



Un joc de John Grumph
Traduït per Maqui Edicions

Fitxa 1: Introducció

“Tità i fills – Transport i missatgeria”

Un pesat rètol de fusta penja de gairell damunt d'un immens porxo esculpit. Un ample pas du fins el caravanserrall. Mentre hi passes, una veu et demana:

- Què hi ha?

A través de l'obertura de la paret del costat es veu un gnom vell. T'observa amb aire desconfiat.

- Vinc per la feina, respons

- Mmmm, que sap conduir un carro o muntar a cavall, potser?

- Per descomptat, senyor gnom. I si s'ho pregunta, sóc el cabró més gran de tot el País Llong. - Perfecte per treballar amb els titans!

El gnom fa una ganyota que ràpidament es transforma en franca hilaritat.

- Crec que efectivament farà el fet. Busqui a Eskatoshirès... que deu voltar pel cantó de la forja. Ell us donarà feina... i, ep, benvingut a Tità i fills!

Bé, t'has compromès amb *Tità i fills*, l'empresa més gran de transport de persones i mercaderies i de missatgeria de tot el País Llong. De fet, és l'única empresa que fa el trajecte de les illes de Cap-del-país, a l'oest, on neix el sol, als penya-segats de No-més-enllà, a l'est, on es pon el sol. La teva feina consistirà en llargs i monòtons viatges pel País Llong, per sobre muntanyes, per valls profundes, a través de camps i boscos, per lliurar materials, objectes i cartes. T'avorriràs en un nou parador cada nit, menjant aliments grassos i poc equilibrats, parlant amb estranys i flirtejant amb alguna noia de tantes.

Una vida d'alguna manera trepidant ...

Afortunadament, hi ha bandits, monstres, desastres, peatges, cavallers negres i senyors dels Gnomogres poc agradables. Això hauria amenitzar les teves peregrinacions! Esperem que romanguis molt de temps a *Tità i fills* ... A l'avi tità li agradaria mantenir un empleat (viu) per una vegada!

Tità i fills és alhora un joc de taula i un joc d'aventures.

Cada jugador interpreta un personatge que treballa per *Tità i fills*. La seva feina consisteix en el transport de persones, cartes i mercaderies pels camins de País Llong. A canvi d'aquest servei, els empleats reben diners que els permeten millorar el seu carro, comprar equipament i pedres de sang i pagar els mestres per perfeccionar-se. Els personatges esperen així guanyar reputació i veure el seu nom a la part superior de la taula de torns de *Tità i fills*.

Fitxa 2: el país llong

Tità i fills es troba en un univers imaginari anomenat País Llong, perquè és molt, molt llarg i no gaire ample, envoltat de mars i oceans tumultuosos. La descripció del País Llong et pertany a tu i a tots els jugadors, perquè podeu inventar-vos-el a mesura que feu l'aventura gràcies a unes cartes proporcionades amb el joc i a la vostra pròpia imaginació. Tanmateix, hi ha unes quantes indicacions generals:

- El País Llong té tots els climes i terrenys imaginables, de vegades molt a prop un de l'altre, sembla que aquí les regles meteorològiques no són pas iguals que a d'altres llocs. Les muntanyes poden ser sornegueres, els boscos dotats de malèfiques consciències, els rius carregats de paraules...

- Pots trobar moltes meravelles al País Llong, com increïbles mines de bronze o fràgils carcasses de serp fent de ponts sobre abismes insondables. Res no és impossible pel viatger que sap somiar el seu destí.

- El nivell tecnològic del País Llong és principalment medieval, tot i que sens dubte hi trobaràs alguns invents gnoms i nans i el vapor, que es coneix a diverses ciutats.

- El País Llong conté nombrosos pobles – nans, elfs, ogres, gnoms i follets, homes llop i homes cabra, llangardaixos, karpantes, gegants i gòblins. Aquesta llista no és pas exhaustiva i pots afegir-hi tot els que se t'acudeixin.

- El País Llong és a moments còmic, sorprenent, màgic, estrany, fosc, ombrívol, perillós, afable, bucòlic i avorrit. Tots els estats d'ànim es poden trobar tombant la cantonada.

- El País Llong és el domini dels senyors Gnomogres. A tot arreu s'ha de sentir la seva presència, la seva autoritat i la seva personalitat retorçada.

Fitxa 3: Desplegament i joc de peces

Cada jugador tria un dels personatges proposats o en crea un de propi. Es necessita un nombre de pedres de sang (cornalines) i monedes corresponent al total que apareix en el full de personatge.

La missió

Al començament de l'aventura, els personatges han de decidir quin tipus de missió volen complir per *Tità i fills*. Per descomptat, cap missió no està prou ben pagada pel risc que comporta.

- Les missions d'una estrella són les més simples i menys perilloses. És a dir, en la majoria de casos, transportar materials corrents d'un racó a un altre del País Llong. Els riscos associats amb la mercaderia són baixos i només els atzars habituals de la ruta poden causar algun maldecap.

- Les missions de dues o tres estrelles són una mica més perilloses. Cal transportar materials valuosos, mercaderies comercials o correu postal. Els personatges sempre tenen el risc de ser encanonats i robats i quan no, són els senyors de Gnomogres que volen recaptar impostos i peatges.

- Les missions de quatre o cinc estrelles sovint impliquen la presència d'un o més clients que cal guiar, acompanyar o protegir. Molt sovint, els clients plantegen problemes específics: parlen, prenen iniciatives inesperades i exigeixen respecte.

- Les missions de sis estrelles són les més complexes i més perilloses: portar un missatge important, protegir una personalitat amenaçada, transportar un objecte molt preuat... les oportunitats per completar aquestes missions tan difícils són rares i gairebé sempre han d'estar ben preparades pel Guia.

La ruta

Els jugadors poden ara instal·lar la ruta sobre la taula. Barregeu bé les peces, cap per avall.

Cada jugador n'agafa 3 (per a un joc curt) i fins a 10 (per a un de molt llarg), que han de

mantenir ocultes. A continuació, treuen una altra peça que es descobreix. El jugador amb la peça amb el valor més alt comença a jugar primer. Si dos jugadors (o més) tenen les peces més altes, deixaran la mà al jugador amb el valor immediatament inferior.

Els jugadors miren les seves peces sense ensenyar-les a ningú. Cadascú, començant pel primer jugador i en el sentit de les agulles del rellotge, posen una peça cap per avall sobre la taula. Les peces s'han de posar una rere l'altra, en línia o en espiral en funció de l'espai disponible, una mica com un joc de l'oca.

Es col·loca un peó, representant el carro, abans de la primera peça, on l'aventura comença.

Cada personatge rep 3 cartes d'esdeveniments que pot conservar ocultes o a la vista, d'acord amb seu desig.

Cadascú al seu torn, començant amb el primer jugador, pot gastar una carta per avançar el carro un nombre de peces de ruta igual al seu valor;

Quan el peó arriba a una peça, aquesta es gira i, a partir de la natura de la carta d'esdeveniment i el tipus de peça, el jugador a l'esquerra del que està jugant és convidat a crear una escena, un peripècia de la ruta – un encontre, un obstacle, un combat, un problema o una bona notícia – o una etapa de la història. Es converteix en el guia. El seu personatge es considera fora de joc per a tota l'escena (dorm, està absent de la caravana, etc.)

Una vegada s'ha resolt l'escena de la peça, el guia es converteix en un jugador i pot llavors gastar una carta al seu torn per moure la caravana.

Es continua fins que s'hagi recorregut tota la ruta i es completi la missió. Els personatges rebran el seu premi, el seu sou i tots els beneficis que es corresponguin.

PIÇA 4: ESDEVENIMENTS I PERIPECIES

- Quan es gira una peça, el jugador que ha jugat el peó ha de llançar 2d6. Si el resultat és menor o igual a la suma del valor de la peça i el valor de la carta, hi ha un peripècia. Si el resultat és superior, no passa res i el següent jugador pot jugar el seu torn.

- El guia rep un nombre de d6 igual al total del valor de la peça i de la targeta més el nombre d'estrelles de la missió. Utilitzarà els d6 per confrontar els personatges als obstacles, a les aventures o als monstres. L'escena acaba quan s'han gastat tots els daus.

- El guia no pot utilitzar en una sola tirada un nombre de daus més gran que 3 + les estrelles de la missió. Per tant, si en té 14 per en una missió d'una estrella, ha de dividir les seves peripècies en trams de no més de 4 daus fins que els hagi gastat tots 14.

Trobareu que els jugadors han de preguntar-se si volen jugar una carta d'alt valor (el que provocarà una gran oposició, però que es moguin més ràpid) o una carta de baix valor.

Fitxa 5: el joc dels camins

El guia utilitza els seus daus per crear oposició contra els personatges. Pot demanar a un jugador que faci tirada de *Singularitat + característica* contra els seus propis daus, que es gasten guanyant l'intercanvi o no.

Cadascú llança els seus daus i en fa la suma. Aquell que obtingui el millor resultat guanya l'oposició. A continuació, s'ha de comptar el nombre de daus que tenen un 2, 4 o 6 (els parells) – aquests daus representen els èxits.

- Si el guia guanya l'intercanvi, cada èxit té un dels efectes següents:

- La pèrdua d'una pedra de sang per al personatge, si la situació pot suposar-li una ferida.

- La pèrdua d'una moneda de plata (pel nombre d'estrelles) en el valor de la mercaderia (i per tant el valor de la recompensa al final del joc).

- Una pèrdua d'una moneda de plata pel jugador (que pot representar un pagament, la pèrdua d'un objecte que haurà de reemplaçar, un robatori, etc.).

- Si el personatge guanya l'intercanvi, ha d'anotar el nombre d'èxits que ha obtingut. Al final del joc, tots els èxits obtinguts pels jugadors durant els enfrontaments es converteixen en la prima sobre el valor de la càrrega, que és assignada pel mateix Tità després de llegir els informes de missió. Aneu amb compte però: la prima total no pot pas excedir la meitat del valor final de la càrrega, independentment del nombre d'èxits obtinguts.

Mentre els personatges encara hi siguin i la càrrega no s'hagi perdut del tot (el seu valor reduït a 0), la caravana prosseguirà la seva ruta al final de la peripècia, sigui quin sigui el seu resultat.

Quan un jugador vol iniciar una acció o el Guia vol saber si una acció és reeixida o no (sense que parlem pròpiament d'una oposició), el jugador ha de llençar els daus que corresponen a les seves característiques. S'ha d'obtenir el màxim de parells. Es necessita un èxit per una acció fàcil, dos èxits per una acció difícil i tres èxits o més per una acció molt difícil. Aquesta tirada no reporta ni costa res al personatge – li permet simplement fer avançar l'acció.

Fitxa 6: empleat de Tità i fills

Ara és el moment de crear un personatge que treballi per *Tità i fills*.

Comença per trobar un *nom* pel teu personatge. Un nom, això ho és tot en la professió. Ha de ser evocador del que ets i del que fas. Posa-hi adjectius, qualificatius, sobrenoms i el nom del poblot on va néixer. A més, com més llarg sigui el nom, més impressió farà!

Selecciona un *poble* pel teu personatge. Pot tenir qualsevol forma, colors o mida – el País Llong sempre ha donat la benvinguda a tot de gent estrafolària! A continuació, determina les característiques del teu personatge. Defineixen allò pot fer i el que sap. Finalment, estableix el seu *valor*, el seu *espantall* i la seva *benedicció*. Abans de fer ruta per primera vegada, en Tità li donarà una bossa de vellut que conté 10 pedres de sang. Fes-ne un bon ús!

Característiques

El teu personatge es defineix amb nou característiques. La més important és la *singularitat*: cada vegada que s'han de tirar daus en el joc dels camins, s'ha de sumar la singularitat i la característica més útil per a l'acció – aquest és el nombre de daus que pots tirar.

Tens un dau a cada característica. Pots assignar 7 punts de creació per augmentar aquest número, però vés amb compte, totes les característiques no costen pas el mateix preu ...

Singularitat – 5 punts per dau addicional – Si vols acceptar una feina a *Tità i fills*, és que no ets pas completament normal. Hi ha una dosi d'estrafolari i rar en tu, un ingredient estrany que et va empènyer pels camins del País Llong i t'ha permès deixar d'acotar el cap davant els senyors Gnomogres.

Benedicció – 2 punts per dau addicional – Com molts residents del País Llong, has rebut una benedicció en néixer. Potser ets més fort o més ràpid, o pots parlar amb els animals o fer servir màgia... La benedicció afegeix un nombre de daus igual a la seva puntuació en una acció en relació amb el poder. És pot utilitzar la benedicció un nombre de vegades igual a la seva puntuació per partida.

Rampell – 3 punts per dau addicional – Saps batre't, colpejar, repartir garrotades i apallissar, amb els punys o amb armes de tota mida. Fes servir aquesta característica quan vulguis enfrontar-te físicament a un adversari.

Traça – 1 punt per dau addicional – No es pot pas dir que no tinguis ditets, saps arreglar i treballar tot tipus de materials. Fes servir aquesta característica per tenir cura d'un carro, conduir, construir fòtils, obrir panys, reparar material ...

Disciplina – 1 punt per dau addicional – Ets franc i voluntariós. Fes servir aquesta característica per fer por o no tenir-ne, per imposar el teu punt de vista davant d'una

audiència, per donar ordres, per refutar els arguments sense sentit.

Educació – 2 punts per dau addicional – Probablement has llegit molt... En qualsevol cas,

sempre has tingut les orelles ben obertes i el cervell ben ventilat. Fes servir aquesta característica per veure si coneixes un fet o si recordes quelcom...

Equilibri – 1 punt per dau addicional – Ets àgil i hàbil. Fes servir aquesta característica per saltar de sostre en sostre, per muntar a cavall, per córrer ràpid o per grimpar un mur.

Despert – 1 punt per dau addicional – No vas pas amb els ulls a les butxaques. Fes servir aquesta característica per veure el que està succeint al teu voltant.

Desgavell – 1 punt per dau addicional – T'agrada el caos i la mentida. Fes servir aquesta característica cada vegada que vulguis semblar la confusió tot engalipant, fent soroll, distraient la gent...

Valor i espantall

El teu *valor* és allò que t'empeny i et manté ferm. Gràcies a aquesta petita espurna de coratge, ets capaç de realitzar gestes extraordinàries o resistir amenaces aclaparadores. Sempre que el teu *valor* entri en joc, guanyes automàticament un èxit.

El teu *espantall* és el petit defecte que et debilita i pot revelar-se en qualsevol moment – aquella part de tu mateix que prefereixes ignorar, però que sempre reapareix quan no t'ho esperes. Sempre que el teu *espantall* entri en joc, perds automàticament un èxit.

Pedres de Sang

Les pedres de sang són artefactes màgics de protecció contra cops i ferides. Tots els habitants del País Llong – fins i tot els monstres – en porten alguna o algunes a sobre en una petita bossa de vellut. No són fàcils de trobar i sovint són força cares.

Sempre que estiguis en risc de ser ferit en una baralla o en un accident, s'esberla una pedra i es converteixen en pols, evitant així una ferida o quelcom pitjor. Si et quedes mai sense pedres de sang, ai, el proper cop d'espasa et pot tallar en dos tan fàcilment com es parteix una síndria amb un matxet!

Al començament de cada missió, *Tità i fills* et proporcionarà prou pedres per arribar a tenir-ne 10 a sobre. Pots untar en Ekatoshires perquè t'augmenti l'assignació.

Reputació

La reputació com empleat de *Tità i fills* et precedeix allà on vagis. Per descomptat, quan comences ets un principiant, un novençà, un passerell tot just bo per cuidar les buïnes de bestiar i les femtes de cavall. A mesura que completis més i més missions, el teu nom serà xiuxiuejat arreu, murmurant-se amb admiració en paradors i hostals. Sempre que es dugui a terme una aventura, la teva reputació augmenta amb el nom-

bre d'estrelles de la missió. En funció del teu rang, es pot agafar una o més cartes addicionals al començament de la missió.

Reputació	Grau	Cartes suplementàries
1-10	Bastaix	0
11-50	Palafrener	1
51-100	Carreter	2
101-500	Cotxer	3
501-1000	Guia	4
1001-2000	Cap del comboi	5
2001 i més	Mestre de caravana	6

Sou

Al final de cada aventura, si us n'heu sortit, cada personatge rep 10 monedes de plata per estrella de la missió, menys el valor dels béns perduts o destruïts. Només guanyeu 2 monedes de plata si heu fracassat. Després de llegir els informes en Tità pagarà la prima addicional corresponent.

Pots gastar aquesta fortuna de moltes maneres:

- Pots untar en Ekatoshires per augmentar la teva assignació de pedres de sang. Per 10 monedes de plata, pots sortir del caravanserrall amb una pedra de sang més. No es poden tenir més de 10 pedres més el doble de la *singularitat*.
- Pots anar a veure un mestre per millorar una característica. Cada dau suplementari costa 10 monedes de plata multiplicat pel factor de la característica (per exemple, un dau extra a *singularitat* costa 50 monedes de plata). Cal ser en una ciutat per trobar un mestre.
- Pots comprar equipament si ets en un poble o ciutat. L'equip funciona exactament com la característica *benedicció* i costa el mateix, però es pot perdre o ser robat.
- Pots millorar la teva caravana abans de l'inici d'una missió, quan ets al caravanserrall. La capacitat de la caravana funciona exactament com la característica *benedicció* i costa el mateix. Tots els membres de la caravana podran utilitzar-la.

Fitxa 7: Regles avançades i quatre maneres més de jugar

Tità i fills està dissenyat per a ser jugat de diferents maneres perfectament complementàries: o sigui, podeu canviar d'un mètode a un altre d'una partida a una altra depenent de les vostres necessitats, del temps disponible, de la concentració, de la fatiga o de la preparació del Guia... Els tres primers mètodes suposen que els personatges treballen junts, el darrer permet jugar en equip o individualment.

- Podeu jugar a *Tità i fills* com un joc de rol clàssic: un dels jugadors és el guia de cap a cap de la partida i submergeix els personatges dins una trama construïda i amb peripècies preparades. No cal construir la ruta al començament de la sessió, només heu de treure les fulles de personatge i els daus.

- Podeu utilitzar les peces de camí com suport a un guió complet escrit pel mateix guia. L'escenari llavors es prepara en forma d'escenes que el guia s'esforça a incloure en la ruta construïda amb el material de joc.

- Podeu jugar sota la direcció d'un guia, però sense un escenari preparat, deixant-se portar pels esdeveniments i situacions que trobareu en ruta. D'aquesta manera es poden jugar partides curtes, centrant-se en els personatges i el seu treball diari.

- Finalment, es pot jugar sense guia. Cada personatge treballa per a si mateix, amb la seva pròpia missió a aconseguir, i són els altres jugadors els que, al seu torn, fan de guies. Aquesta forma de jugar és joc de taula més orientat i inclou alguns elements de diversió competitiva. Podeu jugar en equips, alternant la posició dels jugadors de cada equip al voltant de la taula.

fitxa 8: guia de muntatge

Imprimiu les peces de camí en paper adhesiu per a impressores. Podeu enganxar-ho a un cartró gruixut i després tallar-ho per obtenir peces còmodes d'utilitzar.

Imprimiu les cartes en format targeta de visita de 127x83mm. Aquest format està disponible a molt llocs, és barat, i acceptat per les impressores modernes. N'hi ha prou amb joc de 60 targetes per imprimir correctament el joc (encara que potser n'hauríeu de tenir alguna més per si de cas!). També podeu utilitzar el mateix mètode que amb les peces de camí, imprimint quatre o sis cartes per full.

Els fulls de personatge són per imprimir en paper A4 estàndard, dues còpies per full i llavors tallats per la meitat.

Finalment, no sobraria pas una còpia d'aquest llibret. Només resta aconseguir uns quants daus de 6 cares i si voleu, cornalines i monedes o fitxes de parxís o pòquer per utilitzar com a marcadors i ja tindreu el joc complet. Que us ho passeu bé!

Aquest joc està sota llicència Creative Commons (by-nc-sa). Podeu distribuir-lo, imprimir-lo tantes vegades vulgueu, donar-lo o regalar-lo. Podeu fer-ne la vostra versió en l'univers que desitgeu (futurista o pulp, per exemple). Tanmateix, és prohibida la venda d'aquest joc o d'una versió del mateix.

Per donar suport a aquesta creació, podeu enviar donacions al compte paypal del creador: le_grumph@yahoo.fr

Bon joc, espero que en fruiu!

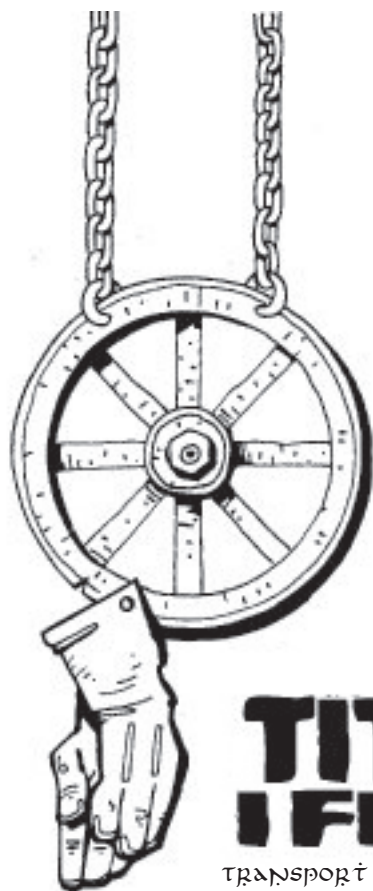
Gràcies a tots els qui han provat el joc fent-lo evolucionar durant les convencions. Gràcies especialment a Orlanth i Eric Nieudan que van ser els dos primers conillets d'índies quan el joc només existia en forma d'un boirós esbós mental. Aquest joc va ser creat per la convenció Objektif Jeu 2005 – un convenció fantàstica a la que desitgem llarga vida!

Tità i fills - un joc de John Grumph - Setembre 2007

Traduït per Maqui Edicions – Maig-Juny 2010

Al pot petit... Vol 2.

A www.maqui-ed.com trobaràs més jocs de rol, de petit format, en pdf i de moltes pàgines en paper i pdf.




**TITA
I FILLS**

transport de tot gènere