

JOCS I CONCURSOS

ACTIVITATS PER A FIRES, FESTES I CARNAVALS A D&D 5E

PRODUÏT PER MICMIQUEL

ATRAPAR EL FORMATGE

Normes. L'objectiu del joc és atrapar una roda de formatge que rodola per una pendent abans de que ho facin els altres concursants, i abans de que arribi fins al final d'aquesta.

Mecànica. Aquest joc opera per rondes, i acaba quan algú acaba el torn a l'alçada del formatge o quan han passat 7 rondes. A l'inici del joc es situen els participants en el tauler en paral·lel, i el formatge 5 caselles per endavant d'aquests.

A l'inici de cada ronda, el formatge avança una casella. A més, cal que cada participant faci un control de Destresa (Acrobàcies) per córrer sense perdre l'equilibri. Si es supera, avança 2 caselles. Si no, el concursant cau rodolant i només n'avança una. Si es comença el torn rodolant, cal superar un salvament de Destresa per posar-se dret i avançar una casella, que si es falla deixa el concursant fora de la cursa.

Les CD dels controls i els salvaments augmenten a mesura que avança la cursa, de la manera següent:

Ronda	1	2	3	4	5	6	7
CD	8	10	12	14	16	18	20

COMBAT DE BOXA

Normes. Combat desarmat entre dos oponents, sense armadura i sense màgia. El combat acaba quan un dels contrincants cau inconscient, o fins que l'àrbitre ho decideixi.

Mecànica. El combat opera com un combat real, en ordre d'iniciativa. Si hi ha un àrbitre, es combat fins que un dels contrincants baixi d'un cert percentatge de punts vitals predeterminat (la meitat, tres quarts...).

CAÇA DE GARRINS

Normes. Es deixa anar un porc sucat de greix enmig d'un tancat quadrat de 50 u. Aquell que capturel porc abans de que s'acabi el temps s'emporta el premi, que pot ser el mateix animal.

Mecànica. Els participants comencen el joc sobre algun punt de la tanca, en ordre d'iniciativa. Poden usar una acció per a intentar agafar el porc amb un control de Força (Atletisme) contra el seu control de Destresa (Acrobàcies), on el porc té un modificador de +2 i avantatge gràcies al greix. El porc només esprinta o prepara una acció per esprintar quan algú s'hi acosti. Aquell que agafi el porc abans de que passin 4 rondes, guanya.

CONCURS D'ARQUERIA

Normes. Qui encerti més vegades a una diana, guanya. Si hi ha empàt, es segueix fins a desempatar. Per a fer-ho més just, es pot obligar a participar amb el mateix arc.

Mecànica. Els participants disparen tres vegades a una diana a 60 u., de AC 15. Aquell que li doni més vegades, guanya. En cas d'empàt, la diana s'allunya 20 u. i el seu AC augmenta en 2, i dispara una vegada més. Si només un participant encerta, ha guanyat. Si els dos encerten, la diana es torna a allunyar, i si els dos fallen, es segueix disparant a la mateixa distància fins que el resultat sigui diferent,



Carnival Figures, Baccio del Bianco Italian. Font: Art Institute of Chicago. Domini Públic

CINC GOTS D'AIGUA

Normes. L'objectiu d'aquest joc és mantenir-se impassible mentre beus cinc didalets de líquids transparents desconeguts. Es juga contra un o diversos adversaris, i guanyen aquells que s'acaben la beguda o duren més que tota la resta.

Mecànica. Es comença amb cinc didalets plens de líquid, i cada ronda se n'escull aleatoriament un, fins guanyar o perdre. Cal superar els controls o salvaments següents per a mantenir-se impassible:

Got	Líquid	Efecte	Conseqüència
1	Licor dolç	Salvament de Constitució de CD 12	Tos lleu
2	Licor fort	Salvament de Constitució de CD 16	Arcades
3	Orina	Control de Carisma (Decepció) contra el control de Saviesa (Intuïció) de l'adversari	El fastic es mostra en l'expressió
4	Filtre d'amor	Salvament de Saviesa de CD 16	Ganes de petonejar a l'adversari
5	Aigua	-	Cap

PINZELLS EN GUARDA

Normes. Aquest és un senzill: cal pintar cinc vegades a l'objectiu amb la teva espasa curta de fusta sucada en pintura, abans de que ho faci ell. Les armadures i escuts estan prohibits.

Mecànica. El joc funciona com un duel, amb iniciativa. Cada participant té una espasa curta de fusta pintada, i cada cop que es dona a l'enemic conta com pintar-lo una vegada. Un cop crític conta com a dues pintades, i un 1 natural causa que et pintis a tu mateix.



Duel of Two Dwarfs, Stefano Della Bella. Font: National Gallery of Art. Domini Públic

CURSA D'OBSTACLES

Normes. L'objectiu de la cursa és arribar a la meta el primer, després de superar els seus sis obstacles.

Mecànica. En aquesta cursa s'han d'avancar 12 caselles travess de sis proves, on cada prova ocupa dues caselles. Tots els participants actuen a la vegada, començant a la primera prova. Al entrar en una prova nova cal superar un control o un salvament determinat de CD 15. Si es supera, s'avancen dues caselles en aquesta ronda. Si no, s'avança només una, i una més en la propera ronda.

A més, per cada 5 u. de velocitat de moviment per sobre de 30 que tingui un jugador, el CD baixa en 1. Si té menys de 30 u. de moviment, el CD augmenta en la mateixa proporcio.

Els obstacles són les següents:

- *Paranys enterrats:* esquivar-los requereix un control de Saviesa (Percepció).
- *Cadena humana:* travessar-la implica un control de Força (Atletisme) o un control de Carisma (Persuasió)
- *Passar sota la xarxa:* no enredar-se requereix un control de Destresa (Acrobàcies).
- *Piscina de fems:* suportar la pudor requereix un salvament de Constitució.
- *Laberint de palla:* no perdre's precisa d'un salvament salvament d'Intel·ligència.
- *Xinxetes:* no trepitjar-les requereix un salvament de Destresa. Es pot escollir aguantar el dolor, i fer en canvi un salvament de Constitució.

GOLAFRERIA VELOÇ

Normes. La meta d'aquest concurs és acabar-se cinc pastissos sense treure, o almenys menjar més que l'adversari.

Mecànica. Menjar-se el primer pastís requereix un salvament de Constitució de CD 5, i cada pastís posterior augmenta el CD en 5. Si no es supera un salvament, el participant vomita tot el que ha menjat.

A més, els participants poden fer ús d'un sol got d'aigua, que els hi permet guanyar avantatge en el proper salvament, i d'un got d'alcohol, que dona el mateix avantatge, però imposa desavantatge en salvaments posteriors.

TALENTS INÚTILS

Normes. Cada concursant exposa un talent inútil, com més estúpid o estrany millor. Un jurat escull el guanyador entre ells.

Exemples: poder-se trenar les aixelles, tocar la gaita amb el nas, imitar perfectament un porc...

Mecànica. Aquest concurs és purament de roleig. Els jugadors exposen els seus talents i el MM pot demanar un control si ho creu convenient.

BUIDABOTES

Normes. L'objectiu del joc és ser el primer en beure's un barril de cervesa, pujar-lo dalt d'un turó i baixar-lo rodolant dins del barril. O com a mínim, arribar més lluny que la resta.

Mecànica. Cada ronda, tots els participants fan una tirada del dau segons a l'etapa de la cursa on estiguin, i els hi cal superar tres vegades cada etapa abans de passar a la següent. Si acumulen 3 tirades fallides, vomiten el que han begut i són desqualificats.

- *1a etapa - Beure's la bota:* controls de Constitució de CD 10
- *2a etapa - Carregar la bota:* controls de Força (Atletisme) de CD 13
- *3a etapa - Rodolar amb la bota:* salvaments de Constitució de CD 16

TOMBANT LES DOTZE

Normes. L'objectiu del joc és aixecar un gran tronc en vertical enlaire, i llençar-lo endavant de manera que quan caigui, la punta que aguanta el participant apunti a les seves "dotze", o el més a prop que es pugui. Es donen tres intents per a aconseguir la millor puntuació possible.

Mecànica. Aixecar el tronc precisa d'un control de Força (Atletisme) de CD 16. Si no s'aixeca exitosament, es considera un intent fallit. Un cop aixecat, cal fer un control de Destresa per a llençar el tronc endavant.

Llençar-lo a les dotze té una CD 20, i dona 12 punts, el màxim. Per cada unitat per que es falli el control de Destresa, s'erra una hora de les dotze, i es resta un punt a la puntuació.

DANSES FESTIVES

Normes. Aquest concurs de dansa en parella té tres etapes, i en cada una els jutges eliminan una part dels dansaires. De les vuit parelles que comencen la dansa, només una en queda al final, i son coronats reis del ball.

Mecànica. En cada ball, cada membre de la parella fa un control, i la seva mitjana s'enfronta a la dels altres ballarins. De tots aquests, se n'elimina la meitat i es procedeix a la següent dansa. Després de les tres danses, es declaren els guanyadors per eliminació.

Les danses i els seus controls corresponents són les següents:

- *Música Lleugera:* dansa lliure, es pot fer el control de l'habilitat que cada participant cregui que té sentit, sempre que el MM ho accepti.
- *Música Romàntica:* dansa lenta i sensible, requereix un control de Carisma (Actuació) o (Persuasió).
- *Música Energètica:* dansa ràpida i física, requereix un control de Força (Atletisme) o Destresa (Acrobàcies).



Carnival figures. Draft painting of the Roman carnival, C.W. Eckersberg.
Font: Statens Museum for Kunst. Domini Públic

RODEO SALVATGE

Normes. Per a guanyar un premi, cal aguantar 30 segons sobre el llum d'una gran Bèstia salvatge, com un senglar gegant, un rinoceront, etc.

Mecànica. Cal superar 4 de 6 controls de CD 15 per aguantar el temps indicat sobre la bèstia. El jugador pot escollir quina habilitat utilitzar, amb el permís del MM. Només es pot repetir un cop cada perícia, i tirant amb desavantatge la segona vegada.

Exemples: control de Força (Atletisme) per aferrar-se al pèl, de Destresa (Acrobàcies) per deixar-se portar per les cabrioles, de Saviesa (Control Animal) per a calmar la bèstia...

TORNEIG DE SUMÓ

Normes. Aquest joc pot ser un sol combat de sumo, o un torneig amb múltiples combats. L'objectiu del combat es treure a l'adversari fora del cercle.

Mecànica. Aquest combat té 5 rondes, guanya aquell que en guanyi 3. En cada ronda, els dos jugadors decideixen a la vegada que fan, i poden escollir empènyer, estirar, o esquivar. Segons el que escullin, fan un dels següents controls, enfrontat al control de l'adversari:

- Empènyer: control de Força (Atletisme).
- Llençar: control de Força (Atletisme) o Destresa (Acrobàcies).
- Esquivar: control de Destresa (Acrobàcies).

A més, segons el que s'esculli, un dels jugadors tirarà amb avantatge:

- Empènyer té avantatge contra llençar
- Llençar té avantatge contra esquivar
- Esquivar té avantatge contra empènyer

Qui guanyi la contesa, guanya una ronda.



The Sumo Wrestlers Utagaqachii Kandayu and Takesaki Ichijuro, Kaiyushika Hokusai, 1783-84. Font: Art Institute of Chicago. Domini Públic

TÒMBOLA

Normes. Res més senzill: hi ha 100 números i només un (o alguns) són premiats.

Mecànica. Els jugadors escullen un número del 1 al 100, i el MM tira un d100. Si surt el número escollit, es guanya el premi. Poden haver-hi múltiples números premiats.

LLENÇA A LA BRUIXA

Normes. L'objectiu del joc és llençar a una dona vestida de bruixa dins d'un barril d'aigua. Això s'aconsegueix encertant a una petita diana al seu costat amb una pilota de fusta. Per participar cal pagar un preu determinat, i es donen pilotes per a fer tres intents. A més, la "bruixa" conjura un encanteri aleatori que afecta a la dificultat del joc.

Mecànica. La diana té una CA de 23, i la pilota de fusta, es considera una arma improvisada, que usa Destresa. Abans de llençar, el participant llença un gran dau de 6 cares per a determinar quin encanteri conjura la bruixa sobre la diana. Les opcions i els seus efectes son els següents:

Dau	Encanteri	Efecte
1	Imatge Borrosa	La bruixa es torna borrosa, i els tirs d'atac contra ella tenen desavantatge.
2	Augmentar / Disminuir	La bruixa disminueix en mida, i la seva CA creix a 26
3	Escut	La bruixa suma +5 a la CA de la diana en un dels tirs
4	Projectil Guiat	El participant pot escollir tenir avantatge en un dels tirs
5	Augmentar / Disminuir	La bruixa augmenta en mida, i la seva CA es redueix a 20
6	Foc Follet	El contorn de la bruixa brilla, i els tirs d'atac contra ella tenen avantatge.

ELS TRONCS MOLLS

Normes. Aquest joc es juga en parelles, i l'objectiu és mantenir l'equilibri sobre un tronc que sura a l'aigua, durant més temps que la resta d'adversaris. Per a fer-ho, els participants fan rodar el tronc amb els peus corrent en sentits oposats.

Mecànica. Cada membre de la parella fa un control de Destresa (Acrobàcies). Cada jugador pot escollir si tirar amb normalitat, amb avantatge o amb desavantatge. Després, es comparen puntuacions. Aquella parella amb la diferència de puntuació més gran cau a l'aigua, i les parelles restants tornen a tirar. La diferència de cada control es va sumant a les anteriors, i cada ronda cau una parella, fins que només en queda una.

RULETA DE PASTISSOS

Normes. L'objectiu d'aquest joc és intentar acabar-se sis pastissos d'aparença idèntica per a guanyar un premi, sabent que no tots són del tot comestibles, o com a mínim menjar-se'n més que la resta. Cal pagar per participar-hi, i també serveix d'entreteniment pels espectadors.

Mecànica. Cada ronda, el jugador escull quin pastís menjar, i cada un causa un efecte diferent. Alguns provoquen un salvament, tots de CD 15, i cal superar-los per a ser capaç de seguir menjant. Els pastissos i els seus efectes són els següents:

Pastís	Ingredients	Efecte
1	Poma	Pastís saborós, sense efecte
2	Verdures Podrides	Cal superar un salvament de Constitució per no vomitar
3	Ou i Guix	Cal superar un salvament de Força per trencar-lo i empassar-se'l
4	Sang de Mentida	Al mossegar-lo farà un salvament de Saviesa o s'escup allò menjat
5	Fruites Fresques	Neteja el paladar, donant avantatge en el proper salvament
6	Greix	Embaixa molt, donant desavantatge en el proper salvament

ASDA

Normes. Aquest joc pot ser un sol combat de sumo, o un torneig amb múltiples combats. L'objectiu del combat es treure a l'adversari fora del cercle.

Mecànica. asda

TORCEBRAÇ

Normes. L'objectiu del joc és fer tocar el braç de l'adversari amb la taula, mentre els vostres colzes estan en contacte amb aquesta i us agafeu de la mà.

Mecànica. El pols funciona amb rondes. En cada una, cada adversari fa un control de Força (Atletisme), i aquell amb el major resultat guanya el pols.

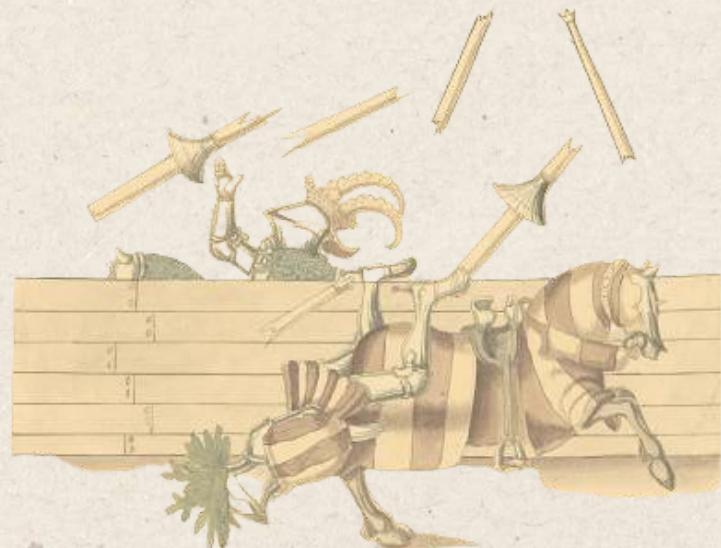
A més, abans de cada ronda pots escollir un nombre de punts igual o menor a la teva puntuació de Constitució i afegir-la al proper control. El nombre de punts disponibles baixa a mesura que els uses, i els punts usats s'escullen en secret.

TORNEIG DE JUSTES

Normes. Cada duel del torneig consisteix en tres rondes, en les que dos combatents carreguen a cavall amb llances l'un contra l'altre. Un duel es guanya descavalcant a l'adversari sense ser descavalcat, o guanyant més punts que ell, i cada llança trencada contra l'adversari et dona un punt.

Mecànica. En cada ronda, un contrincant pot escollir apuntar al cap, pit, o escut de l'adversari. El cap té una CA de 20, el pit de 16 i l'escut de 12, i el tir d'atac es fa amb destresa i una arma marcial. Rebre un d'aquests impactes provoca un salvament de Força de CD igual a la CA de la part afectada, i si no es supera, es cau del cavall. Si dones a l'adversari però aquest supera el salvament, trenques la teva llança.

Si no es té proficiència en muntar a cavall o Control Animal els tirs d'atac o salvament es fan amb desavantatge.



FER UNA FESTIVITAT ESPECIAL

QUÈ MÉS HI HA?

Fer ús d'alguns dels jocs o concursos llistats anteriorment et donaran la substància necessària per formar un festival, una festivitat, un concurs... Però hi ha altres aspectes que poden afegir riquesa a la complexitat d'aquesta celebració, i deixar un major impacte en els records dels teus jugadors.

DIVERSITAT DE PREMIS

Si els jugadors participen en un joc premiat i el guanyen, no cal que sempre estiguin premiats amb or o diners, i els jocs poden semblar més únics afegint-hi un premi inusual.

Per afegir varietat, el premi pot ser quelcom mundà (un petó, un pastís...), un animal (un porc, un falcó, un cadell...), un objecte màgic menor, una poció... O simplement el reconeixement dels assistents i un guardó acreditatiu., a vegades no cal que tot joc tingui premi!

ESPECTACLES NO PARTICIPATIUS

En la majoria de celebracions públiques, molts espectacles no estan pensats per a la participació del públic. Pensa en descriure altres esdeveniments que omplen la teva fira, els quals també poden ajudar a deixar veure la cultura, la història o les llegendes locals. A continuació es llisten algunes opcions d'espectacles no participatius:

- Un concert de música local.
- Un espectacle de pallassos o acròbates.
- Una representació de teatre de marionetes per a infants.
- Una dramàtica interpretació romàntica d'un bard.
- Un espectacle d'animals de circ.
- Una obra de teatre d'actors ambulants.

PREU D'ENTRADA

Si hi ha premi, molts jocs i activitats tindran un preu, per a subvencionar el premi o per al benefici del firaire, però normalment no hauria de ser massa car per uns aventurers professionals.

FIRAIRES INTERESSANTS

Els firaires, participants o competidors són gairebé tan importants com els jocs i els espectacles que ofereixen, i ajuden a fer-los el més memorables possible. Procura donar als NPCs implicats en aquests jocs interessants i diversos per a capturar l'atenció dels teus jugadors.

AJUSTAR LA DIFICULTAT

Aquest recull de jocs proposa una sèrie de Classes de Dificultat, de Classes d'armadura, i altres elements numèrics. Aquests només són exemples, pensants per un jugador mitjà, i el MM pot (i hauria) d'adequar-los a la dificultat que vol presentar pel seu grup d'aventurers en particular.



Festival Scenes, S. XVIII. Font Metropolitan Museum of Art. Domini Públic

GLOSSARI

Aquesta aventura fa ús d'encanteris i criatures de Masmorres i Dracs, amb la seva pròpia proposta de noms a manca d'una traducció oficial. A més, es fa ús dels següents conceptes:

- CA: Classe d'Armadura (AC en anglès)
- CD: Classe de Dificultat (DC en anglès)
- Pv: Punts vitals, (hp en anglès)

JOCS D'ATZAR I APOSTES

ACTIVITATS PER A CASINOS I TAVERNES A D&D 5E
PRODUÏT PER MICMIQUEL

BLACKJACK

Normes. L'objectiu del joc és arribar a 21 punts, o almenys més que el cuprier. Es competeix contra el cuprier, no contra altres jugadors. Es paga una taxa per jugar, i si guanyes et retornen el doble.

Mecànica. Tires 2d10. Si estàs content amb el resultat, pots quedar-te així, o pots tirar tants d10 com vulguis, sempre que el total no superi 21, que et fa perdre automàticament. El cuprier no tirarà daus per sobre dels 17 punts. Per a aquest joc, si tires un 1 pots decidir que conti com un 1 o com un 10.

Quan els jugadors i el cuprier hagin tirat tants daus com volen, es comparen resultats. Si treus millor resultat que el cuprier, guanyes.

ELS TRAMPOSOS

Normes. En aquest joc, l'objectiu és tenir el major resultat de tirar 3d6, un dau per ronda. Les trampes (tornar a tirar els daus) estan permeses, però si t'atrapen perds la partida.

Mecànica. Els jugadors tiren 1d6, que mantenen secret. Mentre els jugadors comenten els resultats que ha aconseguit (mentint tots), pots intentar fer trampes o buscar tramposos.

- Si fas trampes, pots tornar a tirar un dau amb un control de Destresa (Joc de Mans).
- Si vols buscar tramposos, fas un control de Saviesa (Percepció) amb desavantatge. Si et vols centrar en només un jugador en concret, fas el control amb normalitat.

Si el control de Percepció d'un jugador és major al control de Joc de Mans d'un altre jugador al que mirava, aquest jugador és eliminat de la partida.

Quan tothom ha anunciat el seu (fals) resultat, es fa el mateix amb dues rondes més, i finalment es revelen els totals. Guanya el jugador amb el major total.

EL DAU SECRET

Normes. L'objectiu d'aquest joc és tirar el nombre més gran possible, o fer creure a la resta dels jugadors que ho has fet, de manera que es retirin del joc. Es paga per participar, i el guanyador s'endú totes les apostes.

Mecànica. Per començar, tots els jugadors tiren un d8 en secret. Els jugadors poden escollir pujar la seva aposta (que els altres han d'igualar per a poder seguir jugant) o quedar-se com estan.

Després, els jugadors tiren un d6 públicament, i poden tornar a pujar l'aposta si ho desitgen.

Per últim, es tira un d4 públicament, i si tiren un 1, poden tirar encara un altre d4, tantes vegades com passi. Si es desitja, es pot permetre tornar a pujar l'aposta arribats a aquest punt.

Finalment, es revelen els totals i es determina un guanyador.

