Les il·lustracions s'han obtingut a <http://openclipart.org>
Les fonts Palovsky i Animals s'han obtingut del lloc [dafont.com](http://www.dafont.com):
<http://www.dafont.com/palovsky.font>
<http://www.dafont.com/fr/animals.font>

Moltes gràcies a Daniel Solis pels seus petits sistemes que m'han donat una pila d'idees: <http://danielsolisblog.blogspot.com>

M'he inspirat en: Danger Patrol

El dibuixos, les fonts i les il·lustracions que es fan servir en aquest document són gratuïts i pertanyen al domini públic, fins on jo sé. Si no fos el cas i algú reconegués una obra seva, envieu un correu a Maqui i ells m'ho comunicaran. N'esmentarem l'autoria o si ho preferiu retirarem l'obra del document.

Edició catalana: març 2014. Al pot petit vol. 6.

Traducció: Mateu Pastoret.

Correccions i revisions: Quim Ball-Iloera i Rubén Ortega.

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.

Els valerosos conills

Els jugadors encarnen uns conills humanitzats confrontats a perills que reflecteixen el món real. Ser un conill és sobretot:

- Ser en una (molt) mala posició dins la cadena alimentària, no tenen ni banyes ni urpes ni ullals ni prou músculs per defensar-se.
- No tenir polze oposat, per la qual cosa no poden agafar, transportar o fer servir objectes amb gaire facilitat.
- Estar a mercè de tots els fenòmens naturals, ja siguin violents com els incendis o les tempestes o fins i tot assossegats, com un simple riu (un conill només neda per salvar la vida).
- No arribar a copsar el funcionament de l'estrany món dels homes i per tant, no entendre-hi gaire res: com s'obre una porta, què és una gàbia, com travessar una carretera...

Els conills encarnats pels personatges tenen un estatus molt particular a la seva conillera. Són els herois de la seva comunitat. Els altres conills, per tant, esperen que en siguin els protectors, que en prenguin les decisions, que siguin exemples a seguir, els que donin ordres, els garants de la viabilitat de la comunitat... La seva reputació, adquirida gràcies a les seves gestes, és doncs essencial per assumir aquest rol, però també pot ser un problema per a la comunitat si el conill mor.

Crear i descriure el vostre conill

Per descriure els vostres conills, els jugadors haureu de triar tot primer un arquetip que reflectirà qui són i com són percebuts pels altres conills.

Tot seguit, haureu de triar cinc qualitats entre els quatre dons del conills (Córrer, Cavar, Escoltar, Maquinar), els talents de l'arquetip o les gestes (accions del passat que romanen en els records). Les qualitats són allò on reïxen amb més facilitat, on excel·leixen.

Finalment cal triar un temor, un tipus d'adversari o esdeveniment que estan intentant afrontar i que els posarà en problemes quan s'hi encarin.

No queda res més que donar cos al conill, posant-li un nom i inventant-ne la història personal.

Exemples del Turó de Watership:

L'Avellana és un líder amb Maquinar, Córrer, Negociar, Lideratge i la gesta "Va salvar el grup durant la destrucció de la conillera".

En Perrucot és un Guerrer amb Robust, Poderós i Protector, la gesta "Reputat per ser el millor guerrer que hi ha" i la gesta "Gairebé mata el general Mostassa".

Vida i mort dels conills

Els conills estan saludables, ferits o morts. Un conill ferit pot tornar immediatament a la conillera. Hi ha d'anar en el moment del seu desplaçament (mireu l'escenari). A la conillera el conill es cura si hi roman durant un torn.

Talents de l'arquetip Líder

Exemplar: Si es troba a dins la conillera, la pressió es redueix de 3.

Lideratge: Sota el seu comandament les accions de la conillera esdevenen vermelles.

Negociador: Transforma un perill desviat en un aliat. Serà fet servir per confrontar un altre perill i obtenir tants daus blaus com la característica de l'aliat. No pot haver-hi més de dos aliats alhora.

Talents de l'arquetip Profeta

Premonicions: Usable un sol cop per escenari. Anul·la tres ferides rebudes pels conills si ell hi és.

Visions: En la constitució dels parells perill/complicació pot veure tots els perills abans de repartir-los aleatòriament.

Instint: Torna a tirar els 1 dels seus daus d'acció blaus.

Talents de l'arquetip Guerrer

Robust: Afegiu un nivell "esgarrinxat" abans de ferit. Estar engarrinxat no comporta cap penalització.

Potent: Infligeix un èxit suplementari a tots els enfrontaments.

Protector: Pot anul·lar un dany sobre un altre conill a la seva zona.

Talents de l'arquetip Astut

Murri: Si no fa servir cap qualitat, el perill del lloc es passa per alt (sense efecte) i la conillera pot procedir i passar-hi.

Manipulador: Infligeix un èxit suplementari a tots els desviaments.

Inventiu: Un cop per escenari, pot trobar un mitjà original (normalment impossible o improbable) per superar una dificultat.

Talents de l'arquetip Ràpid

Coet: Si no fa servir cap qualitat es pot moure un lloc adicional.

Fonedís: Infligeix un èxit suplementari a totes les esquives.

Fugisser: Pot anul·lar una ferida rebuda per enfrontament.

Talents de l'arquetip Rondallaire

Orador: Si es troba a dins la conillera, la moral s'augmenta de 2.

Narrador: Poseu una marca sobre la nota de fi d'escenari redactada pel jugador. Si surt la seva, considereu-la com a idèntica.

Inspirador: Un cop per escenari, els daus blaus dels conills que són amb ell esdevenen vermells.

Talents de l'arquetip Batedor

Explorador: Pot crear una ruta entre dues zones.

Esborrar el rastre: Si no fa servir cap qualitat, el perill d'on ell és no pot desplaçar-se.

Visió distant: El perill revelat pel jugador es posa, si és possible, en el lloc adjacent més allunyat de la conillera.

Talents de l'arquetip Ancià

Vella glòria: Trieu un talent d'un altre arquetip.

Experiència: Si es troba a dins la conillera, s'anul·la una ferida a la població.

Erudit: Un cop per escenari pot tenir cura de tots els conills que són allà on és ell.

Al voltant de la conillera

Els conills defineixen l'entorn de la seva conillera seguint les nocions de distància i ruta. Els llocs es troben doncs dins de zones: molt a prop, a prop, lluny o molt lluny. Dins la zona molt aprop no pot haver-hi més de tres llocs.

La distància a un lloc molt a prop és d'1, si és a prop és 2, 3 si és lluny i 4 si és molt lluny. Els llocs a travessar per arribar a un altre defineixen la ruta.

Es gira una carta per enllaçar els diversos llocs entre si, per tal de permetre que els conills, però també els perills, es desplacin. Els perills empesos més enllà de la zona molt lluny desapareixen i es consideren vençuts.

La conillera

Al llarg dels escenaris l'entorn de la conillera i la seva constitució interna evolucionarà, fet que provocà disfuncions que s'hauran d'administrar i controlar. La conillera es descriu amb quatre característiques amb un valor entre 1 (molt feble) i 6 (molt fort):

- Població
- Recursos
- Moral dels conills
- La seguretat de què gaudeixen

Una cinquena característica, la pressió, reflecteix la sensació de por que els perills provoquen. És la suma dels valors d'amenaça menys els de distància de tots els perills presentats al voltant de la conillera.

Crear la primera conillera

Els conills dels jugadors han escapat per poc de la destrucció de la seva antiga conillera. En el moment de fundar-ne la seva, totes les característiques comencen a 1 i els conills coneixen una ruta que du a un lloc molt llunyà, la seva antiga conillera (la ruta que han seguit per venir-ne).

Resistència d'una conillera

Tot punt de dany infligit a la conillera es resta immediatament de la seva població o de la seva seguretat, a elecció dels jugadors. Tanmateix, si un conill decideix sacrificar-se, es pot anul·lar un punt de dany per cada gesta que tingui.

Si una característica de la conillera arriba a zero, l'han destruïda. Si la seva població sobrepassa 6, esdevé massa poblada. Llavors l'abandonen nombrosos conills. Resteu 1d6 a la població.

Els llocs

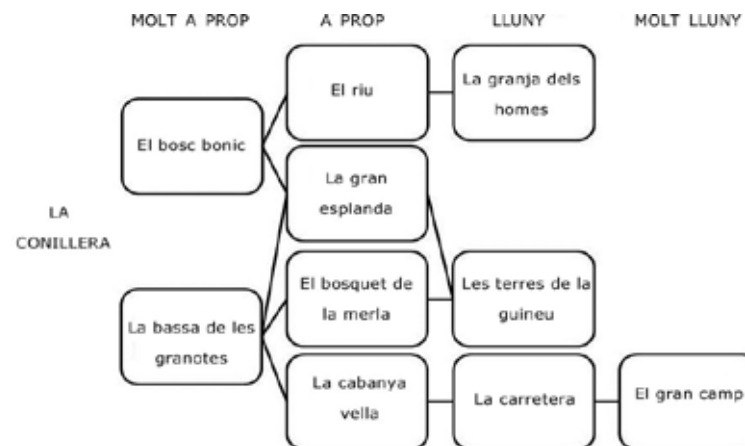
Un lloc pot ser tan gran com una esplanada o tan petit com un abeurador. Es tracta d'un punt d'interès per als vostres conills.

Hi ha dues maneres de descobrir nous llocs:

- Durant l'escenari es descobreix un nou perill de lloc (una granja, un camp, un bosc, un riu...).

Es fa llavors una ruta cap al lloc on es troba el conill del jugador que ha revelat la carta i es col·loca la zona immediata més allunyada.


- Quan es fa servir el talent d'explorador del bateador, llanceu 1d6. Si surt 1 es descobreix un nou lloc a dins la zona més allunyada dels dos llocs que prova d'enllaçar. Una ruta enllaça aquest nou lloc amb els altres dos i el bateador s'atura al lloc descobert.






Els perills

Els conills afrontaran nombrosos perills, que poden ser un adversari, un depredador, un fenomen natural o fins i tot un obstacle o un lloc. Hi ha tres maneres d'afrontar un perill:

- Enfrontar-s'hi, representa tota oposició directa o frontal.
- Esquivar-lo, representa tota acció per evitar-lo o amagar-se'n.
- Desviar-lo, representa tota temptativa de manipular, desviar, distreure, o canviar els seus objectius o finalitats.

Alguns perills poden ser enfrontats, esquivats i/o desviats, però no tots poden ser-ho. En aquest cas, la característica s'assenyala amb una .

Cada cop que els conills estan en presència d'un perill situat al mateix lloc on són ells, han de decidir de quina manera s'hi afrontaran (o no fer res). Cada èxit obtingut contra el perill redueix en 1 la seva característica (marcant-ho a la carta). Quan una de les tres característiques arriba a zero, el perill és batut (és destruït o fugit i la carta es descarta), és desplaçat (es canvia de lloc, va més lluny i si no és possible es descarta) o esdevé latent. Aquests estats corresponen a les tres icones ,  i , i depenen del perill afrontat.

Cada perill té un nivell d'amenaça representant la por que provoca entre els conills. S'estableix considerant la característica.



Perills actius i latents

Els perills actuen després dels conills (veure l'escenari) i seguint el seu estat (latent o no). Els efectes especials o latents dels perills es descriuen a la carta.


Un perill que esdevé latent conserva les seves característiques, i un perill que es reactiva recupera les seves característiques originals.


Un perill latent ja no es mou, no fa res més que els seus efectes latents i la seva amenaça es divideix per 2.

Actuar contra un perill, reeixir-hi i fracassar-hi

Per actuar contra un perill, els conills han d'acumular tants daus d'acció com puguin i/o vulguin, i tot seguit llançar-los per obtenir el màxim d'èxits. Un  treu fracassos amb 1, i èxits amb 2 o més. Un  treu fracassos amb 3 o menys i èxits amb 4 o més.

Acumular daus d'acció

Un conill que actua guanya un .

Si el jugador compromet una (o diverses) de les qualitats del seu conill en benefici de l'acció, guanya un  per qualitat implicada. Una qualitat compromesa ja no es pot tornar a fer servir fins al proper torn.


Els dons es poden fer servir per:

Cavar: tota acció que impliqui discreció.


Escoltar: tota acció que impliqui percepció.

Córrer: tota acció que requereixi velocitat.

Maquinar: tota acció en que s'hi posi raonament o una ensarronada.

Si l'acció que intenta fer posa en joc el temor del conill, tots els seus daus es tornen . Si un conill està ferit el valor de tots els seus daus llançats es reduirà en 1. Si diversos conills actuen contra el mateix perill, els èxits de tots els daus d'acció es posen en comú. Tanmateix, per cada 1 obtingut en els daus d'acció s'anul·la un èxit, ja que els conills es molesten actuant.

Fer actuar la conillera

Si hi ha una ruta sense perill que porta de la conillera al lloc on es troba un conill, té l'opció de fer servir l'ajut de la conillera. S'utilitza una característica en relació a l'acció i s'hi afegixen tants  com el seu valor. Tanmateix, els 1 obtinguts es tornen a tirar. Si surt un altre 1, la característica disminueix en 1 (màxim 1 per acció).

Crear i jugar un escenari

Tot primer els jugadors discuteixen sobre les necessitats de la seva conillera. Voldran resoldre el problema de població, de recursos, de seguretat, marxar d'exploració, eliminar un perill latent? Podrien trobar-se amb una carta de perill que correspongui a allò que desitgen, creant-ne una, o fins i tot no fer-ho i reaccionar completament a allò que l'atzar els porti.

Llavors, es treuen aleatòriament parells de cartes de perill i de complicació, amb un nombre igual al nombre de jugadors (per exemple, amb tres jugadors tres parells de cartes, o sigui tres de perill i tres de complicació).

L'escenari es descompon llavors en torns que s'estructuren així:

1- Desplaçament (o no) dels conills fent servir una ruta.

2- Un jugador revela un parell de cartes perill/complicació. El perill apareix al lloc on es troba el seu conill. Si la complicació implica un desplaçament del perill, aquest s'efectua. Si no es pogués aplicar, el jugador tira un dau. Amb un 1, un altre jugador efectua aquesta etapa, revelant un nou parell de perill/complicació. Si totes les parelles ja han estat revelades, aquesta etapa es passa.

3- Lloc a lloc, els conills afronten els seus perills (latents o no). Els jugadors descriuen les accions dels seus conills, llancen els daus que calen, que donen un resultat que pot debilitar els perills. La fase acaba quan els conills decideixen deixar d'actuar.

4. S'apliquen els efectes dels perills que no hagin estat vençuts i tinguin conills en aquell lloc, repartint entre els conills el valor del perill en ferides. Es pot comprometre una qualitat per anul·lar una ferida rebuda per un perill.

5. Per a cada perill actiu (no latent) no afrontat es treu una complicació i s'aplica.

6. Les qualitats compromeses són restituïdes.

Es repeteixen els torns fins que tots els perills siguin vençuts o siguin latents i fins que tots els conills decideixin tornar a la conillera.

Fi de l'escenari

Creixement i decreixement de la conillera

Si en el curs de l'escenari la pressió ha estat superior a la moral, llavors es perd un punt de moral. Si una característica és inferior a totes les altres per 2 o més punts, s'ha de reduir en un punt aquella característica i una altra (a tria dels jugadors). Després s'apliquen els efectes eventuais dels perills latents a les característiques de la conillera. Finalment:

- La moral puja en 1 si la seguretat i els recursos li són superiors.
- La població guanya 1 si els recursos i la moral li són superiors.
- La seguretat puja en 1 si la moral i la població li són superiors.
- Els recursos guanyen 1 si la població i la seguretat li són superiors.

Aquests efectes es poden encadenar i arrossegar-se, però cap característica no pot créixer o decreixer més d'1 punt per escenari.

Els herois de la conillera

Cada jugador apunta en secret en un tros de paper el fet que l'ha marcat més durant l'escenari i el conill que l'ha acomplert (només un). Se'n treuen dos a l'atzar.

- Si els dos són idèntics, el conill esmentat guanya una gesta corresponent, definitivament.
- Si els dos són diferents, els conills esmentats guanyen cadascun una gesta corresponent. Però són més modestes o dubtoses, en tot cas menys reconegudes. Es posa una estrella sota la descripció de la gesta. Al final de cada escenari si s'ha fet servir aquella gesta tantes vegades com estrelles té es perdrà. Si no, s'hi afegeix una nova estrella. A més, cada 1 obtingut amb un dau d'aquesta gesta afegeix una estrella.

Així neixen els herois! Però atenció, si un conill mor es perd immediatament un punt de moral de la conillera. I un d'addicional si té més de quatre gestes.