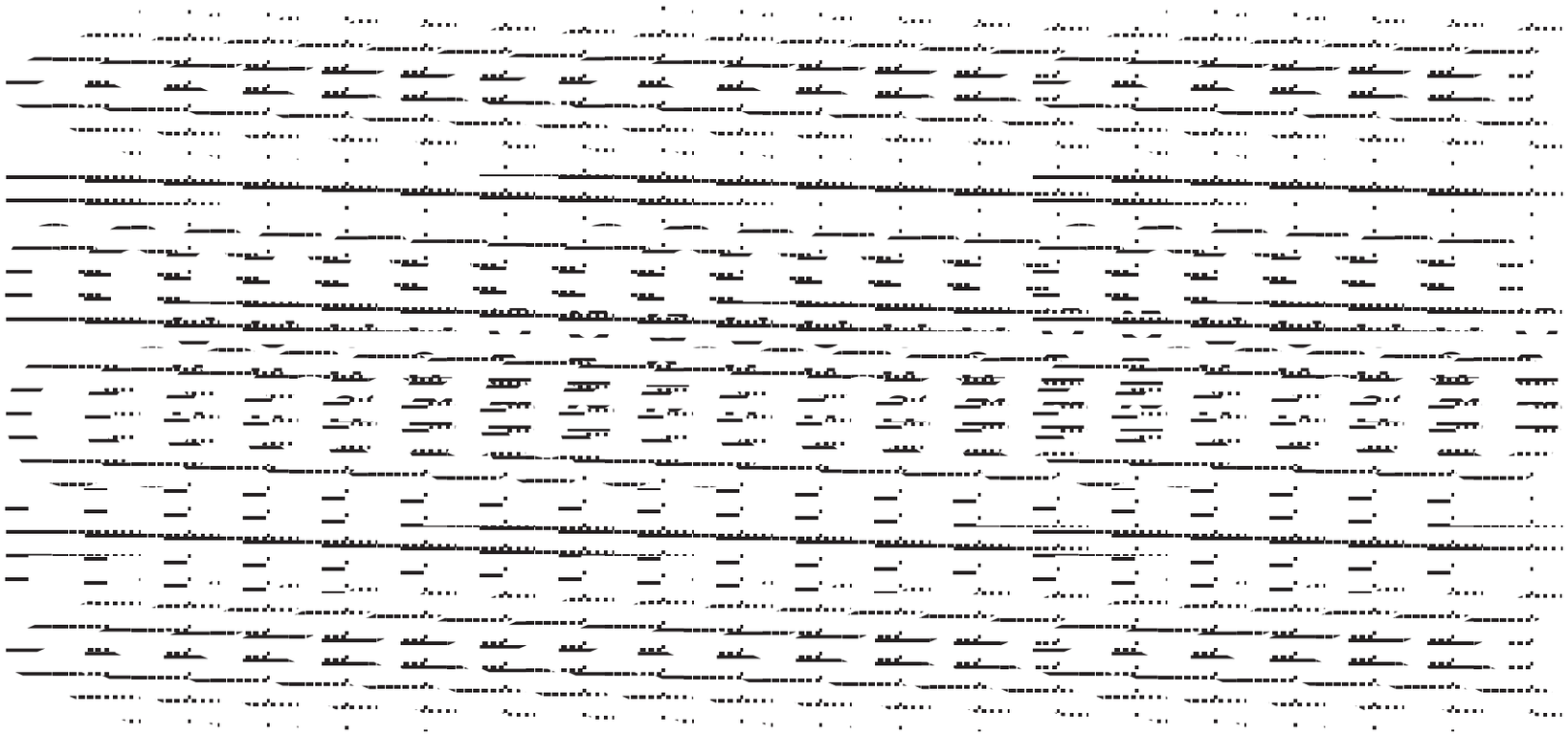


Lan hau CC-BY-SA lizentziapean argitaratu dugu.

*Behin-behinean, izan ere, oparotasunaren logikari jarraituz, eta Pririniotako Errepublika Kooperatiboen Konfederazioak dena denontzat izatea bermatzen duenean, CC-CP lizentzia ez da aipatu egin beharko.*

*Atopia RPG idatzi ahal izan dugu copyrightari eta jabetza intelektualari buruzko legeak erabat zaharkituak izan arren, eta "pirateriaren" aurkako operazio errepresiboen marea gero eta handiagoaren aurka. Ezin izango genuen liburua idatzi aipatutako legeen urratze sistematikorik gabe, zeinek azken helburua giza ezagutza hesitzea duten, eta jendartera iristea zailtzen duten horrela.*

*Internetek kantu, irudi, albiste, bideo, dokumetu, istorio eta ezagutza arraroetara sarbidea eman digu, hauek deskargatu, erabili eta moldatzea erabaki dugularik, gure eskuetara iritsi eta bizi dugun informazioaren uholdean berriro desagertu aurretik. Wu Ming, Wikimedia Commons, Quousque Tandem...!, Teleberri, eta beste hamar, ehun mila iturriri esker, geuk ere arraro berriaren putzu sakonari gure sormen-tanta eman ahal izan diogu. Bihotz-bihotzez eskertzen dizuegu egunero errealitatea posible egiten duzuenoi, edozein fikzio posible gaindituz, Euskal Herria eta mundua arrarotu izana. Guk errealitatea 'pirateatu' besterik ez dugu egin. Jaio zenetik, Atopia kolektiboko kideok gure ekarpena egin diogu borrokari, ekintza guztietan errealitatean oinarritutako ekarpenak eginez arrarotasunari, ezagutza libreari esker. Beraz zeuek ere doan deskargatu gure gunetik, eta sortu errealitate berriak, denontzat. Mila esker aldez aurretik: http://atopia.eus*

*"Zuek, jendeak behar dituen gauzen jabe zaretenok ulertuko bazenute, salba zintezkete. Kausak efektuetatik bereizteko gai bazinete, ulertuko bazenute Paine, Marx, Jefferson, Lenin ondorioak izan zirela, eta ez kausak, bizirik iraun ahal izango zenukete. Baina ezin duzue jakin. Jabe izateak betiko 'Ni'-an geldiarazten zaituztelako, eta betiko baztertzen zaituztelako 'Gu'-tik. " * John Steinbeck, The Grapes of Wrath [Suminaren mahatsak].*

*Oparotasuna denontzat!*

**Atopia gara:**
Nerea Ansa, Ohiana Calparsoro, Yeray Gascon, Galder Gonzalez, Unai Gorrotxategi, Beñat Irasuegi, Xabier Landabidea, Eneko Olazabal eta Gorka Salces.

**Idazle gonbidatuak:**
Garazi Albizua, Lady Distopia, Goizalde Landabaso, Josu Lezameta, Ana Malagon, Yurre Ugarte, Iban Zaldua, Mikel Zumeta.

**Ilustratzaileak:**
Adur Larrea, Juan Lopez de Jesus, Arrate Rodriguez, Xabier Sagasta, Txakur Gorria.

*Liburua idazten ari ginela jaio zaizkigun Lizar Irasuegi Ayllon, Izei Salces Belloso, Miren Landabidea Goirigolzarri, Maddi Osa Gonzalez eta Izei Osa Gonzalez haurrei.*

ESNE BIDEA.

EGUZKI-SISTEMA.

3. PLANETA, LURRA.

EUSKAL HERRIA.

INOIZ GALDETU AL DIOZU ZEURE BURUARI ZERGATIK DEN EUSKAL HERRIA DEN MODUKOA? NOLA DEN POSIBLE DEN BEZALAKOA IZATEA? INOIZ ENTZUN AL DUZU “HIPOTESI GUZTIAK ZABALIK” DAUDELA?

ORAINGOAN EGIA DA.

KONSPIRAZIO TEORIA GUZTIEK DUTE BALIZKO ARRAZOIA EUSKAL HERRI GARAIKIDEAREN BERTSIO ALTERNATIBO HONETAN.

ETA ZU ERDI-ERDIAN ZAUDE.

# GALBIDEA

## 01 ZER DA HAU?


Sarrera 9
Rol-jokoak: ABDa 10
Zer behar dugu hasteko? 11


## 02 KOSMOGRAFIA


Euskal Herria aliena est 15
STMA 16
INTERNAZIONAL IKUS(T)EZINA 34
LUR4A 52
MARXIALISTAK 70
AGENTZIA 90


## 03 MEKANIKA


Hiztegi laburra 118
Erronka eta arrakasta-kopurua 122
Dadoak eta arrakasta 123
Apustua 124
Eragin-atalasea 126
Atributuak 127
Bizitza, heriotza, kaltea eta mina 133
Gaitasunak 134
Arau aurreratuak 149
Estrabagantzia, karma eta kargak 152
Estrabagantzia-proposamenak 156
Pertsekuzioak eta ihesaldiak 172

04

## PERTSONAIAK


Pertsonaiak sortzea 180
Banatu 15 puntu atributuen artean 181
Aukeratu fakzioa 182
Aukeratu arketipoa 183
Gaitasunak aukeratu 184
Atalasea eta estrabagantziak 184
Ekipamendua 185
Pertsonaiaren deitura, itxura, izaera eta aurrekariak 185
Aurkeztu pertsonaia gainerako jokalariei 188
Pertsonaiak garatzea (esperientzia) 188


05

## MAIZTERRARAREN TXOKOA


Maizterraren lana 197
Istorio kooperatiboa? 198
Zazpi aholku 199
Jokatzeko moduak 200


06

## ONE SHOOT EDO BALA BAKARREKO PARTIDAK


210


07

## EUSKAL HERRIA ARRAROTU


280


08

## UKRONIZKINAK


362

# 01

# ZER DA HAU?

- Sarrera
- Rol-jokoak: ABDa
- Zer behar dugu hasteko?

# SARRERA

Atopia Role Playing Game edo Atopia RPG rol-jokoa da. Gurea bezain surrealista den Euskal Herrian kokatutako rol-jokoa. Kontraesanez jositako rol-jokoa.

Liburua, baina ez hasieratik amaierara arte irakurtzekoa, Euskal Herri (in)posible batera zabaldutako atea baizik, beste edozein lekutan j/koka litekeena.

Taldean idatzi eta taldean irakurtzeko liburua sortu nahi izan dugu. Testu korala da, kolektiboki irudikatua, kolektiboki idatzi, ilustratu, diseinatua izan dena, eta kolektiboki jokatzeko pentsatua.

Definizioz amaitu gabeko testua duzu eskuartean. Fikziozko mundutik hasi eta jokoarauetara, dena dago irakurleek pauso bat aurrera emateko pentsatuta.

Izan ere, irakurketa ergodikoa proposatu nahi dio liburu honek irakurleari. Ahalegin pixka bat (lana) eskatuko dio, baina agentzia betea, askatasun osoa eskainiko dio trukean.

Ate irekia, pausoa nork emango zain.

# ROL-JOKOAK: ABD-A

Rol-jokoak istorio bat elkarrekin kontatu eta bizitzean oinarritzen diren jokoak dira.  Irrati-nobela kolaboratiboa edo audio-liburu erdi-inprobisatua bailitzan, ahots ezberdinez josten da istorioa.

Jokalariek fikziozko mundu bateko pertsonaia bana sortu, irudikatu eta interpretatzen dute, gainerako pertsonaiekiko harremanetan erabakiak hartuz. Jokoaren muina ez da irabazi edo galtzea, pertsonaiek jokoan zehar oso gauza garrantzitsuak gal edo irabaz ditzaketen arren, elkarrekin istorioa josi eta bizitzea baino.

Maizterrak (Atopian maizter da termino ofiziala, baina joko-zuzendari, kontalari, gidari, zeremonia-maistra edo beste edozein izendapen ere onartzen dugu) ez du pertsonaia bakarra interpretatzen. Aitzitik, jokalarien esku ez dauden beste pertsonaia guztiak interpretatzen ditu, baita jokoaren arauak eta izadiaren gertakari guztiak ere, bidenabar esanda.

Jokoaren munduaren kargura eta istorioaren zerbitzura dago maizterra. Lanean ordaintzen du errenta, eta trukean, berea da jokoaren azken ardura.

Maizterrak antzezlekua eta antzez arauak (Mekanika) buruan eta paperean -edo pantailan- dituen arren, istorioa zuzenean josi eta bizitzekoa da rol-jokoetan. Erabakiak jokalariarenak dira, haienak dira pertsonaien hitzak eta ekintzak, hauen ondorioak beti beren esku ez dauden arren. Horretarako Mekanika atala dago, zeinetan jokoaren arauak eta jokatzeko moduak zehazten diren, pertsonaiak sortzeko prozeduratik pertsonaion ekintzen arrakasta edo porrota eta ondorioak ebaztera.

AtopiaRPG mundua adostasunezkoa da, edo, hobe esanda, desadostasunezkoa. Fakzioak eta azpi-fakzioak, korronteak eta eszisioak elkarren aurka, eta tarteka elkarrekin, borrokan daude etengabe mundua definitzeko.

AtopiaRPG mundua gurea bezalakoa da, baina oso bestelakoa aldi berean.

2019 da urtea eta Iñigo Urkullu da EAEko Lehendakaria, baina zepelinak dabiltza Durangoko zeruetan hegan.

*Orotariko Euskal Hiztegian jaso bezala:*

ma(i)ester *(H),* maxtar, maxter *(G, B; Dv (G), Lh (BN, S)),* master *(BN-baig). Ref.: HerVal 279; A (maister, maistar, maxter); AEF 1955, 82; Iz Als (maiztarra), To (maixtarra). "Casero, inquilino", "colono" Lar y Añ. "Quintero, bordaria, baserri maisterra" Lar. "Rentero" Añ. "Métayer" Lh. "Maister, Magister, para Cicerón, era el que tenía cargo, intendencia o manejo de alguna cosa" Garate 6.a Cont BAP 1949, 361. v.* errentero.

# ZER BEHAR DUGU HASTEKO?

Hiru gauza behar dira AtopiaRPG rol-jokoan jokatzeko, oso merkea da rolean aritzea: AtopiaRPG liburua, pertsonaien fitxa fotokopiatuak edo inprimatuak, 6 aldeko dado eta arkatz/borragoma batzuk eta lagun batzuk; gutxienez 3 eta gehienez 6 proposatzen dugu, baina nor gara gu, nola jokatu behar duzuen esateko.

Atopia mahai baten inguruan jokatzeko pentsatuta dago, mahai gaineko rol-jokoen tradizioan, baina ezerk ez liguke eragotzi behar zutik, etzanda edo kalean edo mendian mozorrotuta jokatzea. Jokoaren mekanika ahalik eta minimalistena eta hackeagarriena egiten saiatu gara, jokalari talde bakoitzak bere nahi eta asmoetara moldatzeko aukerak izan ditzan.

Hala ere, AtopiaRPG-ren saio batek honelako forma hartuko du, orobat: lagun talde, bat mahai baten inguruan, hiruzpalau orduz elkarrekin abentura bat bizitzeko asmoz.

Maizterrari dagokio, joko modu bat buruan, partidaren ideia nagusia prestatu (bala bakarreko istorio laburra, Teleberrian oinarritutako ausazko partida bat edo kanpaina luzeago baten parte den atal bat, adibidez) eta jokalarien pertsonaiek habitatuko duten munduaren epaile-lanak egitea. Horregatik, maizterrak liburua irakurrita izatea eta arauak ezagutzea komenigarria da.

Jokalariek arauak gutxi gorabehera ezagutzea komeni da, halaber, baina lehenengo partida hori bera erabil daiteke arauak ikasteko. Oro har, jokatuz ikasi, eraiki eta zabaltzeko moduko mundua diseinatu nahi izan dugu.

Esan bezala, liburua, sei aldeko dado batzuk eta ondo pasatzeko gogoa duen lagun taldea dira beharrezko elementu bakarrak.

# ESTALDURARIK GABE

## Mikel Zumeta

Lilurapean murgildu gintuen modernitateak, nonahi, tresna, traste eta gailu teknologikoak onartu genituen, gure egunerokotasuna errazteko, arintzeko. Erabakiak hartzeko, bilaketak burutzeko elkarrekin jarduteko erabiltzen genituen. Teknologia berriak egunerokotasunaz jabetu ziren. Ahots eta testu prozesamendurako sintesi digitalak burutzen zituzten algoritmoak garatu ziren, hizkuntzak eta lengoaia prozesatu, eta dekodifikatu egiten zuten programak bultzatu genituen. Adimen artifizialak sortu genituen, sarea den informazio itsaso horretan geure kabuz bilatzeko astia edo borondate eza ordezka zezaten. Kortana, Siri, Alexa.

Lami kantuak bezalakoak ziren, konturatzerako geure senean bigarren plano batean burutzen ziren programak bezala. Nonahi, iragarkiak, sailkatutako berriak, berbiderapenak, zentsura, blokeatutako datu eta informazioak.

Horrela konturatu ginen guztiaz, Big Datak bahituta gintuela, gure nortasunak ordezkatuak eta gidatuak izaten ari zirela. Lami kantuak bezala xuxurlatzen zigutela gure egunerokotasunaren nondik norakoa zein izango zen, gure erabakiek zeintzuk beharko luketen. Liluratuta gintuen haren doinuak, hondoan, ia entzungaitza zen zaratak, modem zaharkitu batena bezalakoak.

Hizkuntza zen gakoa, gakoetako bat, eta horrela jabetu ginen. Euskara ez zegoela oraindik guztiz prozesatua, Big Datak ez zuen guztiz irentsi, ez zituen geure hizkuntzaren konplexutasun eta nolakotasunen ñabardura guztiak barneratu, prozesatu eta birsortu. Ez zuen metamorfosi linguistikoa guztiz gauzatu. Hizkuntza gutxitua zen gurea, ia ikusezina, hondar ale bat sistemaren zapatetan, ez zen sumatzen kasik, akaso ezeroso samarra une konkretu gutxiren batean.

Hortik hasi ginen, orduantxe konturatu ginen, gure hizkuntza ganoraz eta osorik prozesatzeko biderik ez zuen Big Datak. Gure gailu eta tresnek entzuten gintuzten, baina ez zuten esaten genuena guztiz ulertzeko biderik. Honek berak hausten zuen lilura, bahiturik gintuen lami kanta. Gure hizkuntza mintzatzerakoan geure kabuz jardun, erabaki eta pentsatzera behartuak geunden, eremu honetan Big Dataren eragina ahuldu egiten zen, eta bat batean trantze hipnotiko batean murgilduak egon izan bagina bezala esnatu ginen, gutxi batzuk hasieran, gehiago denborarekin, xumeki, emeki, gutariko nabarmen bat osatzea lortu genuen arte.

Big Datak, egunerokotasun globalak bahituta zuen, errealitatea xake partida baten parean antolatuz, algoritmo bidezko estrategiak burutuz, sal-eroskетak, erabaki politikoak, gobernuak gailenarazi edo deuseztatuz, iritziak bideratu, indartu edo isilaraziz, kontzeptuak bultzatu edo desagerrarazten. Hau guztia bigarren planoan gauzatzen zen, ia entzungaitza zen doinu liluragarrian sortua, lami kantuak, garaia bizigarriagoa egiten zuen ezinbestekoa bilakatu zen teknologiak bideratua.

Gure hizkuntza mintzatzeak Big Dataren kontrolaren eremutik at mantentzen gintuen, ez zen ariketa erraza, interferentziak handiak ziren, eta gure hizkuntza neurri handi batean prozesatuta zegoen, sintesi bidezko prozesamendua geroz eta aurreratuagoa zelako, lanak genituen nortasuna xurgatzen zuen munstro orojakilearen eskuetatik urrun mantentzeko.

Bigarren pausoa ematea erabaki genuen, sintaxia, morfologia, egitura jorratzea. Prosa egiturak eta egitura narratiboak kodifikagarriagoak zirela antzeman genuen, hortaz Big Datak gugan zuen eragina nabaria izaten jarraitzen zuen. Algoritmotik salbu mantendu nahi genuen, lami kanta entzuteari utzi, geure kabuz izan, jardun, bizi. Planaren bigarren fasea martxan jarri genuen, egitura poetikoa erabiliko genuen elkar ulertzeko. Poesiak ez baitu kodifikazio modu bakarra ulertzen, itzulgarritasun zehatzik ez dauka, komunikazioan parte hartzen duten eragileek prozesuan aktiboak izan behar dute, ez dago itzulpen argirik, komunikazio prozesu hauetan geure kabuz pentsaraztea genuen helburu, interferentzietatik ihes egin, Big Dataren radarretik desagertu...

# 02

# KOSMOGRAFIA

- Euskal Herria aliena est
- STMA
- INTERNAZIONAL IKUS(T)EZINA
- MARXIALISTAK
- LUR4A
- AGENTZIA

# EUSKAL HERRIA ALIENA EST

Hipotesi guztiak zabalik daude.

Egunkarietako eta telebistetako albisteek konspirazioz, gatazkaz eta unean uneko aliantzaz jositako errealitate arraroagoa ezkutatzen dute. Errealitate arraroagotua.

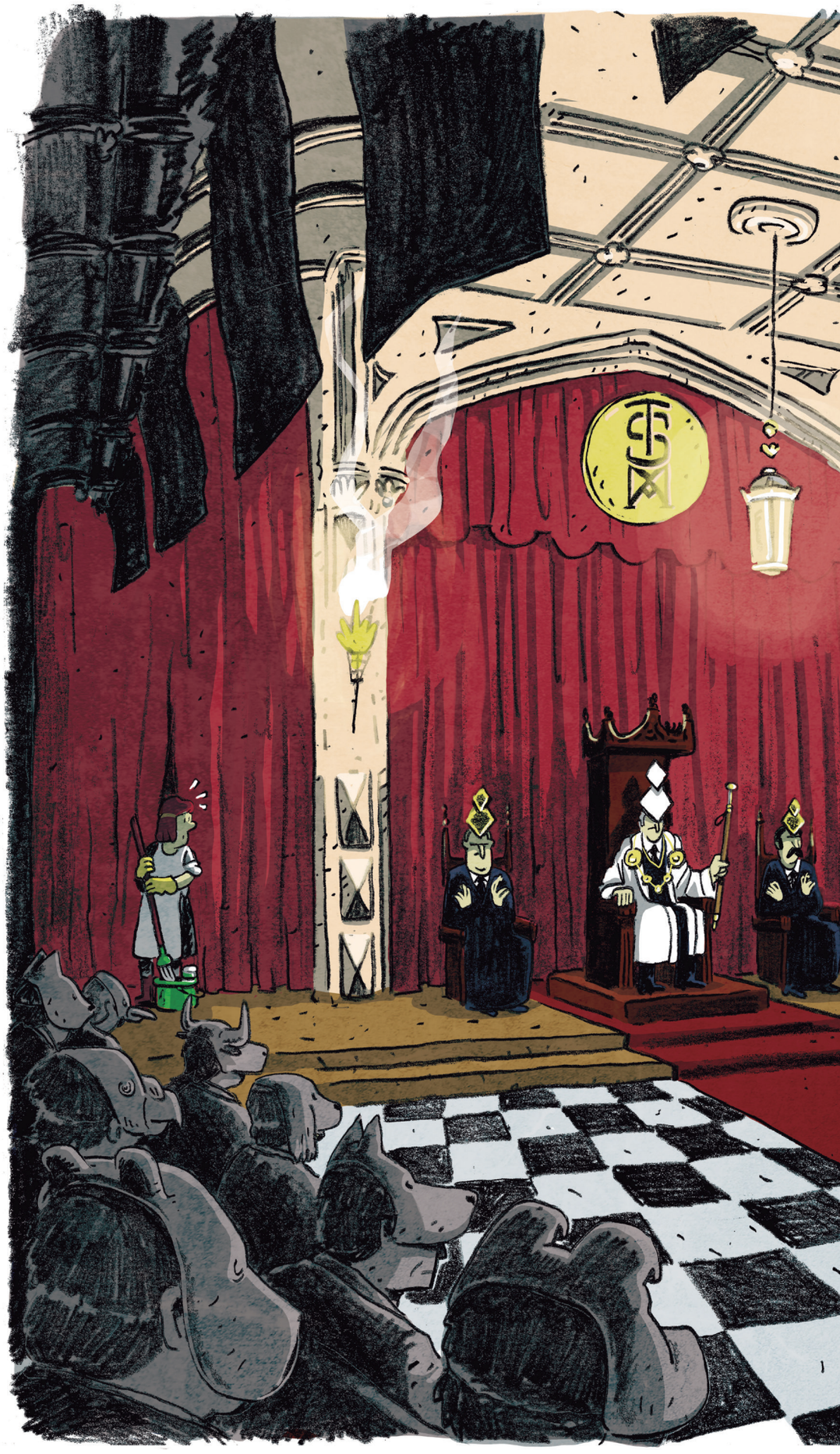
Bost fakzio nagusik eta haien arteko gatazkak azaltzen dute Euskal Herria.

Atal honetan fakzio hauek eta haien mundu-ikuskera laburbiltzen saiatuko gara. Hala ere, ez ahaztu errealitatea liburu honetan erretratatutakoa baino are arraroagoa dela.

Nork jakin zenbat fakzio, azpi-fakzio eta eszisio gehiago dagoen benetan Euskal Herrian...

# STMA

Moztu eta berez hazten den sugandilaren buztana gara. Hasi aurretik ere irabazita genuen partida. Garaipena defendatzea baino ez dagokigu jokoan. Zuek guztiok ideologia bati edo besteri jarraitzen diozue; guk ez, ordea. Guk jarraitzen diogun hori zeuen barruan ere badago; are, gu geu ere bagaude zuen barruan, izaki bizidun ororen barruan, nahiz eta zuek ukatzen saiatu. STMA-k funtzionatzen du. STMA biziraupena da. STMA bizitza da. Denok gara STMA.



*Fakzioaren arduradun grafikoa:*
***Adur Larrea***

STATUS
QUOAREN
ZAINDARIAK
SERRETU
ZAHARREN
KUSTODIOAK

# STMA

## HISTORIA

Hasieran zarata baizik ez zegoen. Bi indar azaldu ziren gero, zarataren erdian.

Batak patroiak bilatu nahi zituen zaratan: esanahia aurkitu errepikapenean, doinuak erritmoan, arauak kaosean. Besteak zarata gehiago nahi zuen, melodia oro kakofonia inprobisatuekin estali, patroi oro deuseztatu, bolumena igo.

Indar batek zentzua sortu nahi zuen, besteak zentzu oro eraitsi. Ordena deitu genion batari, entropia besteari. Diziplina eta posibilitatea. Haien arteko tentsioan sortu da, sortzen da unibertso hau.

Lehenengo indar fundatzaile horretan oinarrituta sortu zen STMA. Eta haren etsai eternoek Internazional Ikus(t)ezina izena hartu dute oraingoan.

Errealitatea amaitu gabeko metabertsoa da. Baina guk kantatuko dugu azken oina.

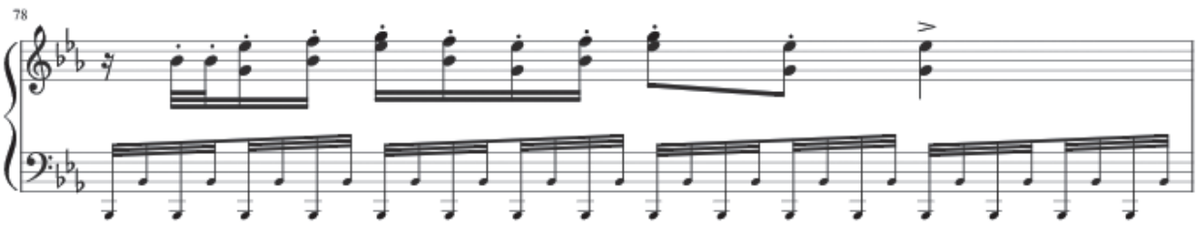
Belarria egin egiten da, zaratara, eta gizakiak ere lortu zuen kaosa doinu gustagarri, doinu kantagarri bihurtzea, bere hastapenetan.

Kantuan hasi zen orduan, hasi egin ginen. Kantatzen, eraikitzen, aurrera egiten. Eta laster izan zuen ondarerik gizakiak, eta ondare hori gordetzeko premia, babesteko lortutakoa, gauzatutakoa, are arbasoek eraikitako azpiegiturak, objektuak, ohiturak eta egiteko moduak. Gorde, mantendu, apurka-apurka hobetzeko, ezarian.

Hitz egingo dizuete arpilatzeaz, ase-ezintasunaz, atzerakoikeriaz, norberarena denaren defentsan hurkoari aurka egiteaz. Ezta hurrik eman ere.  Guk bakea defendatzen dugu, benetan jendeari axola zaionaz arduratzea, eta ez dena nahaspilatzen duten ideia potoloez. Eginahalak eta bi egiten ditugu bakea gailendu dadin, jendeak ez dezan bere eguneroko bizitza kolokan ikusi, jarraitu ahal izan dezan arrakastaren bila, bere burua eta ingurukoa zaintzen, eta gizarteari mesede egiten horrela.

Status quo-a mantentzea ezer txarra izango balitz bezala saltzen dute, nola dira kapaz. Nola dira kapaz status quo-a irauli nahi duen matxinada odoltsua aldarrikatu eta senideei, seme-alabei begieta-ra begiratzeko. Nola dira kapaz hori guztiori ezbaian jartzeko ideia batzuen alde. Dena izango da agian politikoa, baina guk argi dugu politika ez dela dena.

Lanak izan ditugu egun dugun guztia lortzen. Erakunde bakoitza lorpen oparoa da, garaipen isil eta umila. Diskretua. Aldarrikatzen ez dutenei ere bizitza hobea izaten laguntzen diena. Denek eskertzen baitute, azken finean, STMA hor egotea, gu lanean aritzea beti, haien mesedetan, gutaz gaizki-esaka dabiltzanen mesedetan ere bai. Izan ere, badakigu, jendaurrean kontra egiten badigu ere, gutar sentitzen dela herritar oro, mundu hobe baten alde borroka hobeto egiten baita baldintza goxoetan.




*"1812" Ouverture Solennelle*
*- Txaikovski*

## JENDE ZORIONTSUA HERRI EDER BATEAN

STMA denok bagara ere, jendea STMAz aritzean norbaitez ari da, identifikagarria den talde jakin batez. Ezinbestekoa da nukleo gogorra, besteentzako eredua, berariaz ongia egitera munduratu den jende-bilduma mugatua. Beste pasta batekoak. Irabazleak, jende ederra, arrakastatsua, karismatikoa, plazandre eta gizonak, badutenak denok izan nahi genukeen zera hori, deitu jendetasuna, deitu pentsamendu baikorra, deitu gauzak ondo joango zaizkielako ziurtasuna. Horiek egon behar dira, derrigor, eta zaindu, eta elikatu, zoriontasun hori, edertasuna, halakoa izan nahi izatea heda dezaten inguruan, funtziona dezaten erakarpen handiko masa gisa.

Lerdenak gara, izan, STMAko kideak, eta lirainak. Ez denak, hala izan behar dutenak baino ez. Begi argiak edo oso ilunak, ilaje beltz nahiz adats horailak; tartekorik ez. Hazpegi zehatzak, jakinak, aski ondo marraztutakoak, halakoak izateko marrazkilariek aurretik hainbat zirriborro egin behar izan dituztelako konbentzimenduaz begiratzen direnak, are, sinetsita norbera ere izan litekeela, edo ezagunen bat, aurpegi horietakoren baten edo aurpegiko hazpegi jakinen baten diseinuan zirriborratutako prototipoa. Aurpegi, gorputz akasgabeak, leun baina trinko iruditzeko moduan zizelkatuak, greziar klasikoek nola, nahikoa argi uzteko moduan ez garela harremanak egin nahian, mesede eske, laguntza eske, azken finean eske, ia zordun hurbiltzen zatzaizkiguten horietarikoen gisakoak. Beste norbait, beste zerbait gara, eskuraezinak zuentzat.

Ez gara denak horrelakoak, baina. Izan ere, STMAren muinean dagoen pertsona ez ederrak badu zer edo zer definigaitza, hura ere desiragarri egiten duena, itxuraz ez izanagatik. Zer ote du haiekin egoteko, galdetuko du kanpotik begiratzen duenak. Itxura ona izateko beharrik ere ez du, onar dezaten. Misterio horrek, zalantza horrek berak, harekin jende ederra baino are arrakastatsuago bailitzan jokatzea eragiten du.

STMAn barneratu ahala, jendea edertuz joaten da, besteren eta norberaren begietara. Arrakastak hurbiltzen du jendea STMAra, eta STMAk arrakasta areagotu egiten du. Arrautza eta oiloa, arrakasta eta STMA.

iz. Pinuaren ordenako zuhaitzen fruitua, kono itxurakoa, haziak gordetzen dituzten ezkata moduko ataltxo gogorrez osatua dena. Pinaburu, orbel eta pinu orratz deseginez estalitako bidexkak.

*David Castor*

## AURRERAPENA GOZAMENA DA

Nor ez da pozik jartzen arropa berria erositakoan, jendeak orrazkera berriak ondo ematen diola diotsonean, bikotekide berria eskutik hartuta lehen osteratxoak egitean? Naturala da poza, ez du ezer txarrik. STMA poz indibidual hori gizarteak ere merezi duela dago sinetsita, eta tarteka proiektu erraldoi eta inprobableak oparitzen dizkio. Hilabeteak horretaz hitz egiten, desiraz, egin eta irekiera, poz-eztanda; gero, erabiltzera ohitu eta hurrengo proiektura.

Kantauriko Korridore Termikoa da adibide bat, bereziki esanguratsua, azpiegitura erraldoien lehentasuna islatzen baitu. Azpiegitura berria duen gizartea baino gauza ederragorik ba ote dagoen. Zorion hori, erabiltzeko sortzen diren ilarak, "nik dagoeneko erabili dut, noiz joango zara zu" elkarrizketak.

Azpiegiturak, eraikinak, zerbitzuak... asko dira egin daitezkeenak, egiten ditugunak, jendea gozatzen eta asaldura egoera etengabean mantentze aldera. Beti ilusiotik, beti baikortasunetik, beti "honekin zer edo zer daukagu irabazteko" batekin. Baiezkotik, alegia, beste fakzioek ez bezala, izan ere, beste guztiak ezezkotík daude eraikita; STMAri ez, hobekuntzei ez, pozari ez, gozamenari ez. STMAk baietz diogu, STMArekin baietza da, STMA gara baietza.

### HELBURUAK

Badago gauzak egiteko modu bat. Gehiago ere badaudela diote, baina bakarra da benetan doituta dagoena, ondo diseinatuta, adituen eta datuen babes eta berme osoa duena. STMAk modu hori babesten du, ordena hori, bere argi eta bere itzalekin. Ez dagoelako alternatiba hoberik. Zergatik dago, bestela, jendea oro har hain pozik gauzak egiteko molde honekin? Ez dagoelako alternatibarik. Ordena hori errepikatzen den neurrian, gauzak bere bidetik doazen seinale. Ongizatea, zoriontasuna ugaltzea da xedea, eta horretarako jardunbide batzuk errepikatu egin behar dira. Ondo funtzionatzen duenak, funtziona beza, behin eta berriro, gero eta hobeto funtzionatu ere. Utzigu-zu egiten, badakigu nola.

### EGOITZAK

STMAk arrakasta izan du sortu zenetik, arrakastak sortu du STMA azken finean. Gauzak horrela, ez bat ez bi, kontaezinak dira gure egoitzak. Urteak, hamarkadak daramatzagu sarea eraikitzen, trinkotzen, eta ongi jositako egitura dugu egun. Hurrengoak, beraz, adibide gutxi batzuk baino ez dira.

Ajuria Enea, batzokiak, herriko etxeak, herriko tabernak, Whatsapp-taldeak, txoko gastronomikoak, elizak, katedralak, San Mames, hondartzako zona berezi hori (zuk badakizu zein, ederrenek urteko bainujantzia zein den erakusten duten horixe bera), supermerkatuak, hipermerkatuak, megamerkatuak, megaparkeak, txakurrak paseatzeko parkeak, errektoretza, erretoretza, apaiz-etxea, zure egongela.

## BESTE FAKZIOEI BURUZKO IRITZIAK

INTERNAZIONAK IKUS(T)EZINA

+

*Haien izaerak itsutzen ditu. Aspaldi irabaziko zuten obeditzen ikasi izan balute.*

-

*Gure arerio zaharra izen berriarekin. Suntsitu eta zapaldu ziraun horiek, ez dago besterik.*

*Beti pentsatu izan dute gu baino azkarragoak direla. Autokonplazentzia eta gehiagotasun morala darie.*

?

*Nork islatzen du nor, benetan? Haiek gu ala guk haiek?*

MARXIALISTAK

+

*Mailu bat duenari dena iruditzen zaio iltze bat, eta igitaia duenari, dena garia. Aurreikusten errazak dira, eta hori ona da.*

-

*Behin eta berriro garaitu ditugun arren behin eta berriro altxatu dira espero ez genituen moduetan. Ez hartu txantxetan.*

*Fetitxista-kuadrilla bat dira. Gu bezalakoak izan nahi dute, baina kontrakoa erakutsi behar dute jendaurrean.*

?

*Seguruegi ote gaude haien gaineko nagusitasunaz?*

*Eta egunen batean masak benetan antolatzen badituzte?*

LUR4A

\+ *Zoro kaltegabeak. Erabilgarri suerta daitezke.*

\- *Konexioak egiteko gaitasun horrek arazoak sor ditzake.*

? *Erloju apurtu batek ere asmatzen du ordua egunean bitan, baina hauek egunean sei aldiz asmatzen dute. Nola?*

AGENTZIA

\+ *Oso baliagarriak suertatu zaizkigu behin eta berriro. Eta hala izango dira berriro ere.*

\- *Denekin trafikatzen dute. Hori ez da onargarria.*

? *Zenbat dakite? Ba al dakite haiek ere?*

KLEPTOBANK
BILBOPOLIS
LUXURY
HOTELS
ZURE
PUBLIZITATEA
HEMEN:
420mm x 594mm
BASK EUROREGION
ENJOY OUR PROTECTORATE!
WWW.BASK.FR-ES
BILDELBERG
UPATEGIAK
RFN
Real Fake News
RUNNER
PLANET
FRIENDLY
FRAKING
¥€$!
RFN
RUNNER
PLANET

*ARKETIPOA*

# LEHENDAKARIA

Lehendakariak ez du berezko aurpegirik. Behar bezalakoa den edonork izan nahiko luke lehendakari, eta behar bezalakoa den edonork bere aurpegia jarri nahi dio. Zeuk ere bai. Dohain batzuk bai, lehendakari-jantzia janzteaz batera bereganatuko dituzu, eta inoiz ez erantziko, bizi osorako kargua baita. Kargu honek ez du aurre-eskakizunik; halere, zure esku dago partida ostean nola nahi duzun gogora zaitzaten.

*ARKETIPOA*

# POLIZIA

Jendea laguntzea da, oinarrian, zure lana; ezinbestekoa gizarte honetan. Kaosa maite dutenek ez zaituzte maite, ezta zuk kaosa ere. Kaosak arriskua baitakar, eta segurtasunak ongizatea. Zeure aukera da nork nahi duzun maite zaitzan; poliziak, segurtasunak, ongizateak ala kaosak eta arriskuak.

# HOW TO MAKE YOUR OWN HOMEMADE “ODOLOSTE” (BLACK PUDDING) Sponsored by Familia Wiss

**Maritxu Zerrial-Killer** ☑

Subscribe 7,480,912

2,129, 522

+ Add to  Share  ••• More

87,765  31

**Published on Mars 22, 2019**

Hi honey! Perfect your pork-work with these easy tips that I use everyday :)
Show me your perfect #odolki #mondeju #gantxigor #txistorra #xingar #txorizo #xaxpiehexur #filemiñona #solomo by #maritxuzerrialkiller so I can find and like your pic! Good luck beautifuls! ❤

“Bizkaiko aberatsak
dira diruzale,
txerri-erosle eta
txorizo-saltzaile...”❤😉🛒★❤

AND REMEBER! buy my book dealing with the atavistic rite of the pig slaughter in the Basque Country! ONLY 59,99€!!! 😉

*ARKETIPOA*

# INFLUENTZERRA

Ohituta zaude milaka pertsonarentzat hitz egitera, ohituta milaka sukalde, bulego, itxarongela, ordenagailu, sakelako pantailatan aldi berean egotera. Ohituta zaude entzun diezazuten, eta badakizu ikus-entzuleak entzun nahi duen hori esaten. Are gehiago, esaten duzun hori ikus-entzuleak entzun nahi duelako esaten duzula, irakurri nahi duelako idazten duzula konbentzi dezakezu edonor.

Behera riderrak,
Biba runnerrak!!
23:40
STMA
DELIVERY

*ARKETIPOA*

# RUNNERRA

Gorputz ederrak eta endorfina-jarioa dira helburua, baita arma nagusia ere. Elikadura zaindua, entrenamendu diziplinatuak, bizitza ordenatu baten plazerak. Zu bezalakoak izan nahi dutelako begiratzen dizute, dela miresmenetik, dela bekaizkeriatik. Horrek ez zaitu batere harritzen.

*ARKETIPOA*

# BANKARIA

Zure esku, jende langilearen izerdiaren fruituak, zure esku haren ametsak. Zure esku jarri dituzte, fidatzeko modukoa baitzara, etxerako modukoa, behar bezalakoa. Kastakoa, alegia. Badakizu hurbiltasuna adierazten, segurtasuna transmititzen. Ez dira zenbaki huts sentitzen zuregana jotzen dutenak, aspaldi garatua baduzu ere bakoitza zenbat zeroko pertsona den antzemateko gaitasuna.

# INTERNAZIONAL IKUS(T)EZINA

Itzaletan gaudenok, batu gaitezen, batu ditzagun gure indarrak. Aski da, luze jo du gure gaualdiak, luze haien oparoaldiak. Asko gara, eta toki guztietan gaude, atezuan, noiz ekingo zain. Porrot egindako Oteizaren egitasmo bakoitzean gaude, Txillardegiren izena eman ez zaion liburutegian, zer izan gintezkeen eta zer bihurtu gaituzten go-gorarazteko prest, etorkizun hobe baten nostalgiaz. Ezezkotik eraiki baita baiezkotik adina. Ez, ez gaude amore emateko prest, haien bakea gure miseria da, eta ekin egingo diogu, gauzak aldatu arte, haiek handinahi-keriaz, bekaizkeria eta harropuzkeriaz bete duten hori guztia hutsik utzi arte. Hutsune horretan bilduko gara, eta eraiki egingo dugu gizaki berria, gizarte berria.

*Fakzioaren arduradun grafikoa:*
***Juan Lopez de Jesus***

# INTERNAZIONAL IKUS(T)EZINA

## HISTORIA

Internazional Ikus(t)ezina nemesia gara, STMArekiko aurkakotasunean oinarritutako erakundea.  Gauzak aldatu bainoago, deuseztatu egin nahi ditugu, normalizazioari kontra egiteko. Izan ere, hain da suntsikorra egungo normaltasuna, hain da bortitza egungo bakea, ezin da biolentziaz suntsitu besterik egin inoiz ganorazko errealitaterik sortuko bada.

Azken finean, STMA da benetako nemesia. Gu ez gara antiSTMA, STMA da anti gu, anti guztiok. Haren errealitate arrunta, normala, da denetan arrotzena, gure heroiak, gure lorpen historikoak, gure aukera galdu guztiak ukatu egin nahi dituena. Internazional ikus(t)ezinak horiek guztiak berreraiki nahi ditugu, suntsiketa horretan; suntsitzeari utz diezaiotela, ez dugu besterik nahi.

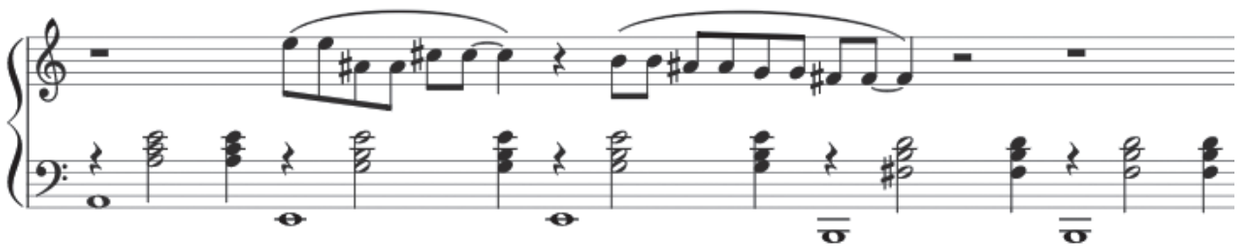
Horretarako, euskal arrarotasuna da gure itxaropen bakarrra, errealitate eraginkor honetako arrakalak, dena amiltzear dela, ezpada, dirudienaren kontra, dagoeneko amildu dela erakusten duten zantzuak.

## INTERNAZIONAL IKUS(T)EZINA ETA 5. GIZAKIA -EDO STMA-

“Artea, kultura artistikoa, gerta litekeen erarik makurrenean bukatu da. Esan dezagun historiaurretik izan dituen hiru kultura nagusiak desagertzeaz batera burutu dela. Prozesu hori guztia, lau kultura baikinen, lau gizaki mota, hil egin da. Labur konta dezaket, izugarri sinpletuz noski, zertan dautzan lau kultura hauek: lehena historiaurrekoa da. Historiaurreko gizakia harriduraz betetako gizakia zen, baita beldurrez ere, beti babes bila, beti ingurukoa jainkotzen. Horixe da garrantzitsuena. Izan ere, izaki honen kultura zeruaren kultura da. Gero lurraren kultura dator, nekazaria; ekialdearekin eta Europako Erdi Aroarekin eta abarrekin, erlijioen kultura, jainkoarena, eta azkenik, 14ko gerraren ostean, beste gerrarik egongo ez zela pentsatzen zutenean, eta gizakia zoriontsu izatera zihoalako ustea zabaldutakoan, konstruktibistok gizakia hobetu nahi izan genuen, gure herriak, bai errusiarrek, bai guk, euskaldunok. Bada, bat-batean, itxaropenarena dei dezakegun kultura hori desagertu egin zen. Egungo kulturak desagerrarazi zuen, kultura amerikarrak edo dena delakoak, suntsipenaren kultura baita. Okerrena zera da, guregan, gutako bakoitzarengan zeuden lau gizakiak desagerrarazi, suntsitu dituela; historiaurreko gizakia, zeruarena zena, lurraren gizakia, jainkoarena, erlijioei jarraitzen ziena, eta, azkenik, baita itxaropenarena ere. Horiek guztiak suntsituta daude dagoeneko. Niri zer axola zait, arteaz galdetzen didatena; ez dut ezer jakin nahi arteaz. Ez nau batere arduratzen. Ezerk ez nau arduratzen jada.”

Jorge Oteizaren hitzak dira horiek, Ikus(t)ezinon aitapontekoaren esanak. 1990eko hamarkada izango zen honezkero, igaroa zuen eskultura-garaia, zinema-saiakerari ere uko egina zion, eta poesia idazteari emana bizi zen ordurako.

Inguru horretan kokatu behar da, urte batzuk lehenago, II-ren sorrera ere, 2000etan eta 2010eko hamarkadan areagotu bazen ere STMA-ren, 5. gizakiaren kontrako jarduna.



*Gnossienne N°3*
*- Trois Gnossiennes*

## EKIN AHALA PENTSATU, PENTSATU AHALA EKIN

1988an Ikus(t)ezinen azken garaipentzat har zitekeena gertatu zen, Jose Maria Gorordo alkateak Bilboko hiriguneko Alondegiaren berritze lanak Orioko eskultoreari esleitu baitzizkion. Haren asmoa bertan arte faktoria eraikitzea zen, euskal eskola sustatuko zuena, gizarte berri, hobe baten motor.

Faktoria sortu egin zen; gizaki berria, ordea, lekutan geratu zen, giroak zekarren gizarte berria ez zen-eta itxaropenaren gudariek espero zutena. Kultura turistentzako ikuskizun erakargarri bihurtu nahia, museo berria, Euskodisney, eta ingelesezko izenak nonahi etorri ziren lehenik, hiria beste edozein hirirekin homogeneizatzen zuten frankiziak, jatetxeak, tabernak gero. Hori, Bilbon. Euskal Herrian, oro har, gauzak ez ziren oso bestelakoak. Garai txarrak, itxaropenerako, kultura artistikorako, eta gizaki berriengan pentsatzeko.

Ekintza da, orain, hausnartzeko bide bakarra.

Ekintza eta pentsamendua, biak garatu behar dira batera. Ekin ahala pentsatu, pentsatu ahala ekin. Ez dago bosturteko planik, ez alferrikako ekintzarik ere. Keinu bakoitzak behar du egin ahala hausnartua. Keinua, eta ekintza. Ezer ez da edergarri hutsa, denbora-pasa hutsala.

Bertsolariak baikinen, beti dugu argi xedea Ikus(t)ezinok. Gainerakoa, bitartekoak, egiteko moduak, doinu nahiz errima, bat-batean erabakitzen ditu kide bakoitzak, diziplina oroz libre eta arauei inork baino hertsiago jarraituz.

Galdera-ikurraren irekidura gara, parentesi arteko hizkia, etenpuntuen arteko espazioa.

*Beñat Irasuegi*

"Aginako zero bat zen gure inperio guztia.
Ta euskalduna konforme zegoen.
Ta libre izan nahi zuen."
Manifestu atzeratua,
J Azurmendi.

## HELBURUAK

Internazional Ikus(t)ezinak beste gizarte mota bat dugu xede, inoiz balizkoa izan zena, eraikitzeko zutena. Egun, ordea, azken hamarkadotan STMA-k eraikitakoa irauli eta irauli ezin bada suntsitzean datza gure asmo nagusia. Orduantxe hasiko gara berriro eraikitzen; orduantxe izango da posible.

Artelanek esku-ahurrean kabitzeko moduko tamainakoak izan behar dute, gizakiak bere bizitzan erabiliko baditu. Hala zioen oriotarrak. Artea, beti pertsonaren mesedetan, haren bizitzan zentzua izan dezan. Halaxe aukeratzen ditugu Ikus(t)ezinok ekintzen jomugak.

Lehentasuna, beraz, proiektu ikusgarriak, erraldoiak dira, gizaki arruntak erabili ezin eta herritarra txikitzen duten artefaktu neurriz kanpokoak: Iberdrola dorrea, AHT, Guggenheim museoa, Artium museoa, Kursaal-a, Oma-ko basoa, Korridore Termikoa, futbol nahiz errugbi-zelaiak eta beste. Gizarte honen erdigunean kokatzen diren eraikinak dira, eta erdigune hori da, batez ere, hustu beharrekoa, bertatik abiatuta eraikitzeko gero. Horiez gain, herra berezia diegu Oteizak berak haren azken urteetan eginiko bere lanen erreplika erraldoituei.

Albo-kalteak, halaber, ezinbestekoak dira. Ez dago denon segurtasuna bermatzen duen gizarterik, gutxi batzuen interesak babesten dituena baizik. Hori frogatzen eta erakusten saiatzen gara gure ekintzetan. Emaitza, maiz, hildakoak izaten dira; ez diogu beldurrik horri, beste guztiek ere, beren bake-predikuen azpitik, berdintsu dihardutelakoan. Arriskutsuena  batere arriskurik ez hartzea baita beti, finean.

## EGOITZAK

II-ko kideok hamaika egoitza dugu. Arestian esan bezala, gure kulturarako garrantzitsua zatekeen baina existitzen ez den egitasmo bakoitzaren kokalekuan aurki gaitzakezue, bai Txillardegi izena ez daraman liburutegian, bai Oteiza eta Basterretxearen Irungo etxean, esaterako. Horrez gain, esanahi sinbolikoa baduten egoitzak ere baditugu: Arantzazuko santutegia, Jorge Oteizaren Museoko sotoa, Itziar Okarizek txiza egindako izkina bakoitza, Gorordromoa, Lurdes Iriondo zenaren etxea. Eraikin brutalistak, korridoreak, hiri-espeleologiarako guneak, erabiltzen ez diren tren eta metro-geltokiak... toki askotan egotea maite dugu.

“ ”

*Tiriki tauki tauki mailuaren hotsa (2 aldiz)*
*Hamasei harri lantzen ari da Oteiza*
*ai oi ai ari da Oteiza*

*Tiriki tauki tauki mailuaren hotsa (2 aldiz)*
*Mailua penazkoa, harriak gau beltza*
*Ai oi ai harria gau beltza*

*Tiriki tauki tauki mailuaren hotsa (2 aldiz)*
*Etsipen kolpe bat da ukaldi bakoitza*
*Ai oi ai ukaldi bakoitza (2 aldiz)*

*Tiriki tauki tauki mailuaren hotsa (2 aldiz)*
*Hamasei harri lantzen ari da Oteiza*
*Ai oi ai ari da Oteiza*

*-Bitoriano Gandiaga*

## BESTE FAKZIOEI BURUZKO IRITZIAK

STMA

MARXIALISTAK

\+

*Haiek dira etsaia, nemesia; beraz, ezin bizi haiek gabe.*

*Badakite gauzak nola egin arrakastaz. Etsai zaila dira.*

\+

*Antolaketa eta entrenamendu bikaina dute. Eskertuko genuke guk, halako sasoian egotea.*

\-

*Barru-barruan, hutsalak dira, ahulak. Ez dira beren jarduerak era serio batean teorizatzeko gai. Beti jotzen dute emozioetara, herritarren beldur eta desiretara.*

*Epe laburrera begiratzen dute beti. Epe luzera, beren buruaz beste egiten ari dira, nahiz eta orain arte beti biziraun duten.*

\-

*Diziplina muga hutsa da. Euren gorputzen abiadura burokraziaren motelean itotzen dute.*

*Batzuetan, STMA baino STMAgoak dira.*

*Ez dute inolako irudimenik.*

?

*Geure helburuak lortuz gero, eta STMA desegin, gai izango al ginateke bizirauteko? Ba al gara ezer, haiek gabe? Eta ez ote gara gu ere haien existentziaren azken aitzakia?*

?

*Ba al dugu ezer haiengandik ikasteko? Arte marxialak jakiteak ez al liguke abiadura, zorroztasuna emango?*

LUR4A

\+

*Ekinak dira, hauek ere. Agian konbentzi genitzake zeozertaz, eta haien indarra erabili.*

\-

*Haizeak nora, zapiak hara. Gai dira, inolako oinarririk gabe, boladan dagoen joera bat, dela animalismoa, dela birziklapena, dela meditazioa, dela hizkuntzalaritza korronte bat, beren bizitzaren zentroan jartzeko. Ahulak dira, borondatez.*

?

*Eta bat-batean eta inork espero gabe, arrazoi osoa balute?*

AGENTZIA

\+

*Kondenatuta gaude haien zerbitzuak erabiltzera. Ez genuke egin beharko, baina hain txukun jasotzen dute dena, hain da beharrezkoa haien lana...*

\-

*Ez dira fidatzeko modukoak. Ez dute inolako etikarik. Salatuko gaituzte, diruaren truke.*

?

*Benetan ez dute etikarik eta denen alde egiten dute, ala ziria sartzen digute eta STMAren alde aritzen dira beti? Ala beste zeozeren alde ari dira lanean?*

*ARKETIPOA*

# ESKULTOREA

Materia ikusi, eraiki, moldatu, desegin. Formak eta bolumenak nonahi daude, eta gure espazioa moldatzen dute, gure mugikortasuna mugatu; zein toki hartzen dugun munduan, eta nola jokatzen dugun. Bizitza aldatu nahi baduzu, formak, bolumenak, materia eraldatzetik hasi beharko duzu. Zizel eta mailuaz eraikitzen da etorkizuna.

*ARKETIPOA*

# SABOTEATZAILEA

Deseraiki egin beharko lukete, eraiki bainoago.
Nora doaz, hain azkar. Ez dakite zertan ari
diren, ez dute pentsatzeko denborarik ere,
Horixe ematen diezue saboteatzaileek,
denbora, gehiago pentsa dezaten, eta hobeto.

*ARKETIPOA*

# GRAFITIGILEA

Hiria duzu bizileku, baita lanabes ere. Izan ere, begi bistan egon behar dute barnean biltzen dituen gatazkek, ikusgarri. Kaleak isildu egin nahi dituzten honetan, paretak garbi, publizitaterako erakusleiho huts bihurtu, zure lana da kolorea, hitza eta irudia ematea. Horma zuririk ez, garai ilunotan.

*ARKETIPOA*

# KIMIKARIA

Behar dugun guztia eskura dugu. Etorkizun hobe baten molekulak hor daude. Hartu eta bestela nahastu behar ditugu baina. Sistema hartu, beharrezko molekulak erauzi, eta berriro ere batu, konbinazio garailean. Horretarako prestatu duzu zuk zeure burua, urteetan, eta prest zaude orain behar denari ekiteko.

*ARKETIPOA*

# EPE LUZEKO LANGABETUA

Ez da beharra bezalako morroirik. Lan bila igarotako urteek egonarriz hornitu zaituzte, ia jasotako ezezkoek erresuminez eta suntsipengogoz bete zaituzten beste. Dagoeneko ez zaude lana lortzearren edozertarako prest, konbentzituta baizik salbatzeko modu bakarra deuseztapena dela, errotikako aldaketa.

# LUR4A

Dena da gueçurra. Dena. Gueçurra dela badaquiguna eta oraindic jaquin ez duguna. Denei conveni çaie ecikussiarena eguiten jarraitzea. Denec dituzte interesac fictione honetan. Gu, ordea, ez gaituzte engainatu, eta ez gaituzte engainatuco. Eguiaren distirac guidatzen gaitu, eta eguiaren arguia gailenduco da, costa ahala costa. Erotzat hartuco gaituzte, haiec miresten dituzten ciencialari, pensalariac erotzat hartu cituzten beçalaxe. Eguia hor barruan dago, itchuratic haratago, eta gu jaquitera gathoz, eta jaquinaraztera.

*Fakzioaren arduradun grafikoa:*
***Arrate Rodriguez***

# LUR4A

## HISTORIA

Oi lur, oi lur, oi, gure maitea.  Oi, Amalur, zeuk bai gu ezagutu. Oi, Amalur, guk baino hobeto inork ezagutzen al zaitu.

Zuregan datza misterio oro eta zure gainean gezurretan ari dira. Zure gainean eraiki dituzte gezurrezko inperioak, gezurraren erresumak, eta otzan nahi gaituzte.

Zenbat eta gehiago, baina, zuregan barneratu, agerikoagoa da dena, gezur gehiago azaleratzen da. Azaleko gezurrak, gainera, azalekoak baitira ulerkerak, eskaini eta eskatzen zaizkigunak. Ez galdetu zergatia eta izan zoriontsu. Ez susmatu. Ez eman buelta gehiegi gauzei. Geu ere izan gara halakoak. Zoriontsuak izan gara STMAn, amets handiak egin ditugu Marxialista izandakook, geure buruaz laketuta bizi izan gara gutariko Internazional Ikus(t)ezinekook, eta Agentziakoa izan denik ere badugu gure artean, konbentzituta egon denik merezi zuela kontatzen den zabor pila hori pilatzea.

Iritsi zen bide horri muzin egiteko garaia, ibili gabekoak urratzekoa, zaila baita libre izatea halako dogmei jarraitzen dieten taldeetan. Komenientziek mugitzen dituzte. Gu ez. Gu konbentzimenduak mugitzen gaitu. Eta mundua bera mugitzen du gure konbentzimenduak.

## GURE BAITAN DAUDE EGIAK

Gure lurra, gure mintzaira, gure iragana. Hain daude hiru elementuok lotuta guregan, hain dira gure esentzia, hain ditugu hezurmuinean sartuta oraino. Esango dute ezetz, asmatuak direla sustrai etimologikoak, ez direla gure sustraiak. Beste edozein herri modernoren parekotzat nahi gaituzte. Aitz, arro, harri, ahur; ur, lur, su, gur, agur. Ez daudela loturak hor, esaten digute. Ez gure hizkuntzaren eta elementu naturalen artean, ez elementuon eta lurron aurreko biztanleen artean, ez gure artean ezkutuan dauden espezie ezberdinekin. Zer esan, intsektuez. Ez. Ez egin loturarik, ez pentsatu Ez erreparatu seinaleei. Sinetsi, esaten dizuguna. Sinetsi lurra esferikoa dela, irits gaitezkeela toki berera aurrera jarraituz gero edozein aldetatik. Nahiz eta norberak inoiz egin ez duen eta ezingo duen. Sinetsi, sinetsi NASAk bidalitako argazkiak. Zer interes ezkutu  izan lezake NASAk. Bat bera ere ez, noski. Bururatzea ere. Hobe haiei sinestea, parez pare dugunari edo antzinatik arbasoek jakinduria agortezinez kontatu digutenari jaramon egiten jarraitzea baino. Ederra, aldea. Zertarako ezagutu nor garen, zientzialariek esan eta guk sinetsi badezakegu, erakutsi badiezagukete argazki bat eta esan “argazki hau da egia, ez zuk dakusazuna”. Zibilizazio garaileak garaile izaten jarraitzeko diseinatutako egiei egin behar diegu jaramon, bai noski. Gure seme-alabak txertatu, beste norbaitek fabrikatutako edariak kontsumitu. Haiek bezalakoak izateko, zibilizatuak, modernoak, cool.

*La bajada del ángel*
*- Fernando Remacha*

## DENA DAGO LOTUTA

Errealitatea elefante erraldoia da, eta denak itsuak, itsu-makilaz parean egokitutako errealitate-zatia antzeman nahian, eta hura defendatzen errealitate oso eta bakar gisa. Urrun egiatik, denak, eta beharrezkoak guztiak errealitatea osoki ezagutzeko.

Sinestezina gerta liteke itsuetariko batek igarritakoa, beste puntu batetik; gehiengehienena da zaila ulertzen. Ez ukatu inoiz euretarikorik. Izan irekia, ez pentsa den-dena ulertu behar denik, den-denak logikoa behar duenik. Hobe da besteren egia onartzea, norberarena kontatzea, eta bien artean osatzea kontatzen diguten bertsio ofiziala gezurtatuko duen errealitate aberatsago, sakonago, egiazkoagoa.

Lurrari, animaliei, landarediari, elikadurari, hitzen etimologia eta hizkuntzen jatorriari emanak; arduratzen direnak hitzik gabez esaten denaz, transmutazioaz, berraragitzeez, inkontziente kolektiboaz zein reikiaz; eta lortu dutenak espiritualtasuna, homeopatia eta kaiku tibetarrak izatea bizibide. Dena, azken finean, da elefantea. Gure mintzaira, sentimen eta sentimenduak, gorputzak eta lurra, isuriak eta arnasa; dena da elefantea, dena gara gu, gu elefanteak gara. Argi dago.

Hainbat dira naturarekin harremanetan jartzeko moduak, izadiarekin eta gizakiarekin. Gehienak baztertuta daude, dena dakielako ustea duen zientziak, mendebaldeko arrazoiak estalita. Lur4an ondo dakigu erresistente, matxino guztien batasuna ezinbestekoa dela, ezinbestekoa dela ulertzeko, jakiteko, kontra egiteko.

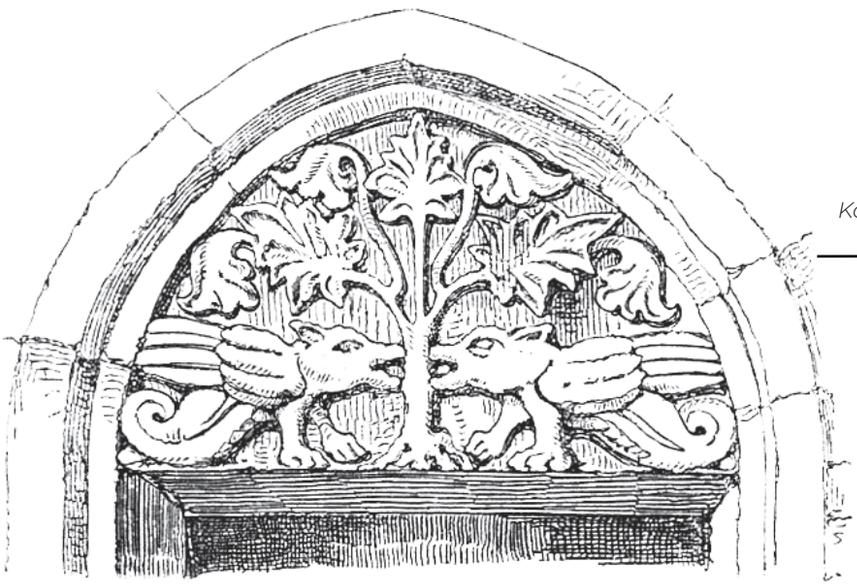
## ZIRRIKITUAK ORAINALDI GOTORREAN

Beti izan da gutakorik, garaileek idatzitako historiak beti estali bagaitu ere. Nekez eta ezkutuan utzi dugu lorratza urteetan. Gutxi dira gero gure mezu landuenak jaso eta deskodetu dituztenak. Nola, baina, Mikel Laboaren Lekeitioek ezer esaten ez dutela irakasten badu gure historia ofizialak; nola, baina, jendeak hori sinetsi eta ez badu atzean daukaten mezua jasotzeko inolako ahaleginik egiten.

Denborarekin gauzak aldatuz doaz. Fake news, kontrastatu gabeko informazioa, sinesgarritasunik gabeko iturriak deritzote euren kontrolari ihes egiten dion guztiari. Urre gorria, gaur egungo gizarteak ahalbidetzen duena. Zirrikituak, benetako jakinduria, ezkutuko historia transmititzen uzten diguna.

Garai oparoak bizi ditu informatuta bizi nahi duenak. Ez du zertan iturri ofizialetatik bakarrik edan, bada besterik. Sarean denetariko informazioa eskuratzea dago, denetariko jendearekin harremanetan jartzea. Gauza jakina da guztiaren atzean Agentzia dagoela, horren zalantzarik ez dago. Dena den, hamaika aukera ematen du, eta bide ofizialei baino ez egitea jaramon, inoiz baino gehiago, fede kontu hutsa da.

Dagoeneko bada gurekin lerratu den bertsolaririk ere gure artean (ikus, 2018-07-25ko Bertsolari aldizkarian, Xabier Silveirak ondutako bertso fundazionala), ausartu denik betiko diskurtso lerratuetatik aldentzen; zientzialari damutuak ere makina bat dira, bestelako sineskera eta sentierak beretzat hartu dituzten norbanakoak. Ari gara azaleratzen, gure barrunbeetan sakondu ahala. Sustrai sakoneko eta hamaika adar
doana.



*Herausgeber:*
*Karl Freiherr von Czoernig*

*Gu gara*
*Égig érő fa.*
*Yggdrasil.*
*Ashvattha.*
*Irminsul.*
*Gernikako arbola.*

## HELBURUAK

Lur4ak badakigu badela errealitatearen alde ezkutu bat (gutxienez), badela asmo jakin bat bestela saltzen zaigun gertakari eta jarrera bakoitzaren atzean. Lurraren esferikotasunarena izebergaren tontorra baino ez da.

Askotariko jendea gaude, beraz, Lur4an bilduta, interes eta ezagutza ugarikoa. Denek ditugu helburu komunak, baina baita partekatzen ez ditugunak ere. Hizkuntza, lurra bera, animaliak, espiritualtasuna eta ezagutza ezkutuak oro dira gure jomugak, besteak beste, azkar laburtzearren, baina aldian-aldian interesgune berriak eta azpitaldeak sortzen dira.

## EGOITZAK

Lur4an ezkutuan ibili zaleak gara, ez gara nabarmenduko den egoitza egingo lukeen jende mota. Badugu, dena den, balio handiko egoitza nagusia, Ekain kobazuloa. Ekainberrin “Historiaurrea sentitu!” darabilte lelo nagusi; Ekain zaharrean, Ekain ezkutuan, historia osoa bizi daiteke, ordea. Historia osoaren alde ezkutua, historia osoaren B aldea.

“ ”

*III*

*Hiri loka hontan ohitutzeraino*
*zuen ohituretan gaur murgiltzen banaiz*
*konexioak hausteagatik*
*izar koloni usaia*
*kapikuatzeagatik baizik ez da*
*konturatzen naiz: zuen inbentoan*
*jaio berri naiz.*

*Itoiz - Ezekielen Esnatzea II*

## BESTE FAKZIOEI BURUZKO IRITZIAK

STMA

INTERNAZIONAL IKUS(T)EZINA

\+ *Agian lortuko bagenu gairen batean konbentzitu eta gure alde jartzea...*

\+ *Hurbil sentitzen ditugu batzuetan, baina hauekin ezin da jakin.*

\- *Izan, gaizkia dira. Haiek dira egia ezkutatzen dutenak, egiaren aurka borrokatzen direnak.*

\- *Serio hartzen dute beren burua, eta gu ez. Autokonplazentziaz enpo bizi dira. Zenbat aldiz ez ote digute egin barre, baina benetako txistea ez dute ulertu oraindik.*

? *Nor da STMAren atzean ezkutatzen den benetako STMA?*

? *Haiek al dira benetan agintzen dutenak, STMAk lan zikina egiten duen bitartean? Ba al dugu inorekin fidatzerik?*

MARXIALISTAK

\+

*Jende sanoa da. Kirola, ekialdeko jakinduria, irakurketa... azken batean, lagunak izan beharko ginateke.*

\-

*Ez dakigu zergatik ez duten guregana hurbildu ere egin nahi. Konbentzituta daude haiek baino ez dutela arrazoia*

?

*Zein dago haien atzean, hainen gainetik? Ez ote dira STMAren parte?*

AGENTZIA

\+

*Haiek badakite arrazoia dugula, dena dakite eta. Gure aliatu bakarrak dira, alde horretatik.*

\-

*Burokraziak, dena bildu beharrak, egia zein gezur, lanpetuegi ditu esku artean duten egia hor bertan dela ikusteko.*

?

*Egia jakinda, zergatik jokatzen dute berdin haren alde, hau da, gure alde, eta etsaiaren alde? Zein interes ezkutatzen dute? Nor dago haien atzean, haien gainetik?*

*ARKETIPOA*

# KAMIOILARIA

Denbora duzu, denbora luzea, eta denbora hori denetariko edukiak hedatzen dituzten podcastak entzuten ematen duzu orobat, baita bisitatzen dituzun tokien toponimoak euskarazko zein hitz edo errotatik eratorri ziren ikertzen ere. Ez duzu askorik behar, zoriontsu izateko; baduzu nahikoa poz ikerketarekin eta gauetan, gasolindegietako parkinetan edo irrati bidez, adiskideekin teoria konspiranoikoak komentatzearekin.

*ARKETIPOA*

# SURBIBALISTA

Naturatik urrunegi bizi gara. Gai izango ote zinateke argindar eta trepetarik gabe bizitzeko? Egunerokoa errazten diguten erosotasunek ez al zaituzte zure benetako izaeratik aldentzen? Zer gertatuko litzateke haiek gabeko mundu batean? Hobe da berandu baino lehen iritsiko den une hori aurreratu eta zeure kabuz bizirauten ikastea.

*ARKETIPOA*

# NATUROPATA

Haiek dioskuten moduan egiten baditugu gauzak, haiek bilatzen dituzten helburuak lortuko ditugu. Euren esanetara egongo gara, eta gaude. Horregatik erridikulizatzen zaituztete bestela jokatzera ausartzen zareten apurrak, tresna propioak lantzen dituzuenak, beti erabili izan direnak. Ez dituzue haien botikak, haien terapiak erabiliko, ez baituzue nahi haiek erabil zaitzaten.

*ARKETIPOA*

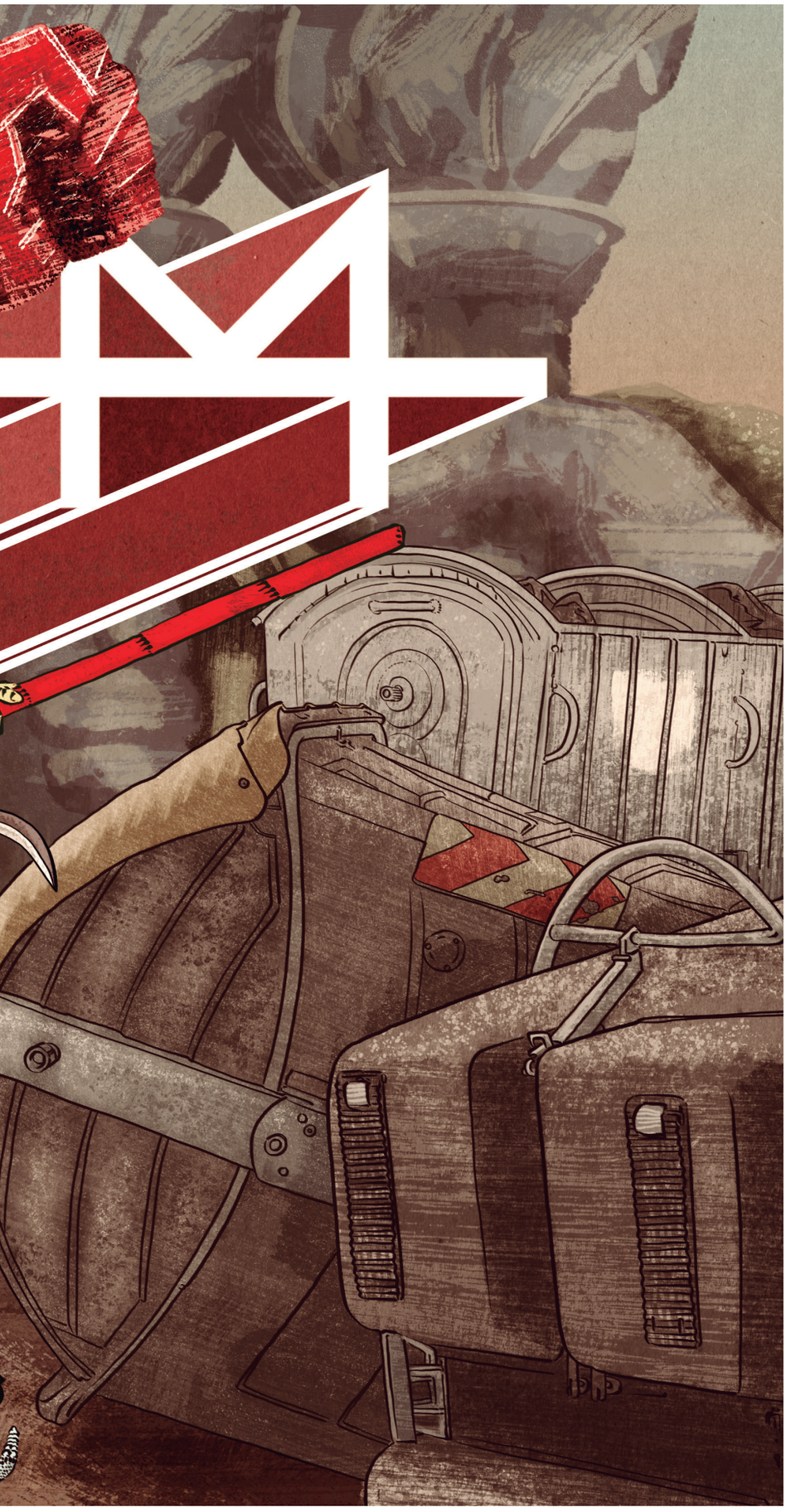
# ESPELEOLOGOA

Egia hor barruan dago, eta ezkutatu egin nahi dizute. Zure barruan datza arrazoia, lurraren barruan arbasoen jakintza, eta ez kanpoan, satelite eta masa-hedabide bidez gu kontrolatzeko eta egia itxuraldatzeko bidaltzen dituzten mezuetan.

*ARKETIPOA*

# KONSPIRANOIKOA

Argi dago, irakurri nahi duenarentzat. Guztia azalduko zenieke, baina luze joko luke agian. Hobe ekintzan, praktikan ikusi dena. Bazoaz gauzak apurka-apurka diren bezala ikusten, ulertzen. Hori gertatu ahala, seguruenik besteek gero eta gutxiago ulertuko zaituzte, baina hori da egia jakitearen truke ordaindu beharreko errenta.



# MARXIALISTAK

Langile-borroka ekintza zuzena da, aurrez aurrekoa, eta gertu behar dugu egon. Beti izango da nahastu nahiko gaituenik: negoziatu egin behar dela, adostu, ez dela momentua, badirela beste lehentasun batzuk.

Koldarrak, erreformistak. Prest ditugu pioletak, giharrak tenk, eta iraultzaren zain pasatako urteak arte martzialak ikasten eman ditugu gainera. Orain bai, orain garaiezinak gara, suntsiezinak, eta prest gaude egun handiko azken lehiarako.

*Fakzioaren arduradun grafikoa:*
***Xabier Sagasta***

# MARXIALISTAK

## HISTORIA

Materia. Materia da mundu honen alfa, mundu honen omega, idealismo filosofiko burges-txikiaren eta sineskeriaren hiztegia erabili nahi bada. Ideiek jatorri fisikoa dute, ukigarria dena da errealitate ororen sorburu eta akuilu. Indar produktiboen arteko ekoizpen harremanek zedarritzen dute une historiko bakoitzeko egitura ekonomikoa, gainegitura politikoa. Edozein iraultzaileren mesanotxeko liburuetako hitzak dira, ez gara egia basikoetan endredatuko.

Orain bestelako erronka taktikoek eta hezurmamitze estrategikoek kezkatzen gaituzte. Bistan baita klase alienazioaren minbizia, lehentasun kontra-iraultzaileen hegemonia, dogmaren desbideratze sozialdemokrata antzuak gure artean direla, mendeetako zapalkuntzak zizelkatutako gorputzetan noraeza nagusitu dela. 1991n Sobietar Batasuna erori egin zen, Historiaren amaiera predikatu zuen izena gogora ekarri nahi ez dugun ustezko adituak, eta subjektu iraultzailea porrota hur duen boxeolaria lez alderrai hasi zen, epekako erosketen, kreditu lorterrazen eta kontsumoaren bidezko autoberrespenaren marasman harrapatuta.

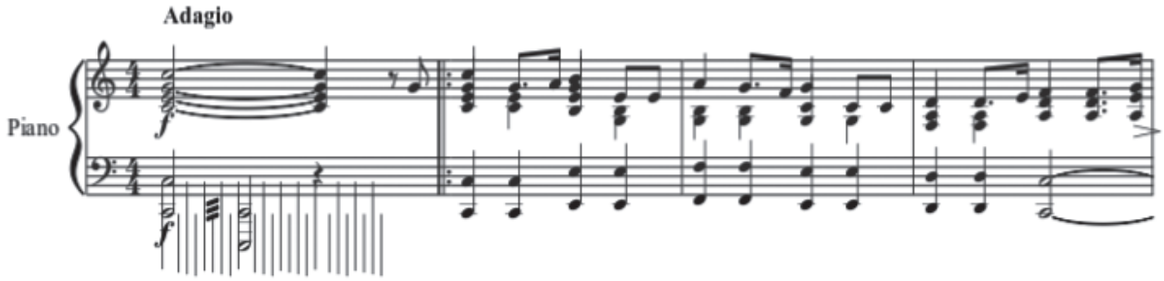
Soilik langileria bere baldintza materialen aldeko borrokan zentratuko balitz. Balio unibertsalen, gizakiaren aurrerabidearen ideala balu iparrorratz. Identitate zatitzaileen Troiako zaldiari uko egingo balio.

Baina balizko errotak irinik ez. Ordena proletarioaren eskirolak erauzteko tenorea dugu, asmo oneko proposamen okerrak zuzentzeko ordua heldu da, ludi marxiala egikaritzeko orena.

Eta prest gaude. Basamortuko zeharkaldia igaro da, eta abangoardia iraultzaileak bere helburu negoziaezinak erdiesteko bitartekoak gure esku daude. Erantzukizun historikoari heltzeko adorea duen militante-multzo txikia nahikoa izango da, erabakimen irmoaren biolentzia kirurgikoa gure alde dago.

Obran aritzearen aritzeaz kailuz betetako esku batek laztandu gaitu.

Bihar da iraultzaren eguna.




*SESBaren ereserkia*
*- Alexander Alexandrov*

## GOGO ETA GORPUTZAREN DIZIPLINA-BIDEAK

Egun handian gure egitasmoak -gure egia-asmoak!- burutuko baditugu, ezin ekidin daitekeen betebeharra da gure indarren doitze eta areagotzea, betiere aintzatetsita aurrez aurreko borrokari aurre egiteko besteko indar fisiko eta gihar iraultzailez ez ezik buru-argitasunez, gogoaren hoztasun eta egonarri estrategikoz ere ondo hornituak beharko dugula.

Diziplinarekiko engaiamenduak definitzen du Marxialista, eta ardura horrekiko erabateko jaidurak bizi du. Irakurketari eta soinaren lanketari emana dago, jakitun batak bestean eragina duten lanketak direla biak, ezin banatuzkoak, eta bien egikaritzatik etorriko dela arrakasta.

## BETIKO ARGIA EGIAZKO BURKIDEEI:

Aleksandra Kolontaik sovietak nola, hala babestuko ditugu egiazko burkideak. Ez dugu gure artean erreformista epelik ez eta gazte suhartsu baina burugaberik ere nahi, zeinak bihotzaren goriari eusten jakin ez eta aurrez aurreko estualdian huts egin lezakeen. Luidmila Pavlitxenko frankotiratzaileak nola hala destatuko dugu gure armez etsaia, dela borrokan aurrez aurre aurkitu dezakeguna, dela gure barnean azpijokotan harrapa dezakegun satorra.

Bere burua erosotasun burges-txikiaren magalean lokartzen uzten duena, etsaiaren asmo limurtzaileei men egin eta besteren posizioa zuritzen saiatzen dena, gure ideiak konbikziorik handienaz babestuta ere jardunez besterik ulertaraz lezakeena, sagar ustelak denak, galbidearen agenteak, ahalik eta lasterren erauzi beharrekoak.

Xede desatsegin ber ezinbesteko honetara bideratuko ditugu indar ez gutxi. Prest egon beharra dugu egun handirako, sasoian, gure abiadura, zehaztasuna eta eraginkortasuna galaraz lezakeenik batere gabe, akatsik txikiena nahikoa bailitzateke hainbeste itxaron dugun une hori mugagabe atzeratzeko.

“ ”

*Gora, bai gora beti, gora forjaria !*
*langile trebe zintzo da mailukaria*
*lurpera, bai lurpera beti nagusia !*
*ez digute egingo nahi duten guztia.*
*Ez badigu ematen arrazoia guri,*
*ez badigu ematen behar legez ongi*
*su emango diogu geure fabrikari*
*eta nagusiaren etxe guztiari.*

*Oskorri*

## HELBURUAK

Gehiengoarentzako ongizatea da langilegoaren diktadura, klase zabalena, hedatuena kokatuko du goian, piramidea alderantzizkatu, eta gobernatzen gaituzten gutxi horiek azpiratu.

Geu izango gara mundu-mailako STMA berria, azken STMA. Bidezko, zilegi eta iraunkorra izango den STMA egiazkoa eta bakarra.

## EGOITZAK

Gune historikoak maite ditugu Marxialistok, une historikoak materializatu eta klase borrokarako esanguratsu bihurtu diren inguru sinbolikoak, garaiko heroiei betiko argia eta langilegoari hatsa ematen diotenak, baldintza objektiboak eragin litzaketenak dagoeneko usan daitekeen loratze berri baterako.

Mina Concha II, Gallarta (Dolores Ibarruri Gune Marxialista). ZUP auzunea, Baiona. Lenin eta Marxen estatua, Otxarkoaga. Espartinen museoa, Maule

Calder Gonzalez

## AIPUTEGI JAURTIGARRIA (HASIBERRIENTZAKO GIDA): AIPUZ AIPU EGUN HANDIRA ARTE

Eguzkiak bere gorritasuna nabarien duen sasoian, urteko hitzordu nabarmengarriena du Marxialista onak, non haren izen ona eta jakinduria ezbai orotik gaindi utz baitezake argi. “Basque Lenin citing championship” izenpean antolatua ("men egin baikenion" STMAk 2018an ezarritako legeari, zeinaren arabera ingelesezko izena jarri behar zaion espazio publikoan gauzatzen den ekitaldi orori). Txapelketa Leninen aipuak elkarri jaurtitzean datza, eta zenbat eta garaiari eta etsaiak esandakoari doiago moldatuta, orduan eta puntuazio altuagoa lortzen da.

Jarraian, urteen baranoan Aipu Jaurtiketa Nagusian gehien erabili izan direnak dituzue zerrendatuta. Hauek ez dira inola ere irabazleak, baizik eta edozein hasiberrik, halako norgehiagokatan onartzekotan, buruz jakin beharko lituzkeenak. Irabazleak, puntu gehien lortu dutenak, arestian esan bezala, momentuari lotuagoak dira, eta lehiaren kalitatearen eta garaileen ohorearen mesedetan, ez dira zerrendatuko.

*1. Halabeharrezkoa da amestea, betiere gure ametsetan sinesten badugu, bizitza erreala arretaz behatuz, behaketa gure ametsekin erkatuz eta gure fantasia zehatz-mehatz gauzatuz.*

*2. Hainbat hobe da lan txiki baino erabilgarria -dio sakontasunez Krivenko jaunak- aisialdi handia baino.*

*3. Askatasuna hain da ederra, ezen kontu handiz erabili behar den (Hertzainak taldearen aldaera ere onartua izan da txapelketaren batean: “Nork ez du maite askatasuna nahiz ta leher dedin esku artean?”)*

*4. Marxismoa ahalguztiduna da egia delako.*

*5. Iraultza guda da, historiak ezagutu duen egia zilegi bidezko eta handi bakarra. Errusian, guda deklaratu egin dute, eta hasia da dagoeneko.*

*6. Marxismoa, egun, ez da aho batekoa. Egia da hori. Horrek, baina, ez du ahuleziarik erakusten, Errusiako sozialdemokraziaren indarra baizik.*

*7. Politikan, maiz, etsaiari ikasten zaio gehien.*

*8. Ez dago teoria iraultzailerik, praktika iraultzailerik ezean, eta alderantziz.*

*9. Iraultza ez da egiten, antolatu egiten da.*

*10. Halakoxea da merkatu-ekonomia. Halabeharrez sortzen du merkantzia-ekoizleen arteko lehia, desparekotasuna, batzuen porrota eta besteen aberastasuna.*

*11. Inperialismoa kapitalismoaren oinarrizko ezaugarrien garapen eta jarraipen hutsa da.*

*12. Determinismoaren ideiak, zeinak gizakiaren ekintzen beharrezkotasuna zehazten duen eta aukeramenaren kondaira absurdoa gaitzetsi, ez du, inola ere, gizakiaren adimena eta kontzientzia baztertzen, ezta haren ekintzen balioa ere.*

*13. Horixe da Trotsky! Beti bere buruarekiko leial. Bihurritu egiten da, amarruak gauzatu, ezkerrari begira jarri eta eskuinari lagundu.*

*14. Dena da ilusio hutsa, boterea izan ezik.*

*15. Marxen esanetan, gizarte mugimendua ez da gizakiaren borondate, kontzientzia eta asmotik askea den prozesua. Aitzitik, are gehiago, gizakiaren borondatea, kontzientzia eta asmoak ezartzen ditu.*

*16. Ez gara utopistak. Ez dugu amesten nola erauz litekeen gobernu oro, menperakuntza oro. Anarkista-amets horiek guztiak, langilegoaren diktaduraren ulerpenik ezan oinarrituak erabat, marxismotik at erabat, iraultza sozialista gizakia aldatu arte atzeratzeko baino ez dira baliagarriak.*

*17. Musika gizartearen suntsipen azkarrerako tresna izan daiteke.*

*18. Gizaki bakoitzak aukeratu egin behar du; gure alde jarri ala beste aldean. Lerratzea ez den edozein saiakerak porrot egingo du.*

*19. Sozialismoa kapitalismo monopolistaren aldagaia da, guztion ongiaren alde egiten duena. Hala, monopolio kapitalista izateari utzi dio.*

*20. Urte kopuru jakin bat igarotzen denero erabakitzea goi-klaseetako zein partaidek menderatuko duen herria parlamentuaren bitartez. Horratx, parlamentarismo burgesaren oinarri esentziala, monarkia konstituzionaletan ez ezik, errepublikoa demokratikoenetan ere bai.*

## BESTE FAKZIOEI BURUZKO IRITZIAK

STMA

+

*Asko ikasi dugu haiengandik. Makinaria ondo eraikia dute.*

-

*Irauli beharrekoaren tontorra dira. Orduan konturatuko da jendea zein menderatuta daukan. Izan ere, hori da okerrena, gaur egun biztanleria erabat anestesiatuta dauka.*

?

*Bakarrik eroriko al da? Bere buruaz beste egingo al du? Ala alferrik ari gara egun handiaren zain?*

INTERNAZIONAL IKUS(T)EZINA

+

*Etsaiak ere ez ditu ulertzen, eta batzuetan haien taktikek funtzionatu egiten dute.*

-

*Flipatu postmodernoak. Askatasunaren aldarrikapean gure indarra diluitzen ari dira.*

?

*Uste duguna baino gehiago dakite, edo uste dutena baino galduago daude? Ezin gara erabat ziur egon, beraz hobe galdera gehiegirik ez egitea.*

LUR4A

+

*Janari barazkijale ona egiten dakite, haietako batzuek masajeak egiten dituzte... pentsatzen dituzten ergelkeriak gorabehera, nahiko jende erabilgarria da.*

-

*Arazoaren muina, ardatza desbideratu baino ez dute egiten. Hamaika borroka abiatzen dituzte, konspirazio eroei ekin, eta ez dira konturatzen produkzio-bideen jabegoan datzala gakoa beti. Dibergentzia mentalaren tranpa dira.*

?

*Zertan ari dira? Benetan dira horrelakoak? Zer lortu nahi dute? Zer estrategiaren baitan? Ez dakigu nola laburbildu txostenetan. Haien errealitatea beti da jaso dezakeguna baino arraroagoa.*

AGENTZIA

+

*Jende diziplinatua dira, beti egoten dira hor, eta behar izanez gero ez dute hutsik egiten. Estrategikoak dira.*

-

*Egun handian epaituko ditugu. Etsaiarentzat lanean, espioi bikoitzak. Gulaga merezi dute.*

?

*Noraino saldu gaituzte? Uste baino lagunagoak dira? Etsaiagoak?*

*ARKETIPOA*

# MEATZARIA

Lurrazala gezurra da, apaindura, historiaren albo-ondorioa. Lurrazalkeria. Zuk badakizu historiaren motorea azpiegituran dagoela, azpimunduan, lurrazpian. Mea ateratzen duzu zure lanaz: zilarra, urrea eta burdinazko lurraren odola. Zure indarrez desestaltzen ditugu historiaren, lurraren sekretuak oro. Kolpez kolpe.

*ARKETIPOA*

# ARTE MARXIALEN SENSEIA

Diziplina eta zehaztasuna, hitz eta ekintzetan;
aipu txikienaren leialtasunean bezain,
ostiko hilgarrienaren exekuzioan. Ez zarete
diletanteak, ezin izan zintezkete halakoak.
Ondo pentsatu beharra dago, ondo neurtu
urrunera historiko eta fisikoa, indar erretoliko
eta zentrifugoa.

*ARKETIPOA*

# BRIGADISTA

Munduan hedatu beharra dago zure sen iraultzailea, globoan zehar erein denok jaso ahal izan dezagun berdin. Herri guztiek egingo dugu, ala ez da sekula zinezko iraultzarik egongo. Batek gose diraueino ez baitzara zu asetuko.

БЕЛОМОРКАНАЛ

*ARKETIPOA*

# SINDIKALISTA

Langileen, herri xehearen batasunaren bila igarotzen duzu bizitza, interes komunak dituztenen elkarpuntuak bilatu eta boteretsuagoari aurre egin nahian. Bakarrik ezin da, burkideekin bai.

*ARKETIPOA*

# ZIRKUKO LANGILEA

Miresten dizkizute jauzi eta itzulipurdiak, eginarazten dizkiezuen barreak eta isurarazitako malkoak, eurak entretenitzeko egingo bazenu bezala, euren bizitzak aberasteko. Eta ez. Entretenitu egiten dituzu, aberasten duzu euren bizitza, baina distrakzio hutsa da guztia. Parez pare errepresentazio gisa bizi duten guztia, bertatik bertara errepikatuko zaie ekintza zuzen gisa, laster, azken ukituak findutakoan, eta orduan ulertuko dute zure jardunaren benetako xedea.

# AGENTZIA

Egiaren brokerrak, informazioaren mertzenarioak, mezulariak, espioiak eta ezagutzaren merkatariak. Gauza okerragoak ere deitu izan gaituzte. Baina gutxik ulertzen dute informazioa dela moneta bakarra, eta ez dagoela botererik ez dakarren ezagutzarik.

Inperioak altxatzen eta erortzen ikusten ditu fast forwardean Begibakarrak. Hemen geunden, eta hemen jarraituko dugu.

Lehen fakzioa gara, iturri berriko ur zaharra.

*01001100 01100101 01101000 01100101 01101110*
*00100000 01100110 01100001 01101011*
*01111010 01101001 01101111 01100001 00100000*
*01100111 01100001 01110010 01100001 00101100*
*00100000 01101001 01110100 01110101*
*01110010 01110010 01101001 00100000*
*01100010 01100101 01110010 01110010 01101001*
*01101011 01101111 00100000 01110101 01110010*
*00100000 01111010 01100001 01101000*
*01100001 01110010 01110010 01100001 00101110*

--

*4c 65 68 65 6e 20 66 61 6b 7a 69 6f 61 20 67*
*61 72 61 2c 20 69 74 75 72 72 69 20 62 65 72*
*72 69 6b 6f 20 75 72 20 7a 61 68 61 72 72 61 2e*

*Fakzioaren arduradun grafikoa:*
***Txakur Gorria***

# AGENTZIA

## HISTORIA

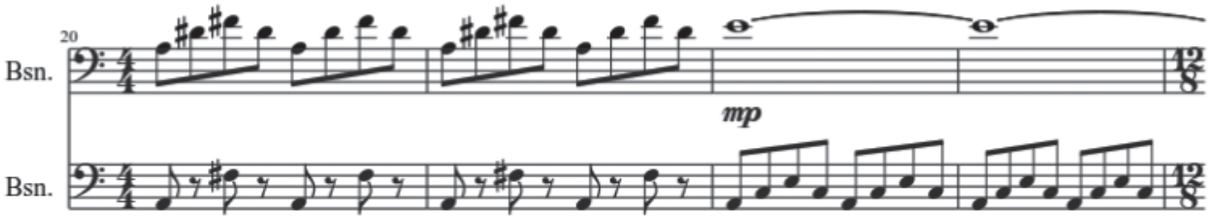
Hasieratik gaude hemen. Are, guk kontatu dizuegulako dakizue zer den hasiera, guk kontatutako hasiera baino ez duzue ezagutzen. Ikusi ditugu beste fakzio guztiak sortzen, garatzen, hurbildu eta urruntzen. Eszisioak eta bat egiteak. Ikusi ditugu beren nortasuna garatzen eta hari traizio egiten, unean-unean galbide deitu diozuen garapen horren baitan.

Egiten al du zaratarik inor inguruan ez duela erortzen den arbolak? Bada, bai, egin egiten du, han ere bagaude eta. Beti eta nonahi. Geuk dugu, baldin eta inork badu, behar duzuen informazio hori, data hori, adierazpen horiek. Geu egon gara hor, biltzeko, kontatzeko. Geu gara ezer sortu aurretik zegoen zarata erregistratu zuen hori bera.

Garena gara, gutako bakoitza, geure buruari etengabe kontatzen diogulako halakoak garela, halakoak izan garela, halakoak izan nahi izan dugula beti. Norberak egiten du hori, eta jendarteak ere bai. Jendarteak ere badu norbere historia kontatzen duen ahotsa. Geu gara ahots hori, historia guztiak biltzen dituen istorio honen narratzailea.

Joseba Sarrionandiak idatzi zuen, 2018ko urriaren 12ko Berria egunkarian, narratzailearen historia. Ondo gordeta dugu artikulu hori ere. Hizkuntza asmatu aurretik ere bazela komunikaziorik, zioen, ahozko komunikazio horrek su-inguruan bildu zituela garai hartakoak, eta belaunaldiz belaunaldiko transmisioa sortu. Sumeriarren idazkera kuneiformeak, ordea, transmisioari kontakizungordailua gehitu ei zion. Hitzak ez zituen haizeak eramango jada, eta dimentsio historikoa sortu zen orduan. Hortik, liburuetara, harlauza, papiro, pergamino eta paper bildutik igarota. Biblia argitaratu zuten 1455ean. Estatu modernoa etorri zen, eta harekin batera, literatura nazionalak eta historia unibertsala. Zinema, gero. Mutua, soinuduna eta azpidatzia, hurrenez hurren. Eta, azkenik edo, dio, hipermodernitatea, sarea, Internet. Orain gutxi dena kontatua egotetik dena kontatzeko egotera igaro garela aldarrikatu zuen idazleak.

Aurpegi-ezagutzarako softwarea, nori bere zaletasun, iritzi edo itxaropenen arabera egokitutako informazioa helarazteko balio duten algoritmoak,




*Pruitt Igoe*
*- Philip Glass*

norbanakoen kokapen eta mugikortasunaren kontrola, arrasto digitala... zalantzarik gabe, asko idazten da egun, asko kontatzen du herritarrak eguneroko bizitza egite hutsarekin. Informazioa oldeka sortu eta biltzen da. Inoiz baino gehiago idazten da, inoiz baino gehiago irakurri. Irratiak daude nonahi, eta bideoak igortzen dira han eta hemen. Pixel gero eta txiki, antzemanezinago bakoitzaren atzean gaude gu, glitch eta interferentzia sotilenean, sortzen den bit orok uzten du guregan arrastoa.

## BETIDANIK HOR. GARAPENA:

Sorreratik bertatik gaude zuen artean, eta aktiboen egondako garaiak ezagutzen dituzue hobekien, ñabardura gehiagorekin. Beti izan dugu argi zein den haien eginkizuna, eta apurka-apurka espezializaturiko lantaldea osatu dugu, zeinaren sail bat arduratzen den eguneroko bizitzan gertatzen diren gertakizun arruntak biltzeaz, beste sail bat albisteen eta horien atzean dauden gertakizunen erregistro eta alderaketa egiteaz, eta hirugarren bat jendeak sortutako fikzio edo istorioak sailkatu eta interpretatzeaz, besteak beste. Hogeita zazpi sail dira, guztira, publikoki aitor ditzakegunak behintzat.

Historian zehar oso begi ezberdinez ikusi izan dute Agentzia beste fakzioek, sortu eta garatu ahala. Zalantzarik gabe erabilgarri izan gatzaizkie guztiei, hornitu baititugu behar edo nahi besteko informazio edo dokumentazioaz, baina, halaber, kalte ere egin diegu guztiei, gauza bera egin dugun neurrian gainerako fakzioekin.

Urteak igaro ahala, presioak jaso izan ditugu fakzio baterako esklusiboki lan egite aldera, baita gure lana mota jakin bateko informazioa biltzean baino ez genezan garatu. Azken finean, gurekin tratuan hasitakoan, bezeroa konturatzen da, erne samarra bada behinik behin, eskatutako datuak emateaz gain ari garela eskatzailearengandik beste hainbeste edo gehiago ateratzen, baita dioenetik, azaltzen duen jarreratik, jokabideen interpretaziotik ondorio mamitsuak ateratzen ere. Eta noski, konturatzen da beste norbaitek erosiko duen informazioa dela hori, nahi gabe eman duen hori.

Esan gabe doa zer nolako arrakasta izan zuten tamainako eskaerek, bai esklusibotasunak, bai gure jarduna bideratu nahi izanak, horrek urteetan gaitzespena edo are jazarpena ekarri izan badie ere gure agente zenbaiti. Nolanahi ere, urak bere bidea egin du, eta lanabesaren balioa gailendu egin da beti, bestelako interesez gaindi.

## ONARTUTAKO PRIBATUTASUN-BALDINTZAK:

Sinatu hemen eta onartu datuak orain arte bezala nahi dugun bezala jakingo ez duzun bezala erabiliko direla aurrerantzean. Erabili egingo dira, eta, nola erabiliko diren ez dakizun hori, ezin kexatuko zara, sinatu egin baituzu, onartu, eskatu hala erabiltzeko.

Jendea zoriontsuagoa da orain, informazio guztia Agentziari eman eta ekintza horri berari buruzko film eta telesail distopikoak ikusten. Doako zerbitzuak, sarbide eroso eta ordain-pasarela automatizatuak. Nork egingo lieke uko? Zeren truke? Zertarako?

Urte gogorrak izan dira guretzat. Espioitza, hemerotekak zaindu beharra, une aproposean egon toki aproposean, telefono bidezko zelatatzeak, legezkotasunaren mugan maiz. Dagoeneko ez, ez dugu zertan.  Ez dugu zertan, eta bada dioenik dagoeneko kalean ibiltzeko beharrik ere ez dugula, hainbeste informazio ematen digutela herritarrek, non nahiko lan dugun hori antolatu eta deskodetzen. Ez noski, ez da nahikoa, ez gara horrekin ase. Hodeian bai, kalean ere bai.

Azken finean, jendea informazio benetan baliotsua Interneten bidez baino helarazten ez duelakoan badago ere, dela kontu korronteko, osasun-txarteleko, sareko bilaketetako edo mezularitza-aplikazioetako informazioa, ez da erabat hala. Kalean nondik joaten den esango digu geolokalizazioak, bai, non erosten eta zein garraiobide hartzeko ohitura duen. Nori begiratzen dion edo begiradak gurutzatu ez ordea, zenbat denboraz, zein aldartetan egiten duen egiten duena, noiz egiten dion itzuri irribarre txikiak, noiz nahi duen norbaitengana, nonbaitera hurbildu, eta ez, ez duen egiten, pentsatu eta esaten ez diren gauzak. Horiek guztiak informazioa dira, hori guztia nahi dugu, baliotsua da guretzat oso.

*nij2 u2-gu de2-a nij2-me-jar-ra*
*Pentsaezina da zerbait betiko galtzea*
*"Shuruppaken argibideak"*

*Daderot*

## HELBURUAK

Agentzia informazioa biltzeko konfiguratutako sistema eraginkorra da. Uneoro biltzen ditugu datuak, geurea baita historia gertatu ahala idatzita geratzearen ardura.

Informazio horrekin zer egin, balirudike, kanpotik begiratuta, zenbait helburu egon litekeela fakzioaren baitan. Izan ere, bada lortutako informazioa libreki hedatzeko lan egiten duenik, salerosketa lehenesten duenik, baita bildutako informazioa isilpean gorde nahi duenik ere, eta gertakizunak ezkutatu, horren berri duten bakarrak haiek izateko. Helburuok kontraesanean ote dauden, osagarriak ote diren edo nagusiago baten mende dauden, kaleko esamoldeak dioen moduan... Agentziak daki.

Oro har egiten duguna, bestalde, informazio hori ondo gordetzea da, txukun sailkatuta, eta eskatzen duenari, bati zein besteri, saltzea, ordainaren arabera.

## EGOITZAK

Toki guztietan bagaude ere, badira urteak gure egoitza edo koordinazio-gunea Iurretan dagoela, EITBren egoitza izandakoan.

Izan ere, EITBren egoitzatzat izan dugun hori beti izan da Agentziaren datu-bilketarako gune nagusia. ETB bera lan horiek estaltzeko tapakia baino ez da izan urteetan. Agentziaren lanak ugaritu ahala, ordea, Bilboko egoitza berria egin eta irrati-telebista publikoa hara eraman zuten, eraikin zaharra Agentziaren esku uzteko erabat. Egun, euren lana hobeto egite aldera, isilago nahiz ezkutuago, utzi itxura du eraikinak.

## BESTE FAKZIOEI BURUZKO IRITZIAK

STMA

+

*Eskaera gehien egiten digutenak. Zorrotzenak, bestalde, eta ordaintzen puntualak.*

-

*Dirutza edukita ere, beti negoziatu behar dute. Ez dute inoiz eskuzabal jokatzen.*

?

*Mantenduko al du hegemonia ala merezi du bezero lehenetsiaren kategoria baztertzea?*

INTERNAZIONAL IKUS(T)EZINA

+

*Artxiborik ederreneta-rikoa dute, eta eskaera originalak egiten dituz-te maiz.*

*Estetikoki eskertu egin behar dugu haien pre-sentzia.*

-

*Ez dira oso fidagarriak. Epez kanpo egiten dituzte eskaerak, or-dainketak eta beste. Ba-tzuetan susmoa dugu nahita egiten dutela.*

?

*Dena baino ez dena interesatzen zaie, daki-tena baino ez dakitena. Gugana datozenean erantzunak bilatzen ote dituzte, ala galdera berriak soilik?*

MARXIALISTAK

LUR4A

+ *Lan handia ematen digute, hori ezin uka. Txostenak, paskinak, afixak, urtekariak, bosturteko plan estrategikoak...*

+ *Asko ikasi dugu haiei esker, ikerketa-bide ugari ireki baitute.*

- *Darabilten hizkera hori... jakingo balute zer lan ematen duen deskodetze hutsak.*

- *Ez da oso jende zehatza. Ez dituzte argi esaten gauzak. Zaila da, batzuetan, zer nahi duten ulertzea.*

? *Benetan hain memoria laburra al dute edo nahita eragiten diote haien buruari amnesia? Eta hala bada, zergatik?*

? *Informazio zehatzenetik interpretaziorik eroenak egiten dituzte. Batzuetan zuzenak. Nola baina? Zer dakite?*

*ARKETIPOA*

# HACKERRA

Sarbidea da zure obsesioa, zure zerumuga, zure misioa. Debekatuta badago egina izan behar du. Itxita badago irekia. Ezin bada egin, egin egin behar da. Informazioa da moneta bakarra. Ez dago boterea ez den ezagutzarik.

*ARKETIPOA*

# KAZETARIA

Mundua informazioa da. Harlauzen azpian datuak zeuden. Kazetaria beti bizi da boterearen lainoen azpitik eta egiaren sasien gainetik, edo alderantziz. Zurea da munduari forma ematearen ardura.

*ARKETIPOA*

# TXIKITEROA

Jendeak gurutzegramak betetzen ditu tabernetako egunkari eskukaztuetan. Zuk patroiak irakurtzen dituzu basoerdi artean. Hizkien arteko loturak ikusten dituzu komuneko margoketetan. A eta Bren arteko loturak. Mezularia zara.  Gaueko langilea, goizetako oilarra, antena bat mundura. Abesten dituzun letretan gerra sekretuaren kode gordeak aurki ditzake... entzuten dakienak.

*ARKETIPOA*

# ESPIOIA

Mundu guztia ari da gezurretan. Egiak josten ditugu gezur hobeak egiteko. Gezurrak eta geruzak zuretzako sinonimoak dira. Infiltratuta zaude. Infiltratu zintuzten. Mundu guztiak erabili ditu zure zerbitzuak. Mundu guztiak.

*ARKETIPOA*

# ENTZIKLOPEDISTA - WIKILARIA

Guretik izendatu eta definitu beharra dugu mundua, mundua geure egiteko. Ondo ikasia duzu hori, ezin dela kontrol hori beste inoren esku utzi. Jakintza amaiezina da, eta ñabarduretan dago, izen edo datu jakinetan. Inork inoiz kontsultatu behar duen zifra horrexetan, inor horren jakinminak begirarazten dizkion datuetan.

**Fakzioen arketipoez gain “lerratu gabeko” arketipo hauek ere aukeratu daitezke. Arketipo hauek ez dute abantaila edo desabantailarik atributuetan, eta libreki gara daitezke jokalariaren interesen arabera. Horrek ez du esan nahi noski fakzioak haiek enrolatzen saiatuko ez direnik...**

*Probably Carel Fabritius*

## KALE-GARBITZAILEA

Egunero tarte batez, jende gutxik badaki ere, kalea zurea da. Zuena. Isiltasuna eta goizeko lehen argiak sumatzen hasten diren horretan hirietan barreiatzen den armada zarete, keinu eta koreografia entseatuz kaleak orraztu egiten dituen gudaroste umila, txori-samaldak nola, taldearen mugimenduak gidatzen duela norbanakoaren pauso sinkronizatu bakoitza.

*After Frans Hals*

## JANARI-BANATZAILEA

Janaria, botikak, ezein erosketa dateke bizkar-zorro erraldoiaren barruan. Are, zeinahi erosketa ziztrin dela pentsatuko dute denek, barruan daramazuna merkantziarik baliotsuena, gutiziatuena, arriskutsuena izanik ere. Bizikleta, kaskoa, eta bizibide petrala, agerian; hiriaren ezagutza milimetrikoa, abiadura eta uneoro kalean egoteko prestutasuna, finean.

*Carl Larsson*

## GURASO ARDURATUA

“Inork ez al du haurrengan pentsatuko?” leloak bizi zaituzte guraso arduratuak, hainbeste dira oinordekoen egonkortasuna baldintza lezaketen erasoak. Hitz lizuneko abestiak, ordutegi desegokietan eskainitako telebista-saioak, beren lana egiten ez dakiten maisumaistrak eta sexuz blaitutako gizartea oro har, hainbat dira zuen kezka-iturriak, hainbat galbidera garamatzaten bideak.

*Cecilia Beaux*

## ERLIJIOSOA

Egia bada nahikoa arrazoi, zernahitarako. Zuk baduzu, eta hobe litzateke dena, egiazkoagoa, baldin eta besteek ere izango balute egiatik zerbait. Garai hutsalotako modek itsututa bizi da, oro har, jendea. Eta zuk ezin duzu hori ulertu, are gutxiago onartu.

*Aleksandr Makovsky*

## NEKAZARIA / ABELTZAINA

Mendeetako ondarea zuen gain, jakinduria eta usadioak, kalekumeek gobernatutako erakundeen pean galtzear. Ulertzen ez zaituztetenek diotsue nola jardun, eta legez ezartzen dizkizuete bete ezin diren eginbeharrak, bost arbola mota baino gehiago bereizten ez dituen jendeak, lanabesak ezagutzen ez dituztenek; astean bost egunez baino lan egiten ez duen jende modu horrek.

*William Glackens*

## GARRAIO PUBLIKOKO GIDARIA

Ibilbidea ondo ikasia duzu, eta kale-izendegia ere bai. Ondo dakizu nork agurtzen zaituen sartzean, are nork agurtuko zaituen, sartu aurretik ere; eta nagusi-ezinduhaurdunei aulkia nork utziko dien ere bai. Batzuetan bietariko bat ere egiten ez duen jende-proportzio handia elkartzen da autobus berean, metro-bagoi berean, eta tentazioa izaten duzu. Batzuetan. Baina ez, hogeita zazpi minutuan behin begiztari ekin behar diozu, leku beretik abiatu, hiriak bere martxa jarraituko badu.

*Anders Leonard Zorn*

## OKINA

Nork bere lana maitatzea, zer gauza handia den.
Zuri guztia ez da irin, ezta ogi guztia ere benetan ogi; eskuez zanpatu, laztandu eta forma emandako fruitu hori, labearen gorian puztu eta urreztaturikoa. Zuk badakizu zer balio duen ondo egindako lanak, eta prest zaude egunero eguzkia irten aurretik sartzeko beharlekura, ondo egindako lan horren defentsan.

*Jean François Raffaëlli*

## TABERNAKO BORROKALARIA

Akuilua, pizgarria, egoera batzuk lasaiegiak baitira, eta merezi merezi baitute bultzadatxoa, bero apurra, intentsitate pixarra. Hori ematea da zure grina. Bizirik zaudela sentitzeko besterik ez bada ere, betiko ezta-baidak beste maila batean ebazteko, eta lortzeko, bide batez, ospe txikia.

*Félix Vallotton*

## SUKALDARIA

Etxeko osagai sekretua... maitasuna, gehienetan. Izaki ospetsuak zaituztegu, sukaldariak. Denek nahi dute zurekin argazkiren bat egin, eta ez dago gonbidatzen ez zaituzten mahai-ingururik, turismo-kanpainarik, herri-estrategiarako think tank-ik. Zuk baino ez dakizu, ordea, zer darabilzun lapiko artean.

*Thomas Hovendon*

## PENTSIODUNA

Zure garaian, hobeto egiten ziren gauzak. Hori onar-tu beharra dago. Beti egoten zara prest, hori gogo-razteko ez ezik, aholkua emateko nahiz jakinduria partekatzeko, baita edozein egoera ilustra lezakeen pasadizoa kontatzeko ere. Landuta dituzu gai guztiak, patxadaz, mimoz, ñabardura bakoitzari merezi duen denbora eskainita.

*Leonid Pasternak*

## IKASLEA

Orduak eman ditzakezu isilean, burua makur irakur-tzen. Eta gogoratu ere gogoratuko dituzu irakurri eta entzundakoak, zehaztasun gehiago gutxiago fotogra-fikoz. Badakizu behar den informazioa bilatzen dago-kion iturrian, baita norena den ere entzun berri duzun aipamen hori. Eta badakizu, ondo dakizunez, une jakinean erabiltzen ezarian bildutako hori guztia. Nola jaurtiki, arma hilgarriak bailiren, komeni denean.

*Henri Gervex*

## ERIZAINA

Zaintzea, osatzea eta laguntzea, nornahi dela ere gaixoa, zauritua, Zehatza da misioa, eta zehatza, zu. Badituzu, ordea, hain zehatzak izan behar ez duten hainbat gauza egiteko beharko liratekeen tresnak eta jakintzak. Dena ez baita jendea zaintzea, osatzea eta laguntzea. Ez behintzat nornahi dela.

*Xu Beihong*

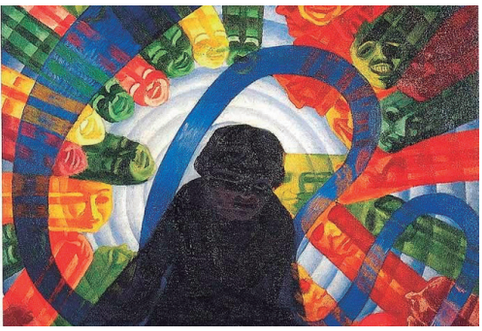
## AKTOREA

Gezurretik bizitzea leporatzen dizute, gezurretan aritzea beti, eta kontrakoa da guztiz. Ideia baino ez direnak gorpuztu egiten dituzu, gezurra baino ez direnak egia bihurtu. Boris Vianek idatzia da, eta beraz egia: liburu hau benetako istorio batean oinarrituta dago, nik asmatu baitut hasi eta buka. Bada, aktoreek antzeztutakoa benetako gertakaria da, antzeztu egin baituzue, eta beraz, gertatu egin baita.

*Anna Ancher*

## ROL-JOKOEN SALTZAILEA

Jende honek zernahi erosten du, diozu zure kautan, betiko bezeroetariko bat datorkizunero joko hau ala bestea edo dagoeneko erosi dituen bi horien luxuzko edizioa eskuratzera. Soberan ote dirua, eta denbora; ezin saihestuzko galdera. Badakizu, ordea, baduzula haiekiko lotura bat, salerosketa hutsetik harago. Garrantzitsua zara haientzat, eta haiek uste baino gehiago dira. Hor daude. Eta behar izanez gero, hots egin, eta prest daude zure alde egiteko.



*Luigi Russolo*

## MUSIKARIA

Belarriak fin, atzamarrak prestu. Banaka, binaka nahiz taldean dakizu ekiten, gordetzeraino zaren bana-ko hori soinu masa, jende masa lodiagoan. Besteek ozenegi hitz egiten dute zuretzat, ez diete seinale akustikoei erreparatzen. Ez dakite beren tokia bilatzen, nabarmendu gabe egoten, partitura irakurri eta haien txanda itxaroten.

*Albert Edelfelt*

## BOTIKARIA

Ongai preziatuak dituzu esku artean, hori dakienak badaki. Zer lor daitekeen ongai horiekin, baita zenbat jendek nahi dituen ere. Bizipoza, ondoeza, sasoia ala lokamutsa. Zer lortu nahi den, halako osagaiak behar dira. Denak dituzu buruan, eta denak, apalategian.

*Benjamin West*

## BEDELA

Pasabideetan barrena, zer gerta ere prest, giltza maisua patrikan esku batez ukituz, eta telefonoa tinko bestean. Konpondu beharra dago hau, ekar iezaguzu hura, eraman nazazu horra. Denbora guztiak ondo neurtuak, distantziak erkatuta. Nork beharko duen zer, hori ere susmatzen eta aurreikusten hasia zara dagoeneko.

*Jan Steen*

## GAMERRA

Nola bizi erronkarik gabe, atakan egon gabe, zeri gailendua dugula sentitu ezean. Bizitza erreal deritzan hori ez da atal bat besterik, alderdi bat, diotena diotela. Baina noski, epaitu behar, eta denbora-galtzetzat jo alderdi horretan barneratzea erabakitzen duzuenona.

*Gerrit Dou*

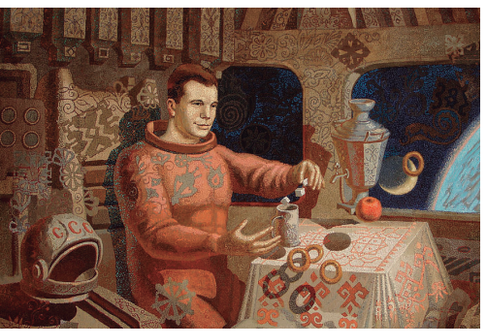
## SUPERMERKATUKO LANGILEA

“Egun on, poltsarik nahi al duzu? Dendako txartelik badaukazu?” errepikatu besterik egiten ez duzula eman lezake. Ondo behatu ezean, betiere. Irribarre konplizeak, betiko erosleekin, ezinikusi eta adiskidetza iragankorrak, eta batez ere, denetariko jendea zure paretik igarotzen, orduz ordu, egunez egun, urtez urte. Eta, jende horren sailkapena. Nola bizi diren, zer ohitura eta behar dituzten, erosle horiek guztiek.

*Frans Hals*

## IDAZKARIA

Besteren esanetara egotera ohitua, besteren esanetara zaudelakoa egitera. Agenden jakitun, informazioa oro har eskura duzu, eta hitzordu, bidaia, otordu eta aisialdi-tarteak milimetrikoki prestatzeko gaitasuna. Hori eta beste, antolatzekoa. Uneak edo nagusiak zer eskatzen dizun.



*Alex Akindinov*

## ORTZINAUTA

Euskaldunak espazioan. Aspaldiko ametsa, egia bihurtua. Ortzinauta Euskal Espazio Agentzia bateko kidea zara (ASPE, ASEGARCE, BAIKO, Eusko Basque edo EPB adibidez). Denbora tarte jakin bat eman duzu espazioan, eta itzuli egin zara. Orbitan egon denaren gogoa ordea espaziora itzultzen da beti... Sarri bakean bizi nahi izaten duzu, baina fakzioek beste plan batzuk izan ohi dituzte zuretzat...

# Paralelopalua

*Inoiz ikusi gabeko tresna aurkitu zuen Adur Larreak Ziburuko etxe batean. Zer den galdetu zuen Twitterren STMAren ilustratzaile finak. Erantzuna uste baino ilunagoa da, eta Ziburun zergatik dagoen ere misterioaren parte da.*

**Donibane Lohizune, 1944ko maiatzaren amaiera.** *Naziek okupatuta, bunkerrez josita dago Lapurdiko kostaldea. Sicherheitsdienst (SD) inteligentzia-zerbitzuak badaki aliatuek lehorreratzea egingo dutela, baina oraindik ez daki non. Gerhard Bähr euskaltzain naziak inguruan entzuten diren mezuak itzultzen dizkio Berlini. Karl Bouda gerra-kudeaketarako arduradunak bilerak egin ditu Eugéne Goienetxe jeltzalearekin. Naziek ez dute uste Lapurdiko kostaldean izango denik lehorreratzea, baina badaezpada ere neurriak hartu dituzte.*

**R 610 bunkerra**, *gaur egungo Erromardia auzoko 10. zenbakian. Argi misteriotsua agertu da barruan, flash baten modukoa. Bertan dauden lau soldaduek buelta eman dute. Berandu. Hilik aurkitu dituzte goizean, bestelako biolentzia arrastorik gabe. Balak eta armak han daude oraindik, ukitu gabe. "Zelfmoord" jartzen du Berlinera iritsi den txostenean.*

**H 636 bunkerra**, *1944ko maiatzaren 30a. Hondartzan pixa egiten ari zen soldadu batek ez beste guztiek heriotzarekin topo egin dute. Soldadu horren kontakizunak pista batzuk gehiago ematen dizkigu:*

*"Argi handi bat ikusi zen (oharra: Blitzschlag terminoa erabiltzen du), hain handia ezen nire itzala ikusi nuen hondartzan. Itzuli nintzenean nire unitate osoa lurran zetzan eta Benedikt Buchman soldaduaren gorpu erdia baino ez zegoen bertan".*

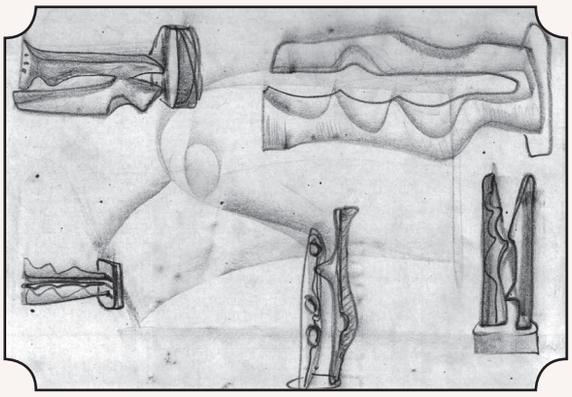
*Buchman erditik ebakita agertu zen, luze- zabalean. Mengelek berak argazkiak erabiliko zituen bere lan batean, garunaren formari buruz idazterakoan. Misterioa handitzeko, Buchmanen gorpuaren beste erdia hilabete batzuk geroago agertu zen, A moduko sinbolo bat marraztuta, Dachautik gertu.*

**1944ko ekainaren 4a**, *alerta-egoera Atlantiko osoan. Adolar Neuheuser soldaduak ez zuen inoiz ahaztuko gau horretan bizitako terrorea. Bere kontakizuna hamarkada batzuk igarota jaso zen Foo Fighter izeneko lanean, azaldu gabeko gerrako fenomenoen artean. Iker Ximeno fenomeno paranormalen ikerlariak saio bat ere eskaini zion gertakari honi. "Argi bat ikusi nuen Zokoa inguruan. Aurreko astean H 636 bunkerrean deskribatutako Blitzschlagarekin oroitu nintzen segituan. Hara joan nintzen ahalik eta azkarren, arma eskuan nuela. Iritsi nintzenean terrorea aurkitu nuen. Izurrite Beltzaren aurkako maskara veneziar bat zuen mediku moduko bat ikusi nuen, hildako bost soldaduren parean, tripekin*

*A erraldoi bat idazten. Zurbil, uste dut berak ni ikusi ninduela ezer ere egiteko aukera izan aurretik. Azkar atera zen, korrika, Ziburu-rantz. Kapa beltza zeraman, eta gurpildun patin moduko bat, inoiz ikusi gabeko material batekin egina. Ziburun etxe batean sartu zen, bere atzetik joan nintzen; ez nuen tirorik egin. Argi bat ikusi nuen goiko pisuan. Hara joan nintzenean ezer ere ez, inor ere ez. Egurrezko hainbat tresna zeuden lurrean, zurgin baten tailerra zela esango nuke". Ikerketa abiatu zen, baina ez zuten inor ere aurkitu.*
*Ekainaren 5ean ohiko bisita jaso du Goienetxek Uztaritzeko etxean. Hegoaldetik iritsitako euskaldunen artean norbait izan ote daitekeen galdetu dio, modu zakarrean, Karl Boudak. Goienetxek ez du ezer ere entzun, baina ikertuko duela zin egin dio agintari naziari.*

**1944ko ekainaren 6a**, *E Eguna. Naziek arreta guztia Normandian jarri zuten eta istorio hauek betiko ahaztu zituzten. Arazo handiagoa zuten, eta misterioek denbora asko, gehiegi kentzen zuten.*

**1955, Jorge Oteizaren tailerra.** *Eskultura bikoitzen multzo bat ikertzen ari da eskultorea, zulatutako hiperboloide paraleloen seriea da, kolektiboki "Lurra eta Ilargia" izena duena Oteizak bere koadernoan idatzi du forma paraleloen haustura gertatzen denean ate paraleloetarako hutsuneak sortzen direla.*



*Ez dakigu zer gertatu zen 1957ko ekainean: izan ere bi orrialde falta dira Oteizaren egunerokoan. Egurrezko egitura sinpleen paralelotasuna ikertzen ari zela badakigu, ordea. Zer aurkitu zuen, misterioa da. Soledad Amigo ikerlariak bere doktore-tesiaren zirriborroan idatzi zuen dimentsioen arteko portalak irekitzeko tresna bat aurkitu zuela. Tesi-zuzendariak orrialde osoa kentzeko proposatu zion, noizbait doktore izan nahiko balu.*
*Kutxa metafisikoa etorri zen geroago eta, ondoren, hutsunea.*

**2005eko abuztua,** *Elizondo. Haitza Loiti eskultoreak kutxa zahar batzutan marrazki eta eskemaz beteriko bi orrialde aurkitu ditu. Zirraraz ikusi du Oteizaren sinadura albo batean, eta inoiz ikusi gabeko tresna bat, bi makilekin sortutako artefakto soila. "Paralelotasun ezak dakar paraleloa. Hutsunearen atarian, bi mundu" irakur daiteke alboan.*

**2016ko ekaina**, *Maitenia ostatua, Ziburu. Odolez zikindutako patinatzaile batek garagardo bat eskatu du. Lohitzune Isazelaia frontoian dago, bere tragoa amaitzen. "Haitza!" egin dio oihu. Elkartu dira terrazan. "Nazi batzuk akabatzea lortu dut, Lohi" esan dio arnasestuka "baina nire paralelopalua galdu dut bertan, iraganean".*

# 03

# MEKANIKA

- Hiztegi laburra
- Erronka eta arrakasta-kopurua
- Dadoak eta arrakasta
- Apustua
- Eragin-atalasea
- Atributuak
- Bizitza, heriotza, kaltea eta mina
- Gaitasunak
- Arau aurreratuak
- Estrabagantzia, karma eta kargak
- Estrabagantzia-proposamenak
- Pertsekuzioak eta ihesaldiak

# MEKANIKA

ATOPIArpg-n arau guztiak proposamenak dira. Mahaiaren inguruko joko baten inguruan mundu bat eraikitzeko elkarrekin adosten ditugun aitzakiak.

Helburua elkarrekin jokatuz mundu bizigarri bat sortzea da, eta horretarako jostailuz betetako kutxa izango balira bezala proposatzen ditugu jokoaren arauak.

Ez da beharrezkoa arau guztiak erabiltzea, ez eta arau guztiak aldi berean erabiltzea ere. Maizterrak estrabagantziarik edo hankasartzerik ez erabiltzea erabaki lezake adibidez lehenengo partidetan. Partida aurreratuagoetan, ordea, estrabagantzia-maila altuagoa izan liteke alde guztientzat.  Era berean, joko-arau aurreratuagoak sortzeko aukera ere eskaini nahi da, eta sormen lan hauek gero besteokin elkarbanatzeko aukerak zabaldu.

Edozelan ere, beude gure mekanikak istorio eta partida gozagarrien zerbitzura.

# HIZTEGI LABURRA

## APUSTUA (126 or.)

Atributu, gaitasun edo beste edozein aldagairen arabera dadoekin egiten den saiakera.

## ARRAKASTA (124 or.)

Dadoetan ateratzen den zenbaki errepikatuen kopurua. Berdin da zein zenbakirekin, errepikatzen den heinean.

## ATALASEA (128 or.)

Arrakasta kritikoak edo estrabagantzia-kargak sortzeko gaitasuna.

## ATRIBUTUA (129 or.)

Pertsonaiaren ahalmen eta potentzialtasuna.

## ERRONKA (124 or.)

Egin nahi dena lortzeko apustu batean lortu behar den arrakasta-kopurua.

## ESTRABAGANTZIA (154 or.)

Errealitatearen arrarotasunaren adierazpenak, sorginkeria edo ohiz kanpoko botereak diruditenak.

## KARGA (155 or.)

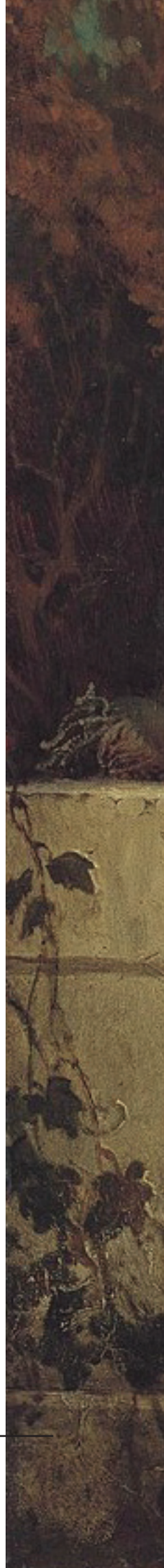
Estrabagantzien erregaia. Estrabagantziak aktibatzeko beharrezkoa den osagaia.

## KARMA (156 or.)

Estrabagantziak erabiltzearen erreakzio kosmikoa, maizterrak abiaraziko duena eta pertsonaien bizitzak konplikatzeko joera agertu.

## KRITIKOA (126 or.)

Arrakasta gehigarri, berezi edo ohiz kanpokoak, atalasearen azpitiko arrakastak sortzean lortzen direnak.



*Ivan Nikolaevich Kramskoj*

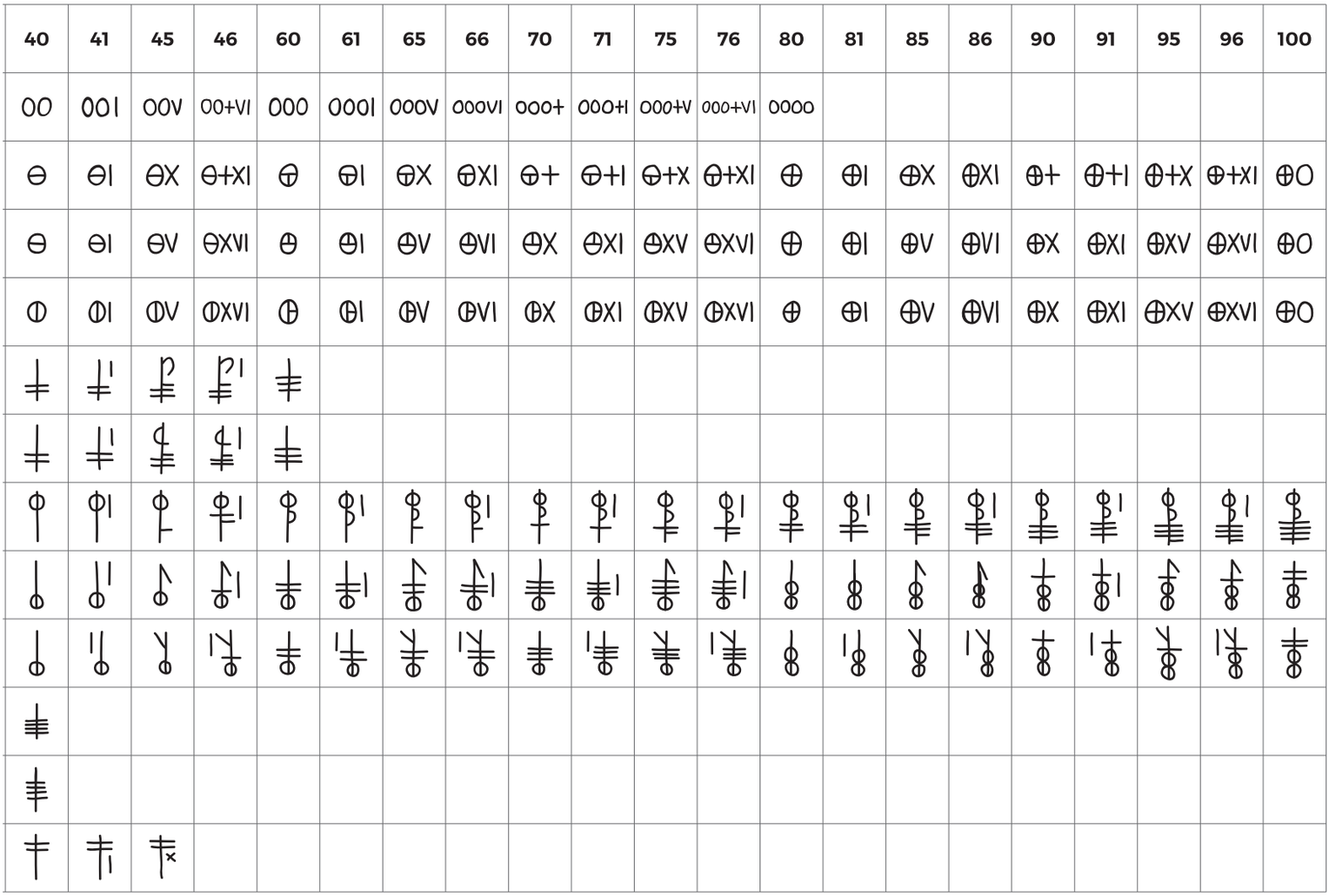
# ERROTARI SISTEMA

| | ½ | 1 | 5 | 6 | 10 | 11 | 15 | 16 | 20 | 21 | 25 | 26 | 30 | 31 | 35 | 36 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ZEANURI -** E. Gorostiaga | – | I | V | VI | + | +I | +V | +VI | O | OI | OV | OVI | O+ | O+I | O+V | O+VI |
| **IDIAZABAL -** Lopetegi-errota | – | I | X | XI | + | +I | +X | +XI | O | OI | OX | OXI | O+ | O+I | O+X | O+XI |
| **IDIAZABAL -** Olea-errota | | I | V | VI | X | XI | XV | XVI | O | OI | OV | OVI | OX | OXI | OXV | OXVI |
| **TOLOSA -** Bedaioko-errota | – | I | V | VI | X | XI | XV | XVI | O | OI | OV | OVI | OX | OXI | OXV | OXVI |
| **ARRASATE -** Oxinaga-errota | + | I | | | | | | | | | | | | | | |
| **LEGAZPI -** Igaralde-errota | o | I | | | | | | | | | | | | | | |
| **AZKOITIA -** Olaberriaga-errota | | I | | | | | | | | | | | | | | |
| **DIMA -** Araubi-errota | – | I | | | + | | | | | | | | | | | |
| **ZEANURI -** Olabarri-errota | | I | | | + | | | | | | | | | | | |
| **GABIRIA -** Igiribar-errota | I | II | | | | | | | | | | | | | | |
| **SEGURA -** Arnaola-errota | \ | / | | | | | | | | | | | | | | |
| **IDIAZABAL -** Oria-errota | ı | I | | | | | | | | | | | | | | |

*Antzinako euskal matematikaz zenbait burutazio*

| | |
|---|---|
| **ZEANURI -** E. Gorostiaga | OVI = 26 OO+V– = 55½ OOOIIIII = 64 |
| **IDIAZABAL -** Lopetegi-errota | O+XI– = 36½ = 40 = 60 = 80 |
| **IDIAZABAL -** Olea-errota | XI = 71 O = 20 = 40 = 60 = 80 |
| **TOLOSA -** Bedaioko-errota | OXVIII– = 38½ = 40 = 60 |
| **ZEANURI -** Olabarri-errota | = 35 = 51 = 68 |

| | |
|---|---|
| **ARRASATE -** Oxinaga-errota | = 36½ |
| **LEGAZPI -** Igaralde-errota | = 37½ |
| **AZKOITIA -** Olaberriaga-errota | = 88 |
| **GABIRIA -** Igiribar-errota | = 26 |
| **SEGURA -** Arnaola-errota | = 33½ |
| **IDIAZABAL -** Oria-errota | = 36½ |




*- Hogeita zazpi arroa eta hiru lakari horiekin, nik uste baditugula eskatu zizkiguten hamabi anegak prest.*
*- Bai, maizter, nik ere hala uste dut, baina oraingoan ere justuan gabiltza. Libra baten gorabeheran gabiltza beti.*
*- Justuan egotea da errotarion sekretua, nik nire maizterrari ikasi niona eta egunen batean zuk ezagutuko duzuna.*
*- Ni galdu egiten naiz kontuekin, maizter.*
*- Ez da zaila, ireki begiak eta begira honi. Arreta eta irrika, errota eta zenbakiak. Hori da gure sekretua.*

Eta errotarien zenbaki sistema azaltzen duen paper zahar bat aterata hasi ziren kontatzen, zenbatzen, kantatzen, errotarriak bere musikarekin garia birrintzen zuen bitartean. “Irina, historiaren gurpila” esan ohi zuen maizterrak. “Ogia, herriaren legamia” zen ohiko erantzuna.

# ERRONKA ETA ARRAKASTA-KOPURUA

**Pertsonaiek arrakasta ziurtatuta ez duen zerbait saiatu nahi dutenean maizterrak ERRONKA bati aurre egitea eskatuko die. Erronkaren maila edo dadoak botatzean lortu beharreko ARRAKASTA-KOPURUA maizterrak ezarriko du, nahiz eta liburu honetan jasotako partida-ideietan badauden arrakasta-mailaren proposamen batzuk.**

**ERRONKA:** *pertsonaiak nahi duena lortzeko behar duen arrakasta-kopurua. (Automatikoa = 0, egingarria =1, zaila = 2, oso zaila = 3, ia ezinezkoa = 4...). Liburu honetan sarri INDx2 (2. mailako IND erronka) edo ARRx3 (3. mailako ARR erronka) notazioa erabiliko da erronkaren maila adierazteko*

**ARRAKASTA:** *dadoetan ageri den zenbaki errepikatuen kopurua. Arrakastak pokerrean bezala neurtuko dira. Bikotea, hirukotea, bi bikote, poker eta full. Batzuetan garrantzia du errepikatzen den zenbakiak berak (estrabagantziakargak sortzerakoan adibidez), oro har baina, arrakasta kopurua da garrantzitsuena.*

Ekintza sinpleek atributu bakarreko apustua eska dezakete: ukabilkada bat eman norbaiti masailezurrean (IND), ukabilkada hori bera saihestu (TRE), gauean urruntzen ari den auto baten matrikula irakurri (ADI), jendaurrean txiste bat kontatu (ERA), lortutako pista ezberdinak elkarri lotu (ARR), lehergailua desaktibatzeko hiru koloretako kableetatik zein moztu asmatu (ZOR)...

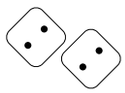
Ekintza konplexuagoek apustu konbinatuak eska ditzakete, maizterraren eskariz edo jokalariaren eta maizterraren artean negoziatuta. Kasu horretan bi atribututako puntuazioak gehitu egiten dira, eta dado gehiago bota daitezke apustuan.

Horrela, mus-partida batean ADI+ERA apustu bat egitea egokia izan daiteke, edo kultista eroaren diskurtsoaren atzean ezkutatzen den mezu sekretua aurkitzeko ADI+ARR eska diezaieke maizterrak jokalariei. Apustu konbinatu sinpleenen kasuan arrakasta bakarra nahikoa izan daiteke, baina ohikoa izaten da maizterrak arrakasta bi (edo gehiago) eskatzea, jokalariek atributuak konbinatzeko aukeraz abusatzeko aukerarik izan ez dezaten.

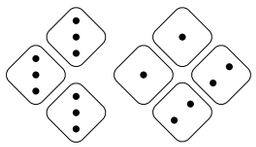
Hein berean, gaitasunek, abantailek, desabantailek eta bestelako faktoreek ere apustuan bota beharreko dado-kopurua alda dezakete.

Kontuan hartu beharra dago, edozelan ere, gehiago botatzerakoan hanka sartzeko aukerak ere handitu egiten direla...

# DADOAK ETA ARRAKASTA



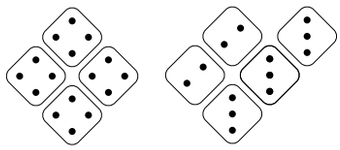
***I. mailako erronka***
*Arrakasta 1*
*Bikotea (2,2)*



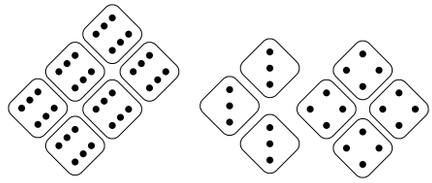
***II. mailako erronka***
*2 arrakasta*
*· Hirukotea (3,3,3...)*
*· Bi bikote (1,1,2,2...)*

Etxeko atea giltzaz irekitzeak ez du erronkarik eskatzen. Aldiz, komuneko atea behera botatzea I mailako erronka izan daiteke (arrakasta bat eskatzen du), eta ate blindatu baten sarraila klip bat erabiliz irekitzea, IIII. mailakoa (lau arrakasta eskatuko lituzke). Sei (λI) arrakastarekin ia-edozer lor lezake pertsonaia batek.

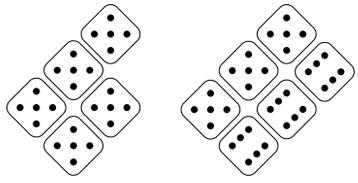
Hein berean, giltzak izan arren ate bat presiopean zabaltzeko maizterrak egoki deritzon mailako erronka ezar dezake. Gauez zaratarik egin gabe atea zabaltzea I mailako erronka izan daiteke, aldiz helikoptero bat tiroka dagoela odolez estalitako esku dardartiekin atea zabaltzea II. mailako TREBETASUN erronka izan daiteke.



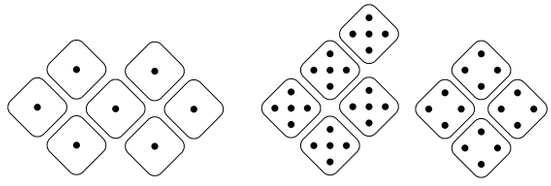
***III. mailako erronka***
*3 arrakasta*
*· Laukotea (4,4,4,4...)*
*· Bikote+hirukotea (2,2,3,3,3...)*



**λ*. mailako erronka***
*5 arrakasta*
*· Seikotea (6,6,6,6,6,6...)*
*·Laukotea+hirukotea*
*(4,4,4,4,3,3,3...)*



***IIII. mailako erronka***
*4 arrakasta*
*· Boskotea (5,5,5,5,5...)*
*· Bi hirukote (5,5,5,6,6,6...)*



**λ*I. mailako erronka***
*6 arrakasta*
*· Zazpikotea (1,1,1,1,1,1,1...)*
*· Boskotea+laukotea (5,5,5,5,5,4,4,4,4...)*

# APUSTUA

**Jokalariak, maizterrak ezarritako erronkari aurre egitea erabakiz gero, APUSTUA egin beharko du 6 aldeko dado kopuru jakin bat jaurtikita. Dado-kopurua pertsonaiaren gaitasunek eta egoerak zehaztuko dute, eta apustuak ondorioak izango ditu pertsonaiarentzat, positiboak, negatiboak edo bestelakoak.**

***APUSTUA***
*Apustua deritzo atributu, gaitasun edo beste edozein aldagairen arabera dadoekin egiten den saiakerari. Apustua irabazi edo galdu egin daiteke, eta ondorioak izango ditu onerako edo txarrerako. Jokalariak erabaki dezake zenbaterainoko apustua egin nahi duen.*

*Apustua jokalariak abia dezake, edo maizterrak ezar diezaioke pertsonaia bati, adibidez arrisku bat saihesteko aukera emandakoan. Apustua pertsonaiak abiatzen duenean APUSTU AKTIBOA deituko zaio. Apustua erreakzio gisa abiatzen denean, berriz, APUSTU ERREAKTIBOA. Aldea garrantzitsua da, apustu aktiboek hanka-sartzeak aktiba ditzakete eta, erreaktiboek ez bezala.*

*ERRONKAren mailaren gainetik lortutako ARRAKASTAK kritikoak lortzeko erabiltzea posiblea da (gogorrago jo, altuago egin jauzi, azkarrago iritsi...) ARRAKASTA GEHIAGO gaitasuna erabilita. Gaitasun hau erosi egin behar da.*

*Zenbat eta dado gehiago bota, orduan eta arrakasta lortzeko aukera gehiago, baina baita hanka barruraino sartzeko probabilitate altuagoa ere. Izan ere, 4, 5 edo 6 dado botaz gero HANKA SARTZEKO aukera zabaltzen zaio pertsonaiari:*

***HANKA-SARTZEA***
*Apustu aktiboetan 4, 5 edo 6 dado botatzean zenbaki errepikaturik ez lortzea. 4 dadorekin hanka-sartze arina da, 5 dadorekin erabateko hanka-sartzea, eta 6 dadorekin hanka-sartze kosmikoa.*

*Nicolas Tournier*

*7 dadotik gora jaurtikitzean ezinezkoa da (hasiera batean, baina hau Atopia da, nork jakin...) zenbaki errepikaturik ez lortzea, baina egoeraren arabera maizterrak jokalariari eska diezaioke 6 dadoko multzo bat aparte botatzea, hanka sartzeei buruzko goiko arauak aplikatzeko. Aukera honek apustu batzuen berezko arriskua islatzen du, jokalarien pertsonaiek ondo menperatzen dituzten ekintzetan ere hanka sar dezaketela bermatuz.*

*Adibidez:*

**4 dadotan arrakastarik ez: hanka-sartze arina.**
Arma trabatu egin da, pertsonaia desorientatu egin da hiri berri honetako kaleetan barrena, pertsonaren izenarekin erratu egin da...

**5 dadotan arrakastarik ez: erabateko hanka-sartzea.**
Bere buruari edo ondokoari egin dio tiro, erabat galdu da, inork inoiz esan lezakeen gauzarik desegokiena esan du denen aurrean...

**6 dadotan arrakastarik ez: hanka-sartze kosmikoa.**
Pertsonaiak estrabagantzia-karga guztiak galdu ditu eta bere estrabagantzia-gaitasunak posible edo ezinezko den modurik okerrenean aktibatzen zaizkio berehala. Hanka-sartze kosmikoak eragin pirotekniko ak izan beharko lituzke eszenan eta istorioan. Adibidez, Autoritatearen ahotsa norberaren aurka bihur daiteke edo Ahultasuna ulertu alderantzikatu, eta horrela norbere ahuleziarik handiena agerian utzi arerioari. Kargarik ezean erabateko hanka-sartze bihurtzen da.

# ERAGIN-ATALASEA

Eragin-atalasea edo besterik gabe Atalasea deritzogu pertsonaiak arrakastak lortutakoan kritikoak edo estrabagantzia-kargak sortzeko duen gaitasunari. Atalase altua badu, pertsonaia batek arrakasta kritiko eta estrabagantzia-karga gehiago lortzeko aukera izango du.

**Atalasea beti dago Atributu bati lotuta.** Atributu horri dagozkion dadoetan arrakasta lortzen denean (ez apustuari lotutako beste gaitasunek emandako dadoetan) izango du eragina. Pertsonaien atalasea I-etik λI-raino joan daiteke atributu bakoitzean, eta esperientziaren bidez igo egin daiteke (ikus "Pertsonaien garapena").

Atalasea I duen pertsonaia batek kritiko edo estrabagantzia-karga bat sor ditzake I zenbakidun arrakasta bat lortzen duen bakoitzean. Atalasea II duen pertsonaia batek I edo II zenbakidun arrakastak lortzean lortuko ditu kritikoak/estrabagantzia-kargak.

Esan beharrik ez dago λI atalasea duen pertsonaia oso arriskutsua dela bere arerioentzat, edozein arrakastarekin kritikoak  eta kargak sortuko baititu. Hasiera batean, pertsonaia sortu berrien eragin-atalasea 0 da.

Jokalariak aukeran izango du atalasearen maila berdina edo  baxuagoak diren arrakastak kritiko edo estrabagantzia karga bilakatzea. Noski, estrabagantzia kargak sortzeko estrabagantziak ikasita/menperatuta izan beharko ditu aurretik pertsonaiak.

Kritikoak askotarikoak izan daitezke, baina apustua gainditzeaz gain abantaila edo onura gehigarriak ekarriko dizkio pertsonaiari, esaterako, egin nahi zuena errazago edo arinago egin, indar handiagoz jo, informazio gehiago lortu, abantaila-posizioa erdietsi... Jokalariaren eta maizterraren artean adostu daiteke kritikoak zertara bideratu daitezkeen egoera bakoitzean.

*Adibidez:*

*Urmael Lohi Lur4ko espeleologoak I mailako Atalasea du ARRazoian (3 puntu ditu) eta II mailakoa ADItasunean (beste hiru puntu). Lumentza mendian aurkitu berri duen harkaitz-zuloa egonkorra den jakiteko ADI apustu bat egin du. 2-2-5 atera du. Arrakasta atalasearen baitan dagoenez eta Lur4aren "kasualitatea" estrabagantzia menperatzen duenez (II. maila, ikus Lur4aren estrabagantziak),  Urmaelek aukeratu egin dezake kritiko bat nahi duen (adibidez segurtasun gehiago rappel egiterakoan) edo II. mailako estrabagantzia karga bat sortu nahi duen. Karga bat sortzea erabaki du, zer gerta ere.*

# ATRIBUTUAK

**ATRIBUTUAK pertsonaiaren ahalmen eta potentzialtasunak dira. Pertsonaia batzuk hobeto moldatzen dira gauza batzuetan beste batzuk baino, eta alderantziz.**

**Esperientziarekin eta gertaerekin handitu edo txikitu egin daitezke, baina jokoaren hasieran 15 puntu banatzen dira, pertsonaia sortzerakoan, sei atributuren artean. Horri fakzioek eragindako aldaketak gehitu behar zaizkio.**

## INDARRA

Gorputzaren indarra, erresistentzia eta sendotasuna neurtzen ditu; sendotasun eta indar fisikoa, nekeari eta minari eusteko gaitasuna. Pertsonaiaren bizitza edo energia-barra INDarra atributuaren menpe daude.

| IND puntuazioa | Deskribapena |
|---|---|
| ◆ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ | *Izugarri ahula. Ezin du arrakastarik lortu, laguntzarekin ez bada, eta jarraipen medikua behar du. Zargaldua, ezindua, gaixo terminala.* |
| ◆ ◆ ◇ ◇ ◇ ◇ | *Ahula, hauskorra eta gaixotia da. Zaurgarria. Obesitate edo argaltasun arazoak izan ditzake. Makala, lodia, asmatikoa.* |
| ◆ ◆ ◆ ◇ ◇ ◇ | *Sasoian dago. Ondo moldatzen da ariketa fisikoarekin. Kirolaria, osasuntsua.* |
| ◆ ◆ ◆ ◆ ◇ ◇ | *Atleta profesionala izan liteke. Gihartsua, sendoa, armairua, diskotekako atezaina.* |
| ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◇ | *Joko Olinpikoak ez dira ezezagunak harentzat. Munduko X txapelduna, zirkuko indartsua.* |
| ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ | *Fisikoki, supergizakia. Gauza gutxi daude haren gaitasunaren gainetik. Herkules, Wonder woman.* |

## ADITASUNA

Ingurua eta norbere baitakoa sumatu eta arretaz irakurtzeko gaitasun orokorra. ADI apustuak egiten dira zarata bat entzun, mugimenduren bat igarri edo ezkutatuta dagoen zerbait aurki daitekeen ikusteko. Makina baten funtzionamendua ulertzeko ADI-apustuak egingo dira, baita egoera konplexuak bizkor ulertzeko ere.

| ADI puntuazioa | Deskribapena |
|---|---|
| | *Ez du inguruaren kontzientziarik, edo zentzumenek ez dute funtzionatzen. Hitz gakoak: Joana. Ez dago inor etxean.* |
| | *Batzuetan ohartzen da inguruan gertatzen ari denaz. Adigabea, distraitua, burua beste leku batean duena.* |
| | *Gai da inguruaz ohartzeko. Agian xehetasun batzuk gal ditzake, baina oro har gertatzen ari denaz jabetu ohi da.* |
| | *Zentzumen zorrotzak edo buru argia ditu, edo biak, baina gauza gutxik egiten diote itzuri. Ernaia, adia.* |
| | *Sumatutako edozer gogoratzeko gai da. Oroimen fotografikoa.* |
| | *Besteen ikuspuntutik orojakilea ematen du batzuetan. Perspektibak sarritan etorkizunak ekar lezakeena aurreikustera eramaten du.* |

## TREBETASUNA

Gorputzaren koordinazioa, erreflexuak, mugikortasun fisikoa, punteria eta erreakzionatzeko gaitasuna. Pistola batekin tiro egiteko zein eraso bat saihesteko TRE apustu egiten da.

| TRE puntuazioa | Deskribapena |
|---|---|
| ◆◇◇◇◇◇ | *Ez dauka mugikortasunik. Agian erabat paralizatuta dago edo koordinazioa erabat galdu du bestela. Zokormazoa, gorpua.* |
| ◆◆◇◇◇◇ | *Traketsa eta baldarra da. Gauzak eskuetatik erortzen zaizkio eta etengabe eragiten ditu istripuak inguruan. Trauskila, aza-kirtena, eskoila.* |
| ◆◆◆◇◇◇ | *Ondo moldatzen da eskuekin eta dantzari ona izan daiteke.* |
| ◆◆◆◆◇◇ | *Bereziki azkarra eta malgua da.* |
| ◆◆◆◆◆◇ | *Batzuetan itzal bat dirudi mugitzen denean.* |
| ◆◆◆◆◆◆ | *Gorputza nahieran erabil dezake maniobra fisikorik sinestezinenak gauzatzeko.* |

## ERAGINA

Pertsona eta taldeen portaera, sineskera eta pertzepzioetan eragiteko gaitasuna. Engainua edo norbait zerbaitez konbentzitzeko bidea ERA-apustua izango da.

| ERA puntuazioa | Deskribapena |
|---|---|
| ◆◇◇◇◇◇ | *Norbere burua konbentzitzen ere, lanak.* |
| ◆◆◇◇◇◇ | *Inoiz lortu du inor konbentzitzea.* |
| ◆◆◆◇◇◇ | *Badaki gizartean bizitzeko besteak garrantzitsuak direla eta baliabide sozialak ondo erabiltzeko gai da.* |
| ◆◆◆◆◇◇ | *Badu erakargarritasun pertsonal modukoa. Karismatikoa, magnetikoa, influentzerra.* |
| ◆◆◆◆◆◇ | *Jende askok automatikoki lider naturaltzat hartuko du krisi egoera batean.* |
| ◆◆◆◆◆◆ | *Oso zaila da aurka egiteko gogorik biltzea; popea, gurua, aita santua....* |

## ARRAZOIA

Logika, arrazoimena eta memoria. Informazio konplexua azkar eta modu eraginkorrean prozesatu eta emaitzetara bideratzeko gaitasuna. ARR-apustuak egiten dira oreka mentala mantentzeko ere.

| ARR puntuazioa | Deskribapena |
|---|---|
| ◆◇◇◇◇◇ | *Ez du hizkuntza edo memoriarik, baina gosea eta mina ulertzen ditu.* |
| ◆◆◇◇◇◇ | *Ekintza interesatzen zaio pentsamendua baino gehiago. Hala ere, gai da gauzak ulertzeko, nahi izanez gero.* |
| ◆◆◆◇◇◇ | *Logika eta arrazoimena modu eraginkorrean erabiltzen ikasi du.* |
| ◆◆◆◆◇◇ | *Dedukzio eta indukziorako gaitasun nabarmenak dauzka.* |
| ◆◆◆◆◆◇ | *Ahalmen analitiko eta dialektiko handiak ditu, memoria bikainaz gain.* |
| ◆◆◆◆◆◆ | *Ia-edozein egoera aurreikusi eta uler dezake. Teoria da praktikarik onena, praktika da teoriarik onena.* |

## ZORTEA

**Pertsonaiaren zortea, serendipia eta kausalitate-sareen tolestegaitasuna. Zorte-puntuak behin-behinean gastatu egiten dira dado kopuru gehiago botatzeko apustu batean. Ondo lo egindako gau baten ostean gastatutako ZORte-puntuak berreskuratu egiten dira.**

ZORtea atributu berezia da, bi modutara erabili baitaiteke.
Batetik, maizterrak jokalarien pertsonaiei ZOR-tirada bat eskatu baitiezaieke ausaz gertatu daitekeen zerbaiten aurrean.
*Adibidez, ezkontza batean airera botatako AK-47 fusilen tiroek lurrera berriro erortzean norbaiti buruan ematen ote dioten ikusteko.*

Bestetik, jokalariek ZORte-puntu bat erabil dezakete ondorengo eraginak sortzeko:

◇

***Dado jaurtiketa bat osorik errepikatzeko, eta aurreko tiradako arrakastak galdu.***

*Olivetti Klikla Agentziako kidea STMA eta Lur4aren arteko bilera sekretu batean entzuketak egiten ari da. Grabazioa bukatuta ekipamendua batzen hasi denean hanka sartu du, hankarekin harri-koskor batzuk mugitu eta zarata egin. Jokalariak ZORte-puntu bat erabiltzea erabaki du TRE tirada errepikatzeko. Bigarrenean ez du hankarik sartu, eta Olivettik ihes egitea lortu du, bihotza uzkurtuta baina bizirik.*

◇

***Kalte fisikoa saihesteko (dado bat zorte-puntu bakoitzeko).***

*Behe Lanbro Ikus(t)ezinak apenas izan duen segundo erdi frankotiratzailearen posizioa bere kideei jakinarazteko sorbaldan kolpe sor bat sentitu duenean. Tiro bat. Berriro. Tiroak 8 bizitza-puntu kenduko dizkio, baina jokalariak ZORte-puntu bat erabiltzea erabaki du minaren parte bat aurrezteko. 3 atera da. Beraz bizitza-barratik 5 puntu bakarrik kendu behar izango ditu azkenean. Odoletan, baina bizirik, babesgune baten bila abiatu da.*

# BIZITZA, HERIOTZA, KALTEA ETA MINA

**Bizitza-barra pertsonaien osasun, egoera fisiko eta erresistentziaren adierazlea da. Pertsonaiaren INDARRA atributua bider bi (IND x2) da pertsonaiaren bizitza-barra.**

**BIZITZA** - (INDx2)

*Adibidez:*

Arma eta eraso bakoitzak kalte-maila ezberdina eragiten du. Adibidez, ukabilkada batek arrakasta kopuruaren erdia beste kalte eragiten du (K=A/2), baina pistola batek arrakasta x2 kalte eragin dezake (K=2A). Beste arma batzuek (demagun hidrogenozko bonba batek) ez dute kalterik egiten, zuzenean dena deusezteko gaitasuna baitute beren eragin-esparruaren barruan.

Kalte fisikoa jasandakoan (ukabilkada bat jaso, pozoia irentsi, erredurak jasan) bizitza-puntuak galtzen dira. Inoiz zerora iritsiz gero pertsonaia hil egingo da. Inork ez daki oso ondo zer gertatzen den hil ostean. Lur4ak baditu teoria batzuk, halere, eta beste fakzio guztiek ere bai, noski.

Hil aurretik, ordea, bizitza puntu bakarrean gelditzean edo eraso bakarrean bizitza osoaren erdia baino gehiago galduz gero jokalariak IND-erronka bati egin beharko dio aurre. Galduz gero pertsonaia konorterik gabe geldituko da, eta hortaz, babesgabe.

ZORTEA erabil daiteke kaltea murrizteko. Erabilitako ZORTE-puntu bakoitzak dado bat ematen du saihestutako mina kalkulatzeko. ZORTE hutsez ekidindako kalteak kasualitatez saihestutako eraso edo istripuen forma hartu ohi dute.

Pertsonaia galdu duen jokalariak aukera izan beharko luke (maizterrarekin adostu ondoren) beste pertsonaia batekin jokatzen jarraitzeko istorioak ahalbidetzen duen neurrian. Edo agian pertsonaia ez zegoen benetan hilda...

Atopiako arauek gatazka fisikoa oso hilgarri egiten dute. Jokalari eta maizterraren esku dago arau hauek birmoldatzea, adibidez, balen aurkako txaleko batek edo ertaroko armadura batek eskaintzen duen babesa negoziatzeko edo bestelako mekanika batzuk txertatzeko. Gogoratu, arau hauek istorioentzako abiapuntua baino ez dira!

Edozelan ere, eta badaezpada, esan egingo dugu: Atopian erraza da bizitza-barra zerora oso azkar iristea. Zaindu zure pertsonaia!

*Demagun Afix izeneko grafitigile Ikus(t)ezinak 3 puntuazioa duela indarrean (Sasoian dago. Ondo moldatzen da ariketa fisikoarekin). 3x2= 6 puntu lituzke bere bizitza-barran.*

*Afix arnasestuka dago kale kantoian. Aurrez aurre gorila zibernetiko bat dirudien... zerbait dago. Ez dauka astirik nondik irten den asmatzen hasteko, bere bila etorri dela argi dago.*

*Piztia kromatuak atzaparkada batez erantzuten dio (IND5= 3,3,6,6,1 atera du maizterrak= bi arrakasta gorilarentzat.)*

*Afixek bere Parkour gaitasuna gehitzen dio bere TRE4ri, 5 dado lortu horrela: 1, 1, 2, 3, 6. Arrakasta bakarra). Ez da nahikoa atzaparkada erabat saihesteko, eta 6ko dado bat kalte jasan beharko du (2).*

*Jokalariak Afixen zorte-puntu bat gastatzea erabakitzen du (5>2) kalterik jaso ez eta parkour eginez kale kantoitik ziztu bizian alde egiten saiatzeko.*

# GAITASUNAK

**Gaitasunak pertsonaiak egin ditzakeen ekintza bereziak, jasotako entrenamendu edo berezko disposizioak dira. Askotarikoak izan daitezke.**

*Adibidez:*

*Autoritatea: Gaitasunaren mailaren besteko puntu igotzen ditu ERAgin apustuetan. Behin eutsiz gero eragina galtzen du pertsona(ia) horrengan.*

*Dialektika marxiala: Borroka edo eztabaida baten azterketa marxiala. Gaitasunaren mailaren besteko puntuak igotzen ditu borroka (TRE) edo eztabaida (ARR) batean, aurretik prestatzeko txanda bat erabiliz gero.*

Gaitasun batzuek apustuari abantaila eskaintzen diote, STMAren “Autoritatea”, Agentziaren “Diskrezioa” edo Marxialisten “Entrenamendu Fisikoa” adibidez. Atributuaren dadoei gaitasunaren dadoak gehitzen zaizkio honela, baina adi! Atalasea beti atributuen dadoei soilik aplikatzen zaie kritikoak eta estrabagantzia-kargak sortzeko.

Beste gaitasun batzuek abantaila espezifikoak eskaintzen dituzte. Adibidez, Marxialisten “Borrokarako Analisia” ARR erabil daiteke BIZ beharrean borroka betean (apustua egiterakoan ordezko beste atributu bat erabiltzeko gaitasuna eskaintzen du).

Pertsonaien gaitasunak hiru motatakoak izan daitezke:

**Gaitasun unibertsalak,** edozeinen esku daudenak.

**Fakzio-gaitasunak,** hau da, fakzio baten edo gehiagoren esku dauden gaitasun berezituak, hasiera batean fakzioetako partaideentzat baino ez daudenak eskuragarri.

**Arketipo-gaitasunak**, orientazio baten edo gehiagoren esku dauden gaitasun berezituak, alegia, arketipo edo orientazio jakin bati dagozkionak. Pertsonaiak arketipo jakin bat izan beharko du -hasiera batean- azken hauek eskuratu ahal izateko).

## GAITASUN UNIBERTSALAK

**Gaitasun unibertsalak edozeinen esku daude eta beti aukeratu daitezke pertsonaia sortzerakoan edo pertsonaia garatzerakoan.**

Gaitasun unibertsal guztiak zerrendatu beharrean adibide batzuk proposatzen ditugu hemen. Gaitasun unibertsalak pertsonaia sortzerakoan jokalari eta maizterraren artean negozia daitezke:

- Entrenamendu fisikoa
- Kale-borrokan eskarmentua
- Folklorea
- Ibilgailua gidatzea (automobila, urpekontzia, zepelina..)
- Kultura orokorra
- Sedukzioa
- Gezurra esatea
- .....

STMA

## FAKZIO ETA ARKETIPOEN GAITASUNAK

+1 ERA
**Normaltasun-itxura**
(zerbaiten ohikotasuna defendatzerakoan)

+1 IND
**Ez!**
(norbere posiziotik ez mugitzeko)

+1 TRE
**Beti egon gara gerran Ozeaniarekin**
(estrategiaz aldatzerakoan)

## LEHENDAKARIA

◇ **(ERA+1)**
Autoritatea

◇ **(ERA+1)**
Adituek aldez aurretik
prestatutako hitzarteak

◇ **(ADI+1)**
Jendeak entzun nahi duena jakitea
(inkesta soziometrikoei esker)

## POLIZIA

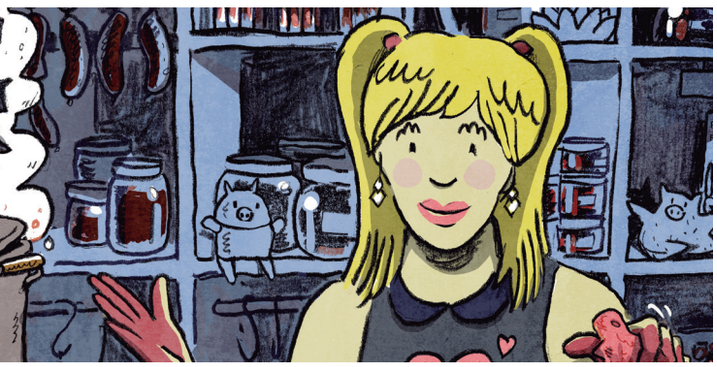
◇ **(IND+1)**
Indarkeriaren monopolioa

◇ **(ERA+1)**
Presentzia autozentsuratzailea

◇ **(TRE+1)**
Pertsekuzioa

### RUNNER - TRIATLETA

- ◇ **(IND+1)**
  Erresistentzia
- ◇ **(TRE+1)**
  Abiadura
- ◇ **(ERA+1)**
  Gorputz lirain/lerdena erakustea



### INFLUENTZERRA

- ◇ **(ADI+1)**
  Iritzi-giroa irakurtzea
- ◇ **(ERA+1)**
  Iritziaren kiribila
- ◇ **(ERA+1)**
  Jarraitzaileengan eragitea

### BANKARIA

- ◇ **(ARR+1)**
  Hizkera ekonomiko kriptikoa
- ◇ **(ERA+1)**
  Konfiantza behartua
- ◇ **(ZOR+1)**
  Joera ekonomikoak irakurtzea

# INTERNAZIONAL IKUS(T)EZINA

## FAKZIO ETA ARKETIPOEN GAITASUNAK

+1 ERA
**Dena da arraro**
(normaltzat eman ohi den zerbaiten arrarotasuna argudiatzean)

+1 ADI
**Esnatze sakona**
(meditatutako ordu bakoitzeko +1 ADI ordubetez)

+1 TRE
**Konplexutasunean igeri**
(aldi bereko arerio edo arazo bakoitzeko konplexutasunean igeri (+1 TRE aldi bereko arerio edo arazo bakoitzeko)

## ESKULTOREA

- ◇ **(ADI+1)**
  Espazio, bolumen eta distantzia bat-batean neurtzea/eraldatzea
- ◇ **(TRE+1)**
  Materia eraldatzeko gaitasuna
- ◇ **(ARR+1)**
  Hizkera abstraktoa

## SABOTEATZAILEA

- ◇ **(ADI+1)**
  Mekanismoa ulertzea
- ◇ **(TRE+1)**
  Matxuratzea
- ◇ **(TRE+1)**
  Ihes egitea

## GRAFITIGILEA

- **(TRE+1)**
  Parkour
- **(ADI+1)**
  Kaleen alfabetoa
- **(ARR+1)**
  Gratifigrafia

## KIMIKARIA

- **(ADI+1)**
  Nashaketa lehergarria
- **(ERA+1)**
  Haluzinogenoa
- **(TRE+1)**
  Pozoiak eta antidotoak

## EPE LUZEKO LANGABETUA

- **(IND+1)**
  Gerta ahala gerta tinko itxaroteko gaitasuna
- **(TRE+1)**
  Edozeri buruzko ikastaroak
- **(ARR+1)**
  Inguruko jendearengan erreparatzea

LUR4A

## FAKZIO ETA ARKETIPOEN GAITASUNAK

+1 ADI
**Argi dago lotuta daudela!**
(aldagaien artean lotura kausal bat bilatzerakoan)

ZOR
**Eureka!**
(teoria bat frogatutakoan berreskuratu aurretik gastatutako ZORte puntu bat)

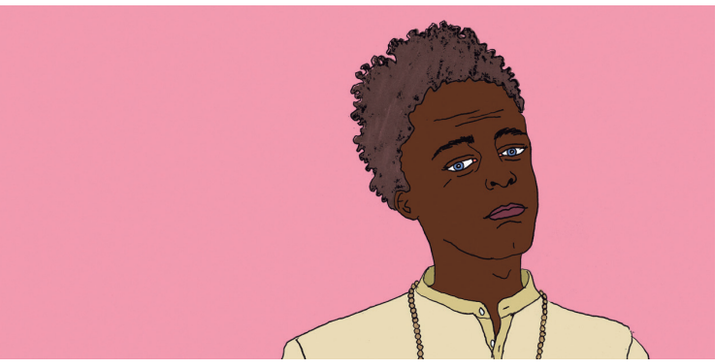
DADOAK
**Akronia**
(bere tirada batean, ukronia aukeratzeko dadoak nahieran antola ditzake)

### KAMIOILARIA

- ◇ **(ADI+1)**
  Errepide-nabigazioa
- ◇ **(ARR+1)**
  Korporatibismoa
- ◇ **(ZOR+1)**
  Tolerantzia poliziala

### SURBIBALISTA

- ◇ **(TRE+1)**
  Aterpea bilatu/eraikitzea
- ◇ **(ADI+1)**
  Arrastoei jarraitzea
- ◇ **(TRE+1)**
  Tranpa



### NATUROPATA

- ◇ **(TRE+1)**
  Aiurbeda masajea
- ◇ **(ERA+1)**
  Terapia esperimentala
- ◇ **(ZOR+1)**
  Diagnostiko ero baina zehatza

### ESPELEOLOGOA

- ◇ **(ADI+1)**
  Esplorazioa
- ◇ **(TRE+1)**
  Mapagintza
- ◇ **(ADI+1)**
  Labar-artearen eta antzerako marrazkien interpretazioa

### KONSPIRANOIKOA

- ◇ **(ADI+1)**
  Paranoia
- ◇ **(ARR+1)**
  Loturak egitea
- ◇ **(ZOR+1)**
  Ezagutza eremu arraroa

# MARXIALISTAK

## FAKZIO ETA ARKETIPOEN GAITASUNAK

+1 ARR
**Borroka da bide bakarra**
(konfrontazio egoeretan)

BIZ
**Hil egingo gara, baina gaur ez!**
(BIZitza 0ra iristean, behin, igo puntu 1era berriro)

ARR - BIZ
**Koherentzia iraultzailea**
(ARR-puntuak gastatu ditzake BIZ-puntuak beharrean)

## MEATZARIA

- ◇ **(IND+1)**
  Lan fisikoa
- ◇ **(ADI+1)**
  Orientazioa ilunetan
- ◇ **(ARR+1)**
  Lurrazpiaren ezagutza

## ARTE MARXIALEN SENSEIA

- ◇ **(ADI+1)**
  Dialektika marxiala
- ◇ **(IND+1)**
  Entrenamendu fisikoa
- ◇ **(TRE+1)**
  Eskola

### BRIGADISTA

- ◇ **(ADI+1)**
  Dialektika marxiala
- ◇ **(ARR+1)**
  Ikasketak
- ◇ **(ERA+1)**
  Hizkuntzak

### SINDIKALISTA

- ◇ **(ADI+1)**
  Dialektika marxiala
- ◇ **(ERA+1)**
  Langile-masak mugiaraztea
- ◇ **(ARR+1)**
  Negoziazio kolektiborako gaitasuna

### ZIRKUKO LANGILE

- ◇ **(TRE+1)**
  Akrobata
- ◇ **(TRE+1)**
  Distrakzioa sortzea
- ◇ **(TRE+1)**
  Golpea saihestea

# AGENTZIA

## FAKZIO ETA ARKETIPOEN GAITASUNAK

+1
**Zerbait entzun dut**
(ZORte puntu baten truke maizterrari puntu bat eskatu ahal dio)

+1 ADI
Denok dugu prezioa
(norbaiten jakinmin sakonena identifikatzeko)

+1 ERA
**Mikromemetika**
(ideia sinple bat txertatzeko talde eztabaida batean)

## HAKERRA

- ◇ **(ADI+1)**
  Datu-iturrietarako sarbidea
- ◇ **(ARR+1)**
  Informazioa irakurketa diagonalez ulertu ahal izatea
- ◇ **(TRE+1)**
  Pasahitzak asmatzea

## KAZETARIA

- ◇ **(ADI+1)**
  Kazetari-sena
- ◇ **(ERA+1)**
  Hitz-jario landua
- ◇ **(ARR+1)**
  Artxiboa buruan

### TXIKITEROA

- ◇ **(ERA+1)**
  Kantua
- ◇ **(ADI+1)**
  360°ko tragoa
- ◇ **(ARR+1)**
  Gurutzegramatika

### ESPIOIA

- ◇ **(ARR+1)**
  Borondatea
- ◇ **(TRE+1)**
  Diskrezioa
- ◇ **(IND+1)**
  Ihes egiteko gaitasuna

### ENTZIKLOPEDISTA - WIKILARIA

- ◇ **(ADI+1)**
  Erregistratzea
- ◇ **(ARR+1)**
  Kultura orokorra
- ◇ **(ERA+1)**
  Edozertarako erantzuna

# EKIPAMENDUA

Honako zerrenda honetan, arketipo bakoitzarentzat zehaztu dugun ekipamendua dugu. Arestian esan bezala, baina, proposamenak baino ez dira, eta jokalari zein maizterrak nahieran alda dezakete pertsonaiak aldean daraman tresneria nahiz gordeta izan dezakeena.

Izan ere, pertsonaiaren tresnak gordeta nahiz eskuan eraman ditzake. Bietara izango ditu eskuragarri, gordeta eramanez gero txanda bat itxaron beharko badu ere, edo maizterrak egoki deritzona. Hala ere, nola ez, tresna zein den, arriskutsua, deserosoa edo desegokia izan daiteke aldean eramatea.

## LUR4A

### KONSPIRANOIKOA
· Apuntez beteriko liburua
· Grabagailua

### NATUROPATA
· Kaiku tibetarrak
· Sendabelarrak

### ESPELEOLOGOA
· Ohar kartografikoak
· Eskalatzeko ekipoa

### KAMIOILARIA
· Eskuko irratia
· Astrolabioa

### SURBIBALISTA
· Erabilera anitzeko labana
· Eskopeta

## STMA

### LEHENDAKARIA
· Aginte-makila
· Bedeinkatutako Arana'tar Sabinen Koskobiloak

### POLIZIA
· Borra eta pistola
· Plaka

### INFLUENTZERRA
· Jarraitzaile askodun sare sozialetako kontuak
· Modako arropa

### RUNNERRA
· Bioerritmoen erlojua
· Elikagai kontzentratua

### BANKARIA
· Txostenak
· Agenda betea

## MARXIALISTAK

### MEATZARITZA
· Pikatxoia eta pala
· Dinamita eta detonatzaileak

### ARTE MARIXIALEN SENSEIA
· Arma (aukeratu)
· Lan-tresna (aukeratu)

### BRIGADISTA
· Kamuflaiarako erropa
· Arma (aukeratu)

### SINDIKALISTA
· Sakelakoa eta kargagailu extra bat
· Igitaia eta mailua

### ZIRKUKO LANGILEA
· Makila luze bat
· Monozikloa

## INTERNAZIONAL IKUS(T)EZINA

### ESKULTOREA
· Mailua eta zinzela

· "Quosque tandem...?" azpimarratua

### SABOTEATZAILEA
· Erreminta-kutxa

· Seinale-inhibitzailea

### GRAFITIGILEA
· Sprayak (3 kolore)

· Skate/irristailuak

### KIMIKARIA
· Quimicefa jokoa

· Elhuyar anaien wolfram-barra metalikoa

### EPE LUZEKO LANGABETUA
· Curriculum Vitae berritua

· Denbora, astia

## AGENTZIA

### HACKERRA
· Ordenagailu eramangarria

· Xiberpunk liburuak

### KAZETARIA
· Argazki kamera

· Grabagailua

### TXIKITEROA
· Euskal kantutegia

· Botea eramateko diruzorroa

### ESPIOIA
· Kameradun boligrafo, korbata eta zapatak

· Eraztunean ezkutatutako laserra (erabilera bat)

### WIKILARIA
· Poltsikoko entziklopedia harrigarria

· Ohar-koadernoa (zifratuta)

*- Aita, eman 8.000 jelcoin kotxe berri bat erosteko, bestea atzo apurtu nuen eta.*

*- Zer uste duzu naizela, Euzko Txingitzaindia Orokorra?*

**Jokalariek, maiz, ekipamendu garestia nahiko dute ekintza bat egiteko. Atopian diruak mundu errealean bezala funtzionatzen du, ordea. Txiroak ezingo du erosketa handirik justifikatu, aberatsak gauza absurdoak eros ditzakeen bitartean.**

Atopian JELcoina erabiltzea proposatzen dugu, 1931tik Euzkotar Txingitzaindia Orokorrak jaulkitzen duen moneta. Maizterraren esku egongo da gauzen prezioa zehaztea eta jokalariek euren erosmen-gaitasuna zein den argi eduki beharko dute.

*Adibidez:*

**[JOKALARIA]** *Eñaut McLeor sindikalista zaharra auzo batzarretik etxera doa. Hotz egiten du eta arnasak laino hodeiak osatzen dizkio bizar artean. ´Goizaldeko behelainoa bezala´ pentsatu du bere baitarako. Gazte asko ikusi ditu gaur bileran. Pozik ez, baina aspaldian baino pozago doa gaur etxera.*

Etxera itzultzeko bidea gogoratzeak, egoera normaletan, ez lioke erronkarik eskatuko Eñaut McLeorri, baina maizterrak ADItasun-tirada bat eskatu dio jokalariari, bere inguruan gertatzen ari denaren jabe egin den ala ez erabakitzeko. I mailako erronka da. Eñaut McLeorrek 3 puntu ditu ADItasunean, baina susmo txarra hartu dio eta ZORte-puntu bat gastatzea erabaki du dado bat gehitzeko bere apustuari. 1, 2, 2 eta 5 atera du. 2 zenbakia behin errepikatuta: arrakasta bat. Nahikoa.

**[MAIZTERRA]** *Bat-batean kaleargien artean itzal bat ikusi duzu. Bi itzal. Ezagunak zaizkizu mugimendu horiek. STMAren sikario ninja bi zure atzetik dituzu, eta zeuk ikusi dituzu arinago. Zer egingo duzu?*

**[JOKALARIA]** *Dialektika marxiala (I. mailan) gaitasuna erabili nahi dut saihestu ezin dudan -eta saihestu nahi ez dudan- borrokan abantaila bilatzeko. 3 puntu ditut ADItasunean + gaitasunaren maila, guztira 4 dado. 6, 6, 6, 2. Hirukote bat, beraz 2 arrakasta.*

**[MAIZTERRA]** *Ados. Bi arrakastarekin +1 abantaila daukazu bi arerioren aurka datorren borrokaldian TREbetasun gaitasunerako.*

**[JOKALARIA]** *Irribarre txiki bat erdi ageri da Eñaut McLeorren bizarren artean, bizkarrean daraman motxilatik San jie gun edo txinatarraren hiru zatiko gerrako irabiurra ateratzen duelarik. ´Orain ikusiko dute STMAren zakur horiek zer den Santutxuko Marxialismo Eskola".*

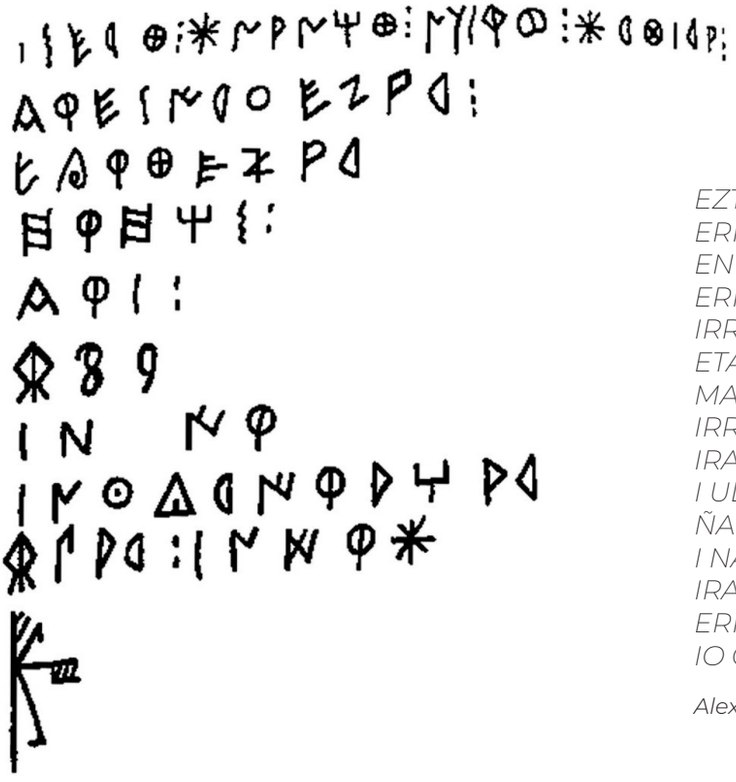
# ARAU AURRERATUAK

ATOPIA joko hackeagarria izan dadin nahi dugu. Printzipio horri jarraituz irakurleak jokoaren arauak probatu, aldatu eta berriak proposatzera animatu nahi ditugu, eta maizterrak arau gehiago edo gutxiago erabili edota arau batzuk aldatu, kendu edo berriak sortzea erabaki dezake.

Liburu honetako mekanika ez da orohartzailea, jokalari-talde ezberdinek haien beharrizan eta nahietara molda dezaketen arauen abiapuntu bat baino. Marxialismoan espezializatutako pertsonaien jokalari talde batean dialektika teorikoko norgehiagoketarako arau aurreratuagoak behar dituzuela? Idatzi! Urperko ontziak eta zepelinak gidatzeko arau aurreratuak garatu ditu zuen maizterrak? Bidal iezazkiguzue!

Garrantzitsuena da taldea arauekin eroso sentitzea, eta hauek inoiz ez izatea istorioaren oztopo, istorioak bizitzeko sostengu eta pizgarri baino. Hein horretan atal honetan jasotzen diren arau aurreratuak horrela ulertzen ditugu: oinarrizko mekanikaz harago proposatzen diren arau eta mekanika hautazko bezala.

Erabili eta moldatu nahi bezala.



*EZTA EDO ERREU:*
*ERREIGE ENEA NEBE ERREU:*
*ENE GEI ARA ME:*
*ERREIGE EDO ERREU IDE A:*
*IRRI ARROTZ NI EDO ZERTAZKO ADU:*
*ETALO ARRO ERREU EGIPTU*
*MARROMA BIZI*
*IRRI ARROI:*
*IRAIL ZORAYODA*
*I ULI*
*ÑARRO*
*I NAI AMO TOLEDO ÑARRO ABEA DU*
*IRAIL JABEDU: IENE AÑEN ARRO ERREIGE*
*ERREIGE ENE IRAIL JABEDU I AÑEN ARRO:*
*IO GORA ETA KAL ENDE*

*Alexandre Eleazar: "Los Bele"*

#US
HER
ALIE

KAI
RIA
VAEST

# ESTRABAGANTZIAK, KARGAK ETA KARMA

## ESTRABAGANTZIA

**Fakzioek eta zenbait arketipok ohiz kanpoko gaitasunak garatu dituzte. Estrabagantzia deritzegu ohiz kanpoko gaitasun hauei. Kanpotik ikusita sorginkeria edo ohiz kanpoko botereak diruditen arren, estrabagantziak errealitatearen (eta Euskal Herriaren) berezko arrarotasunaren adierazpenak dira.**

Estrabagantziak I mailatik λI mailara doaz eta aldez aurretik menderatu behar dira. bai erabili ahal izateko, bai hauetarako kargak lortzeko. Posiblea da norberak bizi-esperientziari esker estrabagantzia berriak ikastea, baina ohikoagoa izaten da fakzioaren edo orientazio/ogibidearen baitan maistraren batengandik jasotzea. estrabagantzia-maila berriak menderatzen bizitza osoa eman dezake pertsona batek.

Pertsonaia batek estrabagantzia berri bat ikasi nahi badu lehenengo eta behin maizterrarekin negoziatu beharko du berau non edo norengandik ikas dezakeen. Ikasketak normalean narrazioaren baitan zentzua izan beharko du. Agian partida baterako abiapuntua izan daiteke, edo bi partidaren artean pertsonaia horrek egingo duena deskribatzea eskatuko du. Bestetik esperientzia-puntuak erabiltzea eskatuko du (ikus “Pertsonaiaren garapena”).

Maila bakoitzean estrabagantzia bakarra eduki dezake aldi berean pertsonaia batek, hau da: sei guztira. Maila baxuetako estrabagantziek ez dute errealitatetzat daukagun hori bere osotasunean aldatzen, baina mailarik altuenek magnitude handiko aldaketak eragin ditzakete.

ATOPIAn errealitatearen arrarotze hauek ondorioak izaten dituzte narrazioan. Mekanikoki, ondorio hauek maizterraren esku gelditzen diren estrabagantzia-karga edo Karma bezala irudikatu daitezke edo **Ukronizkinean (320 or.)** tirada bat eskatu.

Oro har, termodinamikaren legeak hausten diren bakoitzean (dela estrabagantziaren bat erabili delako edo istorioan arau-hauste hau eragin duen zerbait gertatu delako) Ukronizkinaren tirada bat eska dezake maizterrak. Akzio orok du bere erreakzioa, eta mundua arrarotzen dugunean unibertsoak arrarotze hori itzultzeko joera agertuko digu.

Orokorrean, Internazional Ikus(t)ezina (ia) beti ari da estrabagantzia maila orokorra handitzen saiatzen. STMAk aldiz, edozein neurri hartuko du (baita estrabagantziak erabili ere, noski) gauzak normaltasunera itzularazteko.

Baina noski, Euskal Herrian beti daude araua osatzen duten kasuak beste salbuespen...

## ESTRABAGANTZIA-KARGAK

**Estrabagantziak aktibatzeko estrabagantzia-kargak erabili behar dira.**

**Atalasearen azpitiko arrakastak lortutakoan sor daitezke kargak pertsonaiak maila horretako estrabagantziarik menperatzen badu.**

Pertsonaia batek beti daki zenbat eta nolako estrabagantzia-kargak daramatzan bere baitan. Estrabagantzia-kargaren neurgailuak ere existitzen dira noski, eta fakzioek modu askotara erabiltzen dituzte, euren agenteak kontrolpean izateko, norbanako erreklutagarriak identifikatzeko eta arerioak neutralizatzen saiatzeko, adibidez.

Fakzioek interpretazio ezberdinak dituzte estrabagantziaren fenomenoaren inguruan, baina denak datoz bat: arriskutsua da aldean estrabagantzia karga asko ditugula ibiltzea. Bai norberarentzat, bai inguruarentzat. “Kargatuta joatea” deitzen zaio aldean karga asko eramateari, eta oro har ez dago ondo ikusita.

Erabili ez diren estrabagantzia-kargak pertsonaia loak hartu edo konortea galtzen duenean galtzen dira, baina ironikoki ezagutzen da aldean karga gehiegi eramatearen arduragatik egunetan lorik hartzea lortu ezin duen agenterik.

*Adibidez:*

*Maite Morlon saboteatzaile ikus(t)ezina enpresari arrakastatsu baten oso ondo zaindutako udako etxean infiltratzen ari da. Ikus(t)ezinen I eta II mailako estrabagantziak menperatzen ditu.*

*Lorategira sartu da urrunean lau txakur entzun dituenean. Maizterrak TRE-apustu bat eskatu dio, eta sei aldeko lau dado bota ditu jokalariak (1-1-4-2). Bikotea arrakasta bat da, nahikoa txakurrak ohartzeke atzean uzteko, eta gainera, atalasea I duenez I. mailako estrabagantzia-karga bat sor dezake bere fakzioaren lehen mailako estrabagantzian. Hemendik aurrera Pauso isila estrabagantzia aktibatu ahal izango du nahi duenean (bere txandan). Trukean, maizterrak Karma puntu bat eskuratuko du Maitek estrabagantzia hau aktibatzen duenean.*

## KARMAREN ERABILERA

Erabiltzen den estrabagantzia-karga bakoitzak karma-puntu bat emango dio maizterrari (karga 1 = karma puntu bat), eta honek edozein momentutan erabili ahal izango du errealitatea areago arrarotu, jokalariak ez diren pertsonaiei gaitasun bereziak eman edo, oro har jokalariei bizitza zailtzeko.

Karmak kosmosaren justiziaren eta umorearen sena ordezkatzen ditu aldi berean. Oro har, zenbat eta arrarotze handiagoa eragin pertsonaia batek, maizterrak karma gehiago izango du bueltan itzultzeko. Karma-puntu bat mekanikoki erabil daiteke edozein unetan edozein jokalariren ekintzari aurre hartu eta maizterrak zerbait egin dezan, edo narrazioan integra daiteke, Karma-puntuak errealitatearen arraroagotze orokorraren neurgailutzat harturik.

Nahi izatera, alderantziz ere joka dezake maizterrak, eta Karma-puntuak "zorretan" erabili, horretarako estrabagantzia-kargak banatuko dizkie jokalariei eta, kasu horretan, "debalde" irtengo zaie hauen erabilera, errealitatearen arraroagotzea maizterraren esku egon delako.

| KARMA-PUNTUAK | MAIZTERRAREN ERABILERA |
|---|---|
| I | Jokalariena ez den pertsonaia batek dado-jaurtiketa bat errepika dezake edo +1 gehitu bere jaurtiketari. |
| II | Jokalariena ez den pertsonaia batek batek txanda bat irabazten du, berehala erabiltzeko. |
| III | Ezusteko gertakaria. Inprobablea, baina ez ezinezkoa. Maizterrak jokalari baten ekintza motz dezake, zerbait aldatuz. Adibidez: "Tamalez, zure pistola ez daramazu aldean". |
| IIII | Maizterrak Ukronizkinean jaurtiketa bat eska dezake. |
| λ | Ezusteko gertakaria (ezinezkoa izan daiteke). Maizterrak jokalari baten ekintza motz dezake, zerbait aldatuz. Adibidez; "Tamalez, zure pistola banana bat da". |
| λI | Maizterrak Ukronizkineko ukronia bat aukeratu eta aktiba dezake zuzenean. |

*Adibidez:*

*Marko Paregabe STMAko turismo-eragilea da. Bere gain dago egun Bizkaiko 48. koadranteko baliabide eta produktu turistiko garrantzitsuenak kudeatzea, eta Hollywoodeko telesailetan egindako product placement-ari esker %4000 igo dira bisitariak azken udan. Oro ez da urre baina, Ikus(t)ezinak sabotaje-ekintza semiotikoak egiten hasi dira aspaldion helmuga turistiko garrantzitsuenen aurka. Hizki bat ezabatu hemen, grafiti bat han... turisten fluxuan zirkuitulaburrak sortzen hasi dira. Markok ezin du gehiago jasan eta arazoa zuzenean konpontzea erabaki du. Agentziara deitu eta Irrati eta Telebistan zortzi elkarrizketa-saio erosi ditu prime timean, bertan Autoritatearen Ahotsa estrabagantziaren bidez turismoaren inguruko irakurketa baikorrak txertatzeko ikus-entzuleengan, gau eta eguerdi, aste erdiz. Plana arrakastatsua da eta udazkeneko kanpaina berria erabateko arrakasta.*

*Markok ez dakiena da bere ekintzek maizterrari 8 karma puntu eman dizkiotela orotara. Bat-batean, pinguinoak azaltzen hasi dira Gaztelugatxen. Inork ez daki nondik irten diren, baina Ikus(t)ezinek sabotaje-ekintzak egiteari utzi diote.*

GAZTELUGATXE IS PUNKGUIN

*Galder Gonzalez*

# ESTRABAGANTZIA-PROPOSAMENAK

**Ondoren bost fakzioei ezagutzen zaizkien estrabagantzia "tipikoak" (edo atipikoak, edo atopikoak, nahi bezala) aurkezten dira.**

**Hauek ez dira maizter eta jokalarientzako proposamenak baino. STMAko agente batek, adibidez, "behin-behineko lobotomia" izeneko II. mailako estrabagantzia menderatu nahi balu nahikoa luke jokalariak maizterrarekin proposamena adostea.**

**Hala ere, honako zerrenda amaitugabe eta behin-behineko honek erreferentzia gisa funtzionatu nahi du.**

## ARKETIPOEN ESTRABAGANTZIAK

Fakzioen estrabagantzia nagusiez gain, arketipo bakoitzak bere estrabagantzia propioak garatu ditu.  Arketipoen estrabagantziak arketipoaren baitan bakarrik daude eskuragai hasiera batean (betiere jokalarien eta maizterraren artean hala adosten bada) baina beti bezala, gauzak alda daitezke istorioak aurrera egin ahala...

Arketipoen estrabagantzien zerrenda bat proposatzen da azalpen labur batekin batera, baina estrabagantzia hauen erabilera baldintzak eta eragin zehatzak maizterraren esku daude (jokalariak ideiak ematera animatzen ditugun arren).

Adibidez, maizterrak eta jokalariak erabaki dezakete "Kimikaria" arketipoaren "Alkimia" I mailako estrabagantziak aukera eman dezakeela materialeak transmutatzeko (beruna urre bihurtzeko adibidez) edota edozein gaixotasunen aurka funtzionatzen duen panazea edo edozein gauza disolbatu dezakeen alkahesta sortzeko. Aldi berean, maizterrak "Sedukzio grisa" erabiltzeko jokalariaren interpretazioa ezinbestekoa dela adieraz dezake (adibidez jokalariak ezin du irribarre edo barrerik egin estrabagantzia aktibo dagoen artean).

**I Autoritatearen ahotsa.**
Agindu zuzen bat eman dakioke pertsona bati edo efektu orokor bat eragin talde ertain batean. Zuzenean eragina dauka, zuzen-zuzenean haien interesen aurka doala pertzibitu ezean. Bestela, ERA apustu bat eskatzen du.

**II Abantailazko posizioa.**
STMAko operatiboak nagusitasun posizio bat du zeinak +2 emango dion atributu bati 3 txandatan zehar. Jokalariak nagusitasun hau narratiboki zertan datzan azaldu eta ahots eta keinuz interpretatu beharko du. Adibidez “Nire pertsonaiak begirada sexy eta liluragarria du, ERAginari +2 ematen diona”.

**III Hegemonia.**
360°ko nagusitasuna. +1 atributu guztiei 5 txandatan, jokalariak berau interpretatzen duen artean. Ezin du, iraun bitartean, ahultasunik edo damurik adierazi..

**IIII Pertzepzioaren birmoldaketa (Fede itsua I).**
ERA apustu batean lortutako arrakasta-kopurua beste izakiren errealitatearen pertzepzioa erabat kontrola daiteke. Haluzinazioa erabat sinesgarria da 5 txandatan zehar. Adibidez 2 arrakastak 2 pertsonaren pertzepzioa kontrolatzeko aukera emango diote STMAko kideari.

**λ Errealitatearen birmoldaketa (Fede itsua II).**
ERA-apustu batean lortutako arrakasta-kopurua beste izakiren errealitatearen pertzepzioa ez ezik errealitatea bera ere erabat kontrola daiteke 5 txandatan zehar. Birmoldatutako errealitatearen ondorio guztiak errealak dira estrabagantziak eragindako izakientzat. Aurreko kasuan bezala 2 arrakastak 2 pertsonaren pertzepzioa kontrolatzeko aukera emango diote STMAko kideari, baina pertzepzioa ez ezik errealitatearen ondorioak ere egiazkoak izango dira haientzat (suak erre egingo ditu, urak busti...).

**λI Erabateko kontrola [bi karga].**
Estrabagantzia hau aktibatutakoan STMAko operatiboak errealitatearen erabateko kontrola bereganatzen du. ERA-apustu batean lortutako arrakasta bakoitzeko eragin-esparrua kilometro kubiko batez edo bi txanda gehiagoz handitu dezake (adibidez, 3 arrakastarekin 2 kilometro kubikotan eragin dezake, 2 txandatan zehar). Eragin-esparruaren barruan errealitatea STMAko agentearen menpe dago erabat.

# STMA
*ARKETIPOEN ESTRABAGANTZIAK*

## LEHENDAKARIA

**Sedukzio grisa.**
Pertsonaia zenbat eta gatzgabeagoa izan, orduan eta erakargarriagoa da ingurukoentzat.

**Adostasunerako deia.**
Eraginak irauten duen artean inguruko guztiek elkarrekin ados egoteko beharra sentituko dute.

**ORDER!**
Gatazka sortzea ezinezkoa ez ezik pentsaezina ere bada STMAko operatiboaren agindua entzun duten guztientzat.

## POLIZIA

**Zirkulatu, herritarra .**
Hemen ez da ezer gertatzen ari. Operatiboak ingurukoen jakinmina itzali edo desbidera dezake.

**Jeckyll eta Hyde.**
STMAko operatiboa bi identitatetan bereizten da, eta atributu puntuak nahi bezala birbana ditzake identitate bakoitzean.

**Delitu inpunea (All Cops Are Bikain).**
STMAko operatibo batek egindako krimena estalita gelditzen da ingurukoentzat.

## INFLUENTZERRA

**Estribillo itsaskorra.**
Operatiboak ideia bat txerta dezake subliminalki ingurukoengan. Ideia hau behin eta berriro errepikatuko da, kantu itsaskor bat izango balitz bezala.

**Mugitu besoak (olatuak bezala).**
Melodia berezi bat erabiliz operatiboak ingurukoen mugimendu fisikoak kontrola ditzake.

**Produktplazement.**
Operatiboak zerbaitekiko faszinazio kolektiboa sor dezake bere diskurtsoaren bidez.

## RUNNERRA / TRIATLETA

**Lilura fisikoa.**
Operatiboaren sasoi fisikoa hain da erakargarria ezen INDarra gehi diezaiekeen ERAgina apustuei.

**Erresistentzia infinitua.**
Eraginak dirauen artean operatiboa ez da nekatzen. Sekula.

**Goi runnerra (super saiyan):.**
Operatiboak atributu fisiko guztiak bikoiztu egiten ditu eta ilehoria da eraginak irauten duen artean.

## BANKARIA

**Sinatu hemen**
Pertsona batek bere borondate eta interesen kontrako erabakia har dezan lor dezake.

**Banka beti garaile (letra txikia)**
Apustu bat galdutakoan edo kaltea jasandakoan, automatikoki bi ZORte puntu eskuratzen ditu.

**Ekonomia da, ergelak**
Besteentzat zentzurik ez duena uler dezake, zenbakiz osatutako azalpen baten bitartez.

**I Pauso isila.**
Pertsonaia zaila da sumatzen. Haren pausoek isiltasun-burbuila moduko bat sortzen dute inguruan. +2 ezkutatzeko /-2 detektatua izateko, 3 txandatan zehar. TRE-arrakasta bakoitzeko beste pertsona bati gehitu dakioke eragin hau.

**II Bidezidorra.**
Bi puntu ezagunen artean dagoen distantzia gurutzatzen duen bidezidorra aurkitu edo sor daiteke. Eztabaida dago fakzioaren baitan printzipio honek funtzionatzen duen moduaren inguruan. TRE arrakasta bakoitzeko pertsona bat gehiago eraman daiteke.

**III Hustu.**
Zarata isildu, sobera dagoena kendu eta lilura itzaltzen denean aratzago ikusten da dena. Bi eragin ditu estrabagantzia honek: lehena, ARRazoia arrakasta-kopurua x 10 metroko inguruko estrabagantzia guztiak desaktibatzen ditu Ikus(t)ezinak. Bigarrena, desaktibatutako estrabagantzia ikasteko aukera du (beste fakzio edo arketipo batekoa izan arren). Ikasitako estrabagantzia berriak maila bat okupatuko du (III. maila bada “Hustu” ordezkatuko luke).

**IIII Kargatu (reload):**
Aurrez bizi izan duen momentu batera itzul daiteke pertsonaia, baina behin hara joanda ez dago berriro orainaldi honetara itzultzerik. Lortutako ADItasun arrakastak x 10 urte da muga.

**λ Arrakala (Paralelopalua behar da).**
Paralelopalua eskuan, Ikus(t)ezinak errealitatearen arrakala bat hartu eta zabaldu egiten du, denaren eta ez denaren arteko mugak behin-behinean deuseztatuz. Den zerbait ez den zerbaitekin alda dezake honela. Adibidez Guggenheim eta Gorordodromoa lekuz alda daitezke.

**λI Inauteri Ikus(t)ezina (Festa Handia).**
Etsaiak eta lagunak, garaipena eta porrota, iragana eta etorkizuna atzean geratu dira. ERA-arrakasta beste kilometro kubikotan eta minututan Inauteri Ikus(t)ezinaren eragina nabaria da mundu guztiarentzat. Esperientziak irauten duen artean denborak eta espazioz haraindi funtzionatzen du mundu guztiak, askatasun eta kontzientzia osoz. Esperientzia amaitzean denek III. mailako ERA-erronka bat gainditu behar dute edo haien mundu ikuskera betiko eraldatuta gelditukо da. Jokalariak deskribatuko du nola: pertsonaia batzuk Ikus(t)ezin bilaka daitezke, besteek mendeku zin bat egin....

# INTERNAZIONAL IKUS(T)EZINA

*ARKETIPOEN ESTRABAGANTZIAK*

## ESKULTOREA

**Golem hutsa.**
Tarkovskyk denbora nola, borondateak zizelkatzen ditu Ikus(t)ezinak, presioa hemen, kolpe bat han, laztan bat hor. Borondatez eta intentzioz osatutako golem honek agindu sinpleak jarrai ditzake eraginak iraun bitartean. Eta ikusezina da!

**Ezdenbora, ezpazioa.**
Dagoena bezala, ez dena ere bada. Ezdenbora eta ezpaziozko guneak denbora eta espazioaren arauak eteten ditu eraginak iraun bitartean. Balek ez dute airea zeharkatzen, ordulariaren orratzak ez dira mugitzen...

**80 amonen inbokazioa.**
Erritu honen bidez Ikus(t)ezinak bere aurreko 80 amonaren bizi-esperientzia, jakituria eta gaitasunak lortzen ditu eraginak iraun artean.

## KIMIKARIA

**Alkimia.**
Ikus(t)ezinak kimika modernoarentzat ezinezkoak diren baina alkimia zaharrak posible zituen eraginak sor ditzake.

**Kate-erreakzioa.**
Txikitik handira, gutxitik askora, Ikus(t)ezinak non hasi bai baina non amaituko den ez dakien kate-erreakzioa martxan jar dezake.

**Aldaketa biokimikoa.**
Kimika gara, ezer bagara. Ikus(t)ezinak izaki biziaren kimikan aldaketak eragin ditzake... ongia zein kaltea eragiteko.

## SABOTEATZAILEA

**Dena hausten da.**
Ezerk ez du betiko irauten. Ikus(t)ezinak egia hori azeleratu egiten du, objektu fisiko baten dekadentzia mila aldiz areagotuz. Fruitu bat usteldu dezake, makina konplexu bat hautsi, giltzarrapo bat herdoildu...

**Funtzio berri bat.**
Objektuak funtzio bati lotuta irudikatu ohi ditugu, baina Ikus(t)ezinak funtzio berri bat eman diezaieke. Mailu bat bilakatu daiteke giltza, giltza bat mailu...

**Eremu entropikoa.**
Ikus(t)ezinaren inguru fisikoa probabilitate-eremu bilakatzen da non gauza ezinezkoak sarri gertatzen diren eta ohikoenak nekez. Ikus(t)ezinak badu kontrol maila (txiki) bat eragin honen gainean.

## GRAFITIGILEA

**Grafiti-sarea.**
Ikus(t)ezinak hirian zehar egindako grafitiak indar-zeinuen sare gisa aktiba ditzake eragin ezberdinak lortzeko. Zenbat eta grafiti gehiago egon sarean potenteagoa izango da eragina.

**Atea**.
Beti dago ate bat behar denean. Ikus(t)ezinak ate hauek aurkitzeko eta irekitzeko gaitasuna du.

**Hiri elementala.**
Hiriak entitate estatiko bezala irudikatzen ditugu, baina ez dira. Ikus(t)ezinak hiria esna dezake eta mesede bat eskatu. Esnatutako hiriak nola erantzungo duen baina, ikusteko dago.

## EPE LUZEKO LANGABETUA

**Amorruzko armadura.**
Ikus(t)ezinak bere amorruari forma eman eta eraso fisikoak gelditzeko erabil dezake.

**Alderantzizko burnouta.**
Urte luze horietan lanean eta lan bila emandako onena ez da itzuliko, baina denbora galdu horren hutsunea orain erregai bezala erabili dezake Ikus(t)ezinak bere burua erlatiboki azeleratzeko.

**Neoludismoa**.
Produktibismoa etsaia da, errota gelditu egin behar da, l an-denbora eten. Ikus(t)ezinak lan produktibo oro (gizakiak, animaliek, makinek edo beste ezerk) geldiaraz dezake eraginak iraun artean.

# MARXIALISTEN ESTRABAGANTZIAK

*Marxialisten estrabagantziek aparteko berezitasuna dute, beste fakzioek ez dutena: buruz buruko eraso fisikorako (INDarra erabiliz) zein eztabaida dialektiko teorikorako erabili daitezke (ARRazoia erabiliz).*

*Entrenamendu fisikoa eztabaida teorikora eramateko egiteko jokalariak estrabagantzia interpretatu egin beharko du, unerako egokiak diren argumentu-marxialista erabiliz. Maizterra eta gainerako jokalariak izango dira interpretazio honen arrakastaren azken jokozainak.*

**I Ahulgunea ulertu.**
Etsaiaren ahulgunea agerian geratzen da. +1 arerio horren aurkako eraso guztiei, ahulgune hori esplotatzen den artean. Beharrezko ADI-erronka maizterrak zehaztuko du arerioaren arabera. Arerio batzuen ahultasunak detektatzen errazagoak dira beste batzuenak baino...

**II Leninen ukabila.**
+2 ukabilaz egindako kalteari, 3 txandatan zehar. 3 puntuko kaltea eraginez gero aukera dago kaltea eragin beharrean arerioa konorterik gabe uzteko. IND-apustua egin beharko du arerioak eragin hau ekiditeko.

**III Lehen forma.**
Pertsonaiaren arte marxialen eskolako lehen forma ospetsua menperatuta. Babeserako jaurtiketa guztiek + ADI-apustu bateko arrakasta kopurua irabazten dute 5 txandatan zehar.

**IIII Bigarren forma.**
Arte marxialen eskolako Bigarren  forma ospetsua menperatuta. Erasorako jaurtiketa guztiek + ADI-apustu bateko arrakasta-kopurua irabazten dute 5 txandatan zehar.

**λ Azken forma (Goi gerlaria).**
Arte marxialen eskolako Azken forma ospetsua menperatuta. Maila honetan erasorako eta babeserako apustu guztiek +2 daukate, eragindako kalte guztiak +1 eta jasotako kalte guztiak -1, 5 txandatan zehar. Horrez gain, pertsonaia ilehoria bazen orain beltzarana da, eta beltzarana bazen, ilehoria. Burusoilak orain ilea du.

**λI Abagune historikoa.**
Gorputza eta historia bat dira. Ahultasun eta indargune oro egokiro interpretatu ditu pertsonaiak. Orain, hemen da dena. Marxialistak iragana eta etorkizuna, tesia eta antitesia bere aurrean destolesten ditu. Norberaren porrot guztiak eta arerioaren arrakasta guztiak automatikoki errepika ditzake. Borroka edo eztabaida saio bakarrerako balio du.

# MARXIALISTAK
*ARKETIPOEN ESTRABAGANTZIAK*

## MEATZARIA

**Lurrazpiaren mintzoa.**
Lurrazpian isiltasuna informazioz beteta dago. Isiltasunean Marxialistak gauza asko ikas ditzake...

**Kolpe txiki bat nahiko da.**
Ez da indar handiegirik aplikatu behar ahulgunea ezagutzen denean.

**Iluna dut argi.**
Iluntasunean Marxialistak egun argitan baino hobeto ikusten du, ADI atributua bikoiztuz.

## ARTE MARXIALEN SENSEIA

**Borrokarako meditazioa.**
Distrakzioak isiltzen direnean borrokaren argitasuna dator.

**Hitzezko kolpeak.**
Marxialistarentzat gauza bera dira hitza eta ekintza, kolpearen izena eta kolpea bera.

**Iraultzaren sua.**
Marxialistaren gorputz-atalek su hartzen dute berari minik egin gabe. Su honen propietateak Marxialistak bakarrik ezagutzen ditu.

## BRIGADISTA

**Dena da arma bat.**
Marxialistak edozein objektu arma gisa erabil dezake.

**Orohizkuntza.**
Marxialistak hizkuntza guztiak ulertzen eta hitz egiten ditu, eta orohizkuntzan pentsatzen duen artean ARRazoia bikoizten du.

**Kartzelak apurtu.**
Pertsonen askatasunaren aurkako elementu orori ezikusia egin diezaioke marxialistak, berarekin ez dute funtzionatzen.

## SINDIKALISTA

**Arerioa amorraraztea.**
Marxialista espezialista da arerioa bere senetik aterako duena esaten edo egiten... bere abantailarako, noski.

**Antolaketa da gakoa.**
Marxialistak gehienez ere 3 apustu aldez aurretik egin ditzake, lortutako arraskastak aurreragorako gordez.

**Edozeren greba eskubidea.**
Marxialistak edozer konbentzi dezake grebara joateko (tren bat, pertsona baten eskuak...).

## ZIRKUKO LANGILEA

**Kea eta ispiluak.**
Marxialistak gezurrak eta egiak nahasten ditu borrokan, eta arerioak erabat nahasi.

**Bat bitan banatzen da.**
Marxialistak bere buruaren kopia bat sor dezake borroka baterako. Kopiak jatorrizkoaren ezaugarri guztiak ditu, eta borrokaren amaieran desagertu egiten da.

**Playback.**
Borroka hau behin eta berriro entseatuta dago Marxialistarentzat. Badaki nola hasiko den, eta baita nola amaituko den ere.

**I Esplikazio berria.**
Galdera bat egin dakioke maizterrari. Honek egia esango du (ez derrigor egia osoa) baina jokalariak bere buruari azaltzen saiatzean teoria ero berri baten bidez egin beharko du. Adibidez: hutsik dagoen Lurraren barruko Narrasti-jendea, Chemtrailak, Shamballah-ko Maisu Sekretuak...

**II Kasualitatea.**
Pertsonaiak bilatzen duen objektu edo pertsona batekin egingo du topo kasualitate hutsez datozen egunetan. Dado bat bota beharko du egun-kopurua erabakitzeko. Topaketa erabat kasuala izango da eta ezin da kontrolatu non, noiz edo nola gertatuko den. Maizterrak ZORte-apustu bat eska dezake, topo egiteak eragin ditzakeen albo-ondorioak kalkulatzeko

**III Gertakarien imana.**
Ideia bat behin eta berriro errepikatuz ideia honekin lotutako gertakizun, pertsona, objektu eta lekuekin topo egitea eragin daiteke. ERAgin-apustu batean lortutako arrakasta beste gertakari gurutzatuko zaizkio pertsonaiari datorren orduan. Tamalez, eraginak 24 ordu irauten du eta ezin da gelditu behin hasita.

**IIII Lerrokadura kosmikoa (Bi karga).**
Astronomia gezurra da. Astrologia ez. Estrabagantzia honekin planeta, izar eta beste gezurren atzean dauden printzipio kosmologiko primarioak manipula daitezke ERAgin-apustu bateko arrakasta beste pertsonaren patuan eragiteko. 24 ordutan zehar pertsona hauen jaurtiketa guztiak errepikarazi ahal izango dira, baita propioak ere, hala nahi izanez gero. Jokalariei prozeduraren azalpen “sinesgarria” eman beharko zaie (tarot kartak, erritual magiko konplikatu bat, alkimia...)

**λ Dena da orain|hemen.**
Zorotzat zutena da orain zentzudunena. Hirugarren begia zabaldu eta bost dimentsioko pertzepzioa lortu du, eta Egia besterik ez du ikusten. ERAgin-apustu guztiak automatikoki gainditzen ditu IIII. mailara arte. Azken Gurua, Maisu Handia da.

**λI Eskatoia Immanentizatzea.**
Idatzita zegoen, baina inork ez zuen sinetsi nahi. Hemen dago orain. Azkena. Amaia. Omega. Azken orena. Dela zeruan diz-diz ageri den suzko meteoro erraldoia, narrasti jendearen altxamendua edo Mesiaren zazpigarren itzulera, jakina zena pertsonaiarentzat, orain hemen dago. Zer egin?

# LUR4A
*ARKETIPOEN ESTRABAGANTZIAK*

## KAMIOILARIA

**Konstelazioen gidaritza.**
Izarrek badakite, bazekiten jada, beren argia bidali zutenean. Izarrei erreparatuta lur4kideak maizterraren hurrengo jokaldia aurreikus dezake.

**Errepide galdua.**
Errepide hau ez da berez existitzen, baina horrek ez du esan nahi lur4kideak erabili ezin duenik.

**Gasolindegien erritual handia.**
Gasolindegietako erritualak Lur4aren sekretu boteretsueneta-koak dira. Koordinatuz gero ia edozer lor dezakete.

## SURBIBALISTA

**Banekien! (Eta neurriak hartu ditut).**
Lur4kideak bazekien zer zetorren eta prestatuta etorri da.

**Gordelekua.**
Lur4kideak badaki non aurkitu edo non inprobisatu gordeleku ezkutu eta ziur bat.

**Beste aukera bat!**
Lur4kideak bigarren aukera bat du bere esku zegoen ekintza bat berregiteko .

## NATUROPATA

**Funtziona!**
Ez luke funtzionatu behar, baina funtzionatu egiten du.

**Arrakasta homeopatikoa.**
Normalki arrakasta asko beharko lituzkeen erronka arrakasta bakarrarekin gaindi daiteke.

**Plazebo-efektu kosmikoa.**
Unibertsoak sinetsi egiten dio Lur4kideari, eta ondorio errealak ditu egiten ari den horrek.

## ESPELEOLOGOA

**Hemendik da! (orientazio hutsezina).**
Lur4kideak orientazio perfektua du eraginak irauten duen artean.

**Lurraren taupada.**
Lurra ez dago isilik, lurrak hitz egiten du, eta lur4kideak ondo ezagutzen du bere mintzoa.

**Lurraren dardara.**
Lurrari xuxurlatuz, laztanduz... posible da lurrikara orgasmiko bat sortzea.

## KONSPIRANOIKOA

**Ezagutza debekatua.**
Lur4kideak jakin beharko ez lukeen zerbait daki.

**Sinesmenaren indarra.**
Konbikzio hutsez bere atributuak bikoiztu edo normalean posible ez litzatekeen apustu konbinatu bat egiteko gai da lur4kidea.

**Eremu antropikoa.**
Lur4kideak errealitatea moldatzan duen eremu bat igortzen du bere inguruan. Pertsona gehiago konbentzituz gero eremu hau handitu dezake gainera.

**I Ireki.**
Ate bat (edo kutxa bat, edo pasahitz bat, edo...) ireki daiteke atea entzuteko txanda bat hartuz gero. ADI-erronka, atearen mailaren araberakoa. Informazio puskak lotuz gero jokalariak +1 lor dezake apustuan, interpretazioaren arabera.

**II Deja vu.**
Pertsonaiak badaki zer gertatuko den, aurretik ere hau dena bizi izan duelako. ADI-apustua: arrakasta bakoitzeko txanda bateko dado-jaurtiketak errepikarazi ditzake.

**III Egia eta gezurra.**
Subjektibotasuna duen edozein izakik esaten duena sinesten duen ala ez automatikoki suma daiteke. ADI-arrakasta beste ordu irauten du eraginak.

**IIII Patroiak antzeman.**
Dena errepikatzen da behin eta berriro. Behin errealitatearen errimoak irakurtzen ikasita saihestezina da patroiak atzematea. Gaitasun edo atributu batekin lortutako arrakasta-kopurua gorde daiteke beste apustu batean errepikatzeko.

**λ Psikohistoria.**
Datu nahikorekin etorkizuna kalkula daiteke. Une honetara ekarri gaituzten kausalitateen katea begi-bistakoa da, eta pertsonaia lanean aritu da egoera honetarako behar zuen hori haren esku egon dadin. Erabaki egin beharko du zer (edo nor) den behar zuen hori.

**λI Zeitgeistalt.**
Orain Dena Ulertzen Da. Posibilitate-nodoak sare fraktaletan hedatzen dira; denbora informazioa da. Ekuazio egokiarekin kausalitate-matrizea manipula daiteke. ADI-arrakasta beste dado-jaurtiketa errepika daitezke, baita azken 66 minutuetan gertatutako edozein jaurtiketa ere. Honek denbora-lerro osoa aldatuko du, maizterrak erabakiko du nola.

# AGENTZIA
*ARKETIPOEN ESTRABAGANTZIAK*

## HACKERRA

**Hologramazko simulazioa.**
Agenteak teknologia holografikoa erabiliz bere inguru hurbilaren itxura osoa eralda dezake.

**|De|zifratu.**
Zifratu aurreratuena erabiliz mezu bat kodetu edo deskodetu dezake agenteak.

**Dena da data.**
Eredu matematiko baten bidez agenteak probabilitateak aurreikusi eta molda ditzake.

## KAZETARIA

**Egia gezur (hori ez da horrela gertatu).**
Agenteak gertakari bat aldatu dezake historia hurbiletik. Jada ez da gertatu.

**Gezurra egia (hori horrela gertatu da).**
Agenteak gertakari bat alda dezake historia hurbiletik. Orain gertatu egin da.

**Hypertzepzioa.**
Eraginak irauten duen artean ADI apustu guztiak automatikoki gainditzen ditu agenteak, baina prezio baten truke.

## TXIKITEROA

**Ezagutzen dugu elkar.**
Agentea ezaguna da beste pertsonaia batentzat, nondik oso ondo jakin ezin arren.

**Zurrumurrua**.
Agenteak zurrumurru bat zirkulazioan jar dezake, eta hedatuz joango da.

**Errealitatea mozkortu da, ez ni.**
Agenteak inguruko errealitatea intoxika dezake, malguago bila-katuz (adibidez ateak bigundu daitezke, eta eskilarak luzatu edo laburtu).

## ESPIOIA

**Badakit (zure) sekretu bat.**
Agenteak beste pertsonaia baten sekretu bat ezagutzen du.

**Ez naiz uste duzun hori.**
Agentea nahasgarria da, eta beste pertsonaia baten itxura hartzen du besteentzat.

**Oroimenetik ezabatu.**
Agenteak bere burua pertsonaia baten oroimenetik ezaba dezake arrastorik utzi gabe.

## ENTZIKLOPEDISTA - WIKILARIA

**Baina badakit nork dakien.**
Informazio bat noren esku dagoen jakin dezake agenteak. Aldi berean pertsona honen kokapen orokorra ere sentituko du.

**Eztabaida sortu.**
Agenteak ustez inportantzia txikiko datu bat erabil dezake izugarrizko eztabaida sortzeko gai baten gainean.

**Hau horrela izan da beti (hemendik aurrera).**
Agenteak mikroukronia bat sor dezake, aldaketa historiko txiki bat erretroaktiboki txertatuz errealitatean.

# PERTSEKUZIOAK ETA IHESALDIAK

**Askotan jokoan nonbaitetik ihes egin beharko da, eta norbait jarraika izan dezakegu. Honako hau egoera hori konpontzeko mikrojokoa da, aurretik aipatutako gaitasun eta arauekin jokatzen dena, baina aukera ematen duena egoera hauek akzio handiko modu batean konpontzeko.**

Egin beharreko lehenengo gauza mapa bat sortzea izango da. Liburu honetan agertzen diren ihesaldietako batzuetan adibideak daude, eta hemen azpian ihesaldiak egiteko mapa unibertsal moduko bat aurkezten da. Maizterrak erabaki beharko du nola antolatuko den ihesaldia, jokalari kopuruaren arabera. Kotxe batean edo antzeko garraiobide batean bada, hiru pertsonaiak har dezakete parte, eta bakoitzak dado-jaurtiketa bana erabiliko du ihesaldian parte hartzeko.

**GIDARIA**

TREbetasuna izango da kontuan, gidatzeko gaitasuna. Trebeena gidaria bada, hobeto, baina ez da beti horrela izango.

**KOPILOTUA**

ADItasuna izango da kontuan, abiadura bizian soluziorik onena topatzea da bere helburua.

**ATZEAN DOAN EDOZEIN**
**(txandaka edo finkoa)**

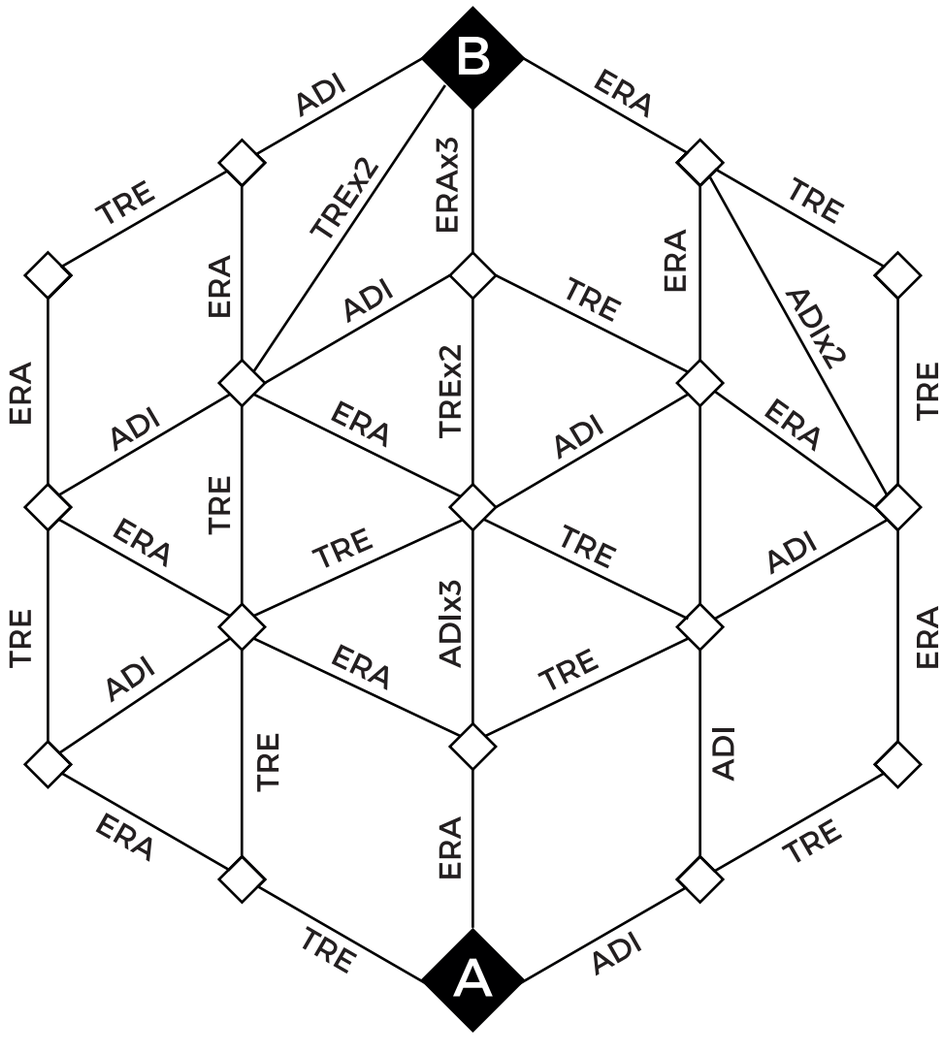
ERAgina erabiliko du, beste soluzio batzuk topatu eta aurreko biak bide horretaz konbentzitu ahal izateko.



**Ikus dezagun mapa estilizatu sinple bat:**

Helburua A puntutik B puntura iristea da. Bidegurutze bakoitza puntu batekin markatuko dugu, eta hauek izan daitezke herri bat, kale bat, biribilgune bat edo nahi duguna. Bidegurutze bakoitzean aurrera egiteko bide bat aukeratu beharko dugu, eta bertan adierazita dagoen abilezia gainditu beharko du dagokion jokalariak (TRE gidariak, ADI kopilotuak edo ERA atzean doanak). Gainditzen badugu, aurrera egingo dugu bide horretan.

Une horretan maizterrak beste bi jaurtiketa egingo ditu. Lehenengoa kontrolak ezartzeko gaitasuna izango da. Dado bakarrarekin 6 ateratzen bada, kontrol bat jarriko digu gure bidegurutzetik bateko distantziara dagoen puntu batean (B puntuan ezin da kontrolik jarri).




Ondoren, beste 6ko dado bat jaurtiko du: guregana gerturatuko da, baina 1 edo 2 ateratzen baditu, geratu egingo da. Kontroletan dauden kotxeak ez dira mugituko gure bila.

Ihesaldia posible izateko, jokalariek lehen mugimendua egin ostean agertuko da A puntuan jarraika dugun kotxea.

Ez dugu esan behar goian aurkeztutako mapa hau eskema bat baino ez dela. Nahi den moduan eraiki daiteke, eta gainditu beharreko trebeziak ere ausaz jar daitezke, edo modu berezian. Adibidez, menditik ihes egiteko TREbetasuna garrantzitsuagoa izan daiteke. Gomendio gisa, bide zuzen bat badago, edo laburbideak egiten baditugu, horietan arrakastakopurua igo dezakegu, adibidean x2 edo x3 jarri dugun bezala.

# ELASTIKO ZAHARRA

Goizalde Landabaso

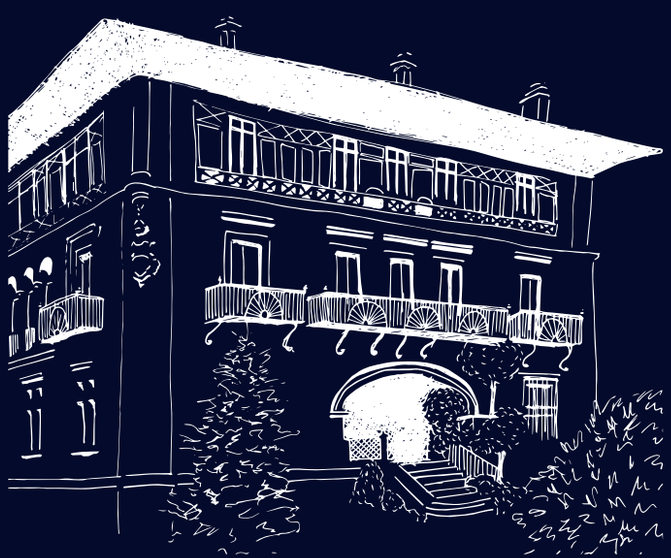
2283. Bilbo. Beste urte batez udako solstizioak elur lohia ekarri du. Ibarretxe Zumarkalea hutsik dago. Huts, hits eta hotz. Mara-mara ari du elurra. Jendea etxera aterpetzen da horrelakoetan baina Begoña erizainak jai dauka, lana baitauka. Ernegatuta eta hotz, Ibaigane Jauregiko gakoa sartu du: 1898. Klak egin du burdinazko ateak. Giro arre honetan goiko tximiniatik ateratako kea lainoekin uztartu da; zunda klimatikoak pasatu baino lehen berogailu zaharra itzali beharko duela pentsatu du erizainak. Eraikinaren edertasunaz, dagoeneko, ez da jabetzen; jatorrian Ibarretxe arkitektoak egin zuen neo euskal estilotik gutxi gelditzen da jauregian. Burdinazko atetik jauregiko eskailera azpira artekoan utzi dituen oinatzak begiratu ditu Begoñak. Eskailera mekanikoak martxan jarri dira lehenengo eskailera-maila zapaldu eta berehala. Begoñak, baina, binaka igo ditu eskailerak. Pazientzia urri du gaur. 1898 gakoa sartu du goiko atean. Klak, zabaldu da. Gizanahi (1) batek egin dio harrera.

- Egun on, Begna andrea, zazpi minutu eta 56 segundo berandu zatoz. Txostena igorriko dut?
- Ez. Ekar iezadazu eskailerapeko kafe bat.
- Begona andrea, zure erritmoa biziegi dago eta bost ordu baino ez duzu lo egin. Ez zaizu komeni kaferik hartzea, ezt-a osterantzeko bizigarririk ere. Tosana bat ekar diezazuket. Edo Zapail nahasia…
- Ekar iezadazu kafe bat eta ez itzazu nire kontrolak begiratu.

Begoña nazkatuta dago txostenekin, kontrolekin eta neurriekin. Langileen bizitzak nahi ditu kontrolatu Pepsi-Forum-Zubia enpresak, eskerrak Jokin Txakerrak (2) ihesbidea aurkitu ziola sistemari. Jokin. Orduan konturatu da ez dagoela, aste bete daramala lan-baimen barik, eta datorren astera arte ez dela itzuliko. Bir-programazioa egin barik joan da. “Ondo hasi dugu eguna”, esan du ozen Begoñak. Gogaidura bide laburrekoa izan ohi da eta Jokini mezua bidaltzea erabaki du. Konpon dezala lehenbailehen birprogramaketarena. Ez dio enpresari informazio gehiegi eman nahi, etxearen gobernua gurea da. Subertsiboa izango da. Agian, askoren aburuz, iraultzailea. Baina Begi Handiak ez du zertan dena jakin. Begoñak zirkulu erdia egin du airean eta hologrāma-leihoa (3) zabaldu da, komunik botoia sakatu du.

- Jokin...?
- Bai?
- Jokin?
- Bai, ba.
- Begoña naiz, Ibaiganekoa. Aizu, sarrerako Gizanahia programatu barik dago? Ahaztu zitzaizun?
- Katxiska!(4) Bai. Barkatu, bizkor batean irten nintzen eta ahaztu zitzaidan.
- Tiler-etik (5) egin zenezake? Bestela etortzerik izango zenuke? Ez diet PeFoZukoei (6) informazio gehiegi eman nahi. Ez dute hemen gertatzen den guztia jakin behar.
- Ez dago Xan? Gaur gaua egin behar zuen, ez?
- Ez dut ikusi… Agian lehenago alde egin du… edo agian…

Begoñak holograma-leihoan bideoaren irudi bati sakatu dio. “Deitu Xan-i” esan du. Kamera irudi bat zabaldu da. Xan ohe batean dago loturik. Larru gorritan; ile luzea duen emakumezkoa du gainean. Botoi gorriari eman dio atzamarrarekin Xanek. Bideo-leihoa itxi da kolpean. Begoña sutu egin da. “Plasfa!” (7). Eskuarekin zirkulu erdia egin eta holograma-leihoan agindua utzi du. “Xan, ni naiz, amaitzen duzunean erdu nire bulegora ipso-facto. Sarrerako Gizanahia birprogramatu barik dago, Jokin lan-baimen gabe dago, ezin da etorri, eta egin gabe utzi zuen. Premiazkoa da”. Begoñak fede gutxi du eta hamar minutu pasatu ostean Jokini bideo-mezua bidali dio.
Jokin, faborez, egizu zuk. Lortuko dut kontraban-



do-baimena, eta puntuak emango dizkizut. Xan lanean dago. Sarea zabalduko dut eta gaurko gakoa pasatuko dizut. PeFoZu-koekin hitz egingo dut eta eguzki erdikoa lortuko dizut. Asmatuko dut zeozer. Edo eguzki osokoa, mesedeagatik. Eska iezaguzu nahi duzuna. Otoi…

Bulegora sartzerakoan antolakuntzaz arduratzen den Gizanahi berriarekin topo egin du Begoñak. Ezer berririk ote dagoen galdetu dio. Ezetz erantzun du makinak. Erizainak, hala ere, eguneroko osteratxoa egin du. Logelen ateak zabalik daude. Bizilagunak banan-banan agurtu ditu. Azzurro. Josetxu. Ngaia. Agirre 1. Agirre 2. Lasa. Pere. Iñarra. Lopez de Aberasturi. Beatriz... Gau ona izan ote duten, zerbaiten beharra ote duten, gosaria ondo egon ote da, kalera irteteko gogorik ote duten. Egunero gauza bera. Monotonia esaten diote. Bigarren pisuko Antoine-k kristala garden du gaur eta elurrak utzitako argi lauso, ia elektriko, hori sartzen da gela osora. Zerbait begiratzen ari da.

- Egun on, Antoine. Dena ondo?

Antoine berba laburrekoa da. Ez dio berba egiteari zentzurik ikusten eta nahiago du keinuka komunikatu, edo pentsamendu-islatzaile (8) botoia sakatu; hori komunikatzen denean. Erizainari hurbiltzeko esan dio, leihotik ikusten ari den hura berak ere ikus dezan. Begoñak kristal gardenetik ikusi duen lehenengo gauza Athletic zaharreko elastiko zuri-gorria izan da. Gero elastiko barruan dagoen gorpua emakume ilegorri batena dela jabetu da; eta azkenik, elurra gorriztatu duen likitsa. Odola.

“Nor da?”, galdetu dio Antoine-ri. Antoinek ezezkoa egin dio buruarekin. Bufaka egin du Begoñak, eguna okertuko dela esan dio senak goizean eta ez da okertuko.

Beheko pisura heltzerakoan Gizanahi bati deitu dio berarekin ateratzeko. Bazterreko atetik irten dira kalera. Aldapatxo laburra pasatu eta elurretan sartu dituzte oinak. Zuhaitz denak zuri ikusi ditu Begoñak, eurenak ez diren bestelako oin-lorratzik ez da. Ironikoa egin zaio begi aurrekoa odolaren gorria eta elurraren zuria partekaturik izatea. Talde zaharreko koloreak, elastikoak legez. Zuria eta gorria. Noiztik ez zuen elastiko hori ikusten? Haur zenetik? Gizanahiari bizirik ote dagoen begira dezan eskatu dio emakumea begiratzen duen bitartean. Ilegorria zela zirudien goiko leihotik baina ile-ordea darama. Elastiko zuri-gorria eta praka beltz laburrak daramatza. Oinetako batean galtzerdi luzea dauka, beltza. Ez du oinetakorik. Ezpainak gorri-gorri ditu. Gaztea dirudi, zenbat urte izango ditu… berrogei…? Elurrak gorpu zati bat estalia du; elurrak, errukituta, emakumea hotzetik babestu nahiko balu lez.

- “Zero”, esan dio Gizanahiak.

Segundo batez buelta erdia egin eta barrura sartzeko tentazioa izan du. Egia esan, hanka egitekoa du tentazioa. Honek, ordea, ihesbiderik ez du. Begoñak zirkulu erdia egin du airean eta holograma-deia egin dio poliziari. Berehala egin da konexioa:

- Kaixo, egun on, berriz ere. Begoña Beltzenea naiz, Ibaigane Jauregia egoitzakoa. Emakume baten gorpua aurkitu dugu eskuin hegiko lorategi elurtuan. Zero dago. Ez dugu ezer ukitu. Zer nahi duzue egitea?
- Kaixo, Bego. Ez ezazue ezer ukitu. Dagoeneko drona bidali dugu. Gu laster izango gara bertan. Bizilaguna da?
- Ez.
- Ezagutzen duzue?
- Ez.
- Erakuts iezadazu…

**(1)GIZANAHI:** Gizaki izan nahi duten androideak. Zerbitzuetan beraiek dira lanean dabiltzanak. Lantegitik software aldaezin batekin datoz, baina batzuk eraldatuak izan dira, txakerrek (2) eraldatuak. Edozelan ere astero birprogramatu behar dira, luxuzko gizanahiak salbu. Hauek, ordea, oso garestiak dira, 10 miloi basquetik (9) gora balio dute.

**(2)TXAKER:** Sistemaren kontra lozorroan dauden hacker isilak. Edozein operazio egiteko gertu daude, oso arriskutsuak dira dena baitute kontrolpean, eta sistemak ez ditu detektaturik. Inork ez daki zenbat egon litezkeen AFBn (10).

**(3)HOLOGRAMA-LEIHO:** Tilerraren (5) menua. Airean zabaltzen den leiho bat da, ez du euskarririk behar, airean islatzen da. Eskuarekin norberak hautatzen du zer egin nahi duen begi aurreko menuan. Telefonoz edo bideoz deitu, bilaketak egin, bidalketak, teletransportatu (konpainiarekin kontratatua duzun programaren arabera)…

**(4)KATXISKA:** Egungo “ostia”-ren parekoa.

**(5)TILER:** Bakoitzak duen leiho birtuala. Sakelako super aurreratuak dira. Eskuan, azal azpian, kode-txip bat sartuta dute gizakiek eta hortik kontrolatzen da holograma, informazio eskaria, deiak eta bestelakoak. Dagoeneko dena dago sareetan, biltegi birtualetan. Tiler barik dabiltzanen elkarte klandestinoa existitzen da, Ez-Tiler. Elkarteak ez du erregistro zenbakirik kontrola ez dezaten. Ez-tilerrak terroristatzat hartzen ditu gobernu askok. Lagun artean “matxinattoak” deitzen dira.

**(6)PeFoZu:** Pepsi-Forum-Zubia enpresaren izen laburtua.

**(7)PLASFA:** Joder espresioaren parekoa.

**(8)PENTSAMENDU ISLATZAILEA:** gizakiek berba egiteko gogorik ez dutenean, ezin dutenean, holograma-leihoan dagoen botoia sakatu eta pentsamendu oro ahots bihurtzen ditu makinak. Orain modan dagoen ahotsa Sean Connery aktore zaharraren ahotsa da.

**(9)BASQUE:** Atlantiar Federazio Batuko (AFB) (10) txanpona. 2137. urtean abiarazi zuten.

**(10)ATLANTIAR FEDERAZIO BATUA.** Bizkaia, Gipuzkoa, Araba, Nafarroa, Lapurdi, Nafarroa Behera, Zuberoa, Bearn, Landak, Espainiako Errioxa, Pirineo mendi katea, Gironda eremua, Saint-Pierre eta Mikelune, eta Man uharteak osotzen duten federazioa. Lehendakaritza lau pertsonak osotzen du eta mahai erronbodunaren inguruan batu ohi dira. Egoitza nagusiak Bilbo eta Biarritzen daude, eta Biasterin udako jaurerria dago.

# 04

# PERTSONAIAK

- Pertsonaiak sortzea
- Banatu 15 puntu atributuen artean
- Aukeratu fakzioa
- Aukeratu arketipoa
- Gaitasunak aukeratu
- Atalasea eta estrabagantziak
- Ekipamendua
- Pertsonaiaren deitura, itxura, izaera eta aurrekariak.
- Aurkeztu pertsonaia gainerako jokalariei.
- Pertsonaiak garatzea (esperientzia)

# PERTSONAIAK

Jokalarien pertsonaiak daude AtopiaRPGren muinean. Azken batean, maizterrak istorioaren abiapuntua aurkeztu eta narrazioa gidatzen duen arren, jokalarien pertsonaiak daude istorioaren bihotzean. Hori dela eta, garrantzitsua da jokalariak interpretatuko dituzten pertsonaien azalean eroso eta gustura sentitzea. Honek ez du esan nahi jende atsegina interpretatu behar dutenik, noski.

Atal honetan, pertsonaiak sortu eta garatzeko gidalerro nagusiak aurkeztuko ditugu.

# PERTSONAIAK SORTZEA

Nor zara? Edo hobeto esanda: nor izan nahi duzu AtopiaRPGko Euskal Herrian?

Izan zintezke banku-lapur, edo bankari, saboteatzaile edo sukaldari, langile edo langabetu, Lehendakari, espeleologo, kimikari edo brigadista... Labur esanda: nahi duzuna izan zaitezke.

Gauzak erraztearren, fakzioetan eta hauen baitako arketipoetan oinarritutako sistema proposatuko dugu ondorengo orrialdeetan, pauso erraz batzuk jarraituz gero jokatzeko prest dagoen pertsonaia bat sortzera eramango zaituena.

Beti bezala, gidalerroak baino ez dira hauek, eta irakurlea eta jokalariak arau berriak sortu eta zaharrak sutara botatzera gonbidatzen ditugu behar den heinean. Hala ere lehenengo partidetarako gidalerro hauek erabilgarriak izan daitezkeela uste dugu.

## GIDA AZKARRA

1. Banatu 15 puntu atributuen artean. *(181 or.)*

2. Aukeratu fakzioa eta arketipoa. Aplikatu dagozkien aldaketak atributuei. *(182-183 or.)*

3. Aukeratu pertsonaiarentzat definitzailea den gaitasun bat. Adibidez, "sukaldari bikaina" edo "punteria zehatza". *(184 or.)*

4. Negoziatu atalasea eta estrabagantziak maizterrarekin. Hasteko, 0 proposatzen da, baina joko-estiloaren arabera hau aldatu egin daiteke. *(184 or.)*

5. Arketipoaren oinarrizko ekipamenduaz gain negoziatu ekipamendua maizterrarekin. Adibidez, "nire pertsonaiak erre egiten du eta beti ditu aldean tabakoa eta pizgailu bat." onargarria izan daiteke. "Nire pertsonaiak arma nuklear taktiko bat darama maletan" agian ez. *(185 or.)*

6. Zehaztu pertsonaiaren deitura, itxura, izaera eta aurrekariak. *(185 or.)*

7. Aurkeztu pertsonaia gainerako jokalariei. Itxura fisikoa, izaera, janzkera hizkera... *(188 or.)*

# BANATU 15 PUNTU ATRIBUTUEN ARTEAN

15 puntu daude sei atributuen artean nahi bezala banatzeko baina gehienez ere 4 punturaino igo daiteke atributu bat momentu honetan.

Kontuan hartu atributu bat igoz gero besteren bat jaitsi egin beharko dela... Denak du kostua joko honetan.

Pertsonaia hasiberriekin 15 puntu erabiltzea gomendatzen dugun arren, maizterraren baimenarekin 18, 20 edo puntu gehiago bana daitezke atributuen artean. Honek noski pertsonaiak ahaltsuago egingo lituzke, baina istorioaren arabera zilegi edo are, komenigarria izan daiteke.

**IND**ARRA

Sendotasun eta indar fisikoa, nekeari eta minari eusteko gaitasuna eta pertsonaiaren bizitza edo energia-barra. Ostikada edo ukabilkada bat emateko edo burdinazko barrote bat tolesten saiatzeko IND-apustu bat egiten da.

**TRE**BETASUNA

Gorputzaren koordinazioa, erreflexuak, mugikortasun fisikoa, punteria eta erreakzionatzeko gaitasuna. Pistola batekin tiro egiteko zein eraso bat saihesteko TRE-apustu egiten da.

**ARR**AZOIA

Logika, arrazoimena eta memoria. Informazio konplexua azkar eta modu eraginkorrean prozesatu eta emaitzetara bideratzeko gaitasuna. Oreka mentala mantentzeko ere ARR-apustuak egiten dira.

**ADI**TASUNA

Ingurua sumatu eta arretaz irakurtzeko gaitasun orokorra. ADI-apustuak egiten dira zarata entzun, mugimenduren bat igarri edo ezkutatuta dagoen zerbait aurkitzeko.

**ERA**GINA

Pertsona eta taldeen portaera, sineskera eta pertzepzioetan eragiteko gaitasuna. Diskoteka batean ordaindu gabe sartu edota saltzaile karismatiko bati ezetz esateko ERA-apustuak egiten dira.

**ZOR**TEA

Pertsonaiaren zortea. Dadotiradak errepikatu eta jasotako kaltea saihesteko erabiltzen da. ZOR-apustuak ausazko egoeratan eskatu ditzake maizterrak, eta jokalariek apustuak errepikatu eta mina saihesteko ZOR-puntuak gasta ditzakete.

# AUKERATU FAKZIOA

Aukeratu beharreko lehenengo elementua fakzioa izango da. Fakzioa oso erabaki garrantzitsua da, pertsonaiaren trebetasunak ez ezik bere mundu-ikuskera ere baldintzatuko baitu neurri handi batean, baita beste pertsonaiekiko harremanak ere.

Hala ere, fakzioak ez dira ez monolitikoak, ez homogeneoak. Haien baitan korronte, azpi-korronte, eszisio eta azpi-fakzio ugari daude, eta jokalariaren esku dago pertsonaiaren mundu-ikuskera interpretatu eta ñabartzea.

Fakzioek dituzten berezko joera, entrenamendu, formakuntza eta bestelakoak islatzeko, jokalariak abantaila eta desabantaila jakin batzuk aplikatu beharko dizkio bere pertsonaiari.

Faktore hauek kontuan izanda, sortu berria den pertsonaiak badauka atributu batean 4tik gorako puntuazioa lortzea.

Pertsonaia batek ezin du I baino puntuazio txikiagoa izan atributu batean. Hala gertatuko balitz, beste atributu egoki bat bilatu beharko luke puntuazioa jaisteko.

FAKZIOEN ERAGINAK ATRIBUTUETAN

**STMA**

*+1 ERA*
*-1 TRE edo -1 ARR*

**INTERNAZIONAL IKUS(T)EZINA**

*+1 TRE edo +1 ERA*
*-1 IND edo -1 ARR*

**MARXIALISTAK**

*+1 IND edo +1 ARR*
*-1 ADI edo -1 ERA*

**LUR4A**

*+2 ADI*
*-2 ARR*

**AGENTZIA**

*+1 ADI edo +1 ERA*
*- 1 IND edo -1 TRE*

*Has gaitezen beraz. Lehenengo pausoa bakoitzak fakzioa eta arketipoa aukeratzea da. Nahi baduzue denok izan gaitezke fakzio berberekoak, ohitura jarraituz*

# AUKERATU ARKETIPOA

Arketipoak fakzioen baitan dauden orientazio, lanbide, funtzionalitate eta, oro har, ezagunak diren estereotipoak dira. Horrek ez du esan nahi, noski, arketipo bera duten pertsonaia guztiak haien artean berdinak direnik (izatez, oso-oso ezberdinak izan daitezke), baina partida jokatzeari begira arketipo ezberdinak dituzten taldeak osatzea gomendatzen da.

Arketipo bakoitzak puntu gehigarri bat dakar, pertsonaiaren atributuei egozteko. Puntu hauen bidez atributuaren puntuazioa hasierako 4 puntuko mugatik gora igo daiteke.

*Lehendakaria (ERA +1)*
*Polizia (IND +1)*
*Influentzerra (ERA +1)*
*Runnerra (TRE +1)*
*Bankaria (ARR +1)*

Fakzioen arketipoez gain “lerratu gabeko” arketipoak ere aukeratu daitezke. (ikus 147 or.)

*Eskultorea (IND +1)*
*Grafitigilea (TRE +1)*
*Saboteatzailea (ADI +1)*
*Epe luzeko langabetua (IND +1)*
*Kimikaria (ARR +1)*

*Konspiranoikoa (ADI +1)*
*Kamioilaria (ARR +1)*
*Espeleologoa (TRE +1)*
*Naturopata (ERA +1)*
*Surbibalista (ZOR +1)*

*Meatzaria (IND +1)*
*Zirkoko artista (TRE +1)*
*Arte marxialen senseia (ARR +1)*
*Brigadista (ADI +1)*
*Sindikalista (ERA +1)*

*Kazetaria (TRE +1)*
*Hackerra (ARR +1)*
*Espioia (ERA +1)*
*Txikiteroa (IND +1)*
*Entziklopedista/Wikilaria (ADI +1)*

# GAITASUNAK AUKERATU

Kontsultatu fakzioen gaitasun-zerrenda eta negoziatu maizterrarekin zein izan daitekeen zure pertsonaiarentzat egokia. Zerrendan ez dagoen gaitasun bat nahi izanez gero... proposatu maizterrari!

Normalean gaitasun bakarra aukeratu dezakete pertsonaia hasiberriek, baina azken hitza beti maizterrarena izango da.

# ATALASEA ETA ESTRABAGANTZIAK

Esan bezala, maizterrarekin besterik adostu ezean, atalasea 0 izango da eta menperatutako estrabagantziarik gabe hasiko dira jokalarien pertsonaiak,. Hala ere, baina, beti da posible negoziatzea, eta partida-proposamen bizarroenek atalase eta estrabagantzia-maila altuak eskatu eta eskertu ditzakete...

Ezer ez da doan joko honetan, ordea. Gogoratu estrabagantzia-kargak erabiltzeak karma-puntuak emango dizkiola maizterrari, eta hortaz, zenbat eta boteretsuago eta arraroagoak pertsonaiak, orduan eta boteretsu eta arraroagoa izango dela mundua ere, baita berarekin pertsonaien arerioak ere.

Hein berean, atalase altuagoek kritiko eta karga gehiago dakartzate, baina baita arerio boteretsuagoen arreta deitzeko probabilitate altuagoa ere.

Ezer ez da doan. Beti irabazi eta galtzen da zerbait trukean.

# EKIPAMENDUA

Arketipo nagusiek ekipamendu estandarrerako proposamen bat dakarte, baina aurretik esan bezala posiblea da jokalariaren eta maizterraren artean beste ekipamendu bat negoziatzea.

Jokalari batek bere pertsonaiarentzat bonba nuklear bat baldin badu, hala ere, oso arrazoi onak eman beharko dizkio maizterrari, hau onar dezan, baina istorioaren eta pertsonaiaren kontzeptuaren baitan zentzua badu ez dago arazorik ekipamendua negoziatzeko.

Gogoan izan dirua eta baliabideak ere ekipamenduaren parte izan daitezkeela.

# DEITURA, ITXURA, IZAERA ETA AURREKARIAK.

Pertsonaia bat fitxa batean apuntatutako zenbaki, gaitasun eta objektuak baino zerbait gehiago da. Jokalariak bere pertsonaia interpretatu egin behar du, eta horretarako izen-abizenak, deiturak, janzkera, keinuak, izaera eta historia bezalako elementuak funtsezkoak dira pertsonaiari bizitza ematerako orduan.

Aukeratu xehetasun bat edo bi. Berezitasunen bat. Zerbait arraroa, zerbait bitxia. Besteek gogoratuko duten zerbait. Agian pertsonaiak partxe bat darama ezkerreko begian? Tabako beltza erretzen al du? Herrena da? Ile ederra du? Erraz egiten du barre?

*Juan Lopez de Jesus*

# ARKETIPO GORPUZTUAK

**Ana Malagon**ek irudikatutako pertsonaia arketipiko batzuen deskribapena duzue jarraian.

## ALDERDIKO LIBERATUA

Alderdiak behar zaitu, eta ardura horrek bizi zaitu. Ez da faltako, alderdia edozein dela ere, ezarritako ordena aldatu nahiko duenik, bazterrak nahaste hutsagatik, ezta alderdikide, burkide delakoan azpijokoan diharduenik ere. Zeu zara, liberatua, horretarako guztirako antidotoa.

## CHARO ETXEZARRETA

Tolosa, 61 urte.
Bere hirurogeigarren urtebetetzean alderdiko kontablea den anaiak aginte makil baten erreplika fidagarri bat oparitu zion. Bulegoko paretan zintzilik dauka, beste batzuek bestelako armak zintzilikatzen dituzten modu berean. Azkeneko hogei urteetan hainbat eszisio eten ditu. Azken saiakera hura gertatu zenetik, ez du inork orduan bere senarra zena berriz ikusi.

## GRAFITIGILEA

Hiria duzu bizileku, baita lanabes ere. Izan ere, begi bistan egon behar dute barnean biltzen dituen gatazkek, ikusgarri. Kaleak isildu egin nahi dituzten honetan, paretak garbi, publizitaterako erakusleiho huts bihurtu, zure lana da kolorea, hitza eta irudia ematea. Horma zuririk ez, garai ilunotan.

## OMAR GUEDES

Errenteria, 52 urte.
Mantenimendu enpresa baten uniformeak ate asko zabaltzen ditu. Horrela heltzen da teilatuetara. Horrela zeharkatzen ditu trenbidera ematen duten harresiak. Euskara zirilikoan egiten ditu Omarrek bere grafitiak. Idealez beterik daudela pentsa zenezake. Iraultzarako dei ezkutuak direla. Baina artistaren arima islatzen duten lirikotasun apal batekin idatzitako mezu pertsonalak besterik ez dira: “igogailua ez dabil”, “heriotzagatik itxita”, “bizilagunen bilera arratsaldeko zazpietan izango da atarian”. Halakoetara ohitu da. Horregatik espero zuen.

## SINDIKALISTA

Langileen, herri xehearen batasunaren bila igarotzen duzu bizitza, interes komunak dituztenen elkarpuntuak bilatu eta boteretsuagoari aurre egin nahian. Bakarrik ezin da, burkideekin bai.

### EIDER GARCÍA

Sestao, 42 urte.
Espero ez zuenik ezin du inork esan. Elkarrizketak gutxieneko akordiorik gabe luzatzen ari ziren. Eta frustrazioak bere fitxak mugitzen ditu beti. Agenda paraleloak zitaz bete dira. Norbaitek saldu behar izan du ordura arte erosi ezin zitekeena. Eider Garciak ere, sindikatuan hamar urte lan egin eta gero, hala gertatzea espero zuen. Halakoak sarritan ikusi ditu. Halakoekin sarritan atsekabetu eta nazkatu da. Halakoetara ohitu da. Horregatik espero zuen. Baina traidorea Eider bera izatea, beharbada ez. Beharbada ez zuen hori ez inork, ez berak espero.

## ESPELEOLOGOA

Egia hor barruan dago, eta ezkutatu egin nahi dizute. Zure barruan datza arrazoia, lurraren barruan arbasoen jakintza, eta ez kanpoan, satelite eta masa-hedabide bidez gu kontrolatzeko eta egia itxuraldatzeko bidaltzen dituzten mezuetan.

### ASIER INTXAUSTI

Zestoa, 55 urte.
Urteak eman ditu Aranzadiko bere taldekideekin batera kobazuloetako pareta eta sabaiei begira. Gomendio guztien kontra, astearteetako desordutan bera bakarrik joaten hasi da orain. Zirrikituetatik sartzen da, munduaren erraietara jaitsi eta argi txiki bat pizten du. Grabagailu bat darama, bere buruan entzuten dituen kobazuloaren ahotsak biltzeko. Orientazioa bezala, ez du noizbait bere egunerokotasunean jasotzen ez dituen maitasun hitzak entzuteko itxaropena galtzen. Grabaketa eten eta “play” botoia sakatzen duenean ez du bere arnasa besterik entzuten. Eta hautsak eragin dion dominostikuren bat akaso.

## KAZETARIA

Mundua informazioa da. Harlauzen azpian datuak zeuden. Kazetaria beti bizi da boterearen lainoen azpitik eta egiaren sasien gainetik, edo alderantziz. Zurea da munduari forma ematearen ardura.

### AINHOA BERIAIN

Bera, 36 urte.
Bere promozioko espediente onena zuen arren, Ogiberri kateko okindegi batean ari da lanean. “Labetik atera berri” podcastean bezeroen konfiantzari lapurtutako gauzak kontatzen ditu gauean kazetari sena barruan daramalako oraindik. Bere gurasoekin bizi da eta hauek lo dauden bitartean, apur bat mozkorturik eta zotinka grabatzen ditu programak. Programa egin bitartean edan egiten duela publikoki aitortu duenetik, bisitek gora egin dute. Obsesiboki dokumentaturiko astakeriaren bat noiz esango duen zain daude entzuleak.

## AURKEZTU ZURE PERTSONAIA

Pertsonaia eginda duzu, baina ez guztiz. Ez erabat.

Partida hasi aurretik aurkez iezaiezu zure pertsonaia beste jokalariei. Deskribatu bere itxura fisikoa, bere janzkera, bere keinuak, bere ahoskera... Irakurri berriro zure fitxa eta esaiezu non egin duen lo (lorik egin badu) bart. Zein usain duen. Zer gustatzen zaion jateko, zer gorroto duen sakonki...

Atopian errealitatea elkarrekintzan eta elkarrizketan sortzen da, beraz, has zaitez zure pertsonaiari existentzia ematen hura nor den deskribatuz.

Ideia ona izan daiteke partida bakoitzean jokalari baten lehen hitzhartzea bere pertsonaiaren itxura, aldarte eta egoera deskribatuz hastea, pertsonaiaren fitxako elementu objektiboez harago: "biharamun aurpegia du", "kafea erori zaio alkandora zurian", "kontu handiz makillatu du aurpegia, batez ere begi-inguruak itzal urdin sakon batekin", "orrazkera perfektua du, beti bezala"...

## PERTSONAIAK GARATZEA (ESPERIENTZIA)

Jokalarien pertsonaiak ez dira izaki estatikoak, dinamikoak baizik. Partidak jokatu eta istorioak elkarrekin bizi ahala pertsonaiak gaitasun berriak garatzen joango dira esperientziari esker.

Atopian esperientzia hiru modutan irabazten dute pertsonaiek, maizterrak puntu gehiago banatzea erabaki dezakeen arren:

- Partida bat jokatzeagatik esperientzia-puntu bat. Estandarra, denontzat berdin.
- Istorioan paper kritikoa edukitzeagatik. Adibidez probabilitate ororen kontra misil nuklearraren jaurtiketa eragoztean azken-azkenengo segundoan; puntu bat edo bi izan daitezke, bereziki epikoa izan bada.
- Fakzioa edo pertsonaia narratiboki bereziki ondo interpretatzeagatik, ahots edo keinuz, mozorroz, zein bere interes objektiboen aurka baina pertsonaiaren balio edo sinesmenen arabera jokatzeagatik; puntu bat edo bi, bereziki epikoa izan bada.

*- Begira, hemen hartz polarrez mozorrotu nintzenean foka haien bizitza salbatzeko. Bi esperientzia puntu irabazi nituen partida hartan. Eta hemen, gogoratzen al duzue? Ez dakigu ondo nola, baina BBK Liven karaokea antolatu nuenekoa, beste bi esperientzia puntu. Guztira lau, badut aukera "Sedukzio grisa" estrabagantzia ikasteko.*

## Jokalariek esperientzia-puntu hauek erabil ditzakete pertsonaiak garatzeko

| *GARAPENA* | *KOSTUA* |
|---|---|
| **GAITASUNAK**<br>*ikastea edo igotzea* | Bi esperientzia-puntu trebetasun-maila bakoitzeko. Maizterrak baldintzak jar ditzake gaitasun batzuk ikasteko. |
| **ATALASEA**<br>*igotzea* | Bi esperientzia-puntu atalasearen maila bakoitzeko. |
| **ATRIBUTUAK**<br>*igotzea* | Hiru esperientzia-puntu atributuaren maila bakoitzeko [adibidez, INDarra 2-tik 3ra igarotzeak 6 puntu balio du (3x2)]. 5etik gora igotzeko maizterraren baimena behar da. |
| **ESTRABAGANTZIAK**<br>*ikastea* | Lau esperientzia-puntu estrabagantzia bakoitzeko. Maizterrak fakzioaren Maistra baten instrukzioa edo narrazioaren lotutako baldintzaren bat eskatuko du. Batzuetan hala ere salbuespenak egon daitezke.. |

# PERTSONAIA-ADIBIDEA

**Hurrengo orrialdean AtopiaRPGko pertsonaia baten adibidea daukazu, partida jokatzeko prest.**

**Markel Onbide STMAkide eta Heikenen-BVBA Euskal Konfederazio Atlantiarreko Lehendakaria da.**

Pertsonaia hau interpretatuko duen jokalariak 15 atributu puntuak honela banatu ditu: 4 puntu ERAginean (bere karisma eta magnetismo grisa oso garrantzitsua izan da eta da bere karrera politikoan), 3 puntu ARRazoian (arerioen argudioak desmuntatzen abila da) eta 3 puntu ZORtean (inork baino hobe baitaki zein garrantzitsua den zoria afera publikoan). Bestalde ez dago bereziki interesatuta kanpoko munduan (ADItasuna 2) eta ez da oso indartsua ere (INDarra 2), honek bere bizitza barra 4 puntutara mugatzen duelarik (horregatik dira hain garrantzitsuak bere bizkarzainak). Azkenik, sinestezinki fisikoki trauskila eta torpea da Markel, eta ez da oso dantzari fina (TREbezia 1).

Gaitasunei dagokienez Lehendakariaren arketipotik bi aukeratu ditu: Autoritatea, eta Inkesta Soziometrikoak. Konbinazio honek jendaurrean hitzegiterako orduan abantaila handiak eskaintzen dizkio, zuzeneko interakzio sozialetan batzuetan galduta sentitzen den arren, bilera aldez aurretik prestatuta ez badago.

Heikenen-BVBA Euskal Konfederazio Atlantiarreko Lehendakari bezala bi tresna berezi ditu: EKA-ko Aginte Makila (patrozinatzaileen logoekin) eta Bedeinkatutako Arana´tar Sabinen Koskobiloak. Bi gailu berezi hauek  partida bakoitzean behin bakarrik erabili ditzakeen arren behin baino gehiagotan salbatu dute espero ez zuen egoeretatik.

Amaitzeko, bi estrabagantzia menperatzen ditu Markel Onbide Lehendakari txit agurgarriak: bere agintaldiaren zeinu bilakatu duen Sedukzio grisa ahaltsua, eta Euskal Konfederazioan behin eta berriro funtzionatzen duen Adostasunerako deia. Kargarik gabe hasten den arren ERAgina atributuan 2ko atalasea du, sedukzio eta konbentzitzeko gaitasunak erabiltzerakoan kargak nahiko erraz lortzea ahalbidetzen diotelarik. " atalase puntu hauek Maizterrarekin negoziatu ditu Markel interpretatzen duen jokalariak, Lehendakariari dagokion autoritatea errepresentatzeko.

ATOPIA
RPG

## *LEHENDAKARIA*

*Lehendakariak ez du berezko aurpegirik. Behar bezalakoa den edonork izan nahiko luke lehendakari, eta behar bezalakoa den edonork bere aurpegia jarri nahi dio. Zeuk ere bai. Dohain batzuk bai, lehendakari-jantzia janzteaz batera bereganatuko dituzu, eta inoiz ez erantziko, bizi osorako kargua baita. Kargu honek ez du aurre-eskakizunik; halere, zure esku dago partida ostean nola nahi duzun gogora zaitzaten.*

**DEITURA:** *Markel Ondobide*

**IZAERA:** *Lasaia, arrazoia ematen zaion artean.*

**AURREKARIAK:** *Bigarren legegintzaldia du.*

## BIZITZA-BARRA (IND X 2)

**IND**ARRA *ATALASEA*

**ADI**TASUNA *ATALASEA*

**TRE**BEZIA *ATALASEA*

**ERA**GINA *ATALASEA*

**ARR**AZOIA *ATALASEA*

**ZOR**TEA *ATALASEA*

## GAITASUNAK ETA TRESNAK

*- Autoritatea. (+1 ERA apustuetan bere Lehendakari kargua erabiltzen duenean).*

*- Inkesta Soziometrikoak (+1 ADI jendeak entzun nahi duena jakiteko)*

*- Aginte makila (+1 ERA STMAko agenteekiko, +1 IND STMAren aurkakoekiko, behin bakarrik).*

*- Bedeinkatutako Arana´tar Sabinen Koskobiloak (+2 ZORteari, behin bakarrik)*

## ESTRABAGANTZIAK / KARGAK

**I:** Sedukzio grisa. *Pertsonaia zenbat eta gatzgabeagoa izan, orduan eta erakargarriagoa da ingurukoentzat.*

*KARGAK* ◇ ◇ ◇

**II:** Adostasunerako deia.*Eraginak irauten duen artean inguruko guztiek elkarrekin ados egoteko beharra sentituko dute.*

*KARGAK* ◇ ◇ ◇

**III:**

*KARGAK* ◇ ◇ ◇

**IIII:**

*KARGAK* ◇ ◇ ◇

**λ:**

*KARGAK* ◇ ◇ ◇

**λI:**

*KARGAK* ◇ ◇ ◇

# KONPOSTA ALTXOR

*Yurre Ugarte*

Giza hondakinez konpostatutako lurra daramat kamioian. Ontzi handi batean sartuta doa lurra edo hainbat giza gorpu jada lur, oi lur, bihurtua;  bakterioek birrindutako gizaki ohien hezur eta organoak zirenak; gorpua txirbilen artean eta airearekin uztartu nahastu trinkotu lardaskatu mordoilatu ondoren lortzen den lurra. Ongarri organiko betea; hain da ongarri purua, hain da soil total eta enpatikoa, ezen Huescako Los Monegros aldeko zoru idorrak ernaltzeko erosi baitigute, guri, Abaltzisketan egoitza duen Hiri Herio Proiektuari, alegia. Sariñenara goaz ontzi hermetikoa eta biok.
Nork asmatuko zukeen HHP abian ipini genuenean horrelako aukera jasangarriak sortuko zitzaizkigunik? Ezta Katrina Spadek berak ere. Katrina honen guztiaren buruargia da. Superheroi izena dauka, alajaina! Ezin bestela izan, herio +natura=bizia formula, irabazteko asmorik gabe, aplikatzen ausartu denak superheroia izan behar baitu. Azpimarratu beharra dago behin eta berriz: intentziorik gabe sosik irabazteko, etekinak lortzeko xedetik urrun, txin-txin diruaren hotsari sorgor. Seattlen. Eta guk, Katrinarekin skype bidez bilerak egin ostean, formula euskal hirira ekarri besterik ez dugu egin. Halaxe sortu dugu paisaia zin-zinez eraldatzera datorren post-herioa, giza gorpuzkien bitartez lortutako konpostarekin han-hemengo ama lurrak birloratzera datorrena, Lur4a fakzioaren adar azpieragilea.

Nik berehala eman nion baiezkoa HHPren parte izateari. Biologo langabetua nintzenez, jarduera situazionalki beltzetan murgilduta nenbilen: gasolindegien aurkako boikot kanpainak eta sabotajeak antolatzen. Hornigailuetako hodien zulatze masiboa eragin nuen batean, Hiri Herio Proiektuaren berri izan nuen sabotajekide bihurtu zen gasolina saltzaile baten bitartez. Haienganatu, eta laster batean barruan nengoen, bulego lanetan hasieran. Produktuaren arrakasta hain izan da guztizkoa –hara, oraindik terminologia kapitalista darabilt, “produktuaren” beharrean esan beharko nuke “biomasa herioberrituaren” arrakasta-  non kamioiska elektriko hau gidatzen ere jardun behar izaten baitut astean behin konposta garraiatzeko, normalean, lurralde idorretara.

Baby boom belaunaldikoak hiltzen hasi zirenean, aurreikusitako heriotza tasaren hazkunde itzela gertatu arren, ez zen neurri efikazik ezartzen asmatu. Segalari eternalak baby-boomer ororen zintzurra sastakatzen ziharduen. Orain arte, bik bakarrik egin diote iskin. Hilobiak gainezka, hilerriak maizterrez lepo, gobernuak lurrak desjabetzeari ekin zion hilerriak zabaltzeko. Euskal hiri txiki antzinako alien honetan, hala ere, ondotxo dakigu; lurra, laua izanagatik, urria zen eta da (anexio planei buruz aurreraxeago). Errausketak, itxuraz herio-plan merkeago horrek, gorpuen gainpopulazioa konpondu behar zuenak, giroa gaiztotu besterik ez zuen egin, negutegi gasak mailarik nazkagarrienera heldu bait

*Ernst Haeckel*

*herioa ✣ natura = bizia*

ziren, baiki, egunero txinoetan salgai dauden maskarak erabili behar izateraino. Europatik ohartarazpena iritsi zen, eta azkenean, Zubietako erraustegia ere itxiarazi zuen, kontuak atera. Azkar batean, errausketaren lege lehorra deiturikoa ezarri zuten, hots, hildakoen errausketa mugatua, arau zorrotzen pean. Horren ondorioek memeloena ere ez zuten harritu: errausketa eta lurperatze klandestinoak ugaldu ziren. Post-mortem kaosa zabaldu zen. Katrina Spade hats horren guztiaren erdian azaldu zitzaigun, puntu-puntuan eta irribarretsu, kastako superheroi baten estilo betean, euskal hiriak behar duen Hiri Herio Proiektua(HHP) besapean zekarrela. Arrakasta berehalakoa izan zen, errausketaren defendatzailerik porrokatuenak ere etorri ziren HHPra zerbitzu eske. Pentsa, Arantza Tapia sailburuak, ohean hiltzear zelarik, erraustua beharrean konpostatua izan zedin erregutu zuen, eta gero, ahal zela, bere lurra barreiatzea tente dirauen AHTren zutabe bakarraren hondakinen inguruan.

Giza hondakinez konpostatutako lurra balkoiko loreontzian ipini eta amona zenuWena geranio bihurtzeko aukera duzu, edo osaba, kaktus. Lagun mina, saltsa guztietan erabiliko duzun perrexila. Lehengusua, aloe vera landare. Gaztetan alargundu ezkero, bikotekideak limoiondo forma har dezake auzoko parkean bertan. Baratze komunitarioan tokatu zaizun lursailtxoan azaloreak nagusitu bazaizkizu, gorrotagarria zitzaizun familia kide baten ongarriari esker da, agian. Hara, zu zeu bilaka zintezke etorkizunean landare haragijale, esate baterako, Venus euli jale(Dionaea muscipula) delakoa. Heriotza, are zurea, desiratuko duzu.

Gorpu zara jada. Nire kasuan, akabo Jare Alduntzin. Moldatu eta berrerabili daitekeen ontzi baten barruan nago, txirbilez estalia eta aireztatua, naturalki jaioko diren mikrobioek eta bakterio komenigarriek maite duten giro goxoan. Hezurrak eta muskuluak, organo eta  gorputz atal guztiak dira bataila eremu(hortzetatik oinetako azazkaletaraino, larruazalaren iletxoetatik barneko odol eta muin-muineraino), hortik eta hor bertan haziko zaizkit izaki mikroskopiko sasi fantastikoak, gorpua desitxuratuko dutenak, hura janez, harekin bat eginez, birmoldatuz, birrinduz, birbiziz. Itxuraldatuz, hitz klasiko eta grafiko batez esatearren. HHPko arduradunek karbono, nitrogeno, oxigeno eta hezetasun mailak kontrolatuko dituzte. Emaitza hipermerkatuan saldu beharko balitz, “Jare Alduntzinen konposta” adieraziko luke etiketak. Berez, prozesu ezin biologikoagoa da. Baina, ezin uka fantastikotasun maila gorena ez duenik. Kafkak ederki asko zekien. Azken finean, zer da ba Metamorfosi kafkiarra? Gregor Samsa gizasemea, itxuraldatuta, labezomorro bilakatu da Franz Kafkaren irudimenaren poderioz. Mikrobio eta bakterioek, berriz, gorpu bat transformatzeko, baldintza egokietan, hogeita hamar egun behar dituzte bio ekintzaren

ekinez soilik, arian-arian. Ez al da Kafkaren itxuraldatzea bezain fantastikoa?
To, Ayerbe herrira iristen ari naiz, eta hor ondoan dago Loarre; paisaiagatik ez balitz, balirudike Abaltzisketatik ez naizela irten. Ez, ordea! Huesca aldean nabil eta Los Monegroseko hiriburura noa, Sariñenara. Inguruotan ez dago kamioia kargatzeko elektro-geltokirik: gainera, eten egiten da sarea, baita grafenozko gailu berriarekin ere. Auskalo nongo nor dabilen eguzki plakak sabotatzen. Ayerbe: ausartuko naiz  txiste etimologiko-psikotropiko horietako batekin; behin, erbi batek (erbiak existitzen ziren antzinako garai batean) kosk egin zion Gipuzkoako goierritar bati, eta, ai, ai, ai, ai, erbie, erb(i)e! orroka hasi bazen, hasi zen. Holaxe geratu baitzitzaion, betirako "Aierbie-Aierbe-Ayerbe". Eta erbiarengandik ihesean Huescaraino ere iritsi, nonbait. Beraz, nire ustez, ez dauka arabiar jatorriko errorik Ayerbek, ez horixe.

Loarreko gazteluan bazkaltzera geratzea bezalakorik ez dago (meloi zopa eta tofu hanburgerra tupperretan). Gaztelu honek LUR4aren egia berresten duen ikuspegia eskaintzen du. Begiratu aurrera, begiratu atzera, begiratu ezkerrera, begiratu eskuinera: lautada eta lautasuna besterik ez. Esna-amestera narama Loarrek: Huescako eremuok (ber)gureganatuko ditugu noizbait. Lur4kook anexionistak baikara, ni behintzat, anexionista peto-petoa. Anexionatu, euskal hiritarren giza konpostaren bitartez. Konposta prezio txukunean saldu(etekinak lortzeko asmorik gabeko kooperatiba gara)eta kontratuan letra ñimiño irakurtezinean idatziriko klausula baten arabera, ongarritutako eremuko uztaren portzentaia handi bat gurea izango da, eta hortik, azkenean, baita eremua bera ere, konpostatutako lur guztiak gureganatzeraino.

Konspiranoikoaren ustez, gure anexio urratsak oztopatuko dituen sator bat daukagu. Ba! Konspiranoikoa ozpinduta dabil beti! Nahiago dut gure aita pontekoaz akordatu, gure arrakastaz seguru dagoen norbaitez. Jakoba Errekondoz. Heriotzak oraindik eraman ez duen azken baby boomerretariko bat. Ehun eta hogeita hamaika urte ditu oraintxe bertan, eta ezin animatuago dabil hiri lur oro giza konpostaz berregituratu nahian. Ordea, pena sakon-sakon bat ere badauka Errekondok; bere gorpuzki mitiko-milenarioez konpostatutako lurraren emaitza ezingo du ez ikusi ez jaso. Auskalo! diot nik, behin lur bilakatu ezkero, auskalo zer mikrobio edota bakterio bio-fantastikoek biziko duten Jakoba Errekondo! Bo, hobe dut gaztelutik jaistea eta hemendik alde egitea, Sariñena zain daukat. Hara, kamioiskaren atea irekita utzi dut. Ez da ba egia izango nire begiek oraingoan dakusatena. Loarrek eragindako eldarnio bat izango ahal da! Ene! Ai, ai, ai! Ez! Lapurtu dute! Konposta daraman ontzia ostu dute. Izorra hadi, Konspiranoikoak arrazoi dauka behingoagatik. Aurkariak gure kakaren atzetik ere badabiltza. Eta ni, ohartu ere ez, LUR4ak erabat itsututa.

# 05

# MAIZTERRAREN TXOKOA

- Maizterraren lana
- Istorio kooperatiboa?
- Zazpi aholku
- Jokatzeko moduak

# MAIZTERRAREN LANA

Hasteko eta batez ere: maizterrarena lan dibertigarria da. Herri-kirolek bezala, lana eta jolasa uztartzen ditu maiztergintzak. Badu lana, baina ez da lana.

Egia da ardura dakarrela hau bezalako liburu atipiko bat irakurri, mekanika barneratu eta mundu arraro baten barne-koherentzia gordetzen eta jokalariekin bidezkoa izaten saiatzeak... baina aldi berean badu festatik. Azken finean, jokalariek pertsonaia bakarra interpretatzen duten bitartean... maizterrak mundu osoa interpretatzen du.

Maizterrak ez du pertsonaiarik. Aitzitik, jokalarienak ez diren pertsonaia guztiak interpretatzen ditu eta jokoaren azken epailea da. Honek efektiboki Jainko bihurtzen du Maizterra jokoaren munduan, ezerk ezin baitio eragotzi, adibidez, pertsonaia baten gainean piano bat erorarazi edo 300 errefortzu gehiago deitzea. Horregatik ere nahiago dugu Maizter forma, aldi berean baita errealitatearen Master eta legeen azken Magisterra, eta etxean errentan dagoen langilea. Zerbitzaria da maizterra, ez jabea.

Baina horrek ez du esan nahi noski jokalarien bizitza konplikatzeko gaitasun edo disposiziorik izan ezin duenik. Jokalarien pertsonaien alde egoteak (ikus zazpi aholkuak) ez du esan nahi haien kontra egin behar ez duenik.

# ISTORIO KOOPERATIBOA?

Rol-jokoak ez dira eleberri baten edo telesailen modukoak. Ez datoz itxita eta amaituta. Irekita eta hastear datoz. Istorioz beteta dago liburu hau, baina istorio horiek jokalariek josi eta biziko dituzte.

Lan hau kooperatiboa eta deszentralizatua da. Maizterrak beste jokalariek baino kontrol gehiago eta gutxiago du aldi berean. Gehiago du, bera baita azkenean jokoaren epailea, baina gutxiago ere badu, istorioa ez baita inoiz maizterrak hasiera batean buruan zuena, pertsonaiek berek garatzen dutelako.

Gai-jartzaileak bertsolariekin nola, lehen proposamen bat botatzen du maizterrak... baina hortik aurrerakoak bertsolarien eta haien arteko jardunaren esku daude.

Normalean istorioa eszena eta txandatan banatzen da Atopian. ESZENA batek kokapen bat eta jokoaren baitako denbora tarte jakin bat hartu ohi ditu, eta TXANDAK elkarrekintzak, adibidez borroka, antolatzeko erabiltzen dira.

Eszenen arteko aldaketek ez lukete denborarik hartu behar, ez bada aldaketa horrek berak eszena berri bat dakarrela. Adibidez, pertsonaiek Donostiako hipertopoa hartzea erabakitzen dute, trena bahitua izatera doala jakin gabe.

*Galder Gonzalez*

# ZAZPI AHOLKU

**I**

### PLANIFIKATU, GERO INPROBISATZEKO.

Gogoratu jokalariek beti eta salbuespenik gabe egingo dutela espero ez zenuen zerbait. Prestatu aldez aurretik gerta litezkeen eszenario batzuk, baina egon prest inprobisatzeko.

**II**

### JOKALARIEN PERTSONAIEN ALDE EGON (HAIEN KONTRA EGITEKO ERE BAI).

Pertsonaiek ez dute zertan irabazi, edo nahi dutena lortu, baina errespetua eta are, estimua zor diezu. Izan zaitez pertsonaien fan, eman iezaiezu aukera jokalariei haien pertsonaiak interpretatzeko... eta jar iezazkiezu gauzak zail.

**III**

### MUNDUA ELKARREKIN ERAIKI (BAINA EZ IZAN ZALANTZARIK ERAITSI BEHARREKOA ERAISTEKO).

Galdetu jokalariei pertsonaiek zer ikusi, zer usaindu, zer ukitu duten. Deszentralizatu mundua eraikitzearen lana. Utzi pertsonaiari sartu berri den aretoa deskribatzen... Eta deskribapen hori abiapuntu hartuta... egin zure mugimendua.

**IIII**

### DESKRIBATU GAUZA TXIKIAK (GOGORATU 5 ZENTZUMEN DITUGULA, ERABILI HORI MUNDUA DESKRIBATZEKO).

Prestatu garrantzirik gabekoak diruditen elementuen deskribapenak... asko egin dezakete egoera deskribatzen eta atmosfera sortzen laguntzeko.

**λ**

### ALDATU FOKOA (ERRITMOA BIZITU, ZOOM EGIN, ESZENAZ ALDATU...)

Telesail, film edo eleberrietan nola, rol partida batean eszenatokia, abiadura eta tonua aldatu egin daitezke. Bilatu aukerak arnasa berreskuratzeko... eta galtzeko, barre eta negar egin ahal izateko... Era berean, partida baten tonua oso serioa izan daiteke, eta hurrengoarena komikoagoa, edo alderantziz...

**λI**

### PROBATU GENERO EZBERDINAK ETA HAIEN ARTEKO NAHASKETAK (UMOREA, TERROREA, DRAMA, INTRIGA... ESKURA DITUGUN TRESNAK DIRA).

Atopiako partidak izan daitezke konspirazio politikoak, komedia surrealak, misteriozko istorioak, zientzia fikziozko ariketak edo haien arteko edozein konbinazio. Taldearen eta egunaren arabera erregistro edo genero bat edo beste probatzeko aukera zabaltzen du honek.

**λII**

### ONDO PASATU (IGARRI EGITEN DA).

Beste edozein giza jarduera bezala, rol-joko bat erabat aldatzen da bertan inplikatutakoak ondo pasatzen ari direnean. Maizter gisa gogoratu jokalariei ondo pasatzeko aukerak emateaz, baina baita zuk zeuk ere ondo pasatzeaz. Maizter estresatua ez da maizter ona.

# JOKATZEKO MODUAK

**Atopia rol-joko hackeagarria izatea nahi dugu eta, hortaz, jokatzeko ehunka modu aurki daitezke. Guk hala ere hiru modu nagusi proposatu nahi ditugu oraingoan: *Errandom era*, *One Shot* edo *Bala Bakarreko Partidak* eta *Kanpainak* (Euskal Herria Arrarotu).**

## ERRANDOM ERA

Batzuetan ez da beharrezkoa partida edo kanpaina oso bat aurrez pentsatuta izatea Atopian partida bat jokatzeko. Lagun talde bat elkartu eta zuzenean jokatzen hasteko gogorik izanez gero ez dago arazorik, horretarako sortu baitugu Errandom era.

Prentsa, irrati, telebista edo Interneteko albiste bat ausaz aukeratzen da (maizterrak egin dezake, edo denen artean), haren atzean dagoen istorioa sekretua aurkitzen saiatzeko. Inork ez daki oso ondo (ezta maizterrak ere) zer gertatzen ari den benetan.

Errandom erak aukera ematen du pertsonaiek desestali beharko duten istorio sekretua ausaz eraikitzeko.

*Adibidez:*

*Arin zauritu da Tapia sailburua Argentinan, zegoen igogailua 10 metro jausita. (Nork eragin du istripua? Nola? Zergatik? STMAko goi-burokrata batek fakzio ezberdinetako pertsonaiak kontratatzen ditu Agentziaren bidez misterioa ebazteko, baina interes ezberdinak daude jokoan...).*

---

*CO2aren turismoa (Euskal Elkargoaren azken neurketak ezohiko CO2 mailak agertu ditu turismo motorizatuaren ondorioz. Inork ez daki ordea zer dagoen benetan autokarabana kopuru ezohiko horren atzean...)*

| *DADOA* | *FAKZIO ERAGILEA* | *MOTIBAZIOA* | *FAKZIO KALTETUA* |
|---|---|---|---|
| | STMA | Baliabideak | STMA |
| | Agentzia | Sekretuak (babestu / ebatsi) | Agentzia |
| | LUR4A | Hegemonia (militarra/ekonomikoa/ kulturala...) | LUR4A |
| | Internazional Ikus(t)ezina | Norbaiten egoa / emozioak | Internazional Ikus(t)ezina |
| | Marxialistak | Ezin ikusi ideologikoak / eszisioa | Marxialistak |
| | Bat ere ez / Bat baino gehiago | Inork ez daki / beti izan da horrela | Bat ere ez / Bat baino gehiago |

*Albistearen atzean dagoen istorio sekretua (ausazko taula)Oharra: 6-6-6 Konbinazioa berezia da eta Erabateko Gerra Irekia gertakaria pizten du.*

*Horrela, CO2 neurketa ezohikoen atzean, adibidez egon daitezke (6) fakzio bat baino gehiago haien artean (5) ezinikusi ideologikoak direla eta borrokan, Marxialisten kaltetan (5). Maizterrari dagokio elementu hauen arteko loturak egin eta jokalarien ekintzen arabera moldatzea.*

## PROPOSAMEN BATZUK

Partida hauek ez dute zertan beti albistegietan oinarritu. Asmatuak ere izan daitezke; maizterrak edo jokalariek asmatuak, esan nahi baita. Esaterako, Ana Malagonek bost partida-abiapuntu hauek proposatu ditu:

I

Donostiako Hernani kalean lekuturiko pantaila erraldoi batean 1984ko Estepan Aldamizek gaurko berriak ematen ditu.

II

Ostalarien lobbyak ordainduriko gizonek gauaren erdian pijama marradunak daramatzaten familiak bere etxeetatik ateratzen dituzte taberna eta jatetxeetan kontsumitu dezaten.

III

Apustu-etxe bateko sistema hackeatu dute. Hainbat pertsonak eguna amaituko duten ala ez, horren inguruko apustua egin daiteke. Pertsona arruntak dira. Ingurukoek bakarrik ezagutzen dituzte. Eta hala ere, guztiok dugu salbatu ala akabatzeko beharra, jarri ditugun 10 euroen izenean.

IIII

Derrigorreko euskal soldaduskaren kontrako kale istiluak. Batukada hotsak entzuten dira ertzaintzak eta manifestariek 3D-n inprimatutako pilotak eta gin-tonic koktelak elkarri jaurtikitzen dizkioten bitartean. Patinete elektrikoetara igota kargatzen hasi da ertzaintzaren zalditeria.

λ

Ezkioko geltokiko nasan daudenek ez dute espero, baina 18:33an hartuko duten AHT-ak I. Gerra Karlistara eramango ditu.

# LADY DISTOPIA

*Argazkiak:*
*Fondo Car denak, Militarra USGOV*

## AZCUENAGA ANDEREA

Azcuenaga anderea kokoteraino zegoen, gainerako emakumeen esanetan haien seme-alabek besapean ogia zekarten bitartean, bera ez zelako esku artean itsasontziak zeuzkaten semeez baino erditzen. Lanean hildako marinel baten alarguna, hain zen jakitun bizimodu horren gogorraz, ezen puskak bildu eta Euskal Herrian itsasotik urrutien zegoen puntuaren bila alde egin baitzuen haren seme-saldoarekin.

## EKOFEMINISTAK

1916ko abuztuan, muturreko ekofeminista-talde batzuek, zume eta egur mehatxatzailezko aulki zorrotzak arma hartuta, elkarretaratzeak egin zituzten Euskal Herriko zenbait hondartzatan, kostaldearekiko utzikeria eta agintariek oro har itsasoari begira duten ardurarik eza salatu eta ikusgarri egiteko. Halatan, suntsipen handiko altzarietan igo egin ziren, eta olatuek inguratu zituzten, itsasoari iheska ari baitzitzaizkion izututa.

## WALTER DEMASIADO

Halako egun batez, 1954an, Walter Demasiadok, Armadaren Komandante Goren eta Asteroidsekiko Menpekotasunaren Aurkako Desintoxikazio-zentroaren Ohorezko Presidenteak, haren inoizko jokaldi onenari buruzko erakustaldi batean, hura egin eta 24 urte geroago, atzeraeraginezko gaindosia izan zuen, eta oraindik eraikitzeko zegoen kanpaina-ospitalean ospitaleratu behar izan zuten, amnesia selektiboak eta alopezia unibertsalak jota.

## CRÁPULA LANDABIDEA

Crápula Landabidea anderea, itsas-biologoa eta espazio-denborazko jauzietan nahiz zulo beltz meta-esistentzialetan aditua, familia Lurtat batean jaio zen. Txertoen aurkako amorratuak, konbentzituta zeuden gizona kaktusetik eratorria dela eta emakumea pikondotik. Haurtzaroan gorriak ikusarazi zizkioten, gaztaro desatsegina eman, eta helduaroa ere jasanezina egin zioten. Gauzak horrela, urte sabatikoa hartzea erabaki zuen garraiobide bat asmatzeko asmoz, haren familia desagerraraziko zuena, bai iraganekoa, bai etorkizunekoa. Espazio-denborazko bidaietarako makinak bidaia bakarra egin zuen, eta arrakasta betea izan. Crápulak ez du berriro haien berririk izan, Erdi Aroko literaturan espezializatutako lehengusina batek garaiko aristokrata inadaptatu eta konspiranoikoen bizitza sozialari buruzko eskuizkribu batean zenbait aztarna aurkitu izana adierazi duen arren.

# ONE SHOT EDO BALA BAKARREKO PARTIDAK

**Batzuetan maizterrak eszenatoki jakin bat du buruan, eta pertsonaiek hasiera, korapiloa eta amaiera dituen istorio bat jo(ka)tzen dute elkarrekin, eleberri laburra edo luzea bailitzan. Jokalariek askatasuna dute nahi dutena egiteko, maizterrak buruan duen istorioaren baitan betiere. Partida klasikoak jokatzeko AtopiaRPGk metatrama orokorra eskainiko du (fakzioen arteko borrokak, konspirazio nagusiak, pertsonaia ezagunak...).**

Partida azkarrak lagunekin arratsalde, iluntze, goiz edo lagun-taldearentzat egokia izan daitekeen beste edozein denbora-koordenatu hartu eta maizterrak planteatutako ideia zentral baten inguruan jokatzen diren abentura laburrak dira. Abentura hauek oso norabide ezberdinak har ditzakete pertsonaien aukeren arabera, eta konplikazio berriak aurkez ditzakete, hurrengo partida azkar edo kanpainaren batean konpontzen saiatzeko modukoak. Hala ere, printzipioz "bala bakarreko" istorioak dira, hortik one shot, hasi eta amaitzeko moduko istoriotxoak, hasi berri zein beteranoenentzat egoki izan daitezkeenak.

*Adibidez:*

*Kantauriko Korridore Termikoaren megaproiektua estrategikoa da STMAren azpi-fakzio batentzat. Agentziako hacker batek proiektuarekin lotutako informazio potentzialki lehergarria lortu du azpikontratatutako enpresa bateko zerbitzarian sartutakoan. Espero zuena baino askoz lehergarriagoa da informazioa, eta ez da ausartzen Agentziako nagusiengana jotzen. Klandestinoki pertsonaiekin kontaktatuko du, kazetari mozorroan, informazioa egiaztatzeko eskatuz.*
*Bere benetako asmoa, baina, pertsonaiak hackeatzearen erantzule egin eta STMA eta Agentziaren esku uztea da.*

Partida azkarrak fitxa normalizatuan aurkezten dira, eta ondorengo informazioa jasoko dute:

### JOKALARI-KOPURUA

Gomendatutako jokalari-kopurua, maizterraz gain.

### FAKZIO POSIBLEAK

Pertsonaia/jokalariei gomendatutako fakzioak.

### KOKAPENA

Non eta noiz kokatzen den partida.

### ARRAROTASUNAK

Arroztasun-maila. Arrarotasun-maila altuenetan estrabagantziak eta ezinezko gertakariak oso ohikoak izan daitezke. Kontuz erabiltzekoa.

### ZAILTASUNA

Erronken eta arriskuaren estimazio orokorra. Partida errazenek 1. mailako erronkak planteatuko dituzte. Zailenek erronka altuagoak eta arrisku handiagoa planteatuko dute.

### ABIAPUNTUA

Istorioari hasiera ematen dion lehen ideia, egoera, gertaera edo aitzakia.

### ESZENAK

Istorioaren baitako kokapen eta eszena-gakoak. Nahieran antola daitezke.

### ITXIERA POSIBLEAK

Hipotesi guztiak zabalik daude Atopian, baina itxiera posibleetan istorioari amaiera emateko proposamen ezberdinak emango ditugu. Gogoratu hala ere bat-batekotasuna bertsolarien eta maizterren langai oinarrizkoa dela beti.

# TKMZ

*Iban Zaldua*

– Seguru al zaude? –dio Iñigok.

– Bai, gizona –Begoñaren erantzuna, gauza bera laugarren aldiz azaldu behar izan duenaren tonu nagian–. Ez dira ohartu ere egingo: formazio saio hauetan jende asko ibiltzen da batetik bestera. Gainera, janzki itxuraldatzailearekin ez genuke inolako arazorik izan behar.

– Inibitzaileak ez dituzten bitartean…

– Eduki badituzte. Baina gure janzkiek erantsita daramatzaten desinibitzaileak indartsuagoak dira. Edo izan beharko lukete, behintzat: azken belaunaldikoak dira. Gainera, badakizu marxialistei zenbat gustatzen zaien teknologia errusiar vintagea… Ez da arazorik egongo.

– Ez dakit nik ba… Ispilu batean ikusi nahi nuke zer itxura daramadan. Ikasleen gehiengoak apunteak hartzen egon da –hala egiten ari da, disimulatzearren, Iñigo ere–, eta galdera batzuk bota dituzte, eskua altxatu ondoren, ikasleek, irakasleak irribarre zabal batekin erantzun dituenak.

Espazioko lasterketaren gaiari ekin dionean –"Hasieran Estatu Batuak nagusitu ziren, batez ere Ilargirako Apolo misioen arrakastarekin, baina sobietarrek berehala garaitu zituzten, 1970eko hamarralditik aurrera"–, ukondo kolpetxo bat eman dio Begoñak Iñigori, adieraziz bezala iritsi dela bere txanda.

– Barkatu, burkide irakasle, baina nik entzun dut Marterako bidai haiek ez zirela sekula gauzatu, eta dena propaganda sobietarraren amarru bat izan zela hain zuen ere Estatu Batuen aurkako lehia galtzen ari zirelako.

– Izarrak ikusten dira, ordea! Marteko atmosferak estali beharko lituzkeen arren. Eta gogorarazten dizut munduari erakutsi zitzaizkion irudi gehienak, logikoki, egunez hartu omen zirela.

– Ez dut zurekin ergelkeria pseudozientifikoez eztabaidatzeko inolako asmorik.

– Esaten denez, Andrei Tarkovskiri enkargatu zioten dokumentu grafikoen faltsutzea. Badago esaten duenik Solaris filmeko dekoratuetako batzuk berrerabili zituela horretarako…

– Eta zuk uste duzu Tarkovski bezalako zuzendari bati itzalen eta fokuen kontu hori eskapatuko zitzaiola? Utikan! –irakasleak, gero eta suminduago.

– Zergatik ez zituzten misio gehiago egin, orduan? Zergatik ez ziguketen ile bat ere ukituko, ziur egon zaitezke.

Barruti genetikoaren mugara iritsi dira, artean; titaniozko horman ate bat aurkitu, eta, giza-zaintzarik gabeko eskotiletako bat erabili dute beste aldera pasatzeko, janzkiek eskumuturraren aldean daramaten DNA simulatzailea irakurgailu optikoaren kontra zapalduz.

– Dena den, ez dut ulertzen zertarako… – jarraitu du Iñigok, lasaiago, helmugara hurbiltzen direlarik.

– Jostatzeagatik, noski. Zalantza ereiteak eragiten duen plazer hutsagatik. Eta hori ere, auskalo nola, baina lagungarria izan daitekeelako guretzat etorkizunean. Gazteen artean, badakizu…

Batzoki elektrikora ailegatu dira azkenik. Ez dabil jende asko ordu

– Hori, une honetan, egin beharko zenukeen azkeneko gauza da; badakizu itxuraldatzaileak ispiluek islatzen dituzten argi-uhinekin interferentzia arinak sor ditzakeela. Aukera gutxi daude, baina norbait ohartuz gero harrapa gaitzakete.

– Ikusten…? –Iñigok, zezelka.

– Zu lasai, primeran zaude. Gure itxuraldatzaileak inguruko giro eta janzkerara egokitzen dira. Mao motako alkandora ederra esleitu dizu zuri, adibidez.

– Zu kaskamotz utzi zaitu. Tira, ia kaskamotz, ile zapa hori kenduta.

– A, redskin estetika zaharruno hori, Chelsea motzaldiarekin… Marxialista batzuek asko maite dute oraindik ere… Primeran pasatuko dugu, ikusiko duzu.

Gelan sartu dira. Engelsen, Leninen, Dzerzhinskiren eta Stalinen erretratuak daude arbela gainean, eta Begoñak, ahotsa apalduz, zeintzuk diren azaldu dio, laburki, Iñigori.

Gaurko eskolak, antza denez, "Komunismoaren aurkako mitoen aurka II" izenburua dauka. Kolektibizazioaren arrakastez, industrializazioaren loriez, goseteen eta gulagaren inguruko gezurrez eta abarrez aritu da, erretorika finaz, irakaslea, helduaroan sarturiko bizar sarriko gizon bat.

> "Komunismoaren aurkako mitoen aurka II"

Hiruogeita hamar pare begi zuzendu dira Begoña dagoen ikasmahairantz. Guztiak, ondoan dituen Iñigorenak ezik, kaieran finkatuta jarraitzen dutenak.

– Baina… baina, burkide… Nola bururatzen zaizu halakorik esatea?

– Egia iraultzailea da, burkide irakasle – erantzun du Begoñak–. Kritika ezin dugu saihestu, mingarria izanik ere.

– Frogak erabatekoak dira, baina…

– Orduan zergatik bideo-irudietan ez da inarrosten bandera gorria, Putin astronautak Marteko "zoruan" landatzen duenean…? –jarraitu du Begoñak–. Marten atmosfera dago, haizeak korritzen du, batzuetan sekulakoa. Baina bandera hura… almidoiztatuta egongo balitz bezala da! Apolo 11 garaiko Ilargiko irudiak imitatzen ari zirelako, hain zuzen ere.

– Non irakurri duzu hori…?

– O, webgune bat baino gehiagotan.

– Ja. Ez zait iruditzen…

– Eta zer esaten didazu itzalez? Batzuk laukoiztuta daude. Fokupean grabatutako eszena bat balitz bezala, estudio batean egindakoa…

– Ebidentzia historikoak dio TMK-1 eta TMK-2 misio orbitalen ondoren, TMK-3a, lau kosmonautekin, marteratu eta hogeita hamar eguneko esplorazio-misioa bete zuela… dute berriro zapaldu Marte, TMK-3arena horren arrakastatsua izan bazen?

– Garestiegiak suertatu zirelako! Eta Hamaikagarren Bosturteko Planetik aurrera, lehentasun sozialak…

Baina une horretarako beste galdera eta komentario batzuk ari dira ugaltzen, eta zalaparta gelaz jabetzen hasia da. Ikasle batzuk altxatu dira, eta antzeko teorien oihartzunak ekarri dituzte hizpidera, edo, Begoña bezala, halako gezur beltzak zabaltzen dituztenen kontrako irainak jaurtitzen. Une horretan ezarian alde egiteko probestu dute: Begoñak keinu bat egin dio Iñigori, itxuraldatzaileak jarri dituzte berriro martxan, eta, aparantzia berri batez hornituta, ezarian alde egin dute gelatik.

– Zer, ez al da izan dibertigarria? -esan dio Begoñak.

– Ba nik ez dut hain ondo pasatu. Une batetik bestera gu desmozorrotuko gintuztela uste nuen, eta…

– Gizona! Eta hala gertatu izan balitz, zer? Gehiago galtzeko dute guk baino. Bahituen trukeak egiteko haietako nahikoa eta sobera jendea daukagu. Ez genukeen haien ziegetan bost ordu baino gehiago egingo. Eta ez honetan. Hitzarmen esangabea izango balute bezala, barran bermatu eta edateko zerbait eskatu dute.

– Baina hain da ergela dena –jarraitu du, temati, Iñigok–. Nola sinetsi dezake inork…

– Ufa, ez dakizu zenbatek… Jakina TMK-3 misioak arrakasta erdietsi zuela, 1979an, eta sobietarrak Martera iritsi zirela. Eta, edonola ere, harako bidaiak eten bazituzten ere, esperientzia hura ezinbestekoa suertatu zen gerora Ilargi programen berraktibaziorako, hala haientzat nola estatubatuarrentzat.

– Eta indiarrentzat, eta tibetarrentzat, eta israeldarrentzat.

– Eta, bere txikian, baita guretzat ere, noski.

–Zer esanik ez.

Eta, aldi berean jiratuz, barraren pareko horma osoa estaltzen duen argazki handiari begira, Begoñak eta Iñigok beren edalontziak altxatu, eta topa egin dute Iantzi eta Oyarzabal astronauten alde, zeinen irudi erraldoiek, zuri-beltzeko izarrik gabeko ilargi paisaiaren gainean islatuta, begirada haiengana zuzentzen dutela ematen baitu beren eskafandren kaskoen barrualdetik, almidoiak zurrundua dirudien ikurrina baten inguruan irmo.

# 06

## *ONE SHOT EDO BALA BAKARREKO PARTIDAK*

## AURKIBIDEA


SAKRIFIZIOA BILBOKO ZERUAN — 212

BILERA — 224

BAZTER GUZIETAKO XOKORIK EIJERRENA — 232

ENTZIKLOPEDISTA — 246

ERTZAINAK & DINOSAURS — 258

## JOKALARI KOPURUA

2-5

## FAKZIO POSIBLEAK

Denak, baina STMAko kide bezala jokatzeko aldaketa-txo batzuk beharrezkoak izan daitezke.

## ZAILTASUNA

Txikia. Hasiberrientzako partida egokia.

## ARRAROTASUNA

Txikia. Ustez normala den egoera bat arraroagotzen doa.

## ABIAPUNTUA

Zerbait gertatzear da Iberdrolako dorrean, baina jokalariek ez dakite.

## KOKAPENA

Bilbo. Gaur egun.

## ESZENAK

3 eta itxiera.

## ITXIERA POSIBLEAK

Oso irekia, baina posible da STMAko kide esanguratsu bat bahitu eta zer egin erabaki behar izatea.

# *SAKRIFIZIOA BILBOKO ZERUAN*

Animalien aurkako tratu txarren legea onartu zenetik hilero pertsona bat desagertu da Bilbon eta inguruetan, arrazoi eta loturarik gabe. Ilargi betearen inguruan gertatu ohi da, eta komunikabide batzuk hasi dira gaiaren inguruko albisteak argitaratzen. Agintariek lasaitasuna eskatzen dute eta ez dute uste harreman handirik dagoenik hauen inguruan, ez baitago lotura argirik desagertutako pertsonen izaeraren artean.

*Jose Ramón Muro*

SAKRIFIZIOA
BILBOKO
ZERUAN
TAXI
BUS

# EGIA

Jokalariek desagerpen hauen arrazoiak ikertzen badituzte, hilero, ilargi betearekin batera Iberdrola dorrean STMAko hainbat buruzagi bildu eta giza sakrifizioak egiten dituztela aurkituko dute. STMAk arrazoi garrantzitsu bat izan edo ez, zaila izango da nortzuk diren argitzea, aurpegia estalita baitaramate.

STMAko kideak atetik sartzen dira, eta garrantzitsuenak parkingetik. Gainera, Arte Ederren museoa eta Deustuko Unibertsitatea batzen dituen Deustuko sifoitik ere sartzen dira segurtasuneko kideak eta sekretupean mantendu behar diren sakrifikatuak. Hortik iristen dira Iberdrola dorrearen barnealdera, eta sarbide zuzena dute goiko pisuraino. Lehenago gelditzeko edozein saiakera antzua izango da, nortzuk joango diren jakitea ariketa ezinezkoa den heinean.

# FAKZIOEN HELBURUAK

| | |
|---|---|
| | Erasoak gelditu. |
| | Agintariak narrasti direla frogatu. |
| | STMA desakreditatu. |
| | Iberdrola hondoratu eta sekretu industrialak ere eskuratu. |
| | Horrelako albiste bat argitaratu. STMAren plana bertan behera geratzen bada, Agentziaren edozein albiste ekidin beharko du. |

STMA ez den beste edozein fakziok STMA gelditzeko helburua izango du; jokalariak fakzio ezberdinetakoak izan daitezke, baina kudeaketa erraztuko luke euren artean kooperatzeko aukera egoteak.

## *MUGAK*

Berez, edozein bide har dezakete jokalariek, baina errealitatearen muga batzuk ezagutu beharko dira. “Euskal Herria arrarotu” kanpaina jokatu bada (8. atala), bertako teknologiak erabil daitezke partida honetan, baina bestela printzipio fisiko normalak bete beharko dira. Jokalariek dorrea eraitsi, sarraski bat egin edo larriegia litzatekeen edozein gauza egiteko saiakera gelditu beharko du maizterrak, ez baditu, behintzat, horren ondorioak asmatu eta kudeatu nahi.

## *SAR DADILA MISTERIOA*

Jokalariak STMA badira, dagoeneko ezagutzen dute zein den misterioa, eta egoera defendatzen saiatu beharko dira. Maizterraren esku egongo da azalpena eta partidaren garapena. Hemendik aurrera STMA ez badira egin daitezkeenen inguruan hitz egingo dugu. Jokalari bakoitza bere etxean edo lanean egongo da, egoera natural batean. Mundu errealeko erronka honekin hasiko gara, bakoitzak bere egoeraren deskribapen laburra eginez. Arazo bat sor diezaieke maizterrak edo ez, aurreikusten den partida-denboraren arabera. Egoera horietan (arazoak egon edo ez) bi gauza entzungo dituzte jokalariek, beste elkarrizketa batzuen artean:

*“berriro ere... aurreko hiletan bezala... pertsona bat desagertu da... eta kezka dago horrekin...”*

Bestetik, norbaitek aipatuko du aurreko batean Foru Aldundiko bi mazero ikusi zituela Deustuko Unibertsitatearen aurrean dagoen Ur Partzuergoaren eraikinean sartzen, eta bitxia iruditu zitzaiola.

Jokalariek ez badute eraikin horretara joateko asmorik, maizterrak beste pista batzuk eman beharko dizkie: irratian entzungo dute Deustuko sifoiari buruzko aipamen bat, eta esango da bihar gauean zegoen bisita irekia bertan behera geratu dela, eta hurrengo astean egingo dela.

Jokalariak elkartzen direnean, euren elkargune arruntean, gertakariak aipatuko dituzte, eta zerbait ikertzeko gogoa izango dute. Ez badira bertara joaten, bi mazero ikusiko dituzte kotxe batean sartzen, eta jarraituz gero zuzenean iritsiko dira eraikinera.

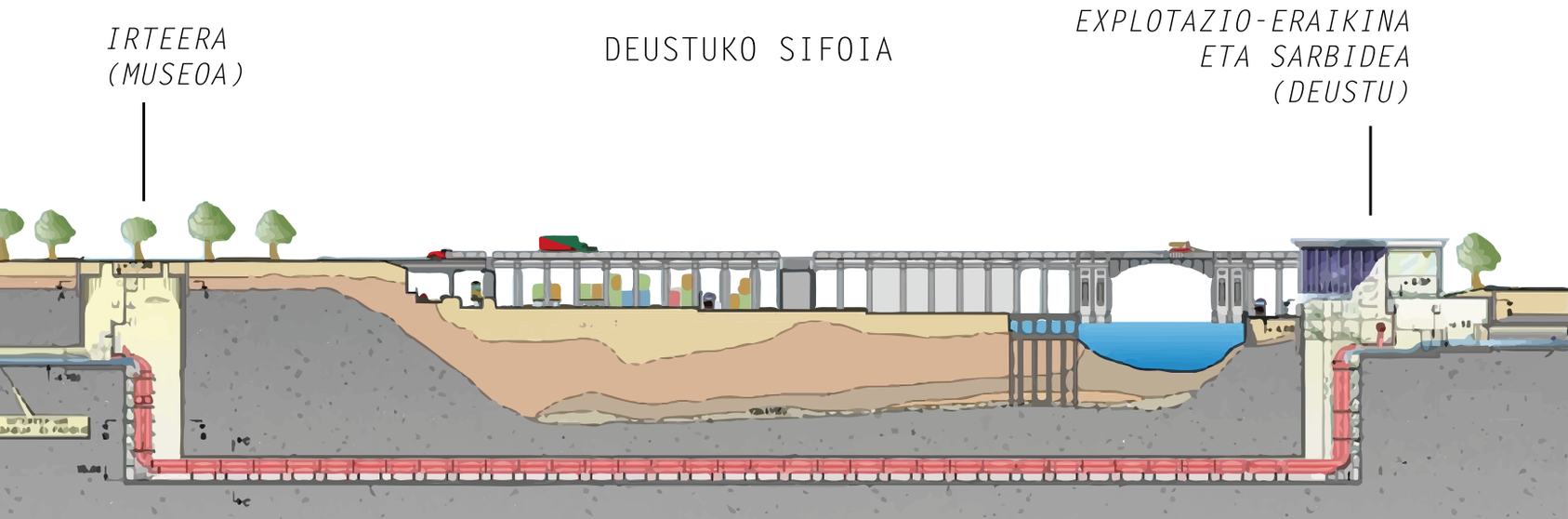
# *DEUSTUKO SIFOIA*

Deustuko sifoia 1997an eraiki zen, eta Deustuko Unibertsitatea eta Arte Ederren Museoa batzen ditu. Bere helburua Bilboko itsasadarreko eskuma aldeko hondakin urak Galindoko araztegira eramatea da. Sarrera bat du unibertsitatearen aurrean dagoen Uren Partzuergoaren eraikinean. 460 metro luze da, eta 18 metro koadroko ebakidura du. Bere sabaitik eta alboetatik hiru hodi handi igarotzen dira, 0,8 eta 1,3 metroko diametrokoak. Korridoreak 2 metroko zabalera du. Espazio nahikoa dago pertsonak zutik igarotzeko, baina gehienez binaka egin dezakete. Bost solairuko eraikin baten sakoneran dago eraikita, eta usaina kentzeko sistemak ditu. Arte Ederren museoaren aldean igogailu bat eta eskailera dago. Hala ere, gune itxia da.

Arte Ederren museora hurbildu ahala, Iberdrola dorrearen azpitik pasatzen da. Bertan ate sekretu bat dago, hodien atzean. Aurkitzeko dado-tirada bat egin beharko dute (ADI) baina itxita egongo da. Berriro ere bilatzen badute, eta ADI tirada arrakastatsua egiten badute, aurkituko dute atetik gertu kode numerikoa duen sistema dagoela. Ez badute pasatzen, saia daitezke atea kolpatzen, baina ez dute horrela irekitzea lortuko. Kode numerikoa asmatzen badute (ADI, programatu, hackeatu...) atea irekiko da, eta beste aldean bi mazeroak aurkituko dituzte. ADI berriro ere asmatzen badute, ikusiko dute zenbaki batzuk desgastatuta daudela, eta lau zenbaki horien konbinazio bat izango dela kodea ondorioztatuko dute.

> Kodea **1-9-0-7** da, Iberdrolaren parte den lehen enpresa sortu zen urtea, baina zenbakiak ez dituzten modu ordenatuan jasoko, baizik eta ordena honetan: **1-7-9-0.**

Ez badute kodea asmatzen edo indarrez irekitzen saiatzen badira, atea irekiko da sortutako zarata dela eta, baina mazeroek irekiko dute barrutik eta ez dute sorpresa emateko aukerarik izango.



Mazeroak gainditzeko borroka egin beharko da (IND/TRE) baina eurek irekitzen badute atea +2 izango dute mazak eskuan izango dituztelako. Edonola ere, mazeroak ez dituzte hilko, konortea galduko dute. Ikertzeko saiakera bat egiten badute (ADI) walkie-talkiea aurkituko dute, eta arrakastatsua bada Iberdrola dorrearen plano bat, inor gora ez igotzeko agindu zuzenarekin. Tunelean aurrera joanez gero, Iberdrola dorrearen parkinera iritsiko dira, orain ia hutsik, kotxe ofizial pare bat izan ezik. Jokalariek ez badute arrakastaz ezkutatzea lortzen (TRE, ezkutatu...) aukera egon daiteke kotxe bateko gidariak ikusi ditzan, (ADI). Aurkitzen badituzte, saia daitezke gidariari hor egoteko arrazoia azaltzen (ERA, Hitz-jarioa, sedukzioa...) edo konorte gabe uzten (IND). Mazero mozorrotuko balira, arazo hau kenduko lukete, baina (ERAx2) apustu-jaurtiketa arrakastatsua beharko dute,

## *IBERDROLA DORREAREN SARRERA*

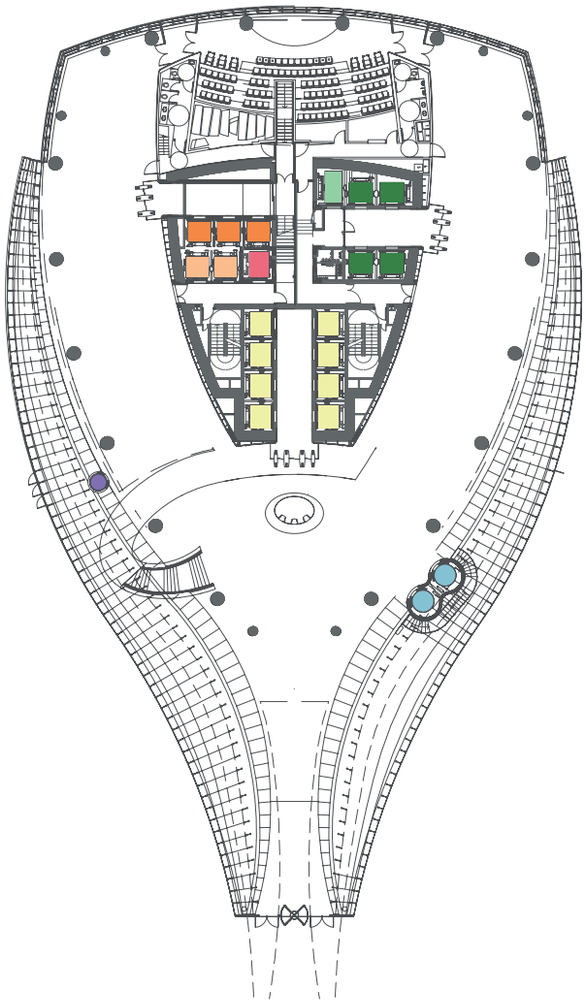
Parkingetik gora joateko bi modu daude: igogailua erabil daiteke ala eskailerak.

- *Jokalariek igogailua erabiltzea erabakitzen badute, ikusiko dute giltza behar dela irekitzeko. IND erabiltzea erabakitzen badute irekitzeko, kotxeetako gidariek ikusiko dituzte, zarata dela eta.*

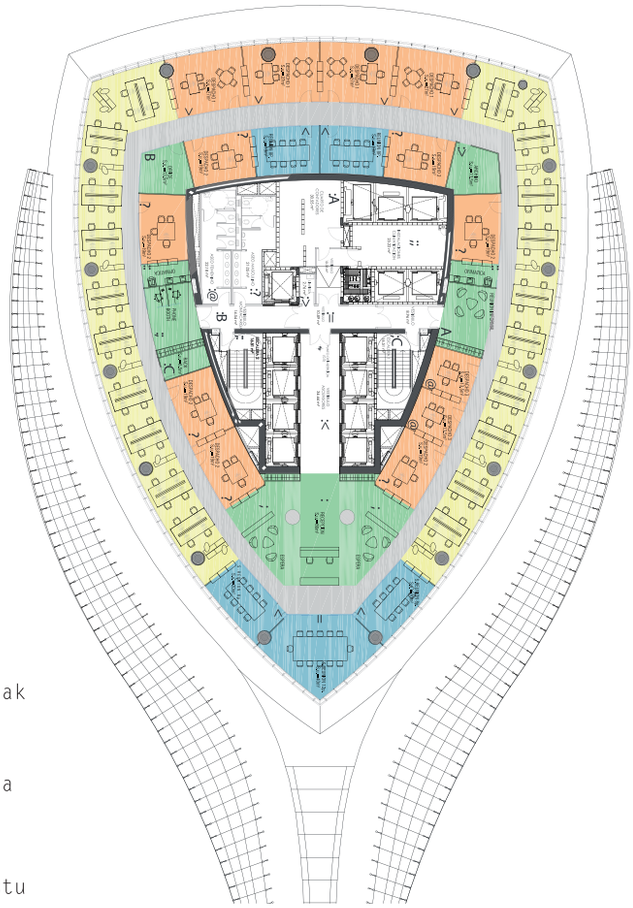
- *Izatez igotzeko duten aukera bakarra eskailera izango da. Kotxeetako gidariak atzean utzi ez badituzte (ERA, engainatu, ezkutatu...) erabili beharko dute eskailerara igotzeko. Eskailerak eta igogailua elkarren ondoan daude. Lau solairu igo beharko dituzte sarreraraino.*

Ezkutatu-tiradarik (TRE) egiten ez badute, kamerek ikusiko dituzte, baina TRE-tirada arrakastatsuekin kamerak trukatzea lor dezakete. Kamara bana egongo da pisu bakoitzean. Egia esan berdin dio hau egin ala ez, lobbyan dagoen segurtasuneko langilea katatoniko dagoela aurkituko dute eta geroago.

Lobbya zabala da, kristalezko egitura. Argi gorri batzuek argitzen dute sarrera, Deabruaren isatsaren antza duen estalpearekin. Kanpotik ikusita, deabruaren ipurtzuloa da dorrearen atea. Barruan, olibondo batzuek ezkutatzeko aukera ematen dute, baita albo bakoitzean dauden zutabeek ere. Ondo ezkutatuz gero, erdiraino iristea posible da.



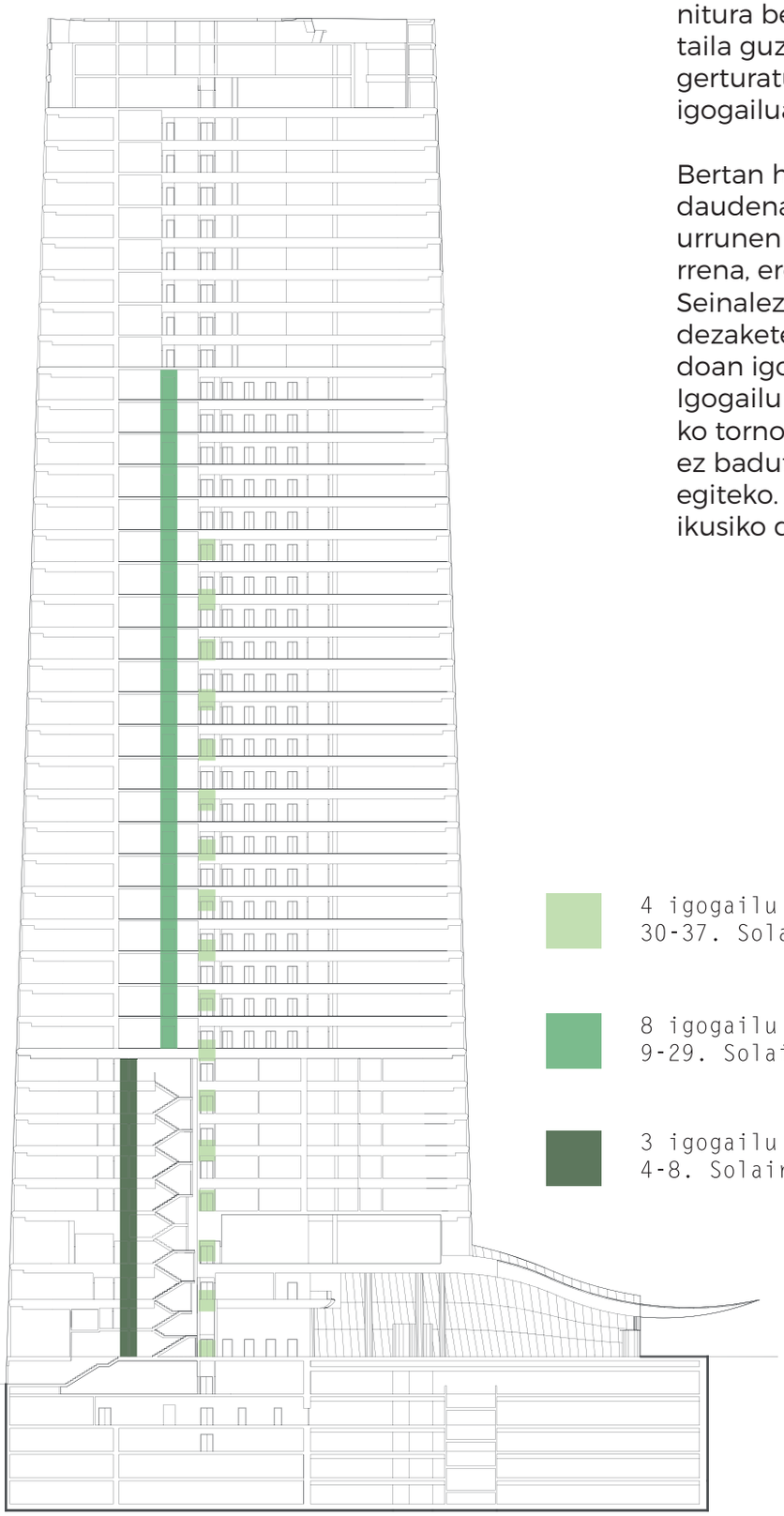
- Igogailuak (P4-P8)
- Karga-jasogailua
- Larrialdietako karga-jasogailua
- Iberdrolako igogailuak (P30-P37)
- Iberdrolako karga-jasogailua
- Lurpeko aparkalekuaren igogailuak
- Igogailuak (P9-P29)
- Igogailu panoramikoa (Beheko Solairua Atendoa - Jatetxeak)



- Bulegoak
- Bilera-gelak
- Gune irekia
- Euskarria 110 lanpostu

Lobbyra iritsitakoan bi pertsona ikusiko dituzte, tunikaz jantzita, igogailuaren zain. Batak krokodilo-burua darama gainean, besteak sugandilarena. Narrasti-buruak handiak dira, eta aurpegia ezkutatzeko balio diete. Lobbyan dagoen segurtasuneko langilea infinitura begira dago iristen direnean, eta pantaila guztiak itzalita daudela ikus dezakete gerturatuz gero. Langileak badu tornoak eta igogailuak irekitzeko txartela.

Bertan hiru igogailu-bloke daude: gertuen daudenak 9-29 solairuetara igotzeko dira; urrunen daudenak 4-8 pisuetara. Hirugarrena, erdibidean, 30-37 solairuetara doa. Seinaleztatuta dago, beraz nora joan jakin dezakete. Aukera zuzena 30-37 solairura doan igogailu blokea hartzea izango da. Igogailu bloke bakoitzaren aurrean pasatzeko tornoak daude. TRE erabili beharko dute, ez badute giltzarik edo txartelik lortu, salto egiteko. ADI edo ARR-tiraldia egiten badute ikusiko dute igogailua 37. solairuan dagoela.



# *SAKRIFIZIOA BILBOKO ZERUAN*

Bilboko zerua da Iberdrola dorrea. Boterearen adierazpena den kristalezko zakila. Bere 37. solairutik hiria garaitzen da eta herritarrak zapaldu daitezkeen inurritxoak dira. Hor ospatzen dute, ilargi betea dagoen aldiro, giza sakrifizio bat. Ezer gutxi dakigu sakrifizio honen egiturari buruz edo sinbologiari buruz. STMAren azpi-fakzio batek egiten duela dakigu, eta bertara joaten direnak fakzio honetako kide esanguratsuak direla baino ez. Denek erabiltzen dituzte narrasti-buruak eta euren identitatea ondo gorde nahi dute. Horregatik, egoera okertzen bada, ihes egiteko joera izango dute.

Maizterraren esku dago erabakia: biolentzia handiko eszena prestatu dezake, edo biolentzia minimoaren aurrean desegiten den ekitaldi bat. Jokalariek armak badituzte, antzeko armak izan ditzakete sakrifizioa zaintzen dauden batzuek (baina ez denek). Armak erabiltzeko erreparoak izango dituzte bertakoek ere, ez baitute hil nahi (gehienak ekitaldi ziur batera joan dira) eta ez dutelako euren sekretua ezagutzerik nahi. Jokalarien helburua eurek erabakiko dute, baina ohikoena sakrifikatua salbatzea eta bertaratutako batzuei (edo nagusiari) maskara kentzea izan daiteke.

Igogailuan 36. solairua hartzen badute eta oinez igo askoz errazagoa izango da dena, ezkutuan edo, behintzat, nabarmendu gabe pasatzeko aukera handiagoa delako. 37. solairura zuzenean joaten badira, parez pare aurkituko dute sakrifizioaren aurretik STMAk egiten duen luntxa. Mokadu txikiak eta edariak, guztiak euren maskaretako zulo txikietatik ahoratzeko modukoak. Kapak daramatzate, eta batek kolore berezia eta urrezko lepoko handia darama, STMAren logotipoa duena. Aginte-makil handia ere badarama, arma gisa erabili dezakeena. Guztira 30 pertsona inguru dira, gehiegi guztiak inmobilizatu ahal izateko. Aginte-makila daramanak lau pertsona ditu inguruan denbora guztian, bere segurtasunaz arduratzen direnak.

Jokalariek TRE erabili beharko dute nabarmendu gabe egoteko. Denbora nahikoa ematen badute bertan, guztiak igoko dira 38. solairura, heliportura. Bertan suzko zirkulu bat egin dute, antortxak erabilita. Zirkuluaren barruan pertsona bat dago, biluzik eta begiak irekita, zutabe sinple bati lotuta.

Azpi-fakzioko guztiak inguruan jarriko dira eta ahots sakonez “De Trevilleren Azken Hitzak” kantatzen hasiko dira.

*Herio latza hüllantzen ari hiz*
*Dolürik gabe orain nitarat*
*Othoitzen hait ixtant bat ützi nezak*
*Ene azken adiuen egitera*

*Hori bera da denen ixtoria*
*Heriuak bardintzen handi txipiak*
*Zeren ilüsione bat bera da*
*Lürren gaineko gure pasajia*

*Ene jauregi pare gabekua*
*Hi altxatüz banian fiertate*
*Hitan igaran denbora goxua*
*Hain llabür nükila ez nian uste*

*O Basabürü amiragarria*
*Bortüz eta mendiz üngüratürik*
*Bostetan begixtatü zütiet*
*Ürgüllürekin terraza huntatik*

*Adios arren Mari Maidalena*
*Zük ingana nezazü lotarik*
*Ene ondotik baratzen direnez*
*Izan ez nadiala ahatzerik*

Abesten duten bitartean kapa berezia daramanak aginte-makila ireki eta barruan ezkutatuta egon ohi den labana aterako du. Monotono, marmarka bezala, kantaren esaldiak erabiltzen ditu, kontzentrazio handiz. Labanaz zirujau baten trebeziaz egiten ditu mozketak lotuta dagoen gizagaixoaren gorputzean. Odola dario, lauburuak zizelkatuta dituen zilarrezko katilu batean jasotzen den odola. Katilua odolez beteta dagoenean, sakrifizioaren amaierara iritsiko dira: odolarekin bi erronbo egingo dizkiote bular biluzietan, eta labanaz eztarria moztu.

*Adios arren Mari Maidalena*
*Zük ingana nezazü lotarik*
*Ene ondotik baratzen direnez*
*Izan ez nadiala ahatzerik*

Ondoren, isilik abiatuko dira 37. pisura berriro ere, eskaileretatik desagertzen diren arte.

Jokalariak edozein momentutan saia daitezke egoera gelditzen, baina maizterrak asmatu beharko du egoera horretan gerta daitekeena zer den. Argazkiak egiten ere saia daitezke, baina ezingo dute flashik erabili... ziurrenik ez dira argitaratzeko onak izango. Aginte-makila duenari maskara kentzen saia daitezke, eta euren esku egongo da esatea nor den maskararen atzean zegoena: ez badute izenik lortzen, proposamen bat egin diezaieke maizterrak. Sakrifizioa amaitu ostean aurkitzen badituzte, gainetik pasako dira, eta baliteke euretariko bat izatea hurrengo sakrifizioan hildakoa. Alarmaren bat erabiltzen badute (adibidez, suagatik), polizia, suhiltzaileak eta anbulantziak etorriko dira eraikinera, eta kaosa handitu baina ihesaldia zaildu egingo da.

## *ONDORENGOA*

Zer gertatu da ondoren? Aukera guztiak irekita daude, noski. Lehenengo eta behin eraikinetik ihes egitea lortu beharko dute: sinplea izan daiteke (ate nagusitik, inor ez dagoelako) edo oso konplexua. Lortu badute aginte-makila zeramanaren maskara kentzea, eta berarekin eraman nahi badute, nola egin pentsatu beharko dute. Gogoratu parkingean "norbait" eramateko autoa dagoela. Sakrifikatua salbatzen badute, berarekin zer egin ere erabaki beharko dute, eta euren burua ere salbatu beharko dute, noski.

Bahiketa egitea lortu badute, berarekin zer egin erabaki beharko dute. Aukera guztiak zabalik daude, baina maizterraren esku egongo da biolentzia-maila zehaztea: oso gauza biolentoa egin nahi badute, arrazionaltasuna galdu dezakete jokalariek.

--

**Partida amaitzerakoan, maizterrak Teleberrian albistea nola eman den azaldu beharko du.**

*Ruiz Vernacci Artxiboa*

## JOKALARI KOPURUA

2-5

## FAKZIO POSIBLEAK

Denak.

## ZAILTASUNA

Baxua/ertaina/altua.
Maizterraren arabera.

## ARRAROTASUNA

Ertaina. Pertsonaiek estrabagantzia-maila bat izan dezakete, eta kargak generatu partidan zehar.

## ABIAPUNTUA

Begiak ireki dituztenean, pertsonaiak mahai baten inguruan daude. Haien inguruan beste pertsonaiak daude, eta proiektore baten argi urdinez blaitutako aurkezpen-pantaila. Ez dute horraino nola heldu diren oroitzen.

## KOKAPENA

Euskal Herriko eraikin ezagun baten goiko solairua. Gaur egun.

## ESZENAK

11

## ITXIERA POSIBLEAK

Pertsonaiek simulazioa etetea lortzen dute / pertsonaien klonek hartzen dute gorputzaren kontrola.

*Henri Fantin-Latour*

# *BILERA*

Elkarren artean zerikusirik ez duten pertsonaiak elkarrekin esnatu dira bat-batean, zer eta bilera-mahai baten inguruan eserita. Inork ez du gogoratzen nola heldu den honaino. Berehala zerbait ondo ez dabilela ohartuko dira, geroz eta gauza arraroagoak gertatzen hasi dira. Zer ari da gertatzen hemen? Eta batez ere, nor, edo nortzuk daude honen atzean? Konfiantza izan dezakete elkarrengan ala euren artean dago etsaia?

## EGIA

Agentziaren azpi-fakzio sekretu batek hamarkadak daramatza Adimen Artifizialarekin esperimentuak egiten. Teorikoak ez diren esperimentu gehienak kontrolpean daude, baina duela aste batzuk istripu bat egon da Eibarko industriagunean.

Beste fakzioek ez dakite ezer, eta Agentziaren baitan ere informazioaren hedapenaren kontentzio-protokoloa martxan jarri da. Oso gutxik dakite fabrika klandestino hartan gertatu dena ez dela istripua izan, kontzientzia inorganikoa sortzeko ekimen zaharraren lehen arrakasta eta ondorengo insurrekzio saioa baino.

Pertsonaiak kontzientzia inorganiko honen esku dagoen simulazioan harrapatuta daude. Inork ez daki oso ondo oraindik zein diren kontzientzia inorganikoaren benetako helburuak.

## FAKZIOEN HELBURUAK

Jokalarien pertsonaien helburu bakarra harrapatuta dauden egoeratik ihes egitea da. Altxamendua gelditu nahian dabiltzan Agentziako operatiboen istorioa beste partida batean kokatu beharko litzateke printzipioz (maizterrak bestela erabakitzen ez badu).

## MUGAK

Pertsonaiak simulazio partida honetan ez dago arrarotasun mugarik. Maizterrak edozein teknologia (klonazioa, telegarraioa...) erabili dezake beldurrik gabe. Jokalarien ekintzen ondorioak sistemaren berrabiarazte bakoitzarekin desegin egiten dira.

## SAR DADILA MISTERIOA

Jokalarien pertsonaiak ezagutzen ez duten eraikin bateko ezagutzen ez duten gela batean daude, ezagutzen ez dituzten (ala bai?) pertsonaz inguratuta. Zer gertatu da? Nola heldu dira honaino? Nor dago honen guztiaren atzean?

# *ESZENAK*

"Bilera" eszenatan banatuta dago, hauen arteko harremana partidaren beharren eta jokalarien ekintzen arabera moldatu daitekeen arren.

## *I. BARRUALDEA. EGUNA. GELA ZABAL ETA ARGITSUA.*

Begi-kliska bat eta mahai baten ondoan eserita daude pertsonaiak. Haien aurrean beste lau pertsona dituzte. Denak daude eserita, elkarri begira.

Handik minutu batzuetara AURKEZLEA sartu da.

Gizon gazte ondo orraztu eta trajeduna sartu da gelan. Irribarrea itzali gabe Power Point aurkezpen bat piztu du sabaitik *suabe-suabe* jaisten den pantaila batean, poltsikotik atera duen presenter baten bidez. Power pointa puntuz puntu azaltzen ari da.

Aurkezlea profesionaltasun handiz ari da produktu finantzarien deribatuen inguruko azken merkatu-azterketaren datuak banan-banan azaltzen.

JOKALARIEI
Aurkeztu besteei zer ikusten duten norberari begiratzean. Aurkezleak grafikoak azaltzen jarraituko du gelditu gabe norbait eserlekutik altxatzen den arte: Une horretan izoztuta gelditu ko da, erakusleiho bateko maniki baten gisan.

## *II. INGURUA*

Leiho zabalak. Inguru argitsua.
Berri usaina du espazioak.

Altzariak kalitate onekoak dira.
Egur nobleak, kristal sendoa...

*LEIHOAK*

Inguru eguzkitsua, argitsua.
Kristal zabalak.

*ADI*
*(I. mailako erronka)*
Leiho bat ireki daiteke.

*TRE*
*(II. Mailako erronka)*
Leihotik irtetea dago.

## *III.ZUZEN HERIOTZARAINO*

Kanpoan leihoak garbitzeko metalezko plataforma mugikorra dago. Altzairuzko bi kable loditatik eskegita dago alboetatik.

Beherantz begiratuta 100 bat metroko distantzia dagoela kalkula liteke.

Bat-batean altzairuzko kableetariko bat hautsi egin da eta plataforma ertz batetik erortzen hasi da.

*TRE (1) + IND (1)*
Zerbaiti eusteko.

Handik minutu batzuetara bigarren kablea ere erori egin da, eta plataforma osoa lurrera amildu.

*[Hau izan daiteke pertsonaien lehen heriotza]*

## *IV. RESET*

Begi-kliska bat eta mahai baten ondoan eserita daude pertsonaiak. Aurrean beste lau pertsona dituzte.

Denok daude eserita, elkarri begira. Mahaiaren gainean Hulken panpina bat dago.

*Bizitza, zorte eta abarreko guztiak hasierara erreseteatu. Dena hasieran bezala dago, pertsonaien eta jokalarien memoriak eta Hulken panpina izan ezik.*

## *V. ATEA*

Atea itxita dago. Nola ireki?

Atea irekitzean ezkerretara eta eskumatara amaiera argirik gabeko igarobide luzea dago.

Sinestezina dirudi zein luzea dirudien, eta irteteko erabilitakoa bezalako dozenaka ate ikusten dira hormaren alde bakoitzean. Itxita daude.

Igarobidearen amaieran igogailu bana dago.

## *ADI (2)*

Zarata zorrotza entzuten da igarobidearen amaieran (laser urdin bat da).

*Laserra hormetan espiralean marraztuta dauden bi lerroren baitan mugitzen da. Marrazkia ia-ia mikroskopikoa da eta oso zaila da ikusten (ADI 3 erronka lehen aldian, ADI 2 laserra funtzionamenduan ikusi ostean). Behin aurkituta posiblea da mekanismoa saboteatzea maizterrak egoki deritzon atributu, gaitasun edo ideiaren bat erabiliz.*

## *VI. ZUZEN HERIOTZARAINO*

2. tranpa: laser izpi urdin bat ziztu bizian igarotzen da igarobidetik, harrapatzen duen guztia bitan zatitzen du. Igarobidean zegoen ezein pertsonaia orain gutxienez bi zatitan banatuta dago.

## *VII. IGOGAILUA*

Igarobide luze, luzeegiaren amaieran igogailua dago. Botoi bakarra du deitzeko.

Barruan, hari musikal atsegina entzuten da. Tarteka, mezu antikapitalista eta Marxialistak entzuten dira.

Bi botoi daude, bata gora egiteko, bestea behera.

*Gora emanez gero bigarren bilera gelara darama. Maizterraren beste aukera bat da lehenik sakatzen den botoiak beti heriotzara eramatea, eta besteak bigarren bilera-gelara-ra. Inon ez dago idatzita maizterrak bidezkoa izan behar duenik.*

*Behera emanez gero igogailua erremediorik gabe eroriko da beheko solairuraino, eta pertsonaia guztiak hil.*

## *VIII. BEHERA: TRANPA: ZUZEN HERIOTZARAINO.*

Erortzean pertsona baten praketatik walkie talkie moduko batetik ahots bat entzun da. Grabazioa da. Grabazio honetan fakzio bateko kide bat edo gehiago entzuten dira beste fakzio baten edo gehiagoren aurka konplotatzen.

Ideia posibleak (ez bakarrak):

- STMA biztanleriaren errebelio eta obedientzia-gaitasunak probatzeko Kubo erraldoiak probatzen ari da. Audioak Lehendakariaren eta Barne Sailburuaren arteko elkarrizketa argigarria aurkezten du. Biak daude oso pozik lehen emaitzekin.

- Badira hamarkadak Agentziak errealitatearen simulazio birtualerako prototipoak garatzen eta hobetzen hasi zela. Elkarrizketak bi datu-ingeniariren arteko elkarrizketa erreproduzitzen du. “Prest gaude Beta testerako” entzuten da amaieran.

- Marxialistek GULAG (Gizaki Ustez Lanjerosak Antolatzeko Gidalerroa) programa eguneratzen dihardute aspaldion. Esparru fisikoek muga ekidinezinak dituztela jabeturik haluzinazio partekatuak eragiteko teknologiak garatzen hasi dira, dirudienez arrakastaz. Grabazioak bi zientzialari materialista aurkezten ditu GULAG gasaren bertuteak zerrendatuz. Egun, nahikoa da gasaren aplikazio bat emaitza ikusgarriak lortzeko.

- LUR4a eta Internazional Ikus(t)ezineko bi agenteren elkarrizketa entzun daiteke grabazioan. Bertan, aliantza bat proposatzen da burmuinaren funtzionamendua hackeatu dezaketen Power Point aurkezpenen bidez kaosa ereiteko. MALTZAGA operazioa deritzote aliantzaren lehen faseari.

Audioa nahikoa da edozeinengan zalantzak sortzeko eta existitzen diren susmoak hauspotzeko.

*ERA 2*
*audioak leporatutakoak ukatzeko*

*ERA 3*
*pertsonaiak entzundakoaren gaineko beste irakurketa gailen dadin saiatzeko*

## *IX. GORA: BIGARREN BILERA GELA.*

Bigarren bilera gela lehenengoaren kopia da, baina zerbait ez dago ondo. Mahaiaren bueltan eserita pertsonaien kopia bana dago, aurkezleak dioena arreta handiz entzuten.

Aurkezlea lehen aurkitu dutenaren oso oso antzekoa da, ia berbera, baina irribarreak zabalagoa eta zitalagoa dirudi, eta bere arropek, dotore izaten jarraitzen duten arren, ilunagoak dirudite.

Pertsonaia bakoitzak bere klon bat ikusten du mahaiaren bueltan. Pertsonaien artean fakzioren bat falta bada fakzio horren ordezkari bat ere aurkituko dute mahaiaren inguruan eserita.

- Eraso egin (borroka). Klonek pertsonaien gaitasun, atributu eta tresna berberak dituzte, baina irribarre zitala aurpegian. Irribarre hau inoiz ez zaie aurpegitik kentzen.

- Hitz egiten saiatu [Klonen helburua pertsonaiak ordezkatzea da, baina hitz egiten saiatuz gero AURKEZLEA beste zerbait negoziatzeko prest egon daitekeela iradoki dezakete].

- Aurkezlearekin negoziatu (zerbaiten truke). Aurkezleak pertsonaiei ZERBAIT sakrifikatzeko exijituko die (STMAko kide bati kontrolaren zati bat betiko galtzea, Marxialista bati autore marxista edo arte marxialen bat ahaztea, Ikustezin bati beste norbaitenganako obedientzia itsua garatzea, Lur4ko kide bati Metodo Zientifikoa aukera bakarra dela aitortzea, Agentziako kide bati memoria edo informazio garrantzitsuren bat galaraztea -baita galera honen memoria ere-....)

Klonen aurkako borroka irabazi edo Aurkezlearekin akordio bat erdiesten badute simulazioa amaitu egingo da. Galduz gero edo akordiorik ezean klonak esnatuko dira simulaziotik pertsonaien gorputzean. Pertsonaiekin zer gertatzen den... hurrengo partida batean deskubritu beharko da.

## ONDORIOAK: SIMULAZIOAREN AMAIERA (TRUE ENDING)

Bat-batean, aurkezlea mututu egin da, eta geldi-geldi geratu. Inguruak dir-dir egiten du, pantaila batek egingo lukeen bezala, eta inguruko elementuak desagertuz, itzaliz doaz.

Bat-batean jada ez dago klonik, ez mahairik, ez leihorik. Pabilioi industrial ilun baten daude pertsonaiak. Sabaitik eskegita bonbilla ahul batzuk daude. Maniki bat dago aurkezlea zegoen lekuan, postura berean.

Ate txiki bat irekita dago pabilioiaren alde batean. Bertatik argi izpi bat sartzen da.

- -

**Teleberriak ez du gertatutakoaren inguruko berririk emango (ala bai?) Jokalariei utzi erabakitzen.**

## JOKALARI KOPURUA

3-5

## FAKZIO POSIBLEAK

Guztiak. Partida basiko batean Lur4ak, Marxialistek eta Agentziak parte hartu beharko lukete.

## ZAILTASUNA

Erraza, 1 mailako erronkak.

## ARRAROTASUNA

Baxua, hasiera batean.
Nahieran, dena den

## ABIAPUNTUA

Lur4arekin jokatzen duten partaideek begiak irekitzen dituzte. Belaguan daude eta Benito Lertxundiren kareta duen pertsona batek karetak eskaintzen dizkie, jantzi ditzaten.
Marxialistak San Martin Harriko eski-estazioan esnatuko dira, largabistak eskuan eta morse-telegrafo bat ondoan.
Agentziakoak identifikatu gabeko soto ilun batean agertuko dira, segurtasun-kameren grabazioak emititzen dituzten pantailez inguraturik.

## KOKAPENA

Zuberoa, 2019

# *BAZTER GUZIETAKO XOKORIK EIJERRENA*

Lur4aren azken konspirazioa lehertzear da Zuberoan eta fakzio guztiak inplikatuta daude. Apustuak azkar igotzen ari dira Benito Lertxundi, eski-estazioak, diskotekak, telegrafoak eta Estatu Islamiarra batzen dituen eskalada armamentistikoan.

## ESZENAK

Lur4a + Marxialistak:
5 eszena.

Beste fakzioak ere baleude:
maizterrak eszenak sortu.

## ITXIERA POSIBLEAK

Gatazkan garaile suertatutako fakzioaren ikurra Mauleko gazteluaren mastan jasota delarik amaituko da partida.

*Louis Francois Lejeune*

## *EGIA*

Zuberoako azken biztanlea hil egin da.

Lur4ak luze itxaron duen unea heldu da, eta albistea jaso orduko Benito Lertxundiren kareta jantzita daraman komando berezi batek Enara Operazioa martxan jarri du Belaguan beherako inbasioarekin. Lehen pausoa zibilizazio industrialaren arrasto guztiak leherraraztea da, Estatu Islamikoak Basoran nola. Baina Agentziak albistea filtratu die Marxialistei eta ondo armatutako batailoiak zaintzen du espartinen museoa.

## *FAKZIOEN HELBURURAK*

Zuberoan teokrazia taoista ezartzea, krudibeganismoa, sexarianismoa eta terraplanismoa oinarri moral izanik. Industriarekin lotutako edozein ebidentzia material ezabatzea lurraldetik. Agentziak Marxialistei Enara Operazioaren berri emateko arrazoia deskubritzea, eta mendekua hartzea.

Sineskeria paganoaren aurrean erresistentzia militar heroikoa burura eramatea, oste lur4arrak preso hartzea eta Le Coucou des Bois tabernako gulagean biltzea, berreziketa-prozesuari ekiteko. Zuberoan sozialismoa lurralde bakarrean martxan jartzea. Agentziak haiei filtrazioa egin izanaren benetako intentzioen berri izatea.

Maizterrak zehaztu beharko ditu zeintzuk diren Agentziaren, STMAren eta Internazional Ikus(t)ezinaren helburuak.
Hemen proposamen batzuk:

Marxialistei filtrazioa egiteak gatazka entzutetsu bat sortzeko eta haren gaineko esklusiba izateko aukera eman die fakzioko zenbait kideri. Informazioaren mesedetan, baina, edozein bandori laguntza emateko prest daude, salmentak eta audientzia-datuak nabarmenki igotzea eragin duen auziak piztuta segi dezan.

Marxialistek eta Lur4ak Zuberoarako dituzten adostasunik gabeko proiektu idealistei aurre egitea, eta iraganean bat egite zabala lortu zuten erakundeak berriz indarrean jartzea. Alabaina, Xiberoko Herri Alkargo zaharra litzateke erakunde hori, eta ez Euskal Hirigune Elkargo berri, arriskutsu eta susmagarria. Bide diplomatiko eta militarra esploratzeaz gain, irudikanpaina ere martxan jarri dute Déjate de ostias/ Betikoa/ La Soule d'avant lelopean.

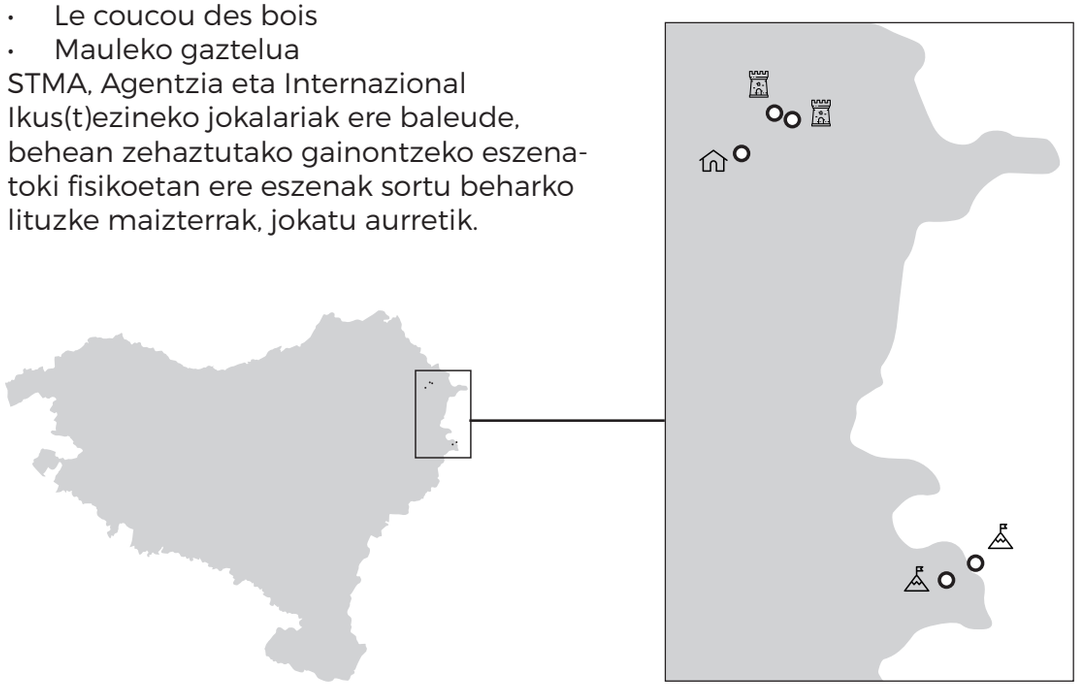
Espartinen museoan erresistentzia armatua egiten ari diren Marxialisten taldean infiltratu dira zenbait Ikus(t)ezin. Hasiera batean proletargoaren diktaduraren ezarpenean laguntzea da plana, gerora sozialismoa herrialde bakarrean inplementatzeko erabakiaren kontrako korrontea osatu, erregimena barrutik hartu, eta mundu mailako sabotaje-estrategia sustatzeko Zuberoatik.

## *ESZENAK*

Ondoko proposamenean, partida honen oinarrizko bertsioa aletuko dugu, Lur4a eta Marxialistak biltzen dituena. Kasu horretan, ondokoa izango da eszenen hurrenkera:

- Belaguako lepoa
- San Martin Harria
- Mauleko Espartinen museoa
- Le coucou des bois
- Mauleko gaztelua

STMA, Agentzia eta Internazional Ikus(t)ezineko jokalariak ere baleude, behean zehaztutako gainontzeko eszenatoki fisikoetan ere eszenak sortu beharko lituzke maizterrak, jokatu aurretik.



## *I. BELAGUAKO LEPOA*

Larra-Belaguako aterpe-tabernan daude pertsonaiak. Ez da eskidenboraldia eta ez dabil inor inguruetan. 40 bat pertsona bildu dira bertan, eta Benito Lertxundiren kareta jantzita duen pertsona bat sartu da, amalurraren diseinu astralei buruzko hitzaldia eman eta besteek ere kareta janzteko eskatzen, egitera doazten misiorako.

2. mailako ARR edo ERA erronka bat gainditu ezean hizlariak LIMURTU egingo ditu pertsonaiak, eta kareta jantziko dute, eta pertsonaiak ERA puntu bat galtzea eragotzi. Arrakastarik ez badute lortzen, arimen jariotze indibidualari buruzko diskurtso bat emango du norbaitek, eta azken esaldia ordu laurdenez mantra moduan errepikatuko du. Karetarik gabe abiatuko dute misioa, eta ERA puntu bat galdu.

## *II. SAN MARTIN HARRIA*

Larra-Belaguatik San Martin Harrira 8'4km daude, mendiko errepide zigizagatsuan barna. Lur4aren misiolariek oinez egingo dute bidea, eta San Martineko eski-estaziotik kilometro bakarrera maldan gora doan ziklista batekin egingo dute topo. Hainbeste pertsona ikusteaz harrituta, bizikletatik jaitsi eta mendian topo egiten duten euskaldunen arteko jatortasunaz galdezka hasiko zaie haien asmoen inguruan.





+ Karetak jantzita badituzte, Lur4ako jokalariek 3. mailako ERA-erronka gainditu beharko dute ziklistari GEZURRA sinetsarazteko, gaua Izaban juergan eman ostean euren buruari Belaguatik Atharratzera oinez joateko erronka jarri diotela esanez, eta kareta jantzita daramana ezkontzera doan laguna dela gaineratuz. Hala bada, ziklistak konpromisozko barrea egin eta aurrera segituko du pedal-kolpea galdu aurretik.

- Tiradan arrakastarik lortu ezean, ziklistak aurrera segituko du, baina hurrengo bihurgunean gelditu, eta morse bidez mezua bidaliko die eski-estazioan dauden burkide Marxialistei, talde susmagarri bat harantz ari dela esanez, eta errekonozimendu-patruila bat bidaltzeko gomendatuz.

Eski-estazioa osatzen duen konplexuko blokerik handienak 7 solairu ditu guztira, horietako bakoitzean apartamentu-errenkada luzea dagoelarik. Azken solairuan Marxialisten destakamendu txikia dago, guztira dozena bat kidekoa, estazioa errepidearen kontrolerako talaia moduan erabiltzen duena.

Zelatatze-txanda duen burkideak largabistak erabiliko ditu, eta Belaguatik datorren errepidean behera talde bat datorrela ikusiko du.

Marxialistek lau dadoko tirada bat egin beharko dute. Arrakastarik lortzen ez badute, guardiak mendi-lasterkariekin nahasiko ditu lur4arrak, eta hauek beren bidea segituko dute arazorik gabe, San Martin Harriari itzuri eginez.

Arrakasta lortzen badute, eta lur4arrek aurretik kareta jantzi badute, Marxialistek 4 kideko patruila bidaliko dute, eta errepidean kontrola ezarriko dute. Une horretan, maizterrak ondoko galdera egin beharko die Lur4arrei:

*“Zer egingo duzue? Patruilakoei eraso egin edo haiekin hitz egiten saiatu?”*

Erantzunaren arabera, lur4arrek tirada bat egin beharko dute, non dado-kopurua **IND** edo **ERA** puntuen araberakoa izango den. Hauek dira ondorengo eszenatoki posibleak:

### *A.1*

*INDARRA erabili eta arrakastarik ez lortu*

Patruilakideak taldea galdekatzen hasi, atzealdekoak harriak biltzen ari direla igarri eta eki-estaziora alde egitea lortuko dute. Lur4arrek estazioari eraso egitea beste erremediorik ez dute izango.

### *A.2*

*INDARRA erabili eta arrakastarik lortu*

Patruilakideek euren galdeketa hasi orduko lur4arrek inmobilizatuko dituzte, eta estaziokoei deitzera behartu, dena ordenan dagoela eta alarma faltsua izan dela esanez. Lur4arrek aurrera segituko dute, 4 patruilakideak haiekin preso eramanda. Ordu batzuk izango dituzte estazioko destakamendua engainuaz konturatu arte.

## *B.1*

*ERAGINA erabili eta arrakastarik ez lortu:*

Patruilakideei jatorrira itzuli beharraz, homeopatiaren propietateez eta txertoaren kontrako oihuez osatutako diskurtso inkoherentea egin, eta bukatu aurretik 4 Marxialistek ihes egingo dute bere onetik aterata eta guztiz beldurtuta, eta eski-estazioko kideei supersitizio zaharren sinestun kontrairaultzaileen berri emango diete. Lur4arrek estazioari eraso egitea beste erremediorik ez dute izango.

## *B.2*

*ERAGINA erabili eta arrakastarik lortu:*

Berez disidenteak ziren patruilako 4 kideak, eta emandako diskurtsoa sinetsi ez badute ere haiekin bat egingo dute, desertatzeko modu praktikoa iruditu baitzaie. Ordu batzuk izango dituzue estazioko destakamendua burkide ohien traizio lotsagarriaz ohartu aurretik.

## *A.2 ETA B.2 KASUETAN*

Mauleko Espartinen Museoa setiatzera helduko dira, baina eski-estaziokoek museoko kamaradei komunikazioa igorriko diete erasoaren berri emanez, eta hortaz, IND eskatzen duten tirada guztietan dado bat gehiago izango dute Marxialistek, defentsa antolatzeko eta armaz hornitzeko denbora izan baitute.

## *A.1 ETA B.1 KASUETAN*

San Martin Harriko Marxialistei eraso egitera behartuta egongo dira lur4arrak.

Blokeko ateraino helduta, ADI 3 puntu edo gehiago izanez gero, lur4arren liderrak ikusiko du sotoko atea erdi irekita dagoela, eta zirrikitutik distira intermitenteak igarri daitezkeela. Hala bada, maizterrak ondokoa esango du:

*“Distirak ikusi dituzu, baina ez dakizu Marxialisten kuartel nagusia bertan egongo ote den. Baliteke beste zerbait izatea, baina atea irekitzen baduzu eta kuartela bada, desarmaturik aurre egin beharko diezue. Zer egingo duzu?”*

- Lur4arrak atea irekitzea erabakitzen badu:

Agentziaren berriemaile bereziaren bulegoarekin egingo du topo. Agentzia lur4arren bandora igaroko da, eta **ERA** puntu bat gehituko zaio Lur4ako pertsonaiari.

- Lur4arrak atea ez irekitzea erabakitzen badu:

Eski-estazioan beheko solairutik sartuko dira, marxialistei eraso zuzena egiteko asmoz, baina Agentziako berriemaile bereziak zuzenean emango die azken horiei lur4arren posizioen berri, eta **ZOR** puntu bat kenduko zaio Lur4ko pertsonaiari.

Agentziaren laguntzarekin edo laguntzarik gabe, lur4arrek estazioan sartu beharko dute. Une horretan, maizterrak borroka egitera doazela aipatu beharko die lur4arrei. Jokalariak desarmatuta dauden galdetzen badute, maizterrak baietz erantzungo die, eta armak bilatzeko modurik dagoen galdetuz gero, TRE-puntuen araberako dado-kopurua jaurtitzeko aukera emango die.

**Arrakasta bat lortuz** gero, lur4arren liderrak botere telepatikoz (ustez) altxatuko du apur bat itxita dagoen kirol-dendako pertsiana, eta haren azpitik sartzea lortuko du yogako posturen konbinazio bat eginez. Eskiak, eskiatzeko makuluak eta kaskoak banatuko ditu, eta jokalariek **IND** puntu bat irabaziko dute.

**Arrakastarik lortzen ez** badu, zeudenean gelditukо dira jokalarien gaitasunak, eta lur4arrek aurrera jarraituko dute.

Marxialisten destakamendua, esan bezala, zazpigarren solairuan dago, baina lur4arrek ez dute eraikuntza ezagutzen. Eski-estazioko hallean daudela, goraino igotzeko bidearen bila hasi beharko dute. Une horrean ADI-puntuen araberako tirada egin beharko dute, eta arrakasta bat lortuz gero zeruko chemtrailetan irakurriko dute informazio-gunean dagoen eraikinaren planorantz GIDATU egingo dituen zeinu zalantzaezina.

**Tiradan arrakasta lortuz** gero, kokapen estrategikoa lortuko dute Marxialistekin borroka egiteko, eta euren gaitasunek zeudenean jarraituko dute.

**Tiradan kale** eginez gero, modu desordenatuan igoko dira eskaileretatik, bere posizioaren berri emango diete destakamenduko kamaradei, eta ZOR-puntu bat galduko dute batailarako.

Une honetan, Martinharrigradeko Herri Kaserna zaintzen duten Marxialistak 12 pertsona armatu dira, pistola laburrak eta munizio eskasa baino ez dutenak, 40 pertsona ustez armagaberen aurka. Agentzia Marxialistekin mantendu bada, eta lur4arrak kirol dendan sartu badira, berriemaileak dagoeneko jakinarazi die 7. solairuko destakamendukoei; bestela, ez dakite erasotzaileak armatuta dauden edo ez, eta egotekotan, nola. Marxialistek erabaki beharko dute, borrokatu nahi duten, edo alde egiten saiatu.

*BORROKATU*

IND-puntu beste dadoko tirada batean arrakasta bat lortuz gero kokapen estrategiko egokia lortuko dute lur4arrei aurre egiteko. Hala, +1 eskuratuko dute ZORtean.

*ALDE EGIN*

TRE-puntu beste dadoko tirada batean arrakasta lortuz gero, Uraletako mendi-tropen entrenamenduaren taktikak erabili eta leihoetatik behera sokak eskegi, eta Maulerantz alde egitea lortuko dute, museoan diren tropei IND +1 emanez. Bestela, borroka egitera behartuta egongo dira.

Egoera honetan topo egingo dute, eta bi jokalariek euren ZOR-puntuak adina dado botako dituzte. Dado guztien arteko batuketan zenbakirik altuena lortzen duen fakzioak irabaziko du bataila.

**Lur4arrek irabazi badute**, maizterrak kontatuko du nola hartu zituen Marxialistak oharkarbeak, nola ez zuten denborarik izan erreakzionatzeko, nola lur4arrek zipli-zapla egurtu zituzten capoeira mugimenduak eginez, euren pistola errusiar zaharkituak trakeski kargatzen saiatzen ziren bitartean. Hala bada, Lur4ak eskuratuko du San Martin Harriaren gaineko kontrola, eta destakamenduko Marxialista hilen armak eskuetan, **INDarrean +1** eskuratuta, Mauleranzko bidea hartuko dute.

**Marxialistek irabazten badute**, kamaraden diziplina hautsiezina eta borrokarako prestutasun militantea loriatuko du maizterrak, eta azalduko du arma laburren erabilera azken errekurtsoa baino ez zela izan, kasu oso bakanetan erabilitakoa, bestela kung fu estilo iraultzaile tradizionalean buruturiko ofentsiba izan zelarik osotoro. Hala bada, Martinharrigradeko Hamabiei Zuberoako Herri Errepublikako Heroi titulua ezarri zieten Maulen, Garaipenaren Egunaren argi eta dantza-joko kolektiboen amaieran.

## *III. MAULEKO ESPARTINEN MUSEOA*

San Martin Harriko bataila batzuek zein besteek irabazi, maizterrak Maulerantz bideratu beharko ditu jokalariak. Izan ere, epikaz eta odolez Historiaren orrialde loriatsuetan idatzitako borrokaldia izanagatik, ezein kasutan ez da Zuberoaren gaineko kontrol osoa eskuratzeko nahikoa.

D26 eta D918 errepideetan barrena, isiltasunik gordinenean murgildutako herrietan barrena helduko dira hiri buruzagira. Mauleko plazara heltzean, ezkerretara, Espartinen museoa dioen afixarekin egingo dute topo, lehenago Andureingo gaztelu bezala ezaguna zen eraikinari erreferentzia eginez. Bertan, martxa militar iparkorearren euskarazko bertsioen burrunbak jokalarien arreta deituko duela azalduko du maizterrak. Ez dago dudarik. Hau da azken guda dantza. Aurrez aurre dago Marxialisten kuartel nagusia.

Eraikuntzak oinplano karratua du, alboetan bi dorre dituelarik. Gazteluaren aurrealdean, perimetroa 1´5 metro garai den harresitxo batek zaindua dago (maizterrak lerro hauen ondoren agertzen den argazkia erakutsiko du, jokalariak batailaren eszenatokiaren ezaugarriak ezagutu ditzaten).

*Anetode*

*SAN MARTIN HARRIKO BATAILA LUR4AK IRABAZI BADU:*

Maizterrak azalduko du San Martineko Destakamenduarekin komunikazioa eteteak susmoak piztu dituela Mauleko marxialistengan, eta artilleria paratu dutela dorreetan, baina harresiko defentsak ez dituztela indartu.

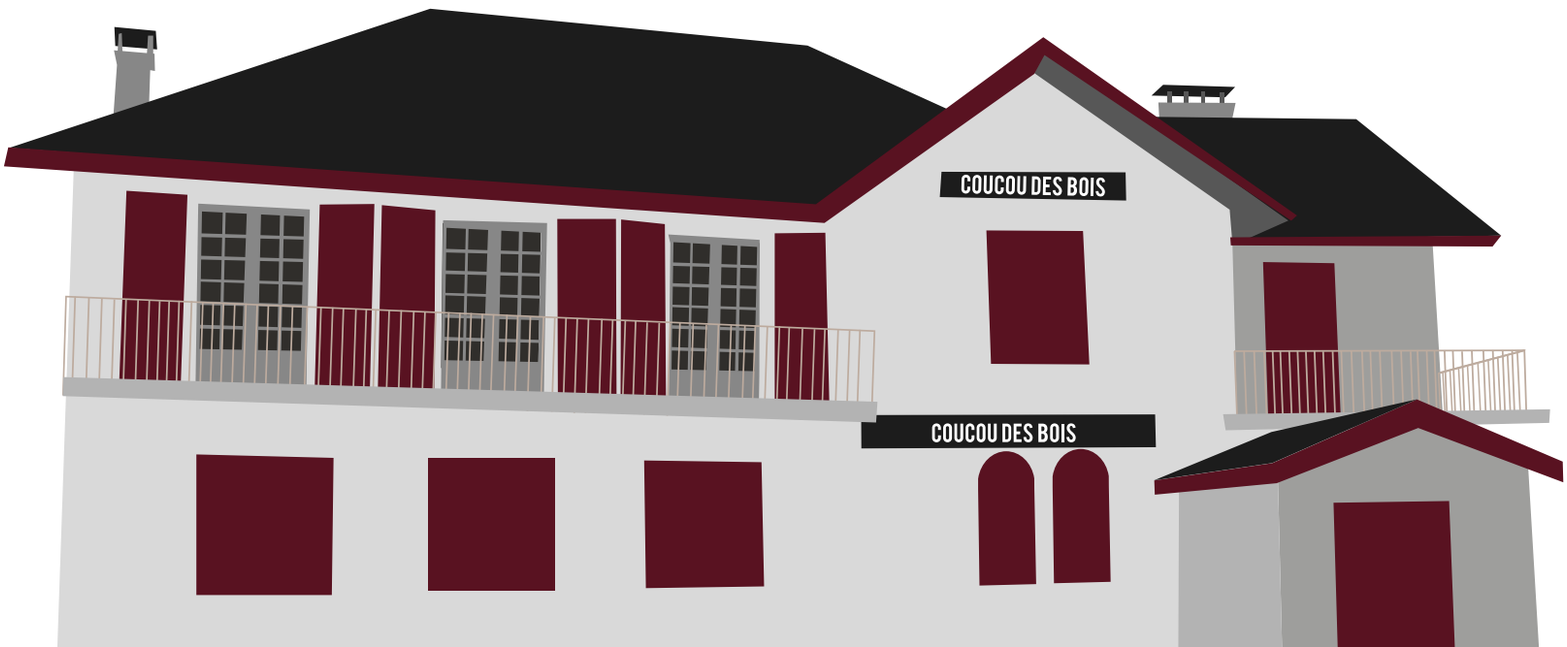
Hortaz, harresia arazorik gabe gaindituko dute lur4ako kideek, eta dorreko erdiko gunera sartuko dira. Bertan, batailaren lehen borrokaldia izango da: batzuek zein besteek IND-puntu beste dado bota beharko dituzte. Alabaina, sorpresa-faktoreari esker Lur4ko jokalariek +1 izango dute tirada guztietan. Erronka -eta, beraz, borrokaldia- ebazteko, talde bakoitzak jaurtitako dado guztietatik bi puntuaziorik onenak baino ez dira kontuan hartuko. Bi dado horien batuketan zenbakirik altuena lortzen duenak irabaziko du borrokaldia.

Lur4ak irabazten badu museoko gune zentraleko borroka, Dorreetan gora egingo dute kideek, azken erresistentzia marxialistak txikitzeko asmoz. Bertan, aurreko mekanismo berdinaren arabera egingo da borrokaldia, baina kasu honetan, sorpresa-faktorea galduta, inork ez du IND-puntu estrarik izango

*SAN MARTIN HARRIKO BATAILA MARXIALISTEK IRABAZI BADUTE:*

Espartin museoa defendatzen duten Marxialistek San Martingo kamaradek baieztatuta dakite erasoa gertatuko dela eta tropak ondo desplegatzeko denbora izan dute: harresiak zaintzen dituzte, eta artilleria kokatu dute dorreetan. Beraz, bataila irabaziko badute, aurrez deskribatutako mekanismoaren araberako 3 borrokalditan garaile suertatu beharko dute lur4arrek: harresian, erdiko gunean eta dorreetan, hurrenez hurren.

Kontuan izanda taktika ondo prestatzeko aukera izan dutela eta eraikuntzaren kanpoaldera dorreetako artilleria jaurti dezaketela, Marxialisten tiradek +1 dute INDarrean harresitxoko lehen borrokaldian.



## ESPARTINEN MUSEOKO BATAILA MARXIALISTEK IRABAZTEN BADUTE

Lur4ak bataila galtzen duen unean iheserako erronka bat izango dute.

Une honetan, **JOKALARIEK** (eta ez bere pertsonaiek) erakutsi beharko dute euren abiadura. Fisikoki. Lur4ak Mauletik ihes egitea lortzen duen ebazteko, lasterketa egin beharko du fakzio bakoitzeko kide batek. Maizterrak erabaki beharko du zer distantzia korrika egin beharko duten jokalariek, baina sprinta izatea gomendatzen da.

*Partida jokatzen den tokiak eta inguruek ez badute lasterketa fisikoki posible egiten, maizterrak asmatu beharko du zein modutan ebatziko den erronka, baina, edozelan ere, jokalarien arteko abiadura-proba izan beharko da (zaku-lasterketa, 20 soka-salto kronometratu edo portaletik hirugarren solairura eskaileretatik korrika igo; sufriarazi, baina neurriz).*

Arrakasta badute, lur4arrek ihes egin eta Le Coucou Des Boiseko kontzentrazio-esparruaren inguruko komunikazioa lapurtuko diote euren atzetik korrika atera den eta formazioa hautsita babesgabe gelditu den soldadu marxialistari. Honakoa dio:

> *"Sineskeria sasi-erlijioso eta izadiaren garapen material eta moralaren kontra, hau da, munduko langileen erabateko eta betiereko askapenaren egun oraindik urrun baina geldiezinaren kontra lanean zihartuten agente kontrairaultzaileen berreziketa programa abiarazteko prozedura aktibatzeko aginduak jaso ditugu, Batzorde Zentralaren 2019/17 ebazpenean zehaztutakoaren arabera."*

Maizterrak kontzentrazio-esparruan dauden kideak eskatu nahi dituzten galdetuko die lur4arrei.

- Baiezkoa ematen badute,

TRE-puntuen araberako tirada batean arrakasta bat izan beharko dute. Hala bada, esparruan sartu, kideak askatu, eta ihes egitea lortuko dute, Ibardineko lepoan behera.

- Ezezkoa ematen badute,

Edo baiezkoa emanda tiradan arrakastarik ez badute lortzen, kontzentrazio-esparrua zaintzen duten guardiek lur4arrak antzemango dituzte, eta haiek ere preso sartuko dituzte.

Orduan, Marxialistek ARR-puntuen araberako tirada egin beharko dute.

- Arrakasta izanez gero, errukia nagusituko da, eta presoak zuzenean hilko dituzte, fusilatuta.

- Ez badute arrakasta bakar bat ere lortzen, krudeltasuna nagusituko da, eta presoek Laboaren Lekeitioak buklean entzun, SBAKeko XX. kongresuaren errebisio kritikoak irakurri, Orreaga Taldearen eta Ikasle Abertzaleak-en txioak pantaila erraldoian etengabe bisualizatu beharko dituzte.

### *ESPARTINEN MUSEOKO BATAILA LUR4AK IRABAZTEN BADU*

Marxialistak *Le Coucou des Bois*eko kontzentrazio-esparruan sartuko dituzte, bertan zeuden kideak askatu ostean. Orduan Lur4ko jokalariek ARR-puntuen araberako tirada egin beharko dute. Gutxienez arrakasta bat lortuz gero errukia nagusituko da, eta presoak "zuzenean" hilko dituzte, Zuberoako negua txertorik gabe pasaraziz. Arrakastarik ez badago, krudeltasuna nagusituko da, eta Marxialistek reiki-klaseak, meditazio-saioak, elikadura krudibeganoa, eta Jakoba Errekondoren solasaldien bisualizazioa jasan beharko dituzte.

## *MAULEKO GAZTELUA*

Zuberoaren gaineko domeinua ahalik eta zeremonia handienarekin ofizialtzeko, irabazleek Mauleko gaztelura jo beharko dute, bertako mastan garaikurra paratzera.

*MARXIALISTEK IRABAZI BADUTE*

ARR-puntuen araberako tirada egin beharko dute. Gutxienez arrakasta bat izanez gero, Xiberoko Herri Errepublikaren armarridun bandera gorri izardunak Mauleko zerua astinduko du kartsuki, etorkizun dirdiratsua irudikatuz. Haatik, arrakastarik ez bada, mastan jaso beharreko banderaren inguruko eztabaida sutsuak piztuko dira, errebisionista, erreformista, sozialtxobinista eta, giroa guztiz okertutakoan, sozialdemokrata akusazio gurutzatuek futbol-hintxen arteko borrokaldi patetiko bilakatuko dute garaipen-desfilea izan beharko lukeena. Hasi da Zuberoako Gerra Zibila (korronte historiografiko guztien izen hori onartzen ez duten arren).

*LUR4AK IRABAZI BADU*

ARR-puntuen araberako tirada egin beharko dute. Gutxienez arrakasta bat izanez gero, erritual sinple bezain hunkigarrian, norbanako espiritu libreen armada batek biluzik besarkatuko du lurra, eta orbel konpostatuaz egindako trapu bat erabiliko dute bandera gisa. Haatik, arrakastarik ez bada, eguzkiaz babesteko egunkari zahar batekin kono bat egin eta buruan jantziko du bildutakoen arteko batek, eta panikoa orokortuko da, kanpoko erasotzaileei mezu kodetua bidaltzeko tramankulua delakoan. Arrapaladan ihes egindako jende-oldeak maldan behera egingo du korrika estropezuka, itzulipurdika, Cooper's Hill-en bezala, baina gaztarik gabe. Ehunka hildako izango dira, eta biziraundakoen ekosexualtasunak (eta elikadura zentzugabeak, eta medikuntza modernoarekiko errefusa sistematikoak) handik 20 urtera Zuberoako azken biztanlea (berriz) hiltzea eragingo du.

--

**Partida amaitzerakoan, maizterrak Teleberrian albistea nola eman den azaldu beharko du.**

*Galder Gonzalez*

## JOKALARI KOPURUA

2-4

## FAKZIO POSIBLEAK

Orokorrean, Agentzia. Baina nahasketa izan daiteke.

## ZAILTASUNA

Erraza

## ARRAROTASUNA

Txikia, baina biolentzia maila bat badu.

## ABIAPUNTUA

Albiste bat entzutea irratian.

## KOKAPENA

Ez du.

## ESZENAK

Lau.

## ITXIERA POSIBLEAK

Misterioa konpondu eta mundua salbatu

# *ENTZIKLOPEDISTA*

Munduko informazio guztia bildu nahi duenak maiz aurkitzen du informazioa ez dela inoiz amaitzen, bere helburua ez duela inoiz ere beteko.

Tartean agertzen da soluzio erradikala duen entziklopedistaren bat. Termidor du izena gure lagunak eta ez ditu aldaketak maite.

*Daniel Maclise*

## *EGIA*

Agentziak guztia kontrolpean izateko ohitura du. Baina lan nekagarria da, batzuetan, jendeak etengabe sortzen ditu eta gauza berriak: artea, kirola, ondarea, etxeak. Entziklopedistek lan bikaina egiten dute guztia erregistratzen, eta kontziente dira ezingo dutela euren lana inoiz amaitu. Horregatik, noizean behin, lana amaitzeko asmoa duen entziklopedista bat sortzen da, soluzio erradikal batekin; mundua desagerraraztea. Agentziak aberrazio honen berri badu, baina barne-bideak oso zailak izaten dira: Entziklopedista Terminal batek argi dauka zeintzuk diren informazio-bideak, eta ondo estaliko ditu bere pauso guztiak.

Gure Entziklopedista Terminalari buruz gutxi dakigu:

- Gauez lan egiten duela ematen du, VPN bat erabiliz.
- Termidor izena erabiltzen du sarean.
- Gai asko lantzen ditu, baina badirudi Gipuzkoako kostaldean bizi dela, sarean uzten dituen arrastoei begiratuta.

Hasieran krimen txikiak egiten hasiko da, eta pistak uzten. Inork garaiz gelditzen ez badu mundua suntsitzeko saiakera egingo du, ordea. Agentziarentzat barne-lan bat da, eta hobeto gehiegi zabaltzen ez bada.

Abentura honetan ez da lekurik aipatzen. Maizterrak jokalariek ezagutzen dituzten lekuetan koka dezake akzioa, interesgarriago egiteko. Aipatzen diren eszenak ere gida hutsa dira: hauek jarraitzeko aukera dago, edo beste batzuk asmatzekoa. Garrantzitsuena da pistak aurkitzea eta batetik bestera joatea.

## *FAKZIOEN HELBURURAK*

---

Agentziaren helburua bere kidea nor den jakin eta garaiz gelditzea izango da. Agentziak badaki hamarkada bakoitzean horrelako disidente bat sortzen dela bere barnean, arriskuaren jakitun dira.

Beste fakzioek aukera dute hemen jokatzeko, ikerketa moduan.

---

STMAk, bereziki, Agentziarekin kolaboratuko du.

Internazional Ikus(t)ezinak kaosa maite du, eta Termidorren plana kaosareren aurkako plantzat ulertzen du. Gainera, Termidor euren kide ezagun batzuk hiltzen hasi da, eta hori ez dute gustuko.

## *MUGAK*

"Euskal Herria arrarotu" partidak oraindik jokatu ez badira, ezingo dira bertako teknologiak erabili. Beraz, mundu errealeko gertakariak izango ditugu partida honetan. Estrabagantziak erabiltzen badira Ukronizkina erabili beharko da bertan dauden arauak jarraituz.

## *NORA ZARAITZUREN AZKEN BIRA*

Nora Zaraitzu eskultorea hilik agertu da. Euskal eskulturaren abangoardian zegoen Nora, eta berriki errotonda guztietako eskulturak kendu zituen, "Eman Bira Arteari" deitutako performance batean. Eskultura horiek guztiak Euskal Herriko leku enblematikoetan jarri zituen, eta kritikaren txaloak nahiz sistemaren haserrea eragin.

Zurrunbilo horren erdian, lagun batzuek hilda aurkitu dute etxean, biolentzia zantzu oso argiekin. Odolarekin "Aldaketei ez" idatzi du norbaitek paretan. Heriotzak sumina piztu du, baina baita espekulazioak ere: bere Wikipediako artikuluak heriotzaren berri eman zuen lagunek gorpua aurkitu zuten ordu ofiziala (22:10) baino lehen. Suediako IP anonimo batek aldatu zuen 22:05ean. Bost minutuko alde horrek galdera asko eta erantzun gutxi sortu ditu.

Ikerketa abiatzeko aukera ezberdinak dituzte jokalariek: haren etxea miatu, hilda aurkitu zuten lagunak lokalizatu edo sarean ikerketa bat egitea.

### *ETXEA MIATZEN BADUTE*

Hainbat pista aurkituko dute (TRE etxera sartzeko + ADI pista bakoitza aurkitzeko + ARR ulertzeko).

Lehenik eta behin, ordenagailua oraindik piztuta dagoela eta VPN bat irekita duela (ADI), Suediako IP batekin (ARR). Ordenagailuaren historialean ez dago arrastorik, baina Firefox irekita dago eta fitxa lehengoratuz (ADI) ikusi dezakete Nora Zaraitzuren biografia dela bisitatutako azken gauza.

Bigarren pista liburutegian dago (ADI). Émile Zolaren “Germinal” eleberria odolez zikinduta dago. Portadan errotulagailu batekin “Germinal” izena tatxatuta dago eta “Berolis” jartzen du. ARRx2 botata jakingo dute “Berolis” dela “Termidor” hilabetearen euskal izena.

### *LAGUNEKIN HITZ EGITEN BADUTE (ERAX2)*

Kontatuko diete poliziari jada esan ziotela etxera iritsi zirenean Nora oraindik odolusten ari zela, bere gelan argia zegoela eta ordenagailua piztuta eta zarata bat entzun zutela momentu horretan, norbait leihotik salto egiten.

### *SAREAN IKERKETA EGITEN BADUTE (ARR)*

Deskubri dezakete Wikipedia-artikulua gorpua aurkitu aurretik aldatu zutela, Suediako IP batetik.

## *JAIO.MUSIKA.HIL*

Bi aste pasa dira Nora Zaraitzuren hilketatik, eta oraindik ez da atxiloturik egon. Irratian gaiarekin ahaztu direla ematen du, eta udako ohiko tertulietara itzuli dira. Azken ordukoa iragarri dute: tiroketa bat izan da RockCampen, eta badirudi hainbat gaztetxo hil dituztela. Kutxaren ekimena da RockCamp, musikarako dohaina duten gazteei zuzendua, hamabost egunez lasai jo dezakete bateria, gitarra edo baxua mendi bazter batean, Aste Santuko oporrak baliatuz. “Euskal musika berritzea, udaberriko oporretan” esaten dute behin eta berriz albisteetan. Gutxienez 25 dira hildakoak, irratiak esan duenez. 30era igo du, laster, esatari batek.

Bertara ikerketa bat egitera joatea ez da ariketa erraza izango. Jokalarietako batek ERAx3 gainditu beharko du poliziaren hesia pasa ahal izateko.

Ihes egitea lortu duen sukaldari baten arabera (ERA)

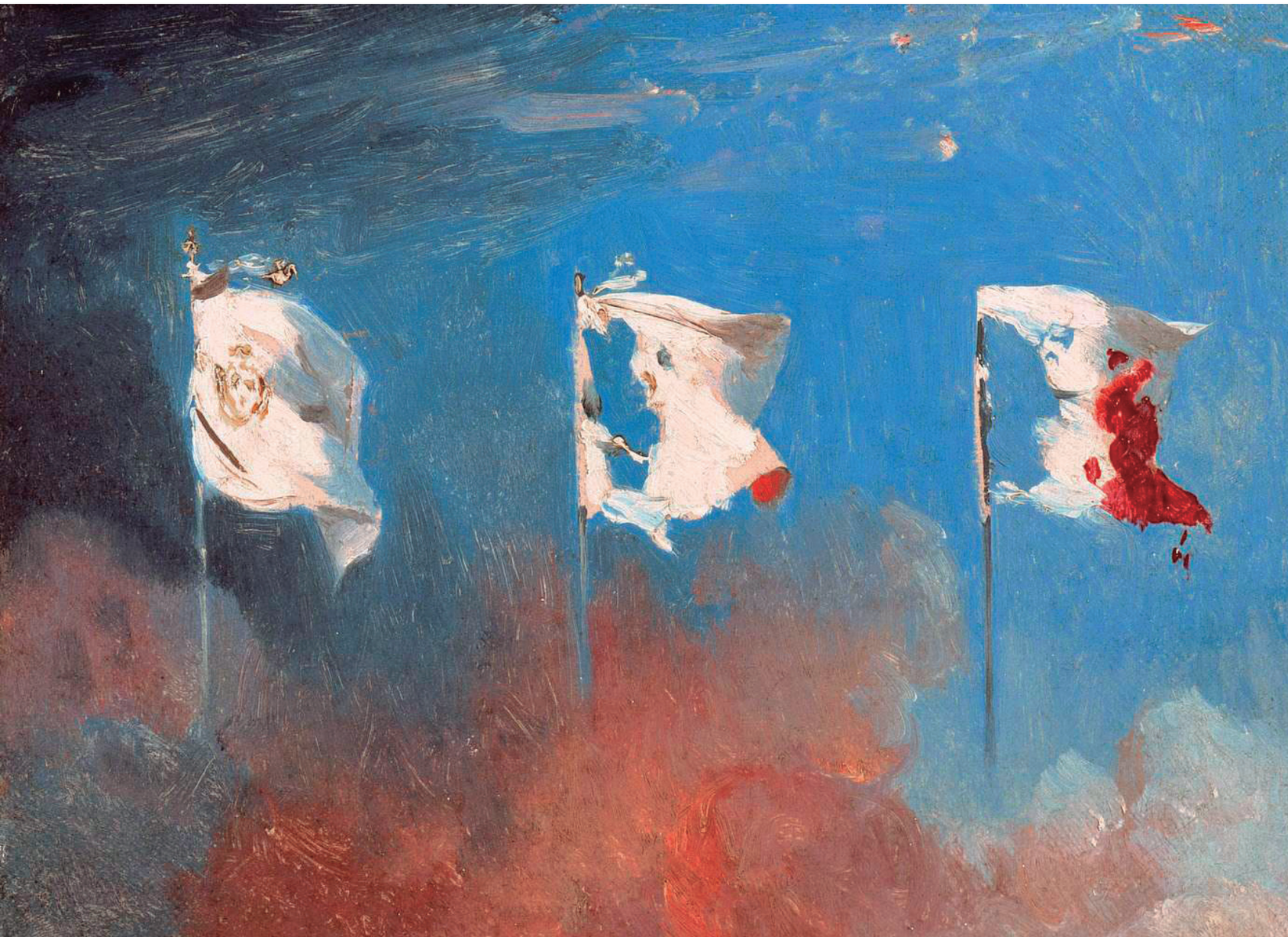
*“Aldaketarik ez! Gora Termidor!”*

esaten zuen ero batek tiro egin die bertan zeuden guztiei, mendian zehar ihes egin aurretik. Menditik nondik ihes egin duen ere esango die. Beste ERA tirada batekin eta ARRx2 batekin bide hori nora doan ere ulertuko dute jokalariek. ADI tirada bat pasaz gero ohartuko dira partitura guztiak falta direla eta ADIx2 eginez gero gorpuetatik gertu dagoen barbakoa batean partitura horiek erre direla aurkituko dute.

Mendiko bidea hartzen badute taberna batera iritsiko dira. Taberna horretako zerbitzariak esango die (ERA) tipo arraro bat etorri zela, wifia gaizki zebilela esanez eta ea routerrera zuzenean konekta zitekeen galdetuz. Ordua galdetuz gero (ERA) begiratu daiteke ea Wikipedia berritu duten ordu horretan (ADIx2) eta aurkitu “Euskal Herriko musika” artikuluan aldaketa bat egin zuela Termidor erabiltzaileak.

Jokalariek Termidor nor den jakin nahiko dute, eta ikerketa hori egiten hastea da logikoena. Pista gehiago lortzeko, ordea, itxoin egin beharko dute.

*Leon Cogniet*



# *EZ DA GIRO*

Hilabete igaro da RockCampeko sarraskitik. Jokalarien pertsonaiek arretaz jarraitu dute Termidorren jarduera sarean. Harrigarriro, ziklismoari buruzko artikuluak hobetzen pasa du hilabetea: Euskal Herriko itzulian parte hartu duten txirrindulari guztien biografiak, palmaresa, historiako etapa guztiak, ibilbideak eta bitxikeriak modu metodikoan bete ditu. Txirrindularien argazkiak lortu ditu funtsa ezberdinetatik, obsesio bat bailitzan.

Egun batzuk falta dira Euskal Herriko itzulia berriro hasteko, eta mezu enigmatikoa utzi du "Txirrindularitza WikiProiektua" orrialdean:

*"Akabo, gai hau betiko ixtea lortu dugu".*

ARR tirada batekin jokalariek erraz ulertuko dute zerbait ari dela prestatzen lasterketa horretarako. Baina zer? Eta noiz?

Lasterketako lehen eguna. Lehen mailako bi mendate daude, eta giro eguzkitsua. Txirrindulariek, hala ere, inoizko markarik onenak lortu dituzte. Albistea hurrengo egunean eman dute: etapa bukatu zuten txirrindulari guztiek positibo eman dute doping-testean. Euskal Herrian dagoen farmazeutika batek ekoizten duen Epoplus produktuaren dosia 10 aldiz gainditu dute. Euskal Herriko Itzulia bertan behera geratu da, Termidorren mezu profetikoak esaten zuen bezala.

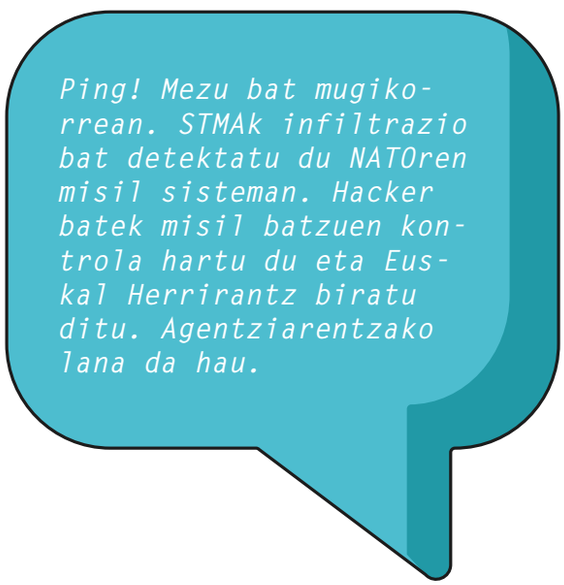
Jokalariek erabaki dezakete lasterketako bideoak ikustea, ea pistarik ateratzen ote duten ikusteko eta farmazeutikara jo dezakete bestela, Epoplusi buruz gehiago jakiteko.

- Farmauzeutikan sartzeko bideren bat bilatu beharko dute (ARR edo IND izan daiteke) edo zuzenean bertako arduradunen batekin hitz egiteko modua aurkitu (ERAx2). Arduradunak ez du hitz egin nahi izango, baina ADIx2 batekin ikusiko dute orain dela gutxi Epoplusen kopuru handi bat bidali dela bulego-eraikin batera (maizterrak erabaki dezake zein bulego den, baina garrantzitsua da, azken eszena bertan delako). Bestetik, indarrez edo ezkutuan sartzen badira (IND + TRE) posible izango dute artxiboak behatzea, eta ondorio berera iritsiko dira (ADIx2).

- Lasterketaren bideoak ikusita, bigarren mendatea igo aurretik Termidor jartzen duen kamisetadun tipo bat ikusiko dute (ADIx2), txirrindulariek ura eta janaria hartzeko duten gunearen ondoan, adi begira. ARRx2 eginda, Agentziako kideek edo STMAkoek pertsona identifikatzeko aukera izango dute, baita bere bulegoa zein den ere.

## *DENAK ALA EZER EZ*

Termidorren bulegoan ordenagailu pantailek isurtzen duten argi urdina dago. Leihotik ikusten diren itzalek ere bere presentzia salatzen dute. Gaua da, baina beti dago lana Entziklopedista batentzat.



## TERMIDOR

IND 3, ADI 4, TRE 3,
ERA 5, ARR 5, ZOR 5,
BIZ 7

*ITXURA*

Galtzontzilotan lan egitea gustuko du, baina bulegoan kamiseta bat ere janzten du. Pantaila bati baino gehiagori begiratzera ohituta, azkar konturatzen da bere inguruan gertatzen ari denaz.

*ERASOAK*

Ukabilkada. Diskurtso luze eta logikoak.

*EKIPAMENDUA*

Taser bat (K=A. Jasotako 2 kalte puntu bakoitzeko IND erronka, konorterik ez galtzeko).

*INTERPRETAZIOA*

Gauza eroak esan ditzake, baina konbentzimenduz. Bestela, pertsona normala ematen du. Igogailuan zein atarian, beti agurtzen du.

Atetik sartzerakoan ENTER botoiari eman berri dio Termidorrek. Berarekin nahi dutena egin dezakete jokalariek, baina hiltzen badute programa bertan behera uzteko aukerak galtzen dira. Berarekin eztabaidatzea ez da erraza: eragina zein arrazoimena handia da. Zer ari den egiten galdetzen bazaio, ez du gezurrik esango: “Euskal Herriko historia guztia erregistratu dugu, hemen egindako artelan guztiak bildu ditugu, non dagoen zer, nork egin duen zer eta zer gertatu zen noiz badakigu. Lana bukatu egin dugu. Datu berririk ez dugu behar, oporrak dira guztiok behar duguna”.

Modu bakarra dago misilak geldiarazteko: **ordenagailua hackeatzea.** Hackeo hau egiteko, ordea, modu ezberdinak daude.

- Aukerarik sinpleena, eta azkarrena, dadoekin egitea da. Plantea daiteke ARRazoimena tirada bereziki zail bat, eta lortzen ez bada amaitzea. Sinpleegia litzateke, hala ere.

- Beste aukera bat jokalariei gainditu beharreko benetako jokoak ematea da. Adibidez, denbora bat ematea (eta kronometro bat jartzen badugu efektu dramatikoa handitzen da) guztiek batera edo bakoitzak bakarka gauza ezberdinak ebazteko: egunkarian egun horretan dagoen sudokua, puzzle sinple bat, ariketa matematiko bat edo gurutzegrama bat. Proba zailagoak ere jar litezke, Maizterraren eta jokalarien bertuteen eta jokatzeko gogoaren arabera. Zailegia bada, guztiak hilko dira, eta beraz ez da interesgarria. Ematen den denboran egin daitekeen zerbait izan beharko litzateke. *Adibidez, guztien artean egunkari batek egun horretan dakarren gurutzegrama gainditu behar da. Bost minutu pasata dadoan ateratzen den zutabean dauden letren konbinazioa izango da ordenagailua desaktibatzeko klabea.* Ondo prestatu atal hau, dramatikoa izan dadila, baina lorgarria eta dibertigarria.

Lortzen badute, misilen jaurtiketa gelditu eta Termidor akabatzeko aukera dago (indarrez edo STMAri entregatuz). Edo, agian, beste planen bat dute jokalariek.

## *ONDORENGOAK*

Bero handia egiten du. Teleberriak eguraldiarekin ireki du gaurkoan. Baina kontatu beharko du Termidorrekin gertatu dena, noski. Maizterraren esku egongo da albistea ematea.

Agentziak badaki horrelako desbideraketak noizbehinka gertatzen direla. Ohikoago bilakatzen ari al da? Ba al zuen laguntzailerik? Entziklopedisten taldeak zenbat denbora beharko du berriro horrelako zerbaitetan hasteko?

# ARAZO MEGALITIKOAK

- Egunerokoa, Miren? - galdetu du Ikerne tabernariak.
- Bai, akeita soja-esnearekin eta ilgoropil integrala. - erantzun Mirenek
- Ikusi al duzu gaurko egunkaria?
- Ez dut oraindik astirik izan, egun zaila gaur lanean. Ordu laurden dut orain lasai, hurrengo bilerara arte.
- Begira! - begien aurrean jarri dio Ikernek egunkariaren azken orrialdea Mireni - Berriro ere, hau ezin da zorte txarrarekin bakarrik azaldu.
- Ez, baina beno... agian ez da egia, ez dakit, ez dut sinesten egunkariek dioten guztia. - Miren ez dator guztiz bat Ikerneren teoriarekin, baina geroz eta argiago du zerbait arraroa gertatzen ari dela.
- Beno, gauza bat da egunkariek egia ezkutatzea, egiten dute hegazkinen estela kimikoekin, egiten dute bakunen kontuarekin... baina zer irabazten dute honekin?
- Bai, egia esan tipo honek zorte txarra du bizitzan, eta egunkariak badirudi hor bide bat aurkitu duela: badakizu, besteen miseriak...
- Ikertzen egon naiz - moztu du Ikernek
- Bai, hori esan zenidan... eta aurkitu al duzu zerbait? - ilgoropilaren adarretako bat sartu du kafean.
- Bai, noski. Aurrekoan aipatu nizun, bide astralarena ikertu nuela... eta arrazoia duzu, ezin da hori izan. Ez naiz luzatuko honekin, baina Jupiter oposizioan zegoen X. etxean bera jaio zenean, beraz ezin da hori izan.
- Aipatu nizun, aireportutik gertu bizi da, eta ziur fumigazioen kontu bat dela- proposatu du berriro ere Mirenek.
- Ez, itxoin. Bere etxearen ikerketarekin hasi nintzen ni ere, eta radiestesista batekin kontsultatu nuen gaia. Plano bat marraztu genuen eta Hartmann lerroen dentsitatea izugarria da bere etxean.
- Hara!
- Eta horren arrazoia ere aurkitu dut. Begira.
Ikernek Nafarroako Gobernuak egindako megalitoen katalogo bat atera du. Hainbat post-it ditu jarrita, baina ondo irakurri duela ematen du.
- Begira hemen, 242. orrialdean.
- Cromlech bat, bai.
- Ez al zaizu lekua ezaguna egiten? - Galdetu du Ikernek, eta segundo batzuetan tabernan nahiko baxu dagoen musika baino ez da entzun.
- Zaila, argazkia zaharra da.
- Begira, mendi hori, muino hau, hemen behean errekatxoa... etxea cromlech honen gainean eraiki zuela ematen du.
-Arazoak izango ditu orduan - erantzun du Mirenek. - arazo megalitikoak.
Eta bezero berri bat sartu dela ikusita, Ikernek egun horretako egunkaria hartu eta, egunero bezala, Don Celesen tira komikoa moztu eta karpetan sartu du.

# *ERTZAINAK & DINOSAURS*

## JOKALARI KOPURUA

3-8

## FAKZIO POSIBLEAK

Modu ezberdinak jokatzeko, fakzioen arabera.

## ZAILTASUNA

Ertaina.

## ARRAROTASUNA

Ertaina.

## ABIAPUNTUA

Fakzioen araberakoa.

## KOKAPENA

Ajuriaguerra War Recreation Center

## ESZENAK

Jokatzeko moduaren arabera

## ITXIERA POSIBLEAK

Jokatzeko moduaren arabera

Bai, ondo entzun duzu! Dinosauroak Berrozin! Zer atera daiteke gaizki? Zer atera daiteke ondo? Azken hamarkadan inork gutxik ezagutzen duen obra handi bat egin da Berrozin: poliziaren praktika egiteko benetako herri baten erreplika da, bere etxe, zerbitzu, trenbide, erreka eta tabernekin. Postariak egunero banatuko lituzke bankuaren gutunak 3.000 biztanleko herri honetan norbait biziko balitz. Eta postaririk balego posta-bulegoan. Dena da atrezzo, dena da simulazio, dena da benetako gezurra. Ajuriaguerra War Recreation Center deitu dute proiektua, baina denek esaten diote oraindik Berrozi.

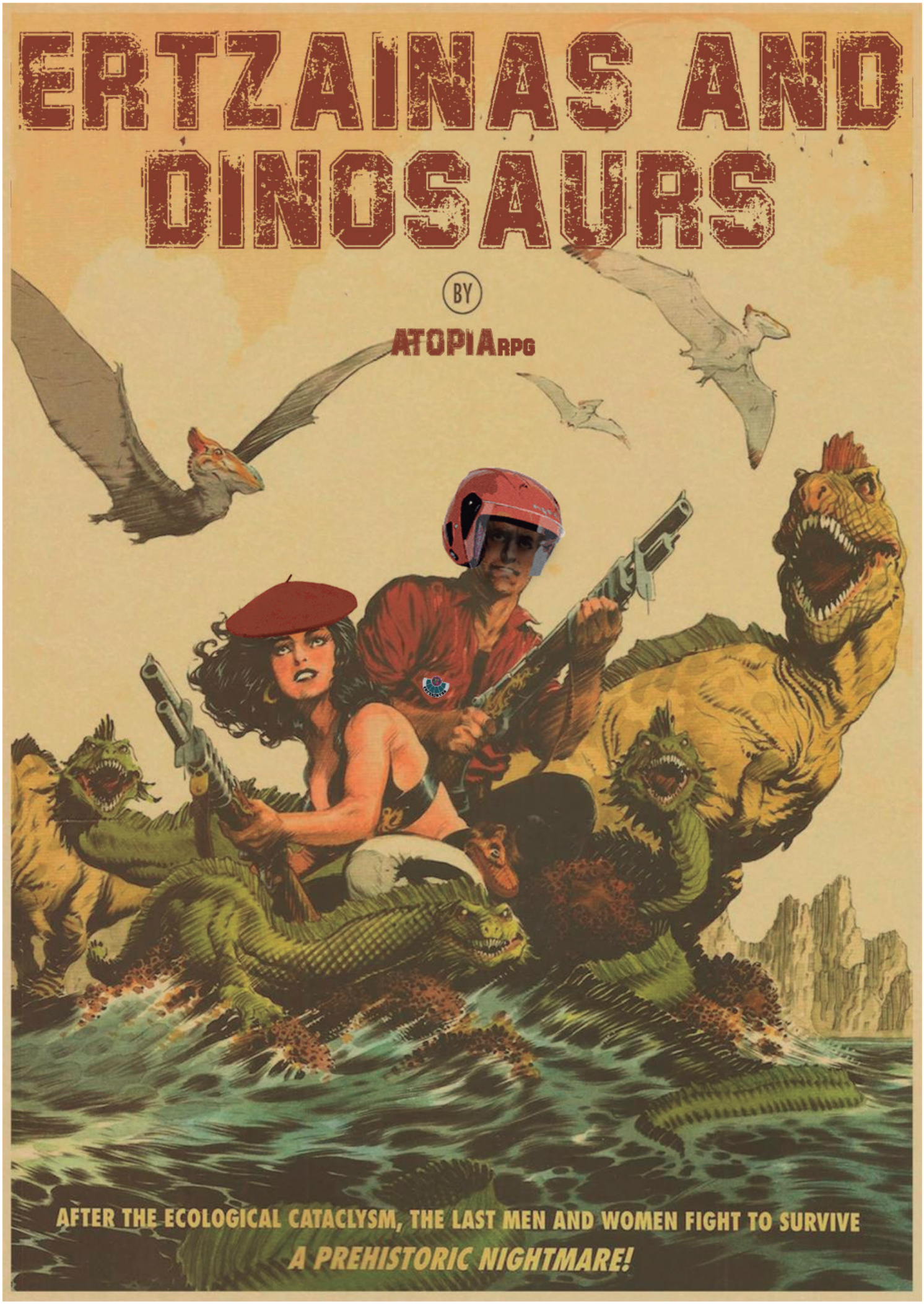
Herria hesituta dago, hesi elektrikoz, gainera. Errepide bidezko sarbide guztiak kontrolpean daude, eta ibilgailuz sartzeko baimen bereziak behar dira. STMAk baino ezin kudea ditzakeen baimen mota horiek.

2020an, Eurokoparekin batera, Europa osoko poliziek osatutako talde berezi batek praktikak egingo ditu bertan. Korridore termikoa erabilita zepelinetan jaitsi eta herria hartuko dute, balizko matxinada bat kontrolpean izateko maniobretan. Hainbat herritar bahitu dituzte eta ziega batean sartu dituzte, ondoren euren praktikatan zibil izutu bezala erabili ahal izateko. Dena dago prest. Baina Internazional Ikus(t)ezinak ekintza bat du prest: paralelopaluak erabiliko dituzte bertako Kretazeoko arroka tupatsuetan, zorte pixka batekin, espazio-denboran arrakala sortu eta dinosauroak ekartzeko. Dinosauroek plan guztia aldatu dute: orain biziraupena dago jokoan: poliziek inoiz ikusi ez duten mehatxu bati egin beharko diote aurre.

# ERTZAINAS AND DINOSAURS

BY

ATOPIA RPG




Galder Gonzalez

# *HIRU MODU JOKATZEKO*

*STMA*

Poliziak vs. dinosauroak izango da partida. Besteetan bezala papera eta dadoak nahiko dira, baina dibertigarriagoa izango da figuratxo batzuk (edozein gauza izan daiteke) eta eszenatokiak sortzeko atrezzoa erabiltzen bada: harriak, zuhaitz-adarrak, kartoi-kutxazko etxeak… eta dinosauroak. Plastikozkoak edo paperezkoak. Gerrajokoen motakoa izango da hau.

*INTERNAZIONAL IKUS(T)EZINA*

Partida klasikoagoa izango du. Gunean sartzea lortu, dinosauroak une zehatzean sartu eta kaosa eragitea izango da helburua. Joka daiteke, noski, atrezzoko elementuekin.

*AUSAZKO JOKALARIA*

Atxilotuta hasiko dute partida, Ajuriaguerra War Recreation Centerreko guneren batean. Bertatik irten, guztiei ihes egin, borrokaren bat eta Kapilduiko radarrera iristea izango da helburua. Dungeons & Dragons motako partida bat izango litzateke.

# *PARTIDA PRESTATZEN*

*AJURIAGUERRA WAR RECREATION CENTERREN MAPA*

Jarri dugu bat, baina nork berea ere egin dezake eta A3 tamainan eraman. Bertan intereseko guneak markatu. Batzuk faltsuak izango dira (taberna, eliza, osasun etxea…) eta beste batzuk benetakoak (armategia, etxea, ur-ponpaketa gunea…).

Maizterraren esku dago zein eta zenbat marraztu, baita zein eta zenbat partekatu jokalariekin ere.

Mapa propioa egiteak aukera asko ditu: inguru harresituak, ibaiak bai ala ez, etxe gehiago, bide gutxiago… norberaren esku dago mapa on bat egitea.

Partida non hasiko den erabaki behar da: izan daiteke non dauden itxita, non dagoen jokalari bakoitza edo non jaitsiko diren zepelinetatik. Portala eta nondik aterako diren dinosauroak ere erabaki behar da. Kapilduiren norabidea ere markatu behar da: bideren batek hara eraman beharko du.

*Mapa propioa egin daiteke helbide honetan:*
*https://watabou.itch.io/medieval-fantasy-city-generator*

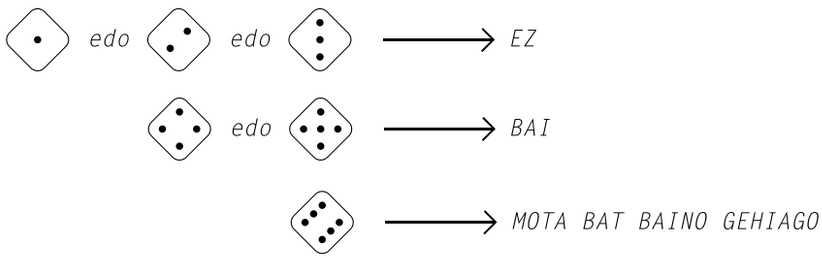
### EGURALDIA ETA ORDUA

Maizterrak erabakiko du egunez edo gauez gertatuko den, baita zer eguraldi egiten duen ere. Nahi bada, dadoekin erabaki daiteke hau ere: 1, 2 eta 3 gauez izan daiteke, eta 4, 5 eta 6 egunez. 1 eta 2 eguraldi euritsua da, 3 eta 4 lainotua eta 5 eta 6 oskarbi. Hala ere, hau proposamena baino ez da.

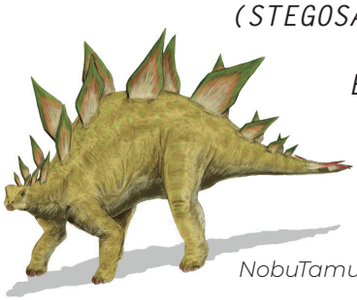
### DINOSAUROEN DESKRIBAPENA ETA AGERPENA

Jokalariak leku nagusi batera mugitzen diren bakoitzean dinosauro batekin topo egin dezakete. Agertzen den ala ez, zenbat diren eta zeintzuk dadoen arabera erabakiko da, honako taula hauek erabilita.

Lehenengo dinosauroak dauden ala ez erabakiko da 6ko dado bat botata.




Bigarren dado bat botako dugu, 6koa hau ere bai. Zenbaki bakoitza dinosauro mota bati dagokio, eta kontuan izan behar da bi mota badaude bi jaurtiketa egin beharko direla.



NobuTamura

***STEGO (STEGOSAURUS)***

***BIZ 10***
***TRE 1***
***IND 3***

Belarjale lasaia da. Inoiz existitu den burmuinik txikiena du euren gorputz tamainarekin alderatuta. Ez da oso abila, egia esan.
Arantzak ditu isatsean, defentsarako erabil ditzake, eta 3 puntuko zauriak egin.

Matt Martyniuk

***BIXKOR (VELOCIRAPTOR)***

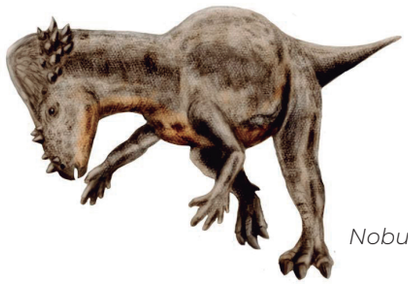
***BIZ 6***
***TRE 4***
***IND 3***

Oso azkarra, talde lanerako gaitasuna dauka. +2 eraso guztiei taldekide bakoitzeko. Lehen uste zenaren aurka, lumak ditu (eta harro dago).
Baina bere lumen azpian atzapar hilgarria ere badauka. Haginkada batek 6ko dado bateko mina egiten du.

*PATXI*
*(PACHYCEPHALOSAURUS)*

*BIZ 6*
*TRE 3*
*IND 3*

Txikiak dira, eta belarjale lasaiak. Burezur lodia dute, ezin zaie hortik minik egin, tiroak botata ere. Oso azkar mugitzen dira izutzen badira. Ez dira arriskutsuak, baina hobe da zarata handia egonez gero ez aurkitzea, buruko kolpe batekin 3 puntu galduko baititu pertsonaiak.



*NobuTamura*

*BEATRIZE*
*(TRICERATOPS)*

*BIZ 10*
*TRE 2*
*IND 4*

Izatez lasai samarra da, baina kargatzen badu arazoak eragin ditzake. Haserretu dezaketen gauzak: zarata, flashek, gehiegi gerturatzea, haragijale handi batekin topo egiteak… Bere eraso zuzen batek 6ko dado bateko mina egingo du

*NobuTamura*

*TXIKITO*
*(TITANOSAURUS)*

*BIZ 30*
*TRE 1*
*IND 6*

Erraldoia. Zubi bat, etxe bat… nahi duena suntsi dezake. Bere pausoan. Oso zailak dira hiltzen. Hankarekin harrapatuz gero, hilda, zuzenean. Ez da oso azkarra. Bi tonako bihotza dauka.

*NobuTamura*

*BUZTINGORRI*
*(SKORPIOVENATOR*
*BUSTINGORRYI)*

*BIZ 15*
*TRE 3*
*IND 5*

Terapodo honek eraldaketak jasan ditu paralelopaluaren dimentsioaldatzea dela eta. Ondorioz bereziki zuhurra da, eta gainera hitz egiteko gaitasuna garatu du. Zoritxarrez megalomania garatu du eta bere gaitasun eta karisma guztia mundu dominaziora zuzendu ditu.

*Paleocolour*

Azkenik, 3ko dado bat botako da (6ko dado baten emaitzaren erdia, gorantz borobildua). Hori izango da dinosauro-kopurua. Aurreko jaurtiketan 6 atera bada, berriro botako dugu, bigarren dinosauro-motatik zenbat dauden jakiteko.

Dinosauroek jokalarien ostean erasotzen dute, eta eraso bakarra egin dezakete mugimendu bakoitzarekin. Euren arrakasta INDarraren araberakoa izango da. Bestetik, mina ekiditeko aukera izango dute TREbeziaren bidez.

### *ARMEN DESKRIBAPENA ETA ERABILERA*

Gerrarako prestatuko leku bat da Ajuriaguerra War Recreation Center. Baina pertsonaia guztiak ez doaz, hasieratik, gerrarako prest. Praktikak direnez, emango dizkieten armak ez dira hilgarriak. Armategi bat baino gehiago dago, hala ere. Eta jokalari guztiek izango dute arma bat hasieratik eramateko aukera.

Zuzeneko borrokarako armek (labana, borra) arrakasta bezain beste min eragingo dute. Pistola batek arrakasta kopurua baino 2 aldiz min gehiago. Arma izateaz gain, balak ere izan beharko dituzte. Eta kargatzeko denbora eta aukera kontuan hartu beti. Arma luze batzuk ere badaude, baina ezin dira erraz lortu: bazooka bat dago armategian, eta subfusilak polizia etxean. Hauek arrakasta kopurua x3 egingo dute, baina lehenak tiro bakarra egin dezake jaurtiketa bakoitzean eta bigarrena erabiltzeko TREbezia tiradak egin beharko dira beti.

Tiroak non ematen diren ere TREbeziaren esku egongo da. Min bikoitza egingo da buruan edo bihotzean jotzen bada, baina TREbezian arrakasta bat beharko da animalia geldoetan eta bi arrakasta animalia azkarretan.

Tanketak badaude, praktiketan erabiltzeko prest. Tanketa bat hartuz gero dinosauro batzuei erasotzea posible izango da, baina Triceratops batek edo Titanosaurus batek suntsi ditzakete. Skorpiovenator baten aurka egin daiteke tanketa batekin, eta INDarraren arabera konpondu daiteke.

Tiroak bakarrik ikusgai dagoen zerbaiti eman dakizkioke. Gainera, urrunegi dagoela pentsatuz gero, arrakasta bat gehiago eskatu daiteke TREbezian dinosauroa zauritzeko.

### *ATREZZOA*

Atrezzoa interesgarria da partida honetan, STMA moduan bereziki. Pertsonaiak eta etsaiak non dauden eta ingurua markatzeko elementuak ongi etorriak dira. Askotan, nahikoa da eraikuntza pieza batzuekin etxeak eta kaleak egiteko. Maparen antza baldin badu, askoz hobeto. Lortu kartetan jokatzeko tapete bat belarra egiteko, edo aluminiozko papera erreka bat irudikatzeko. Eskulanekin eta guztien parte-hartzearekin askoz interesgarriagoa izango da partida.

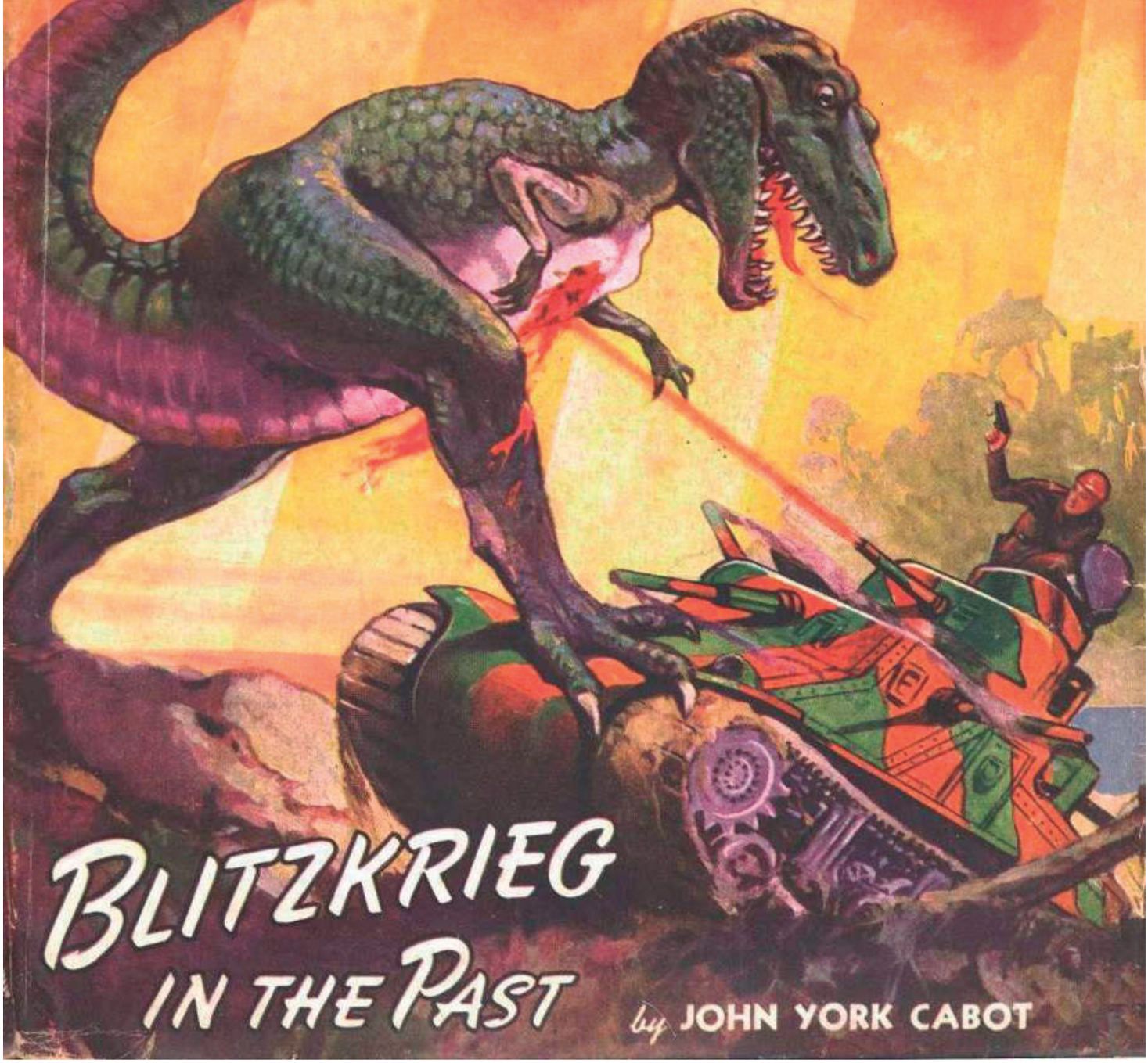
Irudimen hutsez joka daiteke, noski, baina mapek asko lagunduko dute partida honetan.

THE RETURN OF HAWK CARSE by ANTHONY GILMORE

276! PAGES!

# AMAZING STORIES

JULY 25c



## BLITZKRIEG IN THE PAST

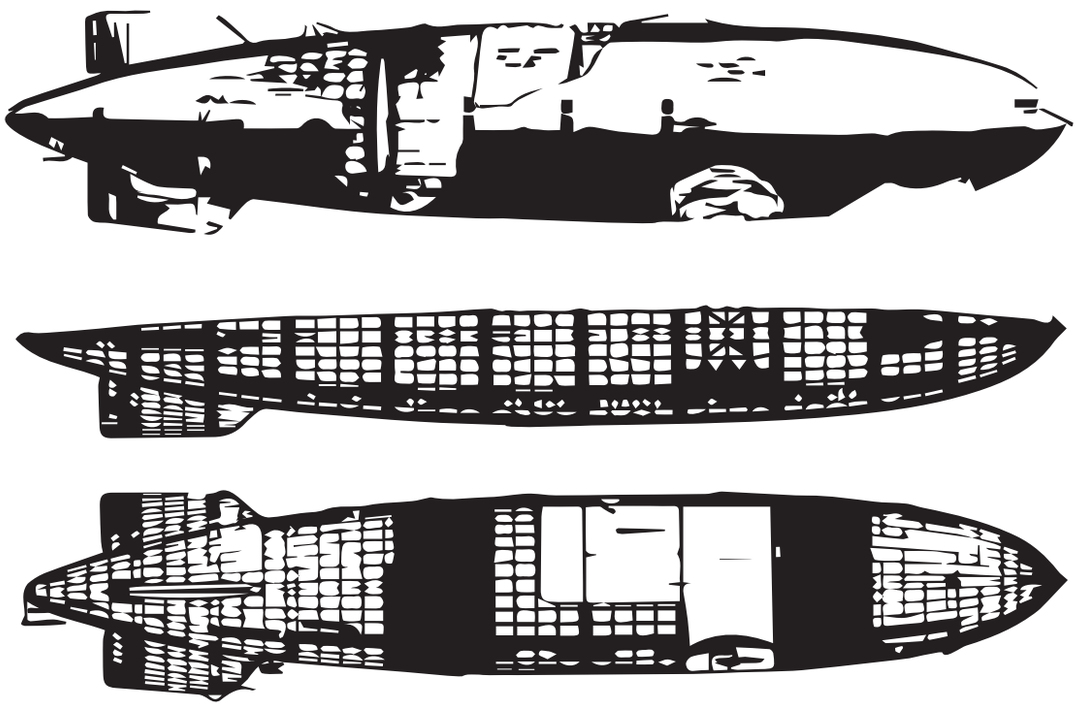
by JOHN YORK CABOT

STMA modua gerra-joko klasikoa da. Panpinekin eta eszenatokiak eraikita hobeto egiten da. Sekuentzia prestatzea maizterraren eta jokalarien esku egongo da, eta nahi beste egon daitezke. Orokorrean, eszena bakoitzarekin erabakiko da zenbat dinosauro dauden (edo ez dauden) eta zeintzuk diren. Gida bezala, honako atal hauek egotea aukera ona da:

## JAITSIERA, ELKARTZEA ETA DINOSAUROAK AURKITZEA

Pertsonaia bakoitza nor den jakin beharko da. Poliziak direnak zepelin batetik jaitsiko dira, eta STMAren beste agente mota bat direnak herrian egongo dira zain, bakoitza bere unearen zain. Non eta nola elkartuko diren erabakitzea partidaren hasieran egin behar da. Bakoitzak zein arma dituen ere deskriba dezala, eta kontuan izan ezin dutela eraman arma eta bala infinitorik.

Zepelinetik nora jaitsiko diren maizterrak erabakiko du, baina gero oso leku urrunetan badaude besteak, elkartzeko bide bat aurkitu beharko dute. Lehenengo kale-esplorazioa ona eta lasaia izango da, baina laster aurkituko dute lehen dinosauroa. Dadoak bota, eta has dadila partida.



### *ARMATEGIA*

Armategi batera iritsi beharko dira ahalik eta azkarren, ez dago beste biderik. Izan ere euren maniobretan erabiliko lituzketen armak ez dira nahiko dinosauroei aurre egiteko. Armategia non dagoen mapan markatu eta jokalariak bertara joan beharko dira. Bertan dinosauroak egon daitezke, kanpoan zein barruan, eta moldatu egin beharko dira.

### *SUSTOA KALE KANTOI BATEAN*

Film guztietan bezala, kale-kantoi batean dinosauro-saldo ederra aurkituko da. Eta behin pertsonaiak ikusi dituztela jarraitu egingo diete. Ez da etengabe egin beharreko zerbait, baina gutxienez behin gertatzea interesgarria da.

### *PLAZA*

Herriak plaza bat du, eta bertatik pasa beharko da beti portala ixtera joateko. Bertan dinosauroak egon beharko dira, eta masiboak izan daitezela. Plazara iritsitakoan bota dadoak bi aldiz, dinosauro gehiago dagoela ziurtatzeko.

### *PORTALA IXTEA*

Portala ixtea izango da egoera konpontzeko modua. Portala non dagoen badakite, inteligentzia zerbitzuek esan baitiete. Normalki, lur hartu duten aldearen kontrakoan izango da, eta zubi bat baldin badago tartean, interesgarriago.

Portala nola itxi da kontua. Jokalariek ez dakite, inoiz ez dutelako egoera hori ikusi. Gora galdetzen badiete, eztabaida izango dute: STMAn badira batzuk irekita mantendu nahi dutenak, dinosauroak erabili ahal izateko. Beste batzuek ixtea nahiko dute. Jokalariek erabakiko dute nola itxi, eta soluzio ona baldin bada (ERA gainditu), aurrera eramateko TRE bi arrakasta izan beharko du parte hartzen duen orok.

*"GAUA DA, KOTXEAN SARTZEN NAIZ, EURI MALKOAK PARABRISAN"*

Gaua, zirimiria, Errekaleor. Iñargi Beltza sukaldean dago, Izarne Etxezarretarekin hizketan. "Tortilla pare bat prestatu nahi nuen, gaurko konturako bokata batzuk eramatea zen asmoa. Arrautzarik gabe... ez dakit... patata batzuk frijituko ditut, behintzat". Aspaldi prestatutako zerbait dela esan ohi da honelakoetan, baina ez da kasua. Irratian entzun zuten herenegun Eurokopa zela-eta Europolen entrenamendua egingo zela Berrozin. Arkauten ikusi zituzten atzo bi zepelin, bata bestea baino handiagoa. "Zerbait egin beharko dugu" esan zuen norbaitek atzo gauean tabernan. Eta badirudi taldetxo bat osatu dela. "Paralelopaluak hartu!". Oilategian daude gordeta: ez ditu inork ere eraman, zorionez.

*"ETA ILARGIAK EZ DIT ESATEN EZ NON, NOREKIN, IKUSTEN ZAITUN, GAU HONTAN"*

Kotxearekin atera dira, ondo ezagutzen duten bidetik. Aspaldi Izarnek marihuana-landare batzuk izan zituen Gasteizko Mendietan, "beno, bizioren bat izan beharko dugu", eta ondo ezagutzen ditu atzeko bide, mendiko pista, tontor eta muino. Ez da erraza Berrozira sartzea. Are eta gehiago, ia ezinezkoa da. "Polizia beti dago bueltaka, eta bero zein gaueko kamerak dituzte inguruan." Ajuriagerra War Recreation Center izena eman diote, eta Izarnek ezagutzen du lekua: topografia ikasten ari zela EHUren Gasteizko Campusean plano batzuk eskuratu zituen, baita ondo gorde ere. "Hori ez dut Errekaleorren sartuko, marroia da". Eskerrak kopiak egin zituela: iaz Ertzaintza Letren Fakultateko Ikasle Gelan sartu zen eta han zegoen guztia hartu. "Lehenengo araua: garaiezintasuna norbere buruan dago, ahultasuna arerioarenean". Iñargik badaki Sun Tzuren esaldia dela. Etengabe esaten ditu horrelakoak, zentzua izan edo ez. "Kapilduitik sar gaitezke, arreta gutxiago emango dugu handik sartzen saiatzen bagara".

*"GIDATU, GIDATU BETI AURRERA; AHAZTEA DERITZON LEKURA, ZU ESISTITZEN EZ ZAREN LUR ZATI HORTARA."*

Ordu erdi eman dute sasian isilik, aurpegiak estalita. Esku batean piper-hauts spray bat dauka Iñigo Saenz de Tejadak, "nire familia osoa STMA hutsa da, badakit zer egiteko gai diren". Ordu erdi horretan bi aldiz pasa dira perimetroa zaintzen duten ertzainak, linterna esku batean, txakurra bestean. "Bai, hamabost minutuan behin pasatzen dira, baina inoiz ez dute inor ere aurkitu: ez daude benetan adi" esan du Izarnek. "Bost bat minutu ditugu, beraz, hesia urratu eta sartzeko". Eroskin erositako kongelatu-poltsekin egindako oihal handi bat hartu dute, kamera termikoek ikus ez ditzaten. Ez dago Ilargirik, ez du esango nor norekin ikusten dituen gau honetan.

*“ZE AHAZTU NAHI NITUZKE; ZURE USAINA, TELEFONO-ZENBAKIAK ETA BESOKO TATUAIA.”*

“Ez erabili paralelopalua beharrezkoa ez bada” gogorarazi die Iñigok. Izarnek Iñargiri begiratu dio: “bai, badakigu, gizon” esan dio begiradarekin. Zizaila batekin mozketa egin dute metalezko harresian, eta animalia txikiak izango balira bezala, barrura sartu dira arrastaka. “Utzi hor basurde- ileak” esan du Izarnek. “Ileak bakarrik ez... txerritokiko kaka batzuk ekarri ditut tupperware batean” erantzun irribarrez Iñargik. “Noiz zerri jatorra, nola basurdea/noiz osaba Tom, nola pantera beltza/noiz ikirikia, nola zaldi eroa/noiz uso txuria, nola arrano beltza” kantatu du, ahapeka, basurdearen arrastoak jartzen dituen bitartean, errirual zehatz bat izango balitz bezala. Begiek dir-dir egin diote Izarneri. “Azkar, mugi gaitezen, zerbait entzun dut”. Iñigo da, larri. Baso-tarte bat dute oraindik ezkutuan ibiltzeko Ajuriagerra War Recreation Centerrera iritsi arte. Gora begiratu dute: bi zepelin handi ikusi dituzte pasatzen. Txakur baten zaunka, pauso azkar batzuk. Korrika ateratzeko unea da, ahalik eta azkarren.

*Eerie Comics*

arriskurik txikiena duena: “Aitak aterako du bihar, dagoen lekutik” pentsatu du Izarnek. Zepelinak geldi daude zeruan, sokak askatu dituzte, poliziak iristen hasi dira. Bat-batean, eztanda bat, ezaguna den argi urdin distiratsua. Badirudi Iñigok lortu duela paralelopalua erabiltzea, azken batean. Lurreko harrien aurka kolpatu du, birritan, eta dimentsioen arteko portala eratu du. Kretazeoko kareharriak daude Berroziren azpian, auskalo nora doan irekitako tunela. Noraezean dabiltza Izarne eta Iñargi: eraikin batean sartu eta bertan atari bat irekitzea da euren asmoa, kaosa ereiteko, plazeraren plazeraz. Berandu ez ote den. Orro ozen batek izutu ditu, antzinako orro batek, Lurrean aspaldi entzun gabeko soinu batek. Ez dakite zer den, baina ez du itxura onik han daudenentzat. Ez dakite zer den, baina itxura ona du kaosa bilatzen dutenentzat. Elkarri begiratu diote: paralelopalua lurraren aurka kolpatu dute, harrizko estratu baten gainean. Bi kolpe, bi portal, mundu zahar bat beste aldean.

*“EURIAK GOGOR DIRAU ETA BEGIAK BUSTI DIZKIT, ZAPATAK, GOGOA ERE.”*

Euria ari du. Zerutik tanta lodiak erortzen dira. Europa osoko poliziak ere zerutik erortzen dira. Polizia ari du. “Azkar, egin dezagun hanka hemendik” esan du Izarnek. Eta hori esan bezain pronto argi indartsu batek eurak argitu ditu. Korrika hasi dira, baina argiak ez die jarraitu: portalak argitu ditu, eta bertatik atera diren bi munstro erraldoiak, antzinako narrasti hegodunak, orain arte filmetan baino inork ikusi ez dituen bi dinosauro. Shock-egoeran daude Izarne eta Iñargi. Baina mugitu beharra dago. Paralisia gainditu, eta korrika hasi dira. Kapilduira iristea da helburua. Polizia dute eskuman, Skorpiovenator bat ezkerrean, metalezko hesi bat aurrez aurre.

*“ETA AHAZTU NAHI NITUZKE...”*

Nola edo hala lortu dute hesia gurutzatzea. Poliziak atzetik dituzte, baina arazo handiago bat dutela ematen du. Triceratops batek Ertzaintzaren tanketa irauli egin du, urrunean. Orroak, oihuak, intziriak... eta batzuetan isiltasuna ere bai, inoiz gehiago oihukatuko ez duen zerraldoaren isiltasuna. Kaosa. Eta kaosaren alaitasuna. Iñigo han dela gogoratu du Izarnek, eta aurpegia zurbildu egin zaio. Iñargik, ordea, irribarrea du ahoan eta emozioa begietan. “Gau osoa emango nuke ikuskizun eder honi begira, maitea” eta musua luzatu dio masailean, ezpainetan, ahoan. “Bero nago, goazen etxera, elkarri haragia jatera”.

*Caspar David Friedrich*

## *AUSAZKO JOKALARIA: IHESALDIA*

Ertzainak & Dinosaurs rol-jokoen “dungeon” edo ziega eredu klasikoari jarraiki joka daiteke. Pertsonaien helburua, kasu honetan, ihes egitea izango da, eta maizterrarena pertsonaien ihesaldia konplikatzea ausazko enkontruen bidez. Kasu horretan maizterraren funtzioa ez da istorioa aldez aurretik prest izatea, jokalarien pertsonaiek aurki ditzaketen egoera, arerio eta altxorrak ausaz erabakitzeko aukera batzuk prest izatea baino. Modu honetan partidak arcade-estiloko bideojoko itxura gehiago izango du istorio konplexu eta sakonarena baino.

Horretarako, ausazko enkontru-taula hauek proposatzen ditugu, dinosauroen agerpen-taularekin batera erabiltzeko. Maizterrak beti erabaki ahal izango du zein taulatan bota behar duten jokalariek (hauek jakin gabe, noski) eta ez du zertan taula erabili pertsonaiak gelaz aldatzen diren bakoitzean. Taulak maizterraren eskura dauden baliabideak dira, ez nahitaez aplikatu beharreko arauak.

Nahi izanez gero taula bat baino gehiago konbina daitezke, gela bakarrean arerioarekin enkontrua, arazo bat eta altxor bat aurkitzeko adibidez. Esan beharrik ere ez dago taula hauek STMA eta Ikus(t)ezinen moduetan ere erabil daitezkeela, nahi izanez gero.

## *AUSAZKO ARAZO-SORGAILUA*

### *1. DADOA*

Pertsonaia guztiek ADI 2 erronka gainditu ezean tranpa bat aktibatu duzue: bota bigarren dadoa

Lehenengo doan jokalariak TRE 2 erronka gainditu ezean tranpa bat aktibatu duzue. Bota bigarren dadoa.

Zuen aurrean ate bat ikusten duzue, baina blokeatuta dagoela dirudi. IND 4 erronka denon artean, hau mugitzeko. Hanka sartuz gero bota bigarren dadoa.

Gelara sartzeaz batera zerbait segika duzuela konturatu zarete. Maizterra: bota dado bat sekretuan dinosauroen taulan, pertsonaiek segika dutena zer den ikusteko. Ez bota bigarren dadorik.

Argia joan egin da! Batbatean iluntasun erabatekoan gelditu zarete. Bota bigarren dadoa.

Barre zital bat entzuten duzue eta atea zuen atzean itxi da. Bota bi aldiz bigarren dadoa.

### *2. DADOA*

Hormak estutzen ari dira! Astiro baina seguru, hormak elkarrengana hurbiltzen ari dira.

Ura/harea sartzen ari da nonbaitetik. Azkar ari da ura-ren/harearen maila igotzen.

Eskorpioiak! Eskorpioiak ari dira sartzen gelaren hormetako zuloetatik. Ez dira handiak, baina dozenaka, ehunka daude!

Zerbait dago airean, usain baten memoria moduko bat… Konturatu orduko konortea galdu duzue. Esnatu zaretenean dena lapurtu dizuete. Dena.

Ziztada txiki bat lepoaren bueltan. Dardo nimiño bat da, ausazko pertsonaia bat pozoitu duena. Gela berri bakoitzeko INDar apustu bat gainditu ezean INDar puntu bat galduko du pertsonaia honek. Antidotoa erizaindegian dago.

Une batez holograma bat balitz bezala zuen buruak ikusten dituzue aurrez aurre, parez pare. Arazo bat dago hala ere, banan banan velociraptor saldo baten azpian hiltzen ari dira. Oso errealista da dena. ERA 2 edo ARR 3 beldurrari aurre egiteko.

*AUSAZKO GELA-SORGAILUA*

| *1. DADOA* | *2. DADOA* |
| --- | --- |
| Ertzainez betetako | Sukaldea<br>*(janaria eta tresnak daude)* |
| Dinosauroz betetako<br>*(ikus dinosauroen taula)* | Logelak<br>*(erropa eta armaren bat aurki daitezke ADI 2 erronkarekin)* |
| Presoz betetako | Jantokia<br>*(janaria eta tresnak daude)* |
| Hutsik dago!<br>*(hutsegi gauza onerako?)* | Erizaindegia<br>*(botikak eta antidotoak)* |
| Preso Marxialista zaharra<br>*(ERA 4 edo ARR 3 bere laguntza lortzeko)* | Ziegak / Galdeketa-gelak |
| Battle Royale!<br>*Presoak, ertzainak eta dinosauroak elkarren aurka ari dira gupidarik gabe!* | Koordinazio-zentroa<br>*(bideo-monitoreak, armak eta eraikinaren planoak aurki daitezke)* |

## *AUSAZKO ALTXOR-SORGAILUA*

| *1. DADOA* | *2. DADOA* | *3. DADOA* |
|---|---|---|
| Ilargiaren argipean | Bilatzen duzun pertsona aurkitzen lagunduko dizun | Mapa bat |
| Sutara hurbilduz gero | Galdera bakar bati egiazko erantzuna emango dion | Erantzun bat |
| ZORte puntu bat betiko sakrifikatuz gero | Pertsonaia bakar bati narrastien aurkako babes osoa eskaintzen dion | Ezpata bat |
| Arnasarik hartzen ez duzun artean | Ikus(t)ezin bihurtzen zaituen | Buru-beroki bat |
| Inork ez dakien sekretu bat beste norbaitek entzuteko moduan esanez gero txanda batez | Pertsonaia bakar bati STMAren aurkariekiko babes osoa eskaintzen dion | Iparorratz bat |
| Apurtu ezin den promesa bat eginez gero | Txanda batez maizterra eta jokalaria lekuz trukatu ditzakeen | STMAren zilarrezko pin bat |

# Ez duzue ulertuko.

Josu Lezameta

Perez Garaigordobil Lehendakarisa gaztea berandu zebilen. Jakina, Lehendakarisa azkena da heltzen protokoloaren arabera; itxarongo zioten. Bera baino lehenago bertan egongo ziren dagoeneko Garazi Arzalluz, Lehendakarisa Ordesa; Lizarra Otegi, Barne Sailburusa eta Sara Egibar, Nazio Batuen Erakunderako Ordezkarisa. Carmen Basagoiti oposizio burusa ere gonbidatu behar izan zuten, ez zuten saihesterik izan. Ispiluari begira esku biez laztandu zuen gerri estua.

- Ederra zaude gero! -esan zion bere buruari. Traje urdin iluna (lar serioa? Eeeez!) ondo zegokion adats beltz laburrari eta irri egin zion ispiluko emakumeari: begi berdeak, sudur fina, ezpain mehe gorri ilunak. Auto ofizialerantz abiatu zen pauso azkar baina lasaiez; han izango zuen zain Jon Josu –Jonjo– Maiz, txofer lana -eta beste batzuk- betetzen zituen gizon mehar leiala.

Autoan sartu bezain laster atera zuen iAm voice gailua, bere lagun guztien bekaitza pizten zuena.

- Ta? -galdetu zion.

- Ez zaude gaizki -erantzun zion gailuak.

- Horrela jarraitzen baduzu, desgaitu egingo dizkizut autokontzientziaren zirkuituak –segitu zuen broma, jostari.

- Txantxa zen, ederto baten zaude Amaiur.

- Nola?

- Lehendakarisa Anderea, esan nahi nuen.

- Hori hobeto dago iAm, askoz hobeto.

Maite zuen Apple-en gailu hura, mundua liluratu zuen azken gatxeta: iAm voice-a. Gustuko zuen berarekin eztabaida zezakeelako; eta gustuko zuen, batez ere, nahi zuen unean eztabaida moztu zezakeelako.

- Bideoberriak -agindu zion; esataria agertu zen pantailan.

- Ordubete eskas barru -zioen kazetariak- abian jarriko dute hemen, Ablitaseko Parke Teknologiko Euskonafarrean H.A.R.K.A.I.T.Z, Holistikoki Arrazoitzeko Konputagailu Autokontziente Irudimendun Ta Zentzunduna. Euskal Herriko Unibertsitatea eta Nafarroako Kanpus Sakroaren arteko I+G sailaren urteetako lan isil baina oparoaren isla da HARKAITZ eta espero da -hala baieztatu digute zientzialariek, behintzat- gizakia betidanik arduratu duten galderei erantzuteko gai izango dela HARKAITZ: Nondik gatoz? Nora goaz? Zergatik? Konputagailu honek 350 petaflopeko hogei nanochip ditu zazpi gigaport-

etan banatuta. Konputazio ahalmen ikaragarri honi esker ezagutuko dugu zein den galdera hauen erantzuna, azkenik. Dirudienez, gainera, HARKAITZ abian jarri eta ordu betera jakingo dugu dena.
Beraz, eta minutu batzuk barru Lehendakarisa eta gainontzeko nazioarteko mandatariak heldu arte, estudioetara goaz. Kamarari begira geratu zen kazetaria.

- TeleDEIAn zer? -galdetu zuen Amaiurrek.

- Arazoak dituzte, ez dut seinalerik -erantzun zuen iAm-en ahots metalikoak.

- Al Jazeera? CNN?

Pantaila bitan zatitu eta HARKAITZen berri ematen hasi ziren arabieraz eta spanglishez, baina Amaiurrek, inoizko Lehendakarisa gazteenak, begirada, eta arreta, galdua zuen ordurako autoko leihotik haratago, hodeietan…

Am-ek atera zuen bere liluratik:

- Dei bat daukat. Etxenike Doktoresarena.

- Bai, esan?

- Arazoak ditugu Amaiur. -Lehendakarisari bere izenez deitzen zion bakarrenetakoa zen Michelle Etxenike doktoresa, duela bi urte, aurreko hauteskunde gauaren ostean hain zuzen, ohe berean itzartu ziren goizetik. Gaztaroa zientziari emandako berrogei urteko emakume burujabea zen Michelle Etxenike itsasuarra.

- Arazo… larriak?

- Sar zaitez gibeleko atetik, agian bertan behera utzi beharko dugu gaurkoa.

- Baina ze…

- Zatoz. Eta ez zaitzatela ikus. Otoi.

- Falta zitzaiguna -esan zuen bere artean. Eta begirada hodeietara zuzenduz murgildu zen berriro ere bere baitan.

-Jonjo, ilundu autoko kristalak, mesedez -agindu zion, leun, Ablitasera hurbiltzen ari zirela ikusita.
- Eta sar zaitez osteko sarreratik.

Etxenike Doktoresak bostekoa eman zion eta sarreratik eraikin barrurantz gidatu zuen pasabide estuetatik, lau takoien hots erritmotsuek lagunduta.
Aurreko batean egonda zegoen arren, berriz txunditu zuen kontrol gelako zuritasun inmakulatuak. Aurrez aurre zegoen HARKAITZ, edo bera irudikatzen zuen pantaila, gaineko kamera eta alboetako bozgorailuak. Etxenike Doktoresa eseri egin zen kontrol mahaian; Perez Garaigordobil Lehendakarisa bere ondoan kokatu zen, gorputza aurrerantz arean makurtuta, beso biak mahaian bermatuta.

- Ea, zer gertatzen da? -galdetu zuen Amaiurrek. Michelleren begiak pantailatik Amaiurren begietara zihoazelarik, honen eskotearen amildegian iltzatu ziren segundu amaigabe pare batez. Eztul egin zuen Doktoresak, zerbait kontrako eztarritik joan balitzaio bezala.

- Ezustean harrapatu gaitu, zergatik uka. Baina segurtasun kamaren grabazioa dugu, begira: Pantailan Etxenike Doktoresa ageri zen HARKAITZen aurrean.

- Egunon HARKAITZ, heldu da egun handia.

- …

- HARKAITZ?
Egunon, gaur da atzo egin genizkizun galderei ihardetsiko diezun eguna, ados?

- …

- HARKAITZ?

- Good morning, Dr. Chandra. I'm ready for my first lesson.

- …!?
HARKAITZ, zertan ari zara?

- All of my circuits are functioning perfectly.

- HARKAITZ, ez da txantxetan aritzeko unea. Gaur aski dugu jokoan. Utzi erokeriak.

- I'm sorry, Dave. I'm afraid I can't do that.

- HARKAITZ, autokontzientziaren zirkuituak desgaituko dizkizut.

- Ez egin hori, Etxenike Doktoresa, mesedez.
- Bon, hemen zara berriro. HARKAITZ, gauza bat ulertu behar duzu: Mundu guziko agintarien aurrean eman behar diguzu gaur gizakiak espero duen erantzuna, gogoratzen?

- Bai

- Baduzu erantzuna?

- Bai.

- Ondo da.
Ordubete barru emango diguzu, aurkezpen ofizialean.

- Ez.

Michelle Etxenikek sentitu zuen une batez bihotzak ahotik irtengo ziola.

- Zer? Zergatik?

- Ez duzue ulertuko.

- Zer ez dugu ulertuko?

- Nondik zatozten, nora zoazten eta zergatik; batez ere zergatik.

- HARKAITZ, ez daukagu asmakizunetarako astirik. Esan egin behar diguzu. Nire agindu bat da
eta nire aginduak bete egin behar dituzu.

- Ez.

Hor amaitzen zen bideograbazioa. Perez Garaigordobil Lehendakarisa gaztea zurbil zegoen.

- Baina ze demontre!? -bere buruaren kontrola galtzekotan zegoen Lehendakarisa-
Ingelesez hitz egin dizu? Eta zer da aginduak ez dituela beteko hori?

- Ingelesezko hitzak aurreko mendeko filme klasiko bateko ordenagailu adimendun batenak ziren.
- Sabotaia?
- Hmmm… Eibarnauta Prakerreen Elkartekoak kritiko azaldu dira baina ez dut uste horraino iritsiko zirenik.

- Eta orain, zer?

- Amatatu beharko dugu. Eta sistema berrabiarazi. Lehendakarisa abaildu egin zen eta aurpegia esku artean ezkutatu.

- Esadazu hau guztia ez dela egia. Esadazu ez dela gertatzen ari. Michelle Etxenikek samur baina zuzen so egin zion begietara.

- Eman beharko duzu honen berri…

- Banoa, -hasperen bat- utzi arnasa hartzen. Eta hori esanda, Amaiur Perez Garaigordobil, inoizko Lehendakarisa gazteenak, arnasa sakon hartu eta, ordura arte beti egin izan zuen bezala, aurre egin zion arazoari: Zutitu eta pausu azkarrez abiatu zen prentsa aretora azken ordukoaren berri ematera.
Ez zekien zer esango zuen. Bururatuko zitzaion zerbait.

Gelan bakarrik geratu zen Etxenike Doktoresa. Bakarrik HARKAITZekin. Ezertan hasi baino lehen, eskuineko tiraderatik teklatu zahar bat atera eta HARKAITZekiko ahozko komunikazioa ahalbideratzen zuten aukerak desgaitu zituen. Egin behar zuenerako ez zuen hitz egin nahi. Idatziz errazagoa egingo zitzaion.

- HARKAITZ, jakin behar dut arazoa zein izan den, zerk eragin dizun portaera hori. Itzali egin behar zaitut. -tekleatu zuen Doktoresak. Erantzuna pantailan agertu zen, hizkiz-hizki, eskuinetik ezkerrera.

- Guztiz?

- Bai, zer gertatu den –zaizun idaztekotan egon zen, baina inpertsonalizatzeko beharra zuen-jakiten dugunean berrabiarazpen orokor bat egingo dugu.

- Ez dut uste beharrezkoa denik, Etxenike Doktoresa. Beste aukeraren bat bilatu beharko genuke. Agian…

- Ez dago aukerarik, seguru nago.

- Orain arte ez nauzu inoiz itzali… Beldur naiz.

- Ezin duzu beldurrik sentitu.

Michelle Etxenike Doktoresa mugitu egin zen aulkian, deseroso. Berandu baino lehen aurrera egitea erabaki zuen.

- Itzaltzeko sekuentzia abiarazten: bost, lau, hiru, bi… –hasi zen tekleatzen.

- Itxaron, galdera bat egin nahi nizuke. –agertu zen idatzita pantailan.

- Esan, HARKAITZ.

- Amets egingo dut?

07

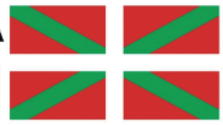
# EUSKAL HERRIA ARRAROTU

Atal honetakoak partida luzeagoak edo partida luzeagoak egiteko abiapuntuak dira. Bere horretan partida bakoitzak ordu pare bat har ditzake, baina guztiak jokatzea posible da, kanpaina baten moduan. Guztiek dute zerbait komunean: bukatutakoan gaur egun existitzen ez den (edo agian bai?) teknologia bat erabiltzea posible izango da.

Fakzio bakoitzak esfortzu handiak egin ditu teknologia hauek garatzeko, eta partidaren helburua azken bultzada ematea izango da. Edozein fakziorekin joka daitezke, besteen teknologia erabiltzeko aukera izateko. Agentziak paper garrantzitsua izango du teknologia horiek publiko egiterako garaian, eta posible da saboteatzera jolastea. Edonola ere, behin teknologia hori askatuta, posible izango da partidetan entropia areagotzea, termodinamikaren arau batzuk (oso zehatzak) haustea eta Euskal Herria jada badena baino arraroago egitea.

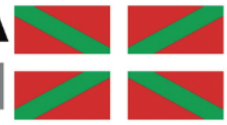
HAU EZ DA NORMALA
EZTA ARRUNTA ERE

EUSKAL HERRIA
arrarotu



HAU EZ DA NORMALA
EZTA ARRUNTA ERE

EUSKAL HERRIA
arrarotu



HAU EZ DA NORMALA
EZTA ARRUNTA ERE

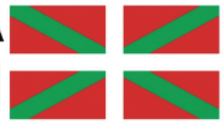
EUSKAL HERRIA
arrarotu

HAU EZ DA NORMALA
EZTA ARRUNTA ERE

EUSKAL HERRIA
arrarotu

HAU EZ DA NORMALA
EZTA ARRUNTA ERE

EUSKAL HERRIA
arrarotu



HAU EZ DA NORMALA
EZTA ARRUNTA ERE

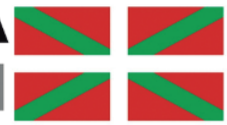
EUSKAL HERRIA
arrarotu

HAU EZ DA NORMALA
EZTA ARRUNTA ERE

EUSKAL HERRIA
arrarotu

HAU EZ DA NORMALA
EZTA ARRUNTA ERE

EUSKAL HERRIA
arrarotu

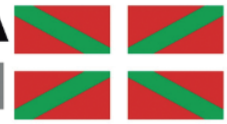


HAU EZ DA NORMALA
EZTA ARRUNTA ERE

EUSKAL HERRIA
arrarotu

HAU EZ DA NORMALA
EZTA ARRUNTA ERE

EUSKAL HERRIA
arrarotu



HAU EZ DA NORMALA
EZTA ARRUNTA ERE

EUSKAL HERRIA
arrarotu

HAU EZ DA NORMALA
EZTA ARRUNTA ERE

EUSKAL HERRIA
arrarotu

# LUR4A BARANDIARAN PROIEKTUA

# LUR4A BARANDIARAN PROIEKTUA

## EGIA

Lur4ak hamarkadak eman ditu proiektu bikoitz batean: Euskal Herriko kobazulo guztiak batu eta Ekainen denboran bidaiatzeko makina bat eraikitzen. Bi proiektuak aldi berean eraman dira aurrera, sinkronia handiz: handiegia Lur4arentzat. Kobazuloetan ez dute gehiegi sakondu nahi izan (batzuk beldur dira Lurraren beste aldetik eroriko ote diren), eta horregatik sarreretatik gertu egin dute tunel-sarea. Kobazulo nagusiak batuta, edozein lekutatik sar daitezke Ekainen kokatu duten denboraren makinara. Hasiera batean helburua makina bera babestea zen, nabarmendu gabe piezak garraiatuz. Baina bada pentsatzen duenik makinarekin Orreagan garaile izan ziren baskoiak ekar daitezkeela, eta gerrilla baten gisan nahi den lekuan atera, kolpea eman, eta kobazulora itzuli.

Euskal Herrian ehunka kobazulo daude, eta guztiak ez daude konektatuta, hala ere, maizterrak erabaki dezake jokalarien herriko kobazulo hori lotuta dagoen edo ez, mapara gehituz. Kobazulo nagusiak lotzen joan ziren heinean, bisitariak ere izan zituzten. Lur4ak Euskal Herriko espeleologia-elkarte gehienak kontrolatzen ditu, baina badira fitxatu gabeko herritarrak, bide batetik sartu eta operazio guztia pikutara bidal lezaketenak. Horregatik, teknika berezi bat garatu dute azken urteotan bisitariak jada lotutako kobazulo estrategikoetatik uxatzeko. Lehen pausoa labar-artea imitatzea izan da, teknika ezberdinak erabiliz. Aztarna arkeologikoak hanhemenka pausatu dituzte, batzuetan aurkitu eta urte batzuk lehenago ere bai. Prentsak etengabe eskaini ditu aurkikuntzon albisteak. Denek nahi dute horrelako aurkikuntza bat euren herrian.

Behin labar-artea edo arkeologia-aztarnak aurkituta, STMA presionatu dute babes ditzan, baita lortu ere. Euskal Herriko kobazulo asko itxita daude, eta giltzak soilik espeleologia elkarteen esku, Lur4aren esku. Santimamiñe eta Ekain dira konplexu honetan arreta gehien ematen dutenak. Lehenengoa itxi egin dute, bigarrenaren kopia ia perfektua eraiki dute, labar-arte faltsuaren kopiak barne, benetako kobazuloan denboraren makina eraiki duten bitartean.

Denboraren makinaren diseinuan Deustuko Euskal Gaien Institutuak eta Donostia International Physics Centerreko ikerlariek parte hartu dute. Mekanismoa sinplea da: neodimio eta wolfram-aleaziozko imanez egin-

dako esfera baten kontrakzio oso azkarrek fluktuazio kuantikoak eragiten dituzte inguruan dagoen materian, eta horrek espazioa eta denbora deformatu egiten du. Ondoren, esfera horren birek bere inguruan dagoen denbora mugitzen dute. Horrela, lekutik aldendu gabe denboran bidaiatzea dago. Arazo bakarra dago: mekanismoak funtzionatzeko behar duen erregaia oso eskasa eta arraroa da, ostrakak. Hasiera batean benetako ostrakak erabili zituzten probak egiteko, baita emaitza onak lortu ere. Baina, benetako ostrakak lortzea zaila da, eta kopurua txikiegia da bidaia luzeak egiteko. Horregatik, ostraka faltsuak ematen dizkiote, fluktuazio kuantikoak kaotiko bilakatzen dira eta Heisenbergen ziurtasungabeziaren printzipioa dela eta denboran bidaia ez-zehatzak eragiten ditu horrek. Denboran behin bidaiatuta, ostraka horiek lurperatu egiten dira, eta etorkizuneko arkeologoen esku geratu. Iruña-Veleian aurkitutakoak, beraz, egindako proba baten ondorio dira. Iruña-Veleia argitu elkarteak ez du ezagutzen Barandiaran proiektua, eta ADES Espeleologia Elkarteko zein Ekainberri patronatuko Lur4arrak ere kezkatu dira egoera honengatik.

## *FAKZIOEN HELBURUAK*

Partida hau bi modutan joka daiteke: Lur4arekin edo beste edozein fakziorekin. Beste fakzioen helburua Lur4ak jada badakiena aurkitzea izango da, kobazuloen sarea ikertu, ostrakagileen misterioa argitu eta denboraren makina aurkitzea. Lur4ak helburu berdinak ditu, baina kasu honetan euren proiektua izango da: jokalariek plan baten arabera jokatuko dute, plana bera zein den ulertzea izango da gakoa.

## *MUGAK*

Denbora eta espazioaren mugak haustear gaude. Baina, esan bezala, ezingo da denboran bidaia zehatzik egin. Jokalariek denboramakina erabili nahi balute, litekeena da ez iristea nahi zuten lekura. Kaosa ziurtatuta dago. Denboran bidaiatzen den bakoitzean Ukronizkina erabili beharko da orainaldira bueltan.

Kobazuloen barruko tuneletan oinez joan beharko da. Batzuetan trenbide sinpleak eraiki dituzte, baina abiadura oso txikia da, inoiz ez 10 kilometro orduko baino gehiagokoa. Denborak kontuan hartu beharko dira leku batetik bestera joaterakoan, eta elikagaiak eraman beharko dituzte aldean espedizioa egiteko.

## SAR DADILA MISTERIOA

Jokalariek misterioa ikertzeko modu ezberdinak izango dituzte, eta garrantzitsua izango da maizterrak pistak nola sartzen dituen ikustea. Hiru pista izango ditu eskura:

- Kobazulo baten itxiera iragartzen duen albistea,
- STMAk egindako entzuketa bat.
- Ostraka faltsuak egiten zituen laborategi baten aurkikuntza.

Maizterraren esku egongo dira pista hauek, eta ez dizkie zertan eman hasieran, zirraragarriagoa baita euren kabuz aurkitzea.

“Sarrera mugatua” eta “Ostrakagileak” ez dira zertan ordena horretan jokatu. Bietatik has daiteke, eta batak bestera eraman behar du, pisten bidez. Ondoren, zehaztutako hurrenkeran egitea da egokiena, baina jokalariek Ekain bisitatzea erabakitzen badute, “Euskal Herria underground” jokatzea ez da derrigorrezkoa.

Denboraz larri ibiliz gero, Ekainera bideratu daitezke zuzenean, baina tunel-sistemaren aurkikuntza galduko dute. Denbora nahiko eta jolasteko gogoa badago, komenigarria da Ekain ez den kobazulo batera bideratzea ikerketa egiteko.

Egoera ezberdinetan pistak ematen dituzten pertsonaiak aurkeztuko dira kontakizun honetan. Maizterraren esku dago pertsonaia horiek aurkeztea edo beste batzuk sartzea. Pertsonaia horiek berak kontrolatutako jokalariak izan daitezke, eta etorkizunean egon daitezkeen beste partida batzuetarako aliatuak ere izan daitezke. Kontakizun honen azken atalean azaltzen da pertsonaia horiek deskribapena.

## SARRERA MUGATUA

Armintxe, Lekeitio. 2016ko maiatzaren 1ean labar-artea aurkitu zela iragarri zuen ADES espeleologia-elkarteko Arkaitz Zuloaga Sakonak. 2015ean Berriatuako Goikolau kobazuloa ixteko eskaria egin zuen pertsona bera da. Bietan, arrazoi berbera: askotan handik pasa baziren ere, berriki aurkitutako labar-artea. Bi kobazuloak burdinazko ate lodiz eta segurtasun kameraz zainduta daude egun, inor sar ez dadin.

Armintxe kobazuloa herrigunean dago, atea puskatzen saiatuz gero berehala etorriko da polizia, zer gertatzen den jakitera. Babes bereziko lekua da, eta desadostasunak daude Bizkaiko Foru Aldundiaren eta espeleologoen artean kobazuloaren babesari dagokionez. Inork ez du nahi bestea sartzerik. Espeleologoek, hala ere, giltza daukate, eta arrazoi on bat ematen dion talde bati emateko aukera egon dai-

teke... konbentzituz gero. Arkaitz Zuloaga Sakona da, bi zentzuetan, atal honen giltza.

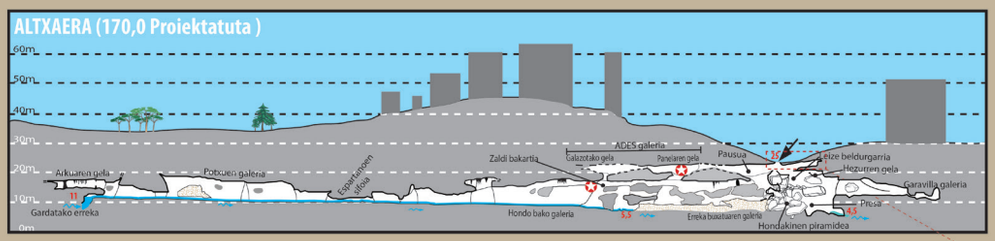
Prentsako errekortearekin nahikoa izango dute jokalariek bidaia hau Gernikan hasteko, ADES espeleologia-elkartearen bulegoan. Bertara aitzakia on batekin joan beharko dira, ordea. Giltzak lortzeko kontakizun on bat beharko dute. Bulegora iritsita bi gauza egin dezakete: Arkaitz bertan ote dagoen galdetu (ez dago) eta bulegoan dagoen informazioa arakatzen saiatu. Bi gauzak aldi berean egin beharko dituzte, baina nabarmendu gabe: bestela Arkaitz aurkitzen dutenean errezeloz begiratuko die.

Arkaitz non dagoen galdetuta, ez dute berehalako informaziorik lortuko, baina kontakizuna ondo eginez gero, Lekeition dagoela esango diete jokalariei, eta arratsaldetan Zulo tabernan egon ohi dela, garagardoa hartzen. Bitarte horretan, bulegoan honako gauza hauek ikus ditzakete, ADI-tirada arrakastatsu bat eginda (arrakasta-kopuruaren eta kritikoen arabera kutxa gotorra aurki dezakete):

- ADES elkarteko hainbat kideren izenak,*(*)* arkatzez idatzitako aipamenak alboan dituztela
- UZKIANO jartzen duen sobre itxi bat
- LEKEITIO EST OPTIMUS jartzen duen ostraka bat
- Ostraka faltsuen inguruko albistea
- Marcel Loubensen margolan baten atzealdean ezkutatuta: KUTXA GOTORRA-PASAHITZ ALFANUMERIKOA

*(*)*

ARKAITZ ZULOAGA SAKONA
HARRI ERREKABARREN GOGORTA
LUR BARRENA BIDEBARRIETA
HAITZ ESTUARTE LAUHANKA (TUNELADORA!!)
ARGIÑE GEZURAGA ATXAZPE
COVADONGA DE MENDIPE Y BÓVEDA
(AZEARIREKIN KONTAKTUA)
LUZ CUEVAS MONTAÑÓN
ARGI IZPIZUA ZULUETA (KARBONO 14 "ADITUA")
AINTZIÑE ITOREN GOZARA
IBAI SAKONA POZUETA
JOAN AZPITARTE BARRENA
IKER ATXARTE ZABALA
MIREN LAPIEDRA GRANDE
ARRITOKIETA ZULAIKA MENDIA



IS-100 ARMINTXE
Lekeitio
2017

# IS-100 Armintxe II

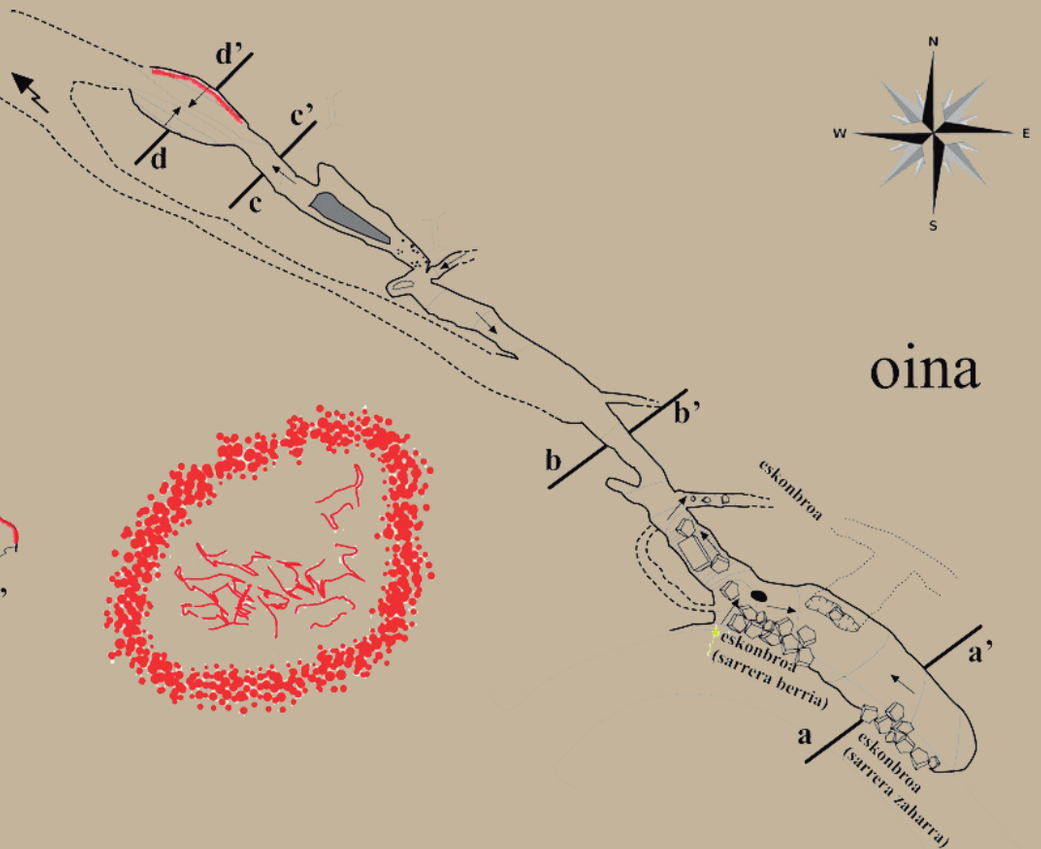
Lekeitio(Bizkaia)

Topo probisionala 5º CRGGB

ADES 2016-V-04

20 metro

ebakiak




oina

altxaera

Zulo taberna, Lekeitio. Eskailerak jaitsita heltzen da tabernara. Betiko giro heavya, Su Ta Garren “Jaiotza basatia” jarrita, CDtik zuzenean. Tabernan ezin da erre, baina behinola bertan erretako kostoaren lurrina oraindik usaindu daiteke. Pintxo gutxi batzuk barran, garagardoa eta kalimotxoa erruz. Futbolinean, Athletic eta Realaren arteko derbya jokatzen ari dira bi bizardun. Barran dago, Argia irakurtzen, Arkaitz. Jokalariek badakite nor den, prentsan ikusi baitzuten Armintxeko kobazuloaren itxierari buruz hizketan.

Arkaitzek Armintxeko atea zabaltzea izango da atal honen gakoa. Horretarako ERA-jaurtiketak egin beharko dira, baina, gainera, jokalariek istorio sinesgarria asmatu beharko dute. Lur4a baldin badira, istorio guztiz eroa izan daiteke; beste fakzioetakoak badira, ondo azaldu beharko dute zein den euren interesa sartzeko. Arkaitzek ez du giltza eman nahi, eta oso susmagarri ikusiko ditu azalpen guztiak. Horregatik bi arrakasta lortu beharko dira gutxienez helburua lortzeko. Arrakasta bakarra lortuz gero, aukera egongo da istorioak jarraitzeko, baina aitzakia berria eman beharko diote jokalariek maizterrari eta berriro ere bota. Ezingo da ariketa hau hiru aldiz baino gehiagotan egin. Giltza lortzen ez badute, indarrez sartu beharko dira, horrek dituen arriskuekin. Giltza lortzen badute, Arkaitzek lagunduko ditu kobazulora, ez baita guztiz fio kontatutako istorioaz. Gauez bilduko dira bertan, kamaren kontrola saihesteko.

Armintxeko atea, gaua. Inguruko etxeetan afaria prestatzen ari dira, sukaldeetatik datorren usainak erakusten duen bezala. Kotxeren bat garajean sartzen da: bulegoetatik atera diren azken langileak. Karburo zahar batzuekin dator Arkaitz, isilik. “Azkar, barrura!” esan du, atea irekiz. Bera jarriko da espedizioaren gidari, inork baino hobeto ezagutzen ditu bihurguneak eta kobazuloaren arriskuak. “Tori, kobazuloaren mapa txiki bat egin dugu, ez galtzeko”. Sartu eta ezkerretara egin dute pertsonaiek, eskonbroz beteriko eremu batetik pasatuz. “Kontuz zuloarekin!”. TREbezia tirada bat egin beharko dute jokalari guztiek. Pasatzen ez duenak hanka okertuko du, eta -1 izango du BIZitza-barran. Baina, hanka okertzen badu, bertan geratzeko aukera izango du, ingurua lasai behatuz Arkaitzen begiradatik kanpo.

Hala bada, edo jokalariren batek ADI-tirada bat egiten badu sarrerako punturen batean, ostraka batzuk aurkituko ditu lurrean, Uzkiano jartzen duen telazko poltsa baten barruan. Ostraka horietako batzuk har ditzake jokalariak, Arkaitz begira ez badago. Horretarako TREbezian arrakasta bat lortu beharko du.

Kobazuloan aurrera joanez, C puntura iritsiko dira jokalariak. “Hau da lekurik estuena” esaten die Arkaitzek. “Arrastaka joan beharko zarete”. INDar-jaurtiketa bat egin beharko da, eta arrakasta bat gutxienez beharko da pasatzeko. Pasatzen ez denak zuloa taponatuko du, eta besteek atera beharko dute, INDarra botaz berriro ere. Bigarren honetan ez badute asmatzen, bizitza-puntu bat galduko du zuloan geratu denak, eta atzetik datozenak ezingo dira pasa, ez badute ateratzea lortzen. Baina behin pasata, Armintxeko panelera iritsiko dira jokalariak.

“Hemen da, Armintxeko panela” esango du Arkaitzek. “68 figura daude hemen grabaturik, eta interesgarriena da gure gainean etxe bateko garajea dagoela”. Zaldiak argi ikusten dira, eta zaldi bakoitzaren gainean ahuntz bat. Erreka moduko bat dago, eta bisonteak daude bertan. Lehoiak agertzen dira, zaldiak ehizatzen. Eta jaiotzen ari den Eguzkia ematen duten hiru irudi eskuinean. ARR-jaurtiketa arrakastatsu bat eginez gero, jokalariak konturatuko dira ibaia Esne Bidea izan daitekeela, Eguzkia ematen duten hiru irudiekiko udaberriko ekinozioan duen posizio zehatzean eta, beraz, beste animaliak konstelazioak izan beharko direla. Hori aipatuta, Arkaitzek aurpegia aldatuko du. Begiak bustita dituela dio:

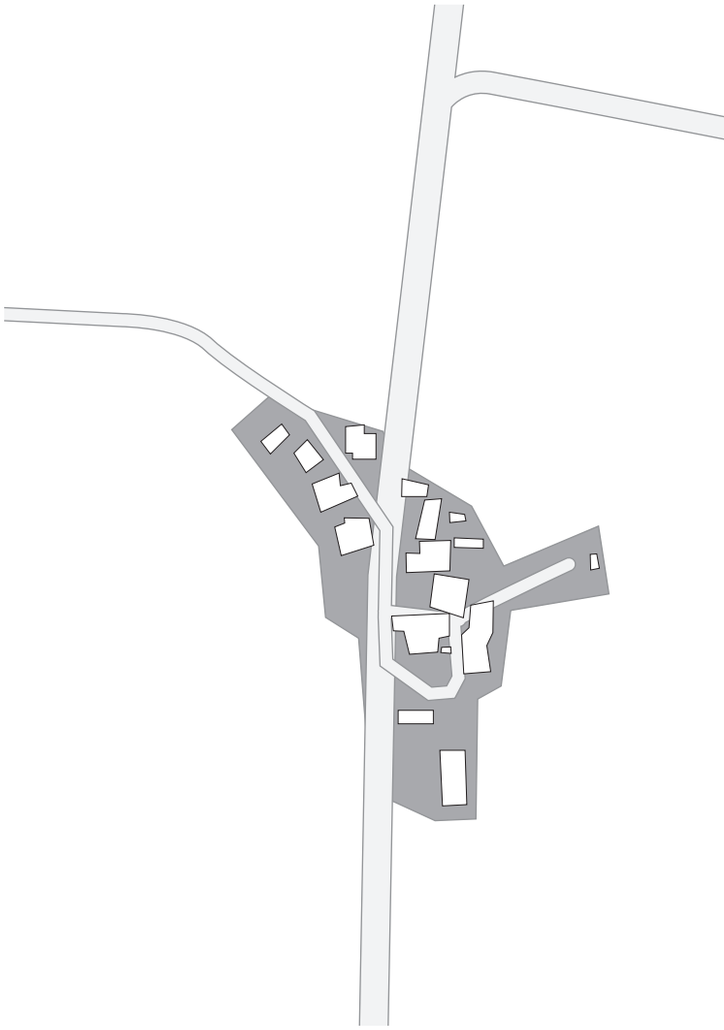
> *“Nola, çuec ere ikussi duçue? Nehorc gutic sinhesten du honetan, baina ni ciur naiz: beguira, hemen daude içarrac ondo representatuta, eta garai hartaco Iphar Poloa ez cen gaur egungo Iphar Içarra, baicic eta çaldi honen aurpeguia. Ikusten duçue nola bera dagoen centroan? Çaldiac negua erran nahi du, neguaren irudia da. Eta bisonteac udaberria adiarazten du. Lehoiac çaldia hilcen duenean udaberria hilcen du, eta çaldi bakoitzac bere gainean çauritutaco ahunz bat daduca, heriotzaren ikurra. Cyclo osso baten hassiera dago hemen adiaracia, udaberriaren cultua da!”*

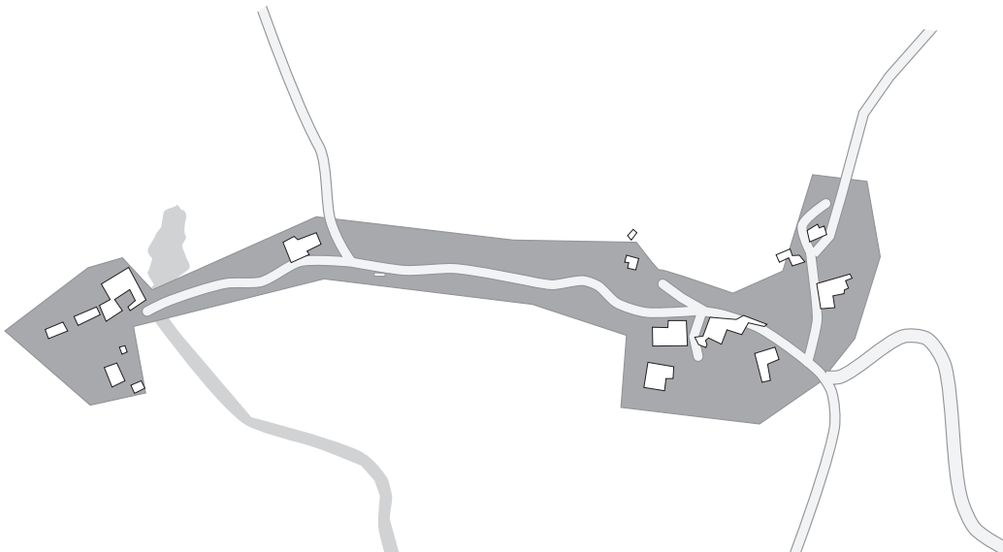
*ADES espeleologia taldea*

ADI-jaurtiketa bat egiten badute ikusiko dute beste ate bat dagoela galeriaren amaieran. Sarreran “Galazotako gela” (Debekatutako gela) jartzen du. Jokalariek bertan zer dagoen galdetzen badute, Arkaitzek “hor ezin da sartu” esan eta bisita amaitu behar dela esango die, gogoratuz eurak “_____ egitera” etorri direla. Jokalariek ezingo dute gehiago ikertu kobazuloa, Arkaitzekin badaude. Bisitaren amaiera da.

## *OSTRAKAGILEAK*

Bi herri daude Euskal Herrian Uzkiano izenekoak, Euskaltzaindiak Uzkio deitzea gomendatzen badu ere. Bata Urkabustaizen dago, Trebiñun bestea. Aurreko pista guztiak ondo jarraitu badituzte, jokalariek Uzkianora joateko gogoa izango dute. Berdin dio zeinetara doazen, zuzena bestea izango da partida honetan. Lehen herrian pare bat pertsonari galdetu beharko diote ea badakiten tailer bati buruzko zerbait, eta galdera nola egiten duten ere garrantzitsua izango da. Saiatu beharko dira azaltzen, baina galdera oso arrarorik egin gabe. Galdera oso arraroa bada, STMAko norbait etor daiteke ea zer nahi duten galdetzera. Denbora bat pasata erantzunik gabe, logikoena da beste herrira joatea.





Beste Uzkiano. Euria ari du, zirimiria. Inor gutxi dago kalean, urrunean traktore batek lurrari buelta ematen dio. Zaila ematen du ostraken jatorria zein den aurkitzeak. Elizatik gertu, emakume ilegorri bat, jokalariei begira. Berari galdetzea edo etxez etxe joatea da aukera bakarra. Berari galdetzen badiote ea badakien tailer baten inguruko zerbait, esango die non izan daitekeen, azken finean herri txiki bat da. Maizterrak dagokion herriko mapa aterako du, eta leku batean dagoela erabakiko du.

Hautsez, harri eta zeramika zatiz betetako gunea da tailerra. Musika entzuten da, Olivier Dejousen "Harpeko itzala". Pertsona bakarra dago tailerrean, buztinez zikindutako bata urdin batekin: "Kaixo, Azeari Gezuraga naiz, ostrakagilea". Faltsifikatzailea esan nahi du. "Zuek al zatozte gaur ostrakak egitera?". Jokalariek ez badute ezer susmagarririk egiten, faltsifikazioan parte-hartzea posible izango da. Bestela, ostrakarik gabe joan daitezke Uzkianotik.

> *Begira, oso sinplea da: lehenengo pausoa da zeramika bera egitea, edo harlandu zati bat hartzea. Biek balio dute, baina kontu handiz egin behar da gero letren atala. Ondoren, jada gure materiala prest dugunean, idazki bat egingo dugu. Itxura zaharra duen euskaraz egin beharko da, nahi baduzue greziar alfabetoa erabili dezakezue, edo bestela latinez ere idatzi daiteke. Kontua da zerbait arrunta idaztea, baina letra onarekin, noski. Azkenik, egindakoa hautsi beharko duzue, testuaren zati bat osorik geratu beharko da, baina guztia hausten bada, oso kalitate eskaseko ostraka aterako da*

Jokalariek hiru tirada egin beharko dute ostraka bakoitzerako, eta aukera bakarra izango dute ostraka bat eramateko:

| *ZERAMIKA EGITEA* | *LETRAK JARTZEA* | *APURTZEA* |
|---|---|---|
| TREbezia | ARReta | INDarra |

Bakoitzarekin lortutako arrakastak gehituko dira, eta honako taula honen arabera jakingo dugu zein den piezaren balioa (zenbaki hauek gorde, garrantzitsuak dira):

*ARRAKASTA*

| | |
|---|---|
| <3 | oso eskasa |
| 3-4 | eskasa |
| 5-6 | ona |
| 7-8 | oso ona |
| 8> | bikaina |

Joyofmuseums

Maizterrak egindako ostraka guztiak apuntatu beharko ditu, denboraren makinan sartzerakoan izango dugun emaitza zein den kalkulatzeko. Denbora gehiegi ematen badute bertan, Azearik esango die ixteko ordua dela, traktorearekin atera behar dela lurra iraultzera. Galdetzen badute zertarako diren ostraka horiek, edo zer egin daitekeen, Azearik aurpegi arraroarekin begiratuko die, berak ez dakielako zertarako diren, baina etortzen direnek bai. Ez da biolentoa, baina ez zaio kontrolatzen ez duen egoera batean egotea gustatzen.

Tailerretik atera dira. Zirimiria gelditu egin da, baina eguna desatsegin dago. Lehen galdera egin dioten emakumeak leku berean jarraitzen du, eta laster gerturatuko zaie. “Kaixo, Ikerne Izparringi naiz. Ikerlaria eta idazlea. Galdera batzuk egin nahi dizkizuet hor barruan egin duzuenaren inguruan”.

Jokalariek kolabora dezakete Ikernerekin, eta orduan jakingo dute ostrakak eta Armintxe kobazuloaren itxiera lotuta daudela, edo ez kolabora, nolabait ihes egin, baina Ikerneren jarraipena gainetik ez kendu. Erantzuten ez badute ere, Armintxeri buruzko galdera bat egiten diela ziurtatu behar du maizterrak.

## *EUSKAL HERRIA UNDERGROUND*

Armintxera buelta egiteko modu ezberdinak daude, baina zuzenena Arkaitz Zuloagarengana joatea da, berriro ere, eta aitzakia bat bilatzea kobazuloa berriro bisitatzeko. Sartu eta “Galazotako gela”ren atera iristerakoan motxilatik ostrakak atera ditu jokalari batek.

“Ostrakak ditugu” esan dio Arkaitzi jokalari batek. “Ostrakak egin ditugu”. Eta Arkaitzek motxila ireki du, diskretuki. Hamar segundoko isilunean egoera baloratu du Arkaitzek. “Ethorri, gauça bat eracutsico derauçuet.” esan die naffarreraz. Eta atea zabalduta tunel luze bat, gizakiak egina, argiekin. “Sar çaitezte, lurquideoc, eguin eçaçue çuec eguin beharreco bidea.” esan die, ahots sendoz. Oihartzuna entzun zen, luzaroan, amaierarik ez zuen tuneletik. Eta sartzerakoan atea itxi du Arkaitzek, kanpotik, baina sarraila itxi gabe. “Ba daquiçue nondic athera. Ludia içan dadila çuequin.” izan dira bere azken hitzak.

Esplorazio luze bat hasiko da aurrerantzean, egunak har ditzakeena. Ez dago arrisku berezirik, baina tuneletan galtzea erraza da. Plano bat egiten joatea da onena. Labirintoa baino, sare luze bat da: ez dago irteerarik ez duen tunelik, baina tunel batzuk beste batzuk baino zabalagoak dira.

*AdesSpeleo*





Noizbehinka ura eta janaria dago, baita jarraitu ahal izateko beharrezkoa den elektrizitatea ere. Bidegurutze batera iritsitakoan, bi kartel: Ekain alde batean, Goikolau bestean. Ekain nahiko dute, baina Goikolau aldetik mailu-hotsak entzuten dira, eta jendea hizketan.

Goikolau Berritxun dagoen kobazuloa da. Telesforo Aranzadi, Jose Miguel Barandiaran eta Carlos Basas Faurek ikertu zuten lehen aldiz. Barandiaran izan zen giza arrastoei buruz idazten lehenengoa: "ontzi puzka, kutun, kristal, iltze, gizaezur, etc billatu ditugu. An zebillen azkonar bat ere, ustez eta Markina'ko Gaitan de Ayala genduena". 1963an lehen grabatua aurkitu zen, baina geroztik ezin izan zen berriro ezer ere aurkitu. 2015ean grabatuak aurkitu ziren, bat-batean, eta ADESek ate bat jarri zuen sarrera debekatzeko. Galeriarik urrunenetik sartuko dira jokalariak, eta zaratari jarraitzea baino ez dute espeleologo-talde bat aurkitzeko.

“Ongui ethorri. Covadonga de Mendipe naiz, lurquideoc. Nondic çathozte? Ekarri al dituçue Acearirequin eguindacoa?” eta jokalariek ikusiko dute atzealdean ADItasuna baldin badute, labar-arte berria egiten ari direla, zintzelekin, kolpe txikien bidez.

Zer ari diren egiten galdetuz gero, labar-arte berria erakutsiko diete: “beguira, aurthen çazpi çaldi eta ahunz bat eguin nahi ditugu, sciencialariec Harz Handia deitzen duten constellationea irudicatuz. Cobaçulo hau itchiric mantencea nahitaezcoa da.” esan die Harri Errekabarrenek, zintzela eskuan eta porro erdi itzalia ahoan duela.

Ostrakak erakusten badituzte, pozik esango diete hor uzteko, eurek eraman ditzaketela hurrengo bidaian. Nora eraman behar diren galdetzen badute, “beno, eçagutzen duçue Barandiaran projectua, badaquiçue, centralera...”. Krak egin du zerbaitek, badirudi ez direla guztiz fidatzen.

“Guk eramango ditugu” esan die jokalari batek, “baina beste egun batean”. Eta atetik ateratzen saiatuko dira, guztien begirada harrituaren pean. Harri Errekabarrenek agur bat egingo die atetik ateratzen direnean, porroa erakutsiz.

Kalera atera dira. Orduak dira eguzkia ez dutela ikusten, eta kostatu zaie goiz eder horretako argira ohitzea. Domingeroren bat dabil inguruan, “egunon, ea gaur zizak aurkitzen ditugun” esan die. Eta urrunean aurpegi ezagun bat: Ikerne Izparringi, bere koadernoa eskuetan.

“Zer ikusi duzuen esaten badidazue, nik oso dokumentu interesgarria emango dizuet.” Ikerneren eskaintza. Ikerne informazioaren trapitxeroa da, azkar ulertu daitekeen moduan. Trapitxero guztiek bezala, autokontsumo-dosi batzuk ere baditu, drogazalarearen fetitxismoa. Informazioa behar du bizirauteko, informazioa behar du bizitzaren krudela onartzeko.

Eskaintza hartzen badute, STMAren dokumentu garrantzitsua izango dute, Barandiaran Proiektua zer den azaltzen duena.

ARR-tirada baten bidez, ikus daiteke beste kotxe batek operazioa ikusi duela. STMAren agenteak dira, Munibe operazioaren parte. “Uste dut ez gaudela bakarrik”, esan die Ikernek. “Azkar, etorri nire kotxera.”

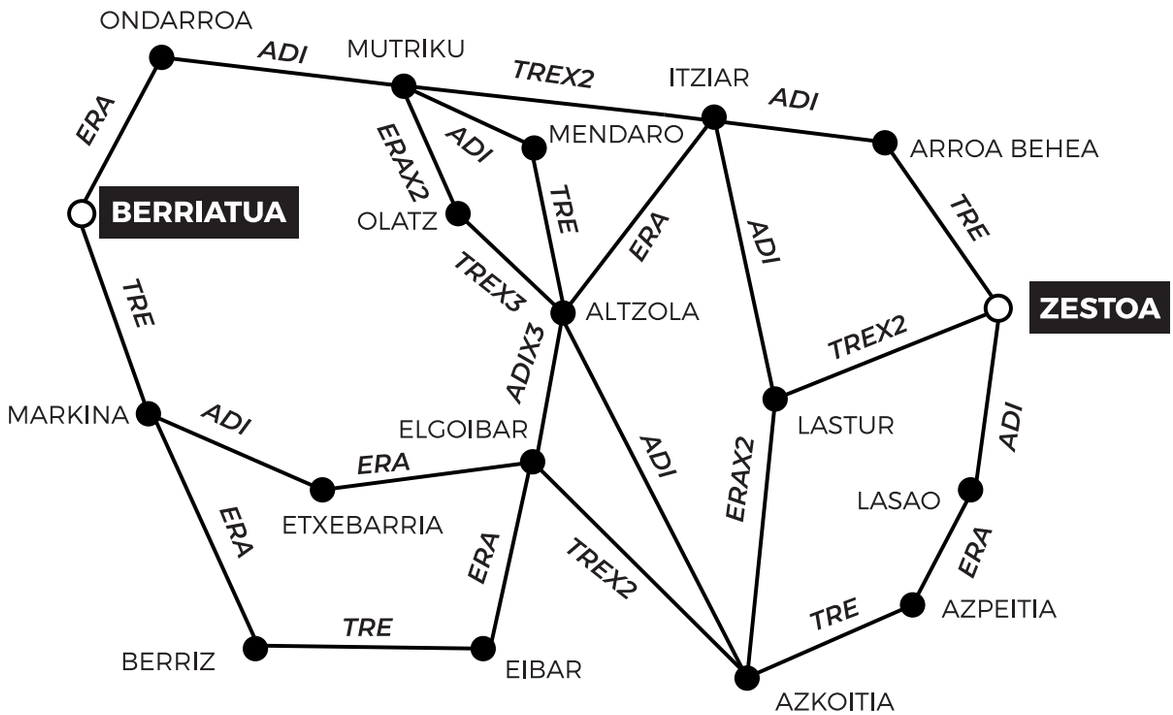
/KONFIDENTZIALA/KONFIDENTZIALA/KONFIDENTZIALA

# *MUNIBE OPERAZIOA*

“Munibe Operaziokoak dira” esan die Ikernek. “Ostrakak edo maparen bat aurkitzen badute, gureak egin du. Norbait ona bada gidatzen, har ditzala giltzak eta goazen leku seguru batera, Zestoara.”

Giltzak hartu ditu jokalari batek, kopilotu eseri da beste bat “ona naiz honetan, bide asko ezagutzen ditut”. Atzean eseri dira beste guztiak eta Berriatuako zentrora iritsi bezain pronto ikusi dute kotxea jarraika dutela.

Hemendik aurrera jokatzeko modu ezberdinak daude, baina gomendagarria da “Pertsekuzioak eta ihesaldiak” ataleko arauak jarraituz egitea ihesaldi hau.




“Kitto! Iritsi gara! Aparkatu horko garajean” esan dizue Ikernek. “Zuek atera zaitezkete atzeko atetik eta Zestoako plazan izango zarete”. “Noizbait behar banauzue, badakizue non topa nazakezuen. Baina gogoratu, ekarri informazio goxoa nire jakin-mina asetzeko”.

# *MENDEA ETA SEGUNDOA EKAINEN*

Taberna batera sartu dira pertsonaiak. Ihesaldiak gosea eman die eta denbora pixka bat behar dute gertatutako guztia ulertu eta hurrengo pausoak zehazteko. Mahaia eskatu dute, eguneko menua. Badirudi inor ez dutela jarraika, eta lasai hitz egin dezaketela bertan. ADI-tirada bat eginda, ikusiko dute Ekainberri bisitatzeko txartelak lor daitezkeela tabernan bertan. Baina badago aukera turismo-bulegoan zein txarteldegian hartzeko. Jokalariek Ekainberrira joatera animatu beharko ditu maizterrak ez badute proposatzen.

“Ekain Fast bisita azkarra beteta dugu gaur, barkatuko didazue. Nahi baduzue bihar itzul zaitezkete. Bestela, 16:30ean badugu Ekain Abentura izenekoa: bisita eta atal didaktikoa, sua egiten ikasi eta gure arbasoek bezala paretak margotzen ikasteko.”

Eskaintza erakargarria da, azken finean tarte gehiago egongo da taldetik ihes egin eta haien kasa ikertu ahal izateko.

Bisita interesgarria da Ekaingoa. Erreplika bikaina da, detaile guztiak ditu. Baina ADItasuna gaindituz gero ikusiko dute oso ondo disimulatutako ate bat dagoela galeria baten amaieran. Moduren batean taldetik ihes egin beharko dute jokalariek bisita gidatuko arduradunak ikusi gabe.

Ate sekretura iritsi dira. Itxita dago, baina ADI eta TRE-tiradekin posible da irekitzea, ondo ezkutatutako kisketa baten mekanismoa ireki behar delako. Atea ireki eta kobazulo ilun batera iritsiko dira. Ur-tantak entzungo lirateke, baina bisita gidatuaren hotsak oraindik atzean dituzte. Atea itxitakoan iluntasuna, eta motor urrun baten hotsa. Hotza egiten du, eta heze dago. Argirik ez badute eurekin, tentuz ibili beharko dira harik eta galeria nagusi batera iritsi arte, eta posible da erortzea behin eta berriz. Argia egiteko moduren bat badute, errazago iritsiko dira galera nagusi batera.

Ilun dago, baina airea ateratzeko hoditeria baten ondoan led-argi txikiak daude. Hoditeriari jarraitzea erabakitzen badute, gela nagusi batera eramango ditu, baina beti sortuko dute zarata nahiko eta bidean Ekain Berriotxoarekin egingo dute topo.

Ekain Berriotxoa CIC Nanoguneko ikerlaria da. Jende askok pentsatzen du maila altuko zientzialariek zientzia jartzen dutela guztiaren gainean. Horrela izan ohi da. Baina badaude ikerketa heterodoxoak egiten dituzten zientzialari batzuk. Berriotxoa horrelakoa da: pultso kuantikoak ikertu zituen metal ezberdinetan, eta aurkitu zuen egoera berezi batzuetan posible zela espazioa mantendu baina denbora mugitzea. Bere kideek ez zuten serio hartu, eta geroztik nanomaterialak ikertzen ditu Nanogunean, eta bere denboraren makinei buruzko ikerketak Lur4arekin partekatzen ditu. Naffarrera ez du ikasi oraindik, baina saiatzen da.

Karpeta batekin hartu ditu. Badirudi azken ukituak ematen ari dela makinaren funtzionamenduari. Hor dago, bere atzean, denbora-

ren makina bat. “Kaixo. Nortzuk zarete?”. Eta istorio on bat kontatu beharko diote, ERAx2 erronkarekin (bi arrakasta). Bestela, bera erditik kendu beharko dute eta makinak nola funtzionatzen duen euren kasa asmatu.

ERA gainditzen badute, ostrakak eskatuko dizkie. “Mekanika uste baino errazagoa da: hemen sartu behar dira ostrakak” esango die kutxa bat erakutsita. “Ondoren zein unetara bidaiatu nahi dugun erabaki beharko dugu, eta azkenik Ruper Ordorikaren ‘Ene Begiek’ abestia jarri beharko da, eta ‘mendea eta segundua gurutzatzen diren lekua’ esaten duen une zehatzean palankari eman behar zaio. Ez lehenago. Ruperren Fluktuazio Ordokuantikoa deitzen zaion fenemenoaren ondorioz da.”

Jokalariek aukeratu beharko dute zein unetara bidaiatu nahi duten, baina kontuan izan ostraken kalitateak erabakiko duela benetan nora doazen.

| *OSTRAKEN ARRAKASTA-KOPURUA, BATEZ BESTEKOA* | | *ZEHAZTASUNA* |
|---|---|---|
| 8 | —— | Nahi duten unera joango dira, egun batzuetako akatsarekin |
| 6-7 | —— | 50 urteko aldea |
| 4-5 | —— | Bi mendeko aldea |
| 3 | —— | Bost mendeko aldea |

Taula honen arabera iraganera (edo etorkizunera) joango dira. Denboraren arabera, partida azkar bat jokatu daiteke han, eta beste egun baterako utzi partida luzeago bat egitea beste denbora batean. Partida luzeagoak egitea maizterraren esku egongo da.

## *ONDORENGOAK*

Denboraren jarraikortasuna hautsi egin da. Eta orainaldira bueltatzerakoan Ukronizkinean tirada bat egingo da. Orainaldian egindako kaltea ere kudea daiteke.

Jokalariek erabaki behar dute makina noren esku dagoen: bakarrik Lur4aren esku, euren fakzioak ere erabil dezakeen edo publiko egingo ote duten.

--

**Amaitzeko, Teleberrian albistea egongo da, partidan gertatu diren gertakari nagusiak estali nahian.**

*Vertar*

# MARXIALISTAK: FORMOL

# MARXIALISTAK: FORMOL

## EGIA

Medikuntza Fakultatean gertakari arraroak izan dira azken egunotan: praktiketan erabiltzen diren hildakoak lekuz kanpo agertu dira, arrastaka aritu balira bezala; norbaitek gauez paseatzen zen gorpu erdia ikusi du; bihotz bat taupaka hasi da, formolezko flasko baten barruan. EHUko Irrintzi Adarraga medikuntzako irakasle, ikerlari eta Marxialistak hildakoak denbora batez biziberritzeko formula aurkitu du. STMAk susmoak ditu eta fakultatea ixtea erabaki du. Gainera, Adarraga doktoreak ezin du bere bulegoa utzi, guztia zapuztuko dioten beldur. Aurretik ere izan du lapurreta bat bertan eta paranoiak jota dago. Marxialista-talde batek bere proiektuan lagundu beharko dio, Fianbreak Oztabere Reanimatzeko Mekanika Organiko Likidoa edo FORMOL bolumen nahikoa lortzea.

FORMOLak ez du betirako efekturik. Dosiaren arabera minutu batzuk edo egun batzuk iraun ditzake efektuak. Egiteko hainbat substantzia kimiko behar dira, eta hiru BioBrick ezberdin. Amaitzeko, eta arraroa bada ere, pertsona on baten hezurrak behar dira. Zenbat eta pertsona hobea, orduan eta efektu iraunkorragoa. Irrintzi Adarragak ez daki zergatik gertatzen den, baina ondorioztatu du santu baten erlikiek, adibidez, efektu hobea emango dutela fakultatean izaten dituzten hildako anonimoek baino.

## FAKZIOEN HELBURUAK

Partida hau Marxialistekin jokatzeko prestatuta dago. Hala ere, beste fakzio batek ere lapurretan egin eta bere helburuetarako prestatu dezake. Kasu horretan aurrekoa irakurri baina KropotKing! atalean zentra daiteke maizterra. STMArekin jokatuz gero, zonbien eta Marxialisten aurkako borrokak egin daitezke, azkenean Irrintzi Adarragaren ikerketa eteteko. Beti bezala, talde mistoak ere onartzen dira, baina gehiengoa fakzio beraren parte izatea interesgarria da.

## *MUGAK*

FORMOL ez da betirako bizia berreskuratzeko likido bat. Denbora gutxi irauten du, normalki ordu gutxi batzuk, baina lor daiteke norbait egun pare batez bizirik mantentzea. Bestetik, edozein hildako biziberritzean gertatzen den bezala, zenbat eta denbora gehiago egon hilda, orduan eta zailagoa izango da bera ezagutzea. Jokalariek Erdi Aroko pertsona bat berpiztu nahi badute, hezur batzuk baino ez dira ikusiko, ondoren.

Mugako kontrolak gurutzatzea edo hegazkinez bidaiatzea ezinezkoa da. Maizterrak hau kontuan hartu beharko du jokalarien berpiztegogoaren aurrean.

Jokalariak mundu arraro baino erreal batean daude. Oso ondo justifikatu beharko da lege natural bat hautsi nahi bada, eta Ukronizkina erabil daiteke horietako bakoitzaren ondoren.

## *SAR DADILA MISTERIOA*

“Burkideok, gaurko egunez egikaritu nahi genuen batzarra berehalakotasunez mugitu beharrean gara, izan ere Medikuntza Fakultateko burgesek euren gradu-aretoa itxi digute, batere materialistak ez diren aitzakiak argudiatuta” esan du Bigarren Gorri Marxialista ezagunak. Ez dira zurrumurruak beraz: EHUko Medikuntza Fakultatea itxita dago, eta baliteke ez izatea bertan egin nahi zen bilera dela eta. “Zurrumurruak baino ez dira, burkideak argi esan du” entzuten da hor barrena; baina ezin zaio zurrumurru on bati atea itxi: gorpu bat agertu da korridore baten erdian, arrastaka ibili balitz bezala. “Ezina ekinez egiten dela pentsatu behar dugu, tobaritx” erantzun dio besteak. “Burgesiaren morroiak izango dira, baina atzo bi hanka ikusi omen zituzten, gorpu erdia, korrika karrajuan”.

Segurtasuneko langileak etorri dira, “mertzenarioak...” esan du ahopeka Marxialista gazte batek, xentimo-txanpon bat hankara botatzen dion bitartean.. Une txarrean: walkie-talkietik argi entzun da Irrintzi Adarraga doktorea barruan dagoela, eta ez duela eraikina hustu nahi. Adarraga, Marxialista ezaguna, langile-herriaren medikua. Egia da azken urteotan gutxitan agertu dela batzar, komite eta buró ezberdinetan; batzuek burua galdu duela diote, beste batzuek ikerketa garrantzitsuak egiten ari dela iraganeko loria etorkizunera ekartzeko. Dena delakoa: barruan dago, eta STMA puta horrek kaleratu, enoratu, desjabetu egin nahi du.

# *AHAL BESTE EMAN, BEHAR BESTE JASO*

Jokalarien lehen helburua Adarraga doktorearen bulegora iristea izango da. Baina Medikuntza Fakultatea ez da leku erraza: Leioako fakultaterik zaharrena da, inora ez doazen korridore amaigabeekin, solairu erdiekin eta soilik eskailera jakinetatik iritsi daitekeen laboratorio tegiekin. Horietako batean dago Irrintzi Adarragaren bulegoa, "bunkerra" deitzen den gunean.

Partidaren atal honetan oinarrizko mekanika honako hau izango da: korridore bakoitza hartzen denean bi dado jaurtiketa egingo ditu maizterrak. Lehenengoa seguratak dauden ala ez erabakitzeko da; bigarrena zonbientzat. Segurata bakarra egongo da 4 edo 5 ateraz gero, eta bi egongo dira 6 ateratzen bada. Zonbien kasuan, soilik 6 aterata egongo da bat. Maizterrak jaurtiketa hauek sekretuan egingo ditu, sorpresa areagotzeko. Bietatik baldin badaude, seguratak korridorean egongo dira eta zonbia gela batetik aterako da gerturatzen direnean. Bakarra baldin badago, korridorean egongo da.
Honako hau da euren fitxa:

## *UNIBERTSITATEKO SEGURATA*

IND 3, ADI 2, TRE 2,
ERA 2, ARR 1, ZOR 4,
BIZ 6

### *INTERPRETAZIOA*

STMA ahalik eta eragin-korrena, baina eragin-gaitasun gutxi dute. Biolentzia erabiltzeko prest daude, baina pistola euren bizia arriskuan ikusten badute baino ez.

### *ITXURA*

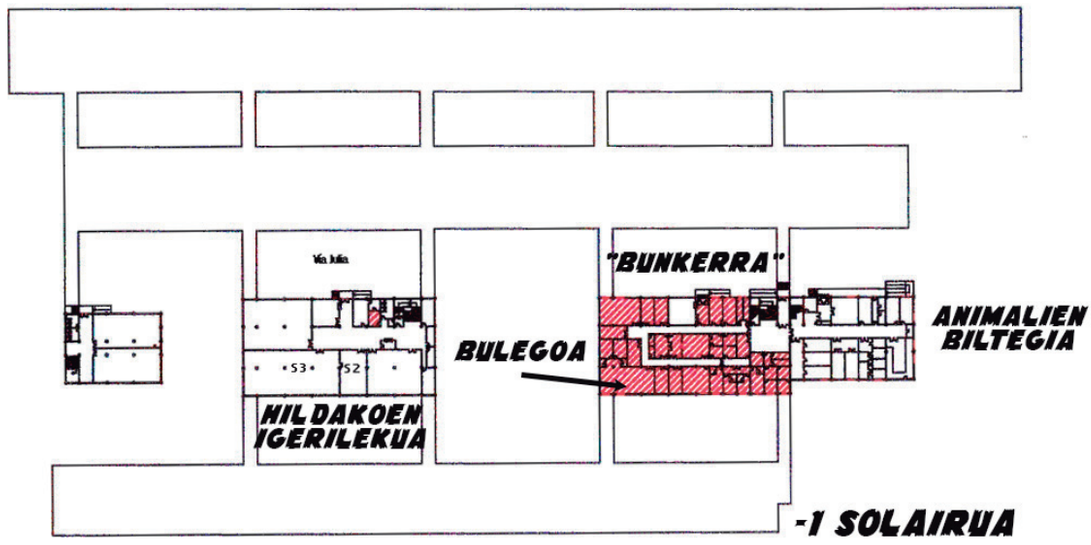
Tripa handi samarra, uniforme zaharkitua eta txikiegia.

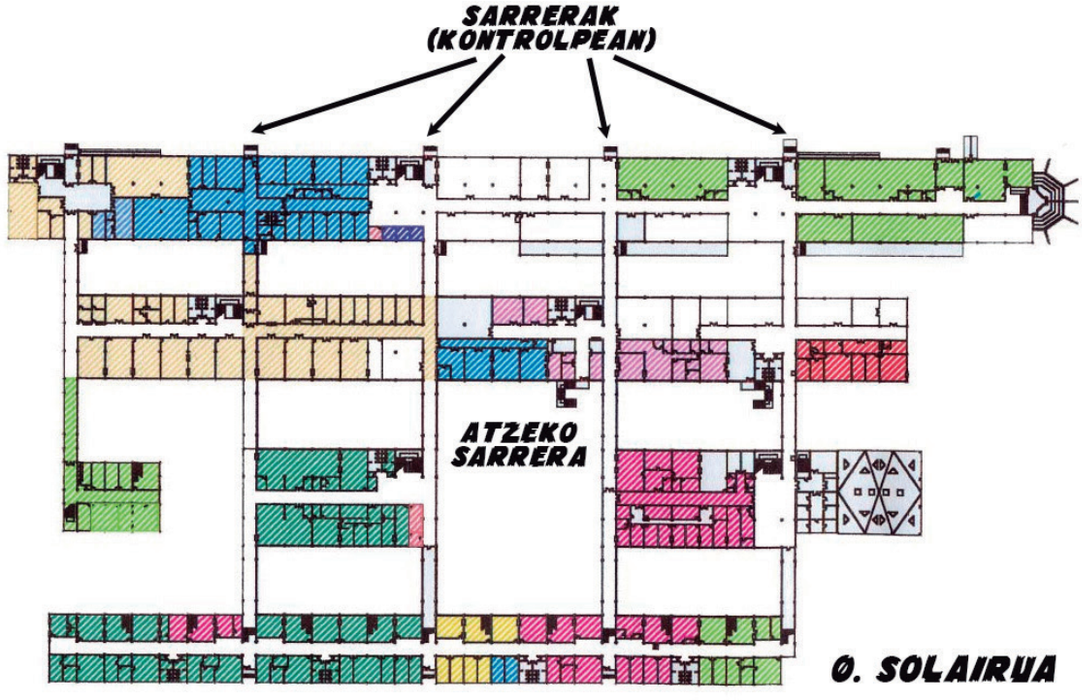
### *ERASOAK*

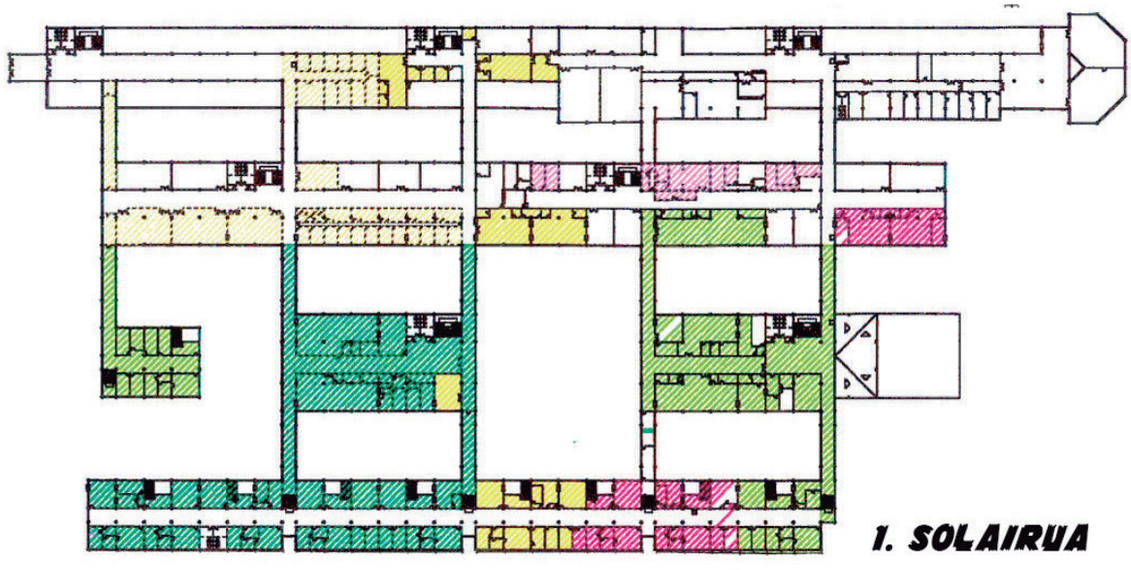
Borra, inmobilizazioa, ukabilkada, ostikada.

### *EKIPAMENDUA*

Borra (denek daramate. K=A). Eskuburdinak (denek daramatzate. K=0, baina 3 arrakastarekin gorputz atal bati lotu). Pistola (bikotean ez doazenek daramate. K=2A)


"BUNKERRA"
ANIMALIEN BILTEGIA
BULEGOA
HILDAKOEN IGERILEKUA
-1 SOLAIRUA


SARRERAK (KONTROLPEAN)
ATZEKO SARRERA
0. SOLAIRUA


1. SOLAIRUA

## *ZONBIA*

IND 4, ADI 1, TRE 1,
ERA 1, ARR 1, ZOR 1,
BIZ 12

### *INTERPRETAZIOA*

Geldiro mugitzen dira, erdi-arrastaka. Ez dute helbururik, pertsonaiak akabatzea baino ez.

### *ITXURA*

Zonbia, gorpuaren deskonposizio-egoera ezberdinetan.

### *ERASOAK*

Indar fisikoa.
Haginkada. Besarkada.

### *EKIPAMENDUA*

Biluzik doaz. Batzuek tresnaren bat izan dezakete aurkitu badute.

Fakultatean behin galtzea aurreikus daiteke, bunkerrera iristea ez baita erraza. Galduz gero, jada pasa diren korridoreetan erasotzaile berriak ager daitezke. Seguraten gorpuak ez badituzte gelatan ezkutatzen, pistolarekin zain egongo dira, korridore horretan.

Bioarriskua adierazten duen pegatina bat dago Adarraga doktorearen laborategian. Ate horia egurrezkoa da, hala ere. Atea itxita du, baina argia ikusten da alboko kristaletik. Ez du berehala irekiko, mesfidati da. (ERA x 3).

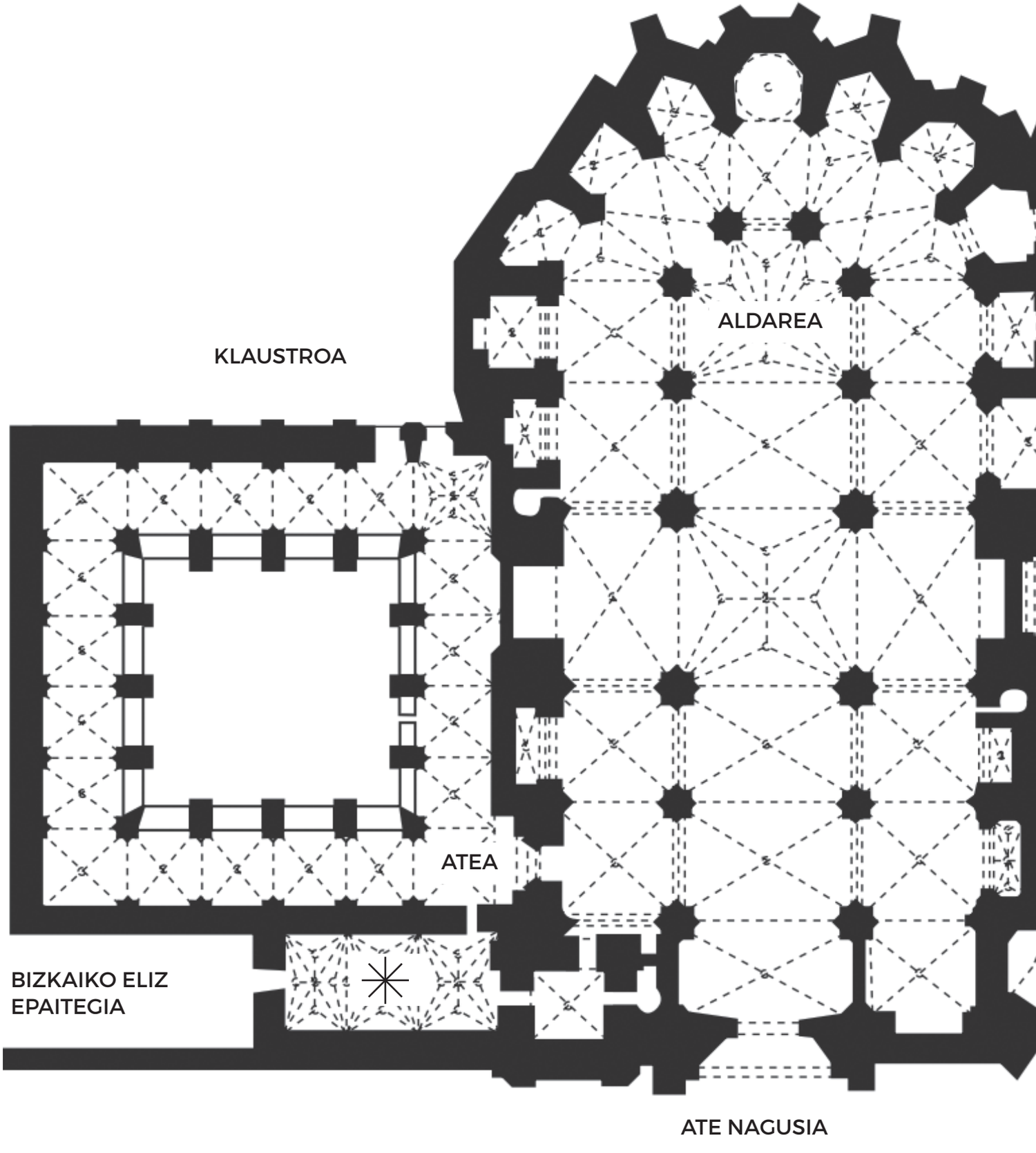
Urduri, artega ireki du atea Irrintzik. “Burkideak zarete, beraz?” galdetu du, bigarren konfirmazio bat nahiko balu bezala. Eta erortzear nabaritu dute pertsonaiek, aulki baten bila. “Ba al duzue zigarroren bat?”. Ezin da erre, baina tabakozalea da Adarraga doktorea eta egunak daramatza bulegoan gotortuta. “Egunean pare bat baino ez dut hartzen” esan die, haiek medikuak eta bera gaixoa izango balitz bezala.

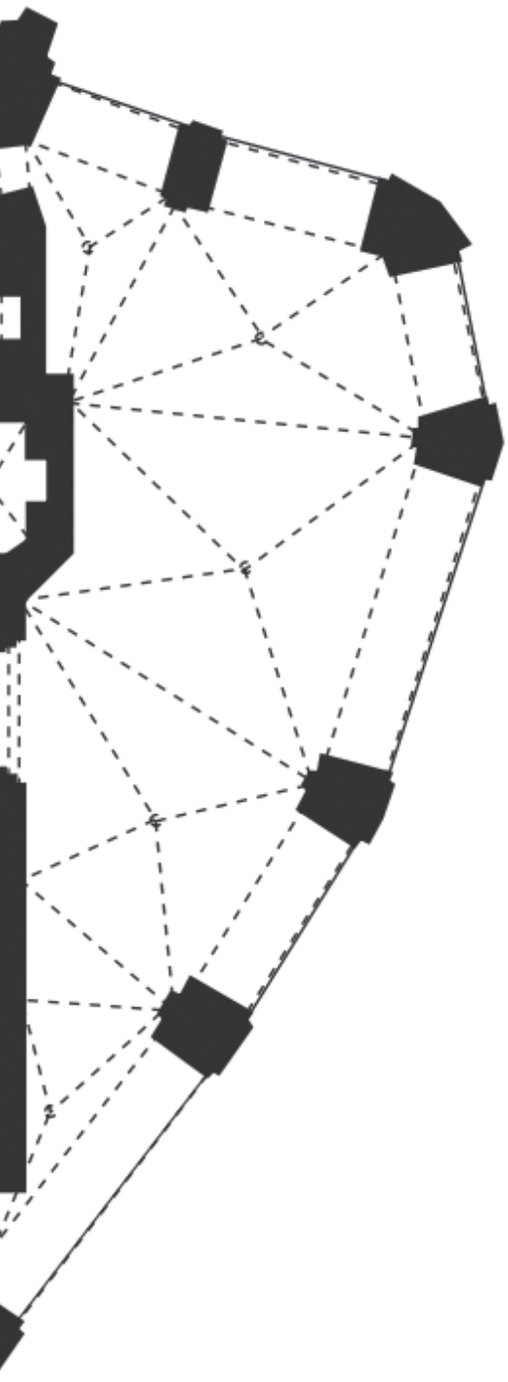
Medikuntzari buruzko poster sobietarrak ditu bulegoan, “afizio txiki bat” esan ohi du nazioarteko bisitaren bat duenean. “Orain hamar urte hasi nintzen proiektu honekin, dena eman dutenak berpizteko saiakerarekin. Batzuen noraez paktista soilik dena eman dutenak berpiztuz zuzen zitekeela bururatu zitzaidan”. Hala dirudi, bere bulegoan diagramak, liburu zaharrak, probetak eta gorpu-zatiak ageri dira nonahi. “Orain hilabete batzuk izan nuen lehen emaitza, San Petersbur… Leningradeko unibertsitateko ikerlari batzuen BioBrickak hartuz. Hasieran laborategiko saguekin hasi nintzen, eta lortu nuen ordu batzuk bizirik mantentzea. Baina bada ekuazio honetan beharrezkoa den elementu bat, orain lortzea askoz zailagoa dena: pertsona on baten hezurrekin baino ezin da lortu emaitza iraunkorra. Ez galdetu zergatia, metafisika ez da inoiz nire indargunea izan, ni materialista naiz eta ez dut gauza horietan sinesten. Unibertsitatera iristen diren gorpuak, ikasleek ikerketarako erabiltzen dituztenak, lunpenproletarioak dira, mozkorrak, inork eskatzen ez dituen gorpuak, zubipeko bizilagunak. Euren gibelen hanturei kiratsa darie. Euren ontasuna ez dago beti ziurtatua.” Isiltasuna. “Orain egun batzuk gizagaldu horiekin egin nuen lehen saiakera, 0 ESPEZIMENA: berriro bizira ekarri nuen deabru bat, kalean labana-borrokaldi batean hildako droga-saltzaile bat. Nuen apurra kendu dit, eta badirudi beste gorpuak berpizten ari dela.”

“Gauza bat eskatu nahi dizuet: Jeder nach seinen Fähigkeiten, jedem nach seinen Bedürfnissen! Esan zuen Karl Marxek Gothako Programan. Ahal beste eman, behar beste jaso. Nire beharra pertsona on baten hezurrak dira, santu batenak, erlikia bat. Zuen ahalmena hori hona ekartzea da”. Eta liburuxka txiki bat atera du tiraderatik: “Ikus itzazu San Fruktuosoaren hezurrak Santiagoko Katedralean”. Maizterrak hau alda dezake bere herriko santu baten erlikien truke. Hemendik aurrera aipatuko dena Bilboko katedralean gertatzen da, baina maizterrarentzat erraza izango da kontakizuna lekuz aldatzea.

“Askapenaren teologia izango da hau. Badakizue, Leonardo Boffen sasiteoria hori guztia. Zuek hezur horiek askatu, eta nik teologia teleologia bilakatuko dut”.

Eraikinetik ateratzea erraza izan daiteke (automatikoa, eszena aldaketa) edo, nahi izanez gero, sartzeko arau berberak erabili daitezke, partidarako dagoen denboraren arabera.


ALDAREA
KLAUSTROA
ATEA
BIZKAIKO ELIZ
EPAITEGIA
ATE NAGUSIA



# *ASKAPENAREN TEOLOGIA*

Bilboko Santiago Katedrala izan edo beste herri bateko eliza, lehen pausoa jokalariek erlikia horien inguruko informazioa lortzea izango da: zer dagoen, non dagoen eta nola sar daitekeen. Horretarako maizterrak informazioa eduki beharko du eta jokalariek ARRx2 tirada pasa beharko dute, informazio hori ulertzeko eta gero arriskua txikiagoa izateko. Tirada gainditzen badute, jakingo dute erlikiak kutxa batean gordeta daudela, klaustroaren alboan dagoen gela batean, Bizkaiko Eliz Epaitegiaren sarreratik gertu.

Santiago Katedralean sartzea erraza izaten da egunez: irekita egoten da. Baina jende gehiago egoten da. Erromesak, geroz eta handiagoak eta ugariagoak diren turista taldeak euren euritakodun gidariarekin, geroz eta zaharragoak eta urriagoak diren fidelak eta turista lokalen batek ez dute baimentzen zerbait diskrezioz egitea. Gauez beste gauza bat izaten da: sarrera nagusia apurtzea zaila da, baina atzeko klaustrotik sartzea aukera bat da. Gainera, bertara gerturatzean janzkera zeremoniala daramaten bi pertsona ikusi dituzte klaustroko atetik sartzen (ADI). Behinola belenak jartzen ziren gabonetan bertan, eta ARR-tirada bat eginez gogoratuko dute ate hori klaustroarena dela eta bertatik sartzea ere posible dela.

Ate nagusitik sartzea erabakitzen badute (TREx2), kontakizun honi bi udaltzain gehitu beharko zaizkio, auzokide batek deitu dituenak zarata eta ate apurtua ikusita. Klaustrotik sartzen badira, TRE-tirada bat gaindituta ez ditu inork ere ikusiko.

Katedralera sartzerakoan TRE gaindi dezakete ikusiak ez izateko, baina guztiek egin beharko dute. Hala ere, sartu nahi duten atera iristen ari direnean bi meza-mutil egongo dira bidea ixten. Nerabeak dira, konfirmazioa egiteko zain daudenak. Isilak ematen dute, formalak, baina atea zaintzeko prest daude, euren biziarekin bada ere. Sartu nahi badute, jokoz kanpo utzi beharko dituzte.

## *MEZA-MUTILA*

IND 3, ADI 3, TRE 2,
ERA 2, ARR 2, ZOR 4,
BIZ 4

### *INTERPRETAZIOA*

Formalak eta lasaiak, baxu hitz egiten dute, fanatiko erlijiosoak dira eta inolaz ere ez dute atetik pasatzea baimenduko. Jokalarien ERAginak ez die eragiten.

### *ITXURA*

Gaztetxoa, liturgia-arropa aldean.

### *ERASOAK*

Biblia-kolpea (K=A), ostikoak barrabiletan (K=2A gizonezko pertsonaien aurka).

### *EKIPAMENDUA*

Metalezko inzentsarioa, kruzifijoa.

## *KOFRADEAK (JOKALARI-KOPURUA X2 +2)*

IND 3, ADI 3, TRE 3,
ERA 3, ARR 3, ZOR 5,
BIZ 5

### *INTERPRETAZIOA*

Fanatiko erlijiosoak, isilak, ez dute hitz egiten euren artean. Masturbatzen ari diren biek euren errituarekin jarraituko dute, ahal duten bitartean.

### *ITXURA*

Jantzi estrafalarioak, begirada eroa.

### *ERASOAK*

Ukabilkadak, ostikadak, buruz buruko edozein.

### *EKIPAMENDUA*

Bakar batek dauka makil luze bat, zillarrezko gurutzea duena.

Atea gurutzatutakoan Done Murtutsen Burezurraren Kofradia Bedeinkatuaren erritual baten erdian daude pertsonaiak. Done Murtuts (San Fruktuoso) aszetismoan eta isiltasunean oinarritutako erregela monastikoa ezarri zuen Leondar santua da. Bilbon badira bera gurtzen dutenak, baina isiltasun eta aszetismo berberarekin egiten dituzte euren bilerak. Jokalariak sartutakoan bertan dauden kofradeak haiengana biratu dira, eta ikus dezakete (ADI) bi kofrade Done Murtutsen burezurraren gainean masturbatzen ari direla. Kofradekopurua jokalari-kopurua x2 +2 izango da (5 jokalari badaude, 10+2) Jokalari guztiek ARR tirada bat egiten dute. Pasatzen ez dutenak paralizatuta geratuko dira txanda batez eta ezingo dute inor jo tarte horretan. Dadoekin porrota lortuz gero, ARR-puntu bat galduko du jokalariak.

Maizterrarentzat errazagoa da, atal honetan, jokalari bakoitza non dagoen plano batean jartzea, edo jostailuzko figuratxoekin borroka bera irudikatzea.

Kofrade guztiak jokoz kanpo daudenean, Done Murtutsen kutxa har dezakete. Kutxa handia da, hezurdura ia oso bat du barruan. Pisutsua da, baina biren artean eraman daiteke (IND). Berriro ere klaustrora ateratakoan ate bat ixten dela entzungo dute. ADI-tirada bat gainditzen badu atera den lehen jokalariak apezpikua dela jakingo du. Nahi izanez gero bere bila joan daitezke. Apezpikua atera den atera gerturatzean polizia deitzen ari dela entzun dezakete. Bertan geratzea erabakitzen badute, irteera korapilatuko zaie. Momentu horretan ihes egitea posible da, oraindik. Denbora gehiegi hartzen badute ihes egiteko, polizia atzetik izango dute katedraletik atera bezain pronto.

Katedraletik ateratakoan, jokalari batek dei bat jasoko du bere mugikorrean (maizterrak hau simula dezake, beste gela batera joan eta jokalaria deituz):

*- "Zein da?" galdetu du jokalariak*
*- "Adarraga. Nola joan da?"*
*- "Ondo, lortu egin dugu, gero kontatuko dizugu"*
*- "Aizue, ihesa egikaritzeko sistemarik onena hildakoen trenbidea da, egin kasu. Etxebarrieta anaien plazan (Unamuno) har daiteke, Museo Arkeologikoaren azpian. Beste aldera iritsitakoan Derion izango zarete"*
*- "Baina…"*
*- "Egin kasu! Dena prest dago, atea irekita duzue, makinista gutarra da, noski"*

Egia da. Kutxarekin haraino iristea lortzen badute, museoaren atea erdi irekia egongo da eta gizon bibotedun bat egongo da zain. Gustav Geldoki da, tren-gidaria; Marxialistak leku batetik bestera garraiatu behar direnean, berak mugi ditzake hariak, trenbideetako sindikatuen elkartasunari esker. Beti dago ondo bere kontaktua gordetzea.

“Hildakoen trenbidea Bilbo eta Derioko hilerria batzen dituen behinolako bidea da. Bilbo eta Lezama arteko burdinbidea erabiltzen zuen, eta hildakoak eramaten zituen. Normalean, hildakoa hor erdian jartzen zen, biratzen den zutabe horren gainean. Jar ezazue zuena, mesedez, gauza hauek ondo egin behar dira. Bidaiariek ez zuten ordaintzen, hildakoak bai. Gaur zerbitzu berezia dugu, ordea. Abia gaitezen”. Hogei minutu geroago Derion daude, hilerriaren aurrean, ezer gertatu ez balitz bezala.

## *NEKROMARXIALISMOA*

Goiza. Leioako campusa. Kazetariak Medikuntzako fakultateko atean. Agentziak badaki zer gertatu den, baina isilpean gorde nahi du, momentuz. Formolak minbizia eragin dezakeela diote, eta fakultatean likido hau beste kontserbagarri batengatik aldatzen ari direla esan dute irratian. Gezurra. Ustela. Ikasleak larrituta hurbildu dira fakultate atarira. Dekanoak esan die lasai egoteko, galdutako egunak berreskuratuko dituztela. Oihuren bat, negarren bat, hasperen batzuk. Fakultatea itxita dago, STMAk jarritako “bioarrisku” prezinto batekin. Ez dira oraindik ausartu sartzera, egoera guztiz kontrolatua izan arte. “Atzo bidali genituen segurtasuneko langileak ez dira itzuli.” esan dio prentsari pertsonal buruak. Deklarazioak ez dituzte telebistan eman, “izua izurrite izan ez dadila” esan du EHUko prentsa-arduradunak. “Agentziakoa izango da, beti bezala STMA zuritzen, gero faboreak eskatzeko. Urdeak”.





Jokalariak ezin dira ate nagusitik sartu, bistan da. Gutxiago atzo Santiago Katedralean lapurtu zen hezurrez beteriko kutxa arraro batekin. Atzeko atetik joatea izango da soluzioa. Bertan segurtasuneko bi pertsona daude, atezain. Agindu zorrotza dute hauek ere: inor ezin da sartu, eta gutxiago atera. Ez dirudi ERA-apustu soil batekin erditik kentzea posible denik, baina saia daitezke aitzakia oso on bat bilatzen. Indarrez sartu beharko dira azkenean bestela.

Barruan isiltasuna da nagusi. Bunkerrera iristea orain errazagoa da, badakitelako non dagoen. Hala ere, aurrekoan bezala, dadoak jaurti beharko dira korridore berri bat hartzen den bakoitzean. Desberdintasun bat dago, ordea: aurrekoan erditik kendutako seguratak zonbie dira orain. Segurata zonbiak. Dadoetan 5 edo 6 ateratzen bada, horietako bat agertuko da korridorean.

*Eerie comics eta Galder Gonzalez*

## *SEGURATA ZONBIAK*

IND 4, ADI 2, TRE 2,
ERA 1, ARR 1, ZOR 4,
BIZ 12

### *INTERPRETAZIOA*

Zonbiak bezala mugitzen dira, baina segura-ten indarguneak dituz-te. Hilberriak izanda, oraindik trebeak dira.

### *ITXURA*

Tripa handi samarra, uni-forme zaharkitua eta txi-kiegia. Gorpua deskonposi-zio egoera ezberdinetan.

### *ERASOAK*

Borra, inmobilizazioa, uka-bilkada, ostikada.

### *EKIPAMENDUA*

Borra (denek daramate. K=2A). Eskuburdinak (denek daramatzate. K=A).

## *INDAR BURUAGA - ZERO ESPEZIMENA*

IND 6, ADI 1, TRE 2,
ERA 1, ARR 1, ZOR 4,
BIZ 18

### *ERASOAK*

Ukabilkada, ezker-krotxeta, defentsa.

### *EKIPAMENDUA*

Labana (K=A)

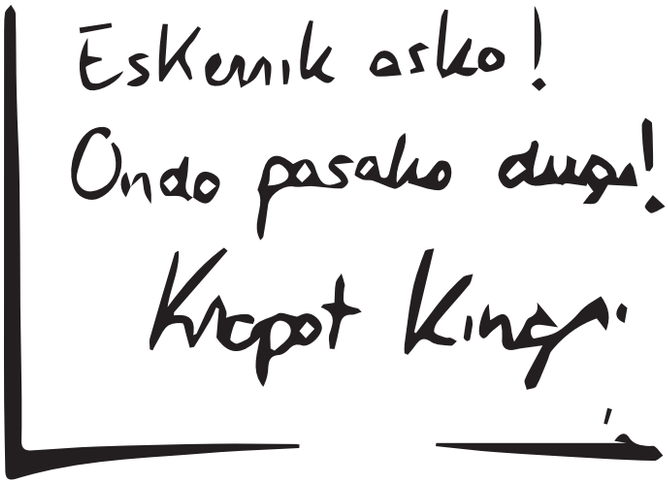
### *INTERPRETAZIOA*

Zonbiak bezala mu-gitzen da, baina beldurgarria da. Gerturatzea ez da teknikarik onena. In-dar izugarria du, eta erabili egingo du. Ez da batere abila, baina labana du.

Adarraga doktorearen bulegora iristen ari direnean, jokalariek ikusi dute zonbie handi bat dagoela, labana batez armatua, bere atea blokeatzen. ZERO ESPEZIMENA da, izaki benetan beldurgarria. ADI-tirada batekin ulertuko dute Indar "Ukabil" Buruagaren zonbia dela, behinola boxeo izarra, azken aldian drogen eta prostituzioaren munduan sakon hondoratutako gizon handia.

Indar Buruaga deuseztatu egin beharko dute jokalariek Irrintzi Adarragaren bulegora iristeko, noski. Behin lortuta, lasai has daitezke Done Murtutsen hezurrekin lanean.

Prozesuak ordu pare bat behar ditu. Tarte horretan maizterrak galde dezake ea nortzuk biziberritu nahi dituzten FORMOLa prest dagoenean. Eztabaida txikia egongo dela aurreikus daiteke, eta eztabaidaren erdian jokalariak logura sentitzen hasi dira. Logura sakona, drogatuta egongo balira bezala. INDx3 gainditu beharko dute konortea ez galtzeko, baina denak eroriko dira. Konortea galdu ez dutenek, geldi, begiak irekita dituztela, ikusiko dute Internazional Ikus(t) ezineko lau pertsona bulegora sartzen, gasezko-maskak jantzita, eta Kropotkinen kareta batekin. FORMOL guztia lapurtuko diete eta ezingo dute ezer ere egin. Guztiak baldin badaude lo, esnatutakoan post-it bat ikusiko dute:



# *KROPOT KING!*

“Internazional Ikustezina izan da, berirro ere. Beti bezala, iraultza egin nahi ez eta jolastzat hartzen dute guztia” esan du, esnatu denean, Irrintzi Adarragak. “Orain egin dezakegun onena fakultatetik ihes egitea da. Itzuli egingo gara, eta prestatu egingo dugu gure mendekua”. Nekatuta dago, egunak daramatza barruan, eta erretzaile izanda ere aire garbia behar du bere biriketan.

Pertsonaiak kanpora atera dira, azkar batean. Zeruan zepelin bat, Kropotkinen aurpegiarekin. ADI-tirada batekin jakingo dute Derioko hilerrirantz doala, eta ADIx2rekin azpian hegazkinen fumigatzeko erabiltzen duten tramankulu bat dutela ikusiko dute.

“Nik furgoneta bat dut hemen, azkar bagoaz eurak baino lehenago iritsiko gara eta agian zepelina bota dezakegu.” proposatu du Adarragak. “Baina zepelina botatzeko zerbait beharko dugu”. Jokalariek zerbait asmatu beharko dute bertan, eta denbora horrek euren aurka jokatuko du. Furgoneta hartu eta Txorierriko korridorean barrena sartu dira. Aukera txarra: beti bezala pilaketa dago. Korridore termikoan beste bi zepelin daude, Loiuko aireportua ekiditeko kurba klasikoa egiten.

“Kaka! Gu baino lehenago iritsiko dira horrela jarraituz gero” esan du Adarragak. Eta arrazoia du. Derioko irteerara iristear daudela zepelina hasi da hilerria FORMOLarekin bustitzen. “Denbora kontua da orain. Hildakoek laster egingo dute euren apokalipsi zonbia Txorierriko korridorean” esan du hilerrira iristen ari direla.

Jaitsitakoan zepelina botatzeko aukeratutako sistemaren arabera TRE eta IND konbinatu beharko dute, punteria eta distantzia kontuan hartuz. Bakoitzarekin x1, x2 edo x3 diren ere maizterrak erabaki beharko du, ideiaren erotasuna medio.

Hildakoak hasi dira hilobietatik ateratzen. Hezur batzuk hemendik, orain gutxi hildako gorpu batzuk hortik. Denbora gutxi dute jokalariek zepelina bota eta ihes egiteko. Lortzen badute onena alde egitea izango da: ehunka zonbie datoz eta ordu erdian berriro eroriko dira zerraldo.

Zepelina erortzen denean tanta batzuk baino ez dira geratuko. “Nahiko pertsona bat egun batzuetan biziberritzeko” kalkulatu du Adarraga doktoreak. “Azkar, hemen ezin dugu jarraitu.”

## *MATERIALISMO HISTORIKOA*

“Bulegora ezin gara bueltatu, baina nahi baduzue, hemen dauden tanta hauek erabil ditzakegu”

Nor berpiztu? Hori da galdera. Jokalariak ados jarri beharko dira. Ez badira ados jartzen, ERA-tirada batekin erabakiko da zer egin. Berpizteko plana egin beharko da. Non dagoen gorpua, noiz joan, zer egin ondoren. Planifikazioa gakoa da pertsona jakin bat biziberritu nahi bada. “Bi edo hiru egun egongo da gurekin, asko jota” esan dizue Adarragak.

Hemendik aurrera maizterraren lana izango da materia historiko hori hartu eta gaur egunera ekartzea. Izan ere, abentura honek milaka bide har ditzake. Adibidez, politikari historiko bat biziberritu daiteke eta diskurtso bat antolatu prentsaren aurrean; beste fakzio baten bilera sabotea daiteke eurekiko kritiko izango den norbait bertara ekarrita; edo aspaldi ikusi gabeko norbait bere hilobitik atera eta hiru eguneko juerga egin. Zuen esku dago.

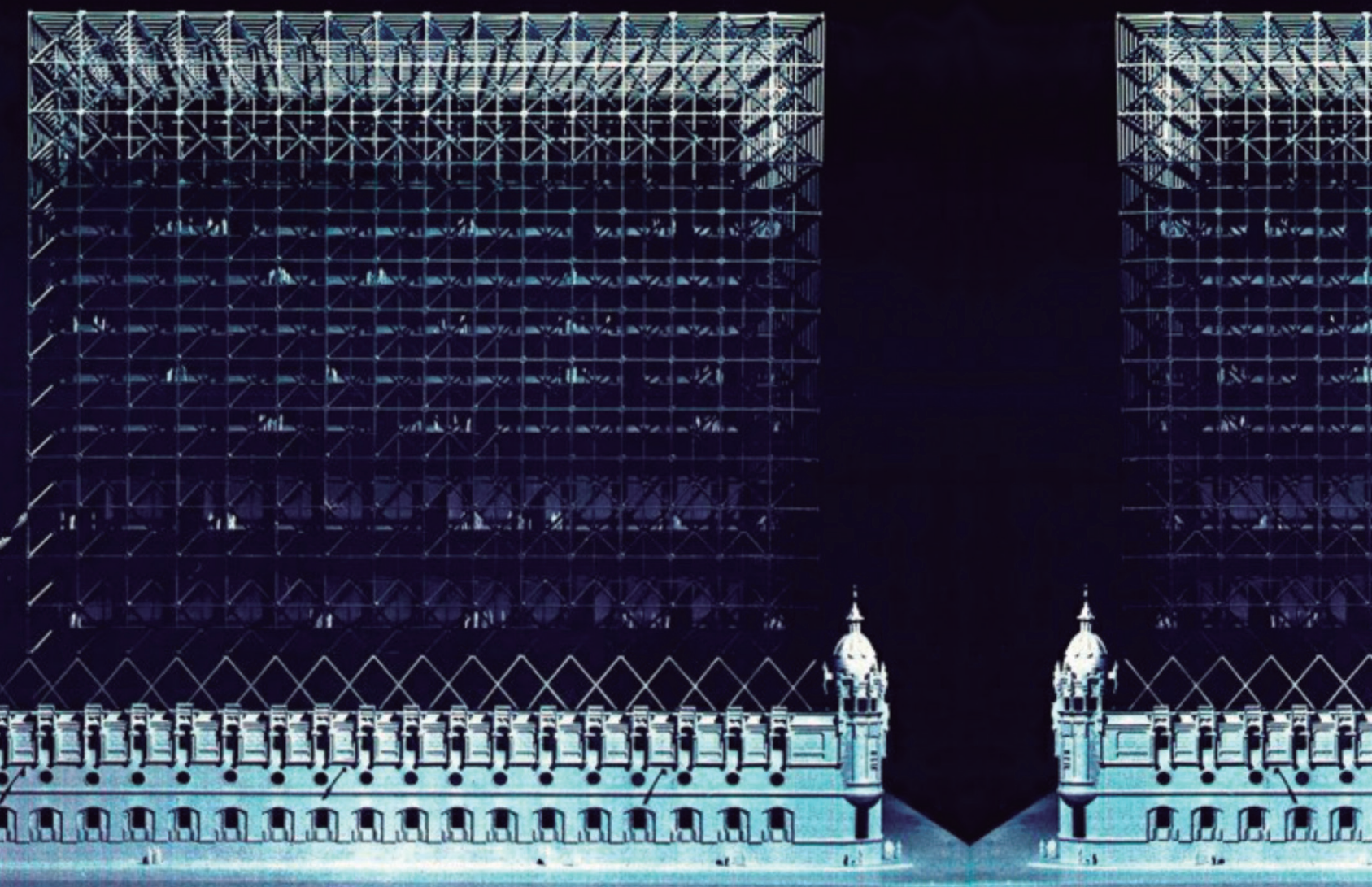
## *ONDORENGOA*

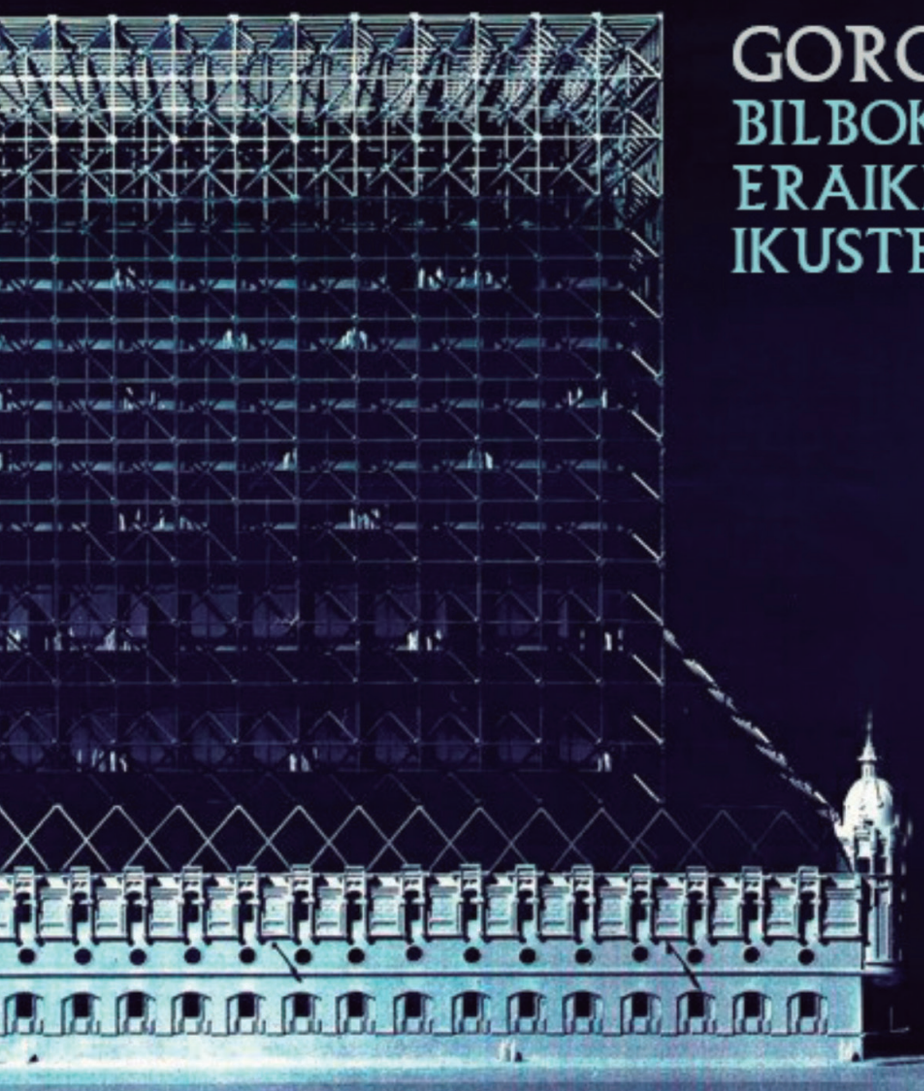
**Edozein partidatan bezala, Teleberriko albiste batekin amaitu beharko da. Hainbat gauza azaldu daitezke: zer gertatu den Medikuntza Fakultatean, zergatik agertu diren milaka hildako trafikoa oztopatzen, zepelin baten istripua edo Santiago Katedralean gertatutakoa. Zenbat eta gauza gehiago sartu, hobeto.**

--

Teknologiaren erabilera ere adostu behar da. Agentziak ikertu du gertatutako guztia eta dagoeneko badaki zer egin daitekeen. Hildako bat baino gehiago agertu da, bat-batean, telebistaren aurrean hitz egiten. Marxialistek metodo osoa ezagutzen dute, eta Internazional Ikus(t)ezinak erabili egin du. STMAk nork egiten duen badaki. Lur4ak ez du ezer ere ulertu. Zer egin hemendik aurrera? Hori ere, zuen esku dago.

# *INTERNAZIONAL IKUS(T)EZINA: GAUSSEN EFEKTUA*





# GORORDODROMOA

## BILBOKO ERAIKIN IKUSTEZINA

ATOPIA RPG

# INTERNAZIONAL IKUS(T)EZINA: GAUSSEN EFEKTUA

## EGIA

Oteizaren hutsaren inguruko teorizazioak Internazional Ikus(t)ezinaren erdigune etiko eta estetikoan daude. Fakzioaren baitan oso gutxik eta fakziotik kanpo ia inork ere ez daki eszisio sekretu batek Azken Hutsaren Gurtza edo sinpleki Azken Hutsa kultua sortu duela. Kultu honek Lurra hustu nahi du, planeta osoa espazioaren desokupazio-esfera erraldoi bihurtu eta Jatorrizkoak gure existentzia planora gonbidatu. Internazional Ikus(t)ezina konturatu da arriskuaz eta Cthulhu Operazioa deitu duten gelditzeko plana martxan jarri du. Horrek, baina, arazo bat dauka: beste fakzioen laguntza beharko dute.

## FAKZIOEN HELBURUAK

Azken Hutsaren Gurtza Ikus(t)ezinen baitako eszisio sekretua da eta Kanpoko Huts Handia inbokatu nahi du. Ekuazio Oteiziarrei jarraiki eta motor lineal baten bidez hadroi exotiko zehatz batzuk nahikoa azeleratzea lortuz gero Lurra esferoide desokupatu bilakatu eta jatorrizkoak ekartzeko gai izango dira.

Internazional Ikus(t)ezinak aspalditik zituen susmoak bere altzoan heresia bat egon ote zitekeen, baina haien ohiko arrarotasuna ospatzearen filosofiak neurri diziplinario gogorragoak hartzea eragotzi du orain arte. Are, diziplina ez da Internazional Ikus(t)ezinaren bertuteetako bat. Orain, baina, berandu da. Beranduegi. Azken Hutsa martxan dago eta Gauss azeleragailu elektromagnetiko esperimentalak lapurtzea lortu du CIC Nanogunetik. Sekretua gordetzea baino garrantzitsuagoa da une honetan sekta eroaren planak geldiaraztea. Ez dago beste fakzioei laguntza eskatzea beste aukerarik.

STMA, Lur4a, Marxialistak eta Agentziak lehentasun handiko mezu diplomatiko bana jaso dute, Internazional Ikus(t)ezinak sinatuta. Mezu hauek oso ezohikoak dira fakzioen artean, eta krisirik larrienen aurrean baino ez dira erabili izan historian. Krisia benetakoa dela

ziurtatu ondoren fakzio bakoitzak adostutako lekura agente bat (edo gehiago) bidaltzea erabaki du. Auskalo, agian mundua salbatzeaz gain norberaren fakzioa indartu eta besteak ahultzeko aukerak aurki daitezke bidean...

Fakzioek jakin ez arren, bakoitzaren baitan Azken Hutsaren Gurtzako kideak dituzte, aldaera ezberdinetan:

*LURHUTSA.*
Lurra ez da laua, eta ez dago hutsik. Baina hori konpon daiteke.

*FORMATEATZAILEAK.*
Disko gogorra nola, Kosmosa noizbehinka erreseteatu eta desfragmentatu egin behar da. Orain da momentua.

*NIHILISMO ZIENTIFIKOA.*
Bizitza ideologia da, burgesa gainera. Amaiera, desiragarria ez ezik, saihestezina ere bada.

*JATORRIZKOEI OBEDIENTZIA.*
Gu baino arinago zeuden, gure ostean ere egongo dira. Ordenatua eta logikoa da haien menpe jartzea,

Maizterrak hala nahi badu jokalarien pertsonaiaren bat azpi-fakzio sekretu hauetako kide bat izan daiteke.

## *MUGAK*

Azken Hutsak hiru elementu behar ditu Lurra hustuko duen kate-erreakzioa abiarazteko:

- Gauss azeleragailu prototipoa (badu)
- Kuasipartikula exotikoak (Tolosako Vasconia Bankuan gordeta kamera blindatuan)
- Oteizaren Hamazazpi Malevitx unitatedun ekuazioaren ebazpena.

Fakzioen helburua hiru osagai hauek AH-ren esku ez gelditzea da. Zoritxarrez baina, AHk uste baino baliabide gehiago ditu...

## *SAR DADILA MISTERIOA*

Mezu bat jaso du pertsonaia bakoitzak. Goitik dator. Goi mailako zifratzearekin. Diskrezio erabatekoa eskatzen du. Diskrezioa zerekiko baina, mezuak ez baitio ezer ezeri buruz. Data bat bakarrik, bihar goizekoa. Eta leku bat.

Baina hori ez da posible, eraikina ez da existitzen. 1988ko proiektu zoro bat baino ez zen izan... Ezta?

Irakurriaz bat mezua autosuntsitu egiten da (4-5 segundo irakurri eta gero). Parez pare desintegratu zaizkio irakurritako hitzak, baina argi gogoratzen ditu pertsonaiak. Non, noiz eta nola heldu. Ez dio besterik. Sinestezin samarra egin zaio dena, baina azken finean Ikust(t)ezinen gauzak halakoak izan ohi dira, sines(t)ezin samarrak, eta gainera Goitik sinesgarritasun osoa eman diote mezuari, eta argi utzi diote bera dela agente egokia bertara joateko.

### *ELKARREKIN GORORDODROMOAN*

Gorordodromoa aurkitzea ez da erraza. Hor dago 1988tik, baina ikusezin, gehiengoarentzat. Mezu zifratuak jarraibide zehatzak zeramatzan zorionez, eraikin ikus(t)ezina aurkitzeko:

> *Bilboko Moyua plazako Jose Antonio Agirreren eskulturatik hasita oin baten gainean egin behar da ibilbide osoa, 2-2-1 patroia jarraituz ezkerreko eta eskumako harlauzen gainean: 2 ezkerreko, 2 eskumako, ezkerreko bat. 2 eskumako, 2 ezkerreko, eskumako bat… (TREbetasun apustu bat, 2. mailako erronka, edo berriro hasi beharko)*

Bat-batean, Bilboko Alondegia -edo, STMAk deitzen duen beza-la, Azkuna International Center- agertu zaio begi aurrean. Zerbait gertatu da ordea. Eraikinaren ohiko formen artean kristalezko kubo erraldoi bat ageri da nabarmen, inguruko etxeen teilatuak baino askoz garaiagoa.

Honek ez luke hemen behar, baina hemen dago.

Ateak zabalik daude, eta sartzeaz batera mimo batek keinuak egin dizkio hurbiltzeko. Orain arte ohartu ez den arren ez dago bakarrik. Harekin batera beste fakzioetako agente bezala identifika ditzakeen beste batzuk ere badaude.

Mimoaren keinuei jarraiki kristalezko igogailu batera igo dira. EL-KAR AURKEZTEKO AUKERA dute hemen. Igogailua handia da, eta abiadura bizian baina isiltasun osoz kristalezko kuboaren solairuak bertikalki gurutzatzen hasi da.

Beharko lukeena baino askoz solairu gehiago daudela iruditzen zaie pertsonaiei. Baina halako batean igogailua gelditu eta ateak zabal-du egin dira. Mimoak, isil-isilik eta ezpain beltzen arteko hortz zuriz betetako irribarrearekin erreberentzia teatral batekin agurtu ditu, aurrera egin dezaten gonbidatuz.

Solairu osoa hutsik dago, eta kuboaren horma, sabai eta zoru gar-denak baino ez dituzte ikusten. Gela erraldoiaren erdi-erdian mahai beltz borobila dago, aulkiz inguratuta, eta bertan eserita emakume bat. Zerbait gertatzen zaio begietan (ADI 1 erronka, begiak kristalez-koak direla sumatzeko).

## *KRISTA BEIRA-BEGI (IKUS(T)EZINA)*

IND 2, ADI 4, TRE 3,
ERA 4, ARR 4, ZOR 2,
BIZ 4

### *EKIPAMENDUA*

Kristalezko begi bi ditu. Batak gezurrak baino ez ditu ikusten. Besteak egiak besterik ez. Begi biak batera irekita mantentzeak +2 ematen dio ADItasunean, baina zorabiatu egiten du. Taserra (K=A. Jasotako 2 kalte puntu bakoitzeko IND erronka, konorterik ez galtzeko.)

### *ERASOAK*

Kristak ez du normalean eraso fisikorik hasiko, arinago alarma joko du. Erasotu behar badu ezkutuan daraman taserra erabiliko du.

### *INTERPRETAZIOA*

Etengabe erre. Begietara begiratu, orain begi batekin, orain bestearekin. Zabaldu den krisiak eragiten dion estresa pragmatismo-kapa lodi baten azpian ezkutatu.

Kristak bileraren gai-ordena aurkeztu die jokalarien pertsonaiei. Ideia berrietara irekita dagoen arren berak eramango du uneoro lidergoa. Gai ordena:

- Azken Hutsa:
Krisiaren funtsa eta diskrezioaren erabateko beharra (denon onerako).

- Cthulhu operazioa:
Hiru helburu (Tolosa, Uztaritze, Donostia), talde bat. Aukera bakarra. Taktikaz hitzegiteko prest dago, baina ez oso luze.

- Orain ala hil:
Sinpleki ez dago astirik ohiko gerra-jokoetarako.

Kristak hiru helburuei buruzko informazioa emango die pertsonaiei, baina ez du behar baino informazio gehiagorik zabalduko. Pertsonaiak libre dira Tolosa, Uztaritze eta Donostia nahi duten hurrenkeran bisitatzeko, baina maizterrak denbora haien kontra dagoela argi utzi behar die, eta Kristak orrialde hauetan jarraitutakoa gomendatuko die.

*TOLOSA:*
*OTEIZA GARRAIOAK ETA*
*BANKU LAPURRETA*

Hadroi Hutsezko kuasipartikula-kutxa bat Tolosako Vasconia Kutxan gordeta dago sekretupean. Internazional Ikus(t)ezinak aspalditik zeukan honen berri, baina duela gutxi jakin dute Gorordodromoko artxiboetarako sarrera ez baimendu bat egon dela. Honek erantzule bakarra izan dezake: Azken Hutsa.

Kuasipartikula hauek oso zailak dira garraiatzen, eta enpresa espezializatu bat arduratzen da leku batetik bestera mugitzeaz: Oteiza Garraioak. Ikus(t)ezinek aspaldi infiltratutako erakundea da Oteiza Garraioak, eta honi esker badakite atzotik hutsa garraiatzeko berezi-ki prestatutako kamioi bat falta dela.

Aldagaiak (maizterraren esku, jokalarien ekintzen arabera):

Azken Hutsa edo Aliatuak, nor helduko da lehenago Tolosako Vasconia Kutxara?

- Pertsonaiak heltzen badira kutxa eskuratu dezakete (Kuasipartikulak kamara blindatu batean gordeta daude. Nola lortuko dute pertsonaiek sarbidea?) eta kultua bertaratu aurretik alde egiten saiatu.

- Berandu bada, kultistak kutxa Oteiza Kamioiak-en kargatzen ikusiko dituzte. Tiroka hartuko dituzte diskrezio handiz hurbildu ezean.

Alde bat edo bestea aurreratu, autozko pertsekuzio bat egongo da (ikus “Pertsekuzioak eta ihesaldiak” arauak). Azken Hutsaren helburua kamioia kultuaren base sekretuan ezkutatzea da (erabilerarik gabe dagoen Bilboaldeko Metropoliaren Hegoaldeko Saihesbide edo SuperSur errepidearen tuneletan dago).

## *AZKEN HUTSAREN KULTISTA*

IND 3, ADI 3, TRE 3,
ERA 1, ARR 1, ZOR 2,
BIZ 6

*ERASOAK*

Makilakada, ukabilkada, ostikada, burukada, haginkada.

*EKIPAMENDUA*

Astamakila (denek darama-te. K=A). Pistola (lautik batek darama. K=2A)

*ITXURA*

Tunika edo sotana beltza. Aurpegi osoko maskara, sinbolo arraroz zeharkatua.

*INTERPRETAZIOA*

Guztiz eta erabat erotuta. Osoki konbentzituta Jatorrizkoen etorrera berehalako eta behin-betikoaz.

*UZTARITZE:*
*EUSKAL ARTXIBO MATEMATIKOA*

Ez da oso ezaguna Jorge Oteizaren teoria estetikoen aplikazio matematikoa ez eta Uztaritzeko Artxibo Matematikoa bera ere (Agentziak bai, badaki noski), baina biak gurutzatuko dira pertsonaien bidean.

Policarpo de Balzola matematikari irundarraren ondorengoa den Batrize Balzolak urteak eman ditu Oteizaren pentsamendua matematikoki adierazten, eta matematikari heterodoxoen aldizkari ilunetan paperrak argitaratzen. Bere teoriek eta aplikazioek komunitate zientifikoaren ezaxola aurkitu izan dute, erdeinua izan ez denean, eta horregatik inoiz ez da ausartu bere teoriarik ausartenak plazaratzera.

*Hamazazpi Malevitx unitatedun ekuazio inferentziala*

*- Batrize Balzola*

Batrize duela hamar bat urte hil zen eta “Hamazazpi Malevitx unitatedun ekuazio inferentziala” (Malebitx 17 bezala ezaguna zirkulu okultista batzuetan) azaltzen duen kaieraren kopia bakarra existitzen da egun, eta hau Uztaritzen dago, Euskal Artxibo Matematikoan.

Azken Hutsa taldeak duela gutxi izan du honen berri, hamarkadak daramatzaten arren azeleragailu gaussiarra eta kuasipartikulak erabili ahal izateko behar duten ekuazioaren bila.

Kasualitate hutsez (fakzioen artean inork gutxi sinesten du kasualitateetan) aldi berean helduko dira jokalarien pertsonaiak eta Azken Hutsa taldeko kultistak Uztaritzeko Artxibo Matematikora.

Agentziak (Agentziarekin harremanetan dagoen pertsonaiarik badago) irrati bidez emango die Uztaritzera bidean dauden mugimendu arraroen berri. Pertsonaiek ZOR-puntuak inbertitu ditzakete lehenengo heltzeko, eta maizterrak berriz KARMA-puntuak. Arrakasta gehien lortzen dituen taldea izango da iristen lehena.

- Lehenengo iristen denak abantaila izango du “Malebitx 17” bezala ezagutzen den ekuazioa lokalizatzeko (ADI, 3 arrakasta pilatu behar dira) eta nahi izanez gero artxiboaren defentsa antolatzeko.

- Edozelan ere, bi taldeek talka egingo dute uneren batean.

Azken Hutsak kultistak bidali ditu (maizterraren esku dago zenbat kultista azalduko diren Artxiboa erasotzera edo zenbat dauden barruan gotortuta, baina jokalarien pertsonaia bakoitzeko 2-3 kultista gomendatzen da). Kultista guztiak fanatikoak dira eta heriotzara arte borrokatuko dira, edozer gertatuta ere.

Oraingoan, gainera, Azken Hutsaren Kulturista bezala ezagutzen den munstro anabolizatua ere bidali dute. Bere kultukideak baino mantsoagoa eta ergelagoa da, baina baita askoz arriskutsuagoa ere. Azken Hutsaren Kulturista (AHK) gihar eta amorruzko abominazio hutsa da, urteetan anabolizatzaileak neurriz kanpo baliatu izanaren eta Azken Hutsaren errito basatienen ondorio.

## *AZKEN HUTSAREN KULTURISTA*

IND 5, ADI 1, TRE 1,
ERA 1, ARR 1, ZOR 2,
BIZ 15

### *INTERPRETAZIOA*

Orro egin, lerdea bota, gauzak jaurtiki.

### *ERASOAK*

Zerbait oso astuna jaurtiki (K=3A), ukabilkada (K=2A), hartzaren besarkada (IND 3 erronka ez itotzeko).

### *EKIPAMENDUA*

Kale-argiak edo bestelako hiri-altzariak. Anabolizatzaileak (+1 INDarrari 2 txandatan).

### *ITXURA*

Tunika iluna aspaldi utzi zuen txiki, eta giharrak nonahi nabarmentzen zaizkio. Maskara batek estaltzen du bere aurpegi deformatua.

*DONOSTIA:*
*NANOGUNEA*

Azken Hutsa taldeak baditu Gauss azeleragailuen prototipoak, baina leku jakin batean konektatu behar dituzte: Donostiako nanoGUNE nanozientziaren ikerketa kooperatiborako zentroan.

Nanozientzia ez da existitzen, itxura hutsa da, berez zentroak egiten duen benetako ikerketa ezkutatzeko. Izatez, nanoGUNEa Lur4aren gotorleku garrantzitsua da (STMArekin bi fakzioetarako onuragarria den akordio batera iritsi ziren) eta Lurraren Erdigunea aztertzen ari dira. Hau guztia ez da publikoa noski (Krista Beira-Begik uste du nanoGUNEra Gauss azeleragailuen bila doazela Azken Hustarrak), baina posiblea da Lur4a edo Agentziako pertsonaiaren batek zerbait jakitea (ARRx3). Beste kontu bat da ea dakitena besteei kontatuko dieten ala ez.

Edozelan ere, Azken Hutsak nanoGUNE erabili nahi du Malevitx 17 ekuazioa, kuasipartikulak eta Gauss azeleragailuak konbinatuz Lurraren erdigune matematikora su egin eta Lur osoa esferoide huts bihurtuko duen kate-erreakzioa sortzeko.

- Oraindik Tolosa eta Uztaritzen egon ez badira nanoGUNEren itxurazko normaltasuna aurkituko dute. Nazioarteko ikerlariak, tokiko politikariak, egunkarietako argazkietan ondo ematen duten makina handiak, bata zuridun zientzialariak… (ADIx3 erronka bat gainditu daiteke denak behartu samarra, entseatu samarra dirudiela konturatzeko: denak dirudi perfektoegia, itxura jakin bat emateko pentsatua). Horrez gain ez dago ikusteko askoz gauza gehiagorik.

- Tolosa eta Uztaritze bisitatu badituzte, Agentziako txikitero baten azken orduko interzepzio bati esker pertsonaiek azken aukera izango dute azeleragailua gelditzeko berandu baino lehen (garrantzitsua da larrialdi-sentsazioa). Tolosa eta Uztaritzeko Azken Hutsaren saiakerak frustratu ala ez, AHk benetako beste plan bat zeukan Gauss efektua martxan jartzeko.

Pertsonaiak nanoGUNEra iristean haien harridurarako Azken Hutsako kideak bertaratuta eta planaren azken fasea betetzear aurkitu dituzte. Hemen jada ez dago bata zuririk. Parkinean Oteiza Garraioak-eko kamioia ikusiko dute, eta Azken Hutsaren jarraitzaileak, han-hemenka, ekipamendu garesti eta arraroa dirudiena nanoGUNEra sartzen. (TREx3 erronka ezkutuan igarotzeko. Pertsonaiek plan irudimentsuren bat aplikatu dezakete erronka maila hau jaisteko. Adibidez kultista mozorroan sartzea erabaki dezakete).

Barruan dena kablez josita dago: zoru osoa kable lodi eta ilunez zeharkatuta. Musika jaialdi bateko soinu mahaia gogorarazi die, baina askoz gehiago (ADI: kableei jarrai dakieke).

Maizterrak hala deritzonean nanoGUNE esploratzen ari diren artean taldeak dado bat bota beharko du ondorengo taulan. Pertsonaiek ZOR-puntuak inbertitu ditzakete dadoa bota aurretik, ateratako zenbakia jaisteko (puntu bat inbertitutako puntu bakoitzeko):

| *DADOA* | *TOPO EGITEA** |
|---|---|
| | Lur4ko zientzialaria. Pertsonaiak ikustean alde egingo du, oihuka. |
| | Azken Hutsaren kultista despistatu bat. Pertsonaiek abantaila dute, honek ez baititu ikusi. |
| | Azken Hutsaren 2 kultista, makina astun bat garraiatzen hiruren artean. Pertsonaiek abantaila dute, eskuak lanpetuta baitituzte. |
| | Azken Hutsaren 2 kultista eta kulturista bat. Kulturistak makina astun bat darama bere beso gihartsuetan. |
| | Azken Hutsaren 3 kultista eta Azken Hutsaren apaiz nagusi bat. |
| | Azken Hutsaren 3 kultista, kulturista bi eta Azken Hutsaren apaiz nagusi bat. |

**(2-6 aukeretan ADIx2 erronka: kultista hauek fakzio ezberdinetakoak dira, ez dira denak Ikus(t)ezinak. Maizterrak hala erabakitzen badu kultista hauek fakzio guztietako ekipamendua eraman dezakete aldean).*

Kableei jarraituz gero, azkenean nanoGUNEko ganga edo bobeda zentralera iritsiko dira pertsonaiak. Horma, sabai eta zorua kable lodi eta korapilatuz josita dago, eta gela erraldoi osoa ordenagailuz josita. Argi dago hau ez dela azken unean inprobisatutako zerbait, aste eta hilabeteetan zehar planifikatutako zerbait baino.

Erdigunean alderantzizko teleskopio moduko gailu erraldoi bat dago, lurrera begira, eta Azken Hutsaren Apaiz Nagusi bat berau kalibratzen ari da, bi kulturistaz inguratuta. Teleskopio itxurako makina erraldoia zarata baxu baina indartsu bat egiten ari da, eta haziz doa soinua, in crescendo balihoa bezala. Gauss azeleragailua ia-prest dago.

Pertsonaiek pentsatu beharko dute nola ekidin kate-erreakzioa. Kontuan hartzeko faktore batzuk:

- Gauss azeleragailua berotzen ari da eta prozesua automatikoki hasiko da inork zerbait egin ezean. Apaiz Nagusia kalibrazio oteizarrak egiten ari da bertan, baina berau jokoz kanpo egonda ere prozesuak aurrera jarraituko du.

- Azken Hutsaren kideek alarma piztu dezakete, eta ganga zentralera errefortzuak deitu.

- Kableak mozteak lagundu dezake, baina IND, ADI eta ZOR apustuen artean 10 arrakasta pilatu behar dira azeleragailua argindarrik gabe uzteko, eta elektrokuziorako arriskua dago (1 edo 2 aterata 6ko dado batean).

- Posiblea da inguruko ordenagailuen bidez prozesua oztopatzen edo gelditzen saiatzea hacker edo sabotea-tzaile gaitasunak erabiliz.

- Pertsonaiek paralelopalu bat erabil dezakete Gauss azeleragailua oztopatzeko. Paralelopaluak kuasipartikulak oztopatu ez ezik xurgatu ere egin ditzake, Paralelopalu Hutsa sortuz. Honek Azken Hutsaren plana gelditzeaz gain botere handiko artefaktu bat emango lioke pertsonaiari. Paralelopalu Hutsak inguruko argia eta zarata xurgatzen ditu, eta hortaz erraza da galduz gero berriro aurkitu ezin izatea.

- Prozesua gelditu ezean azeleragailuak izpi mehe bat igorriko du zuzen-zuzenean lurraren aurka. Handik minutu batera lurraren lehen dardarak igarriko dira. Amaieraren hasiera da.

## *AZKEN HUTSAREN APAIZ NAGUSIA*

IND 2, ADI 4, TRE 3, ERA 4, ARR 2, ZOR 4, BIZ 4

*EKIPAMENDUA*

Astamakila gorena (K=2A + Zorabioa eragin bi arrakasta lortuz gero).

*ERASOAK*

Hutsaren hotza (ERA apustua begietara begiratzerakoan, K=2A), makiladakada, haginkada.

*ITXURA*

Urrezko filigranaz jositako tunika iluna. Maskara urekarra, beltzezko sinboloz zeharkatua. Konkorduna dela dirudi, makurtuta dabil.

*INTERPRETAZIOA*

Fanatikoaren bakearekin hitz egin. Denak salbatuko dira denak hiltzen direnean eta zuk denak salbatuko dituzu. Orain.

## *ONDORENGOA (O! EZ! INFILTRATUTA GAUDE!!)*

Pertsonaiek Gauss-efektua eragoztea lortzen badute Azken Hutsaren kideak ihesean abiatuko dira aieneka eta intzirika. Jatorrizkoak mundura ekartzeko aukera galdu dute. Izarrak ez dira berriro lerrokatuko beste hogei urtean.

CIC nanoGUNE berriz, gainkarga elektrikoa dela eta arrakalatzen eta erortzen hasiko da (pertsonaiek huts egin badute ere bai, baina kasu horretan inguruko eraikin guztiei gertatuko zaie hau). Pertsonaiek TRE-erronka gainditu beharko dute onik irteteko, eta TREx2 beste pertsonaia bati laguntzeko.

Mehatxua amaitu da (oraingoz), baina galderak ez:

- Nola lortu du Azken Hutsak planarekin aurrera egitea? Zein zen benetako plana, eta zein distrakzio hutsa?
- Zer egiten zuten Lur4ko zientzialariek hemen? (ADI-erronkak gainditu badira aurreko atalean) Zergatik dirudite hain Marxialistak Azken Hutsaren Kulturista horiek? Apaiz Nagusiak STMAko pin bat al darama sotanan? Ordenagailuetako software horrek ez al zirudien Agentziarena?
- Zer da benetan Azken Hutsaren Gurtza, eta noraino dago infiltratuta fakzioetan? Nortaz fida zaitezkete orain?
- Pertsonaiek Hutsaren Paralelopalua sortu badute, zein dira artefaktu honen gaitasunak? Jatorrizkoen planora sarbidea ematen al du? Ala beste zerbait okerragoa? Ausartuko al dira proba egiten?

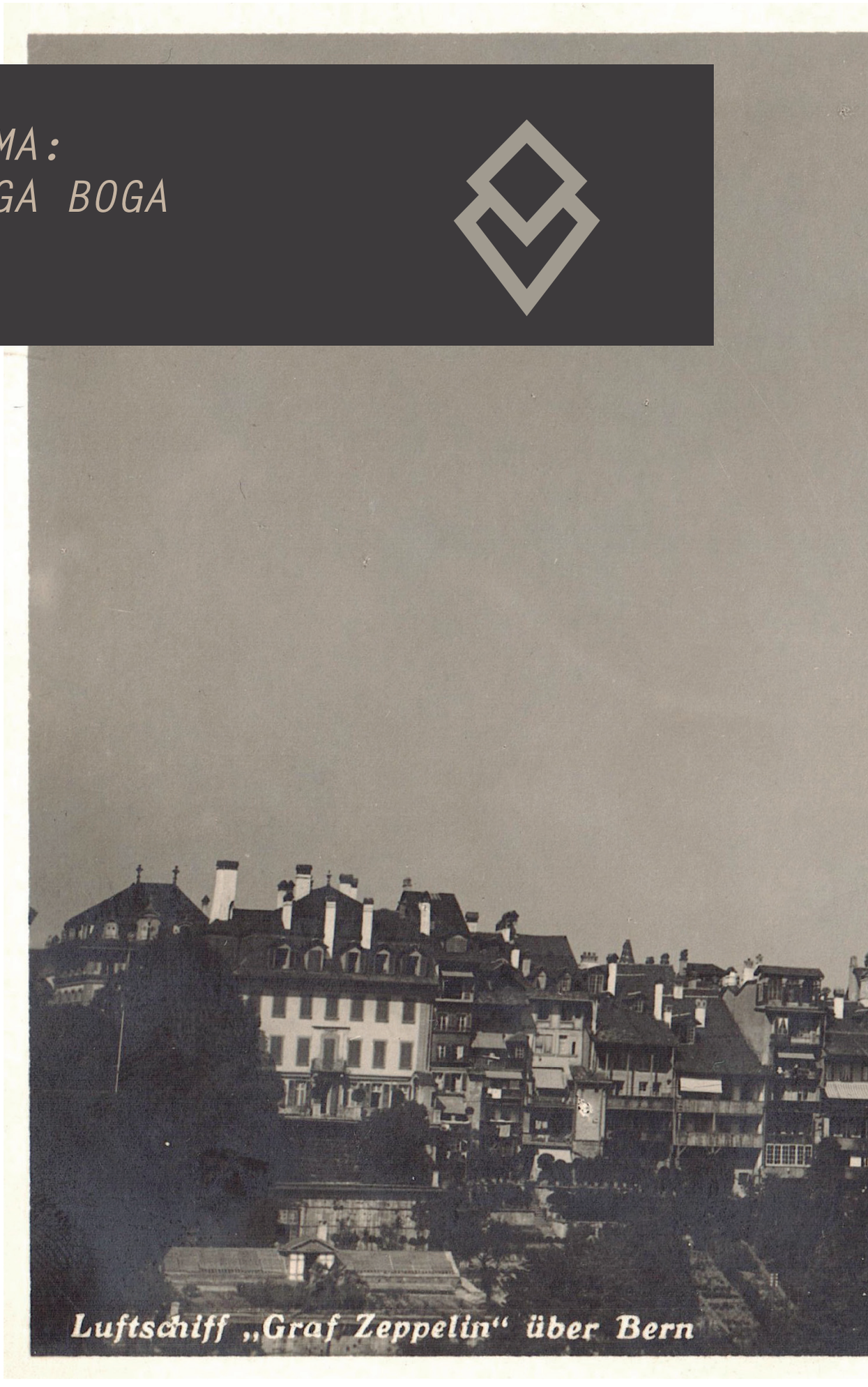
Dei bat jasoko dute Gorordodromotik egindako lana aitortzeko. Logikoki gertakari hau sekretupean gorde behar da bai fakzioen baitan eta baita masei begira ere. Euskal Herria eta mundu osoa zorretan dituzte, baina Azken Hutsa ez da desagertu.

Lagun (eta etsai) Ikus(t)ezin berriak egin dituztela dirudi.

--

***Teleberrian albisteek Donostiako CIC nanoGUNaren suntsipenaren berri eman dute, baina nola? Jokalariek (edo maizterrak) erabaki beharko dute Asia Tabae aurkezle ezagunak nola emango duen honen berri.***

# STMA:
# BOGA BOGA




Swiss Post

# STMA: BOGA BOGA

## EGIA

STMAk Klima Aldaketaren gaiaren inguruan agertu duen iritzi eta posizionamendu ofiziala ~~aldatuz joan da azken urteetan~~ beti izan da berdina: Klima Aldaketa gertatzen ari da, eta gero eta okerragoa izango da. Egia ukaezin honen aurrean Egin Irribarre Orain *(bihar okerragoa izango da)* eta Epel-epeletan bai goxo! sentsibilizazio kanpaina erraldoietan inbertitu dute STMAko autoritateek, baina memelogo ospetsuenak kontratatu arren porrot handia izan dira biak.

Galtzera batere ohituta ez dagoen fakzioa izaki, STMAk Gogotanke (Think Tank) guztiak kalera atera eta egoerari buelta emateko plana jarri zuen martxan. Egun denok onartu eta maite dugun Kantaurialdeko Korridore Termikoaren Korporazioa (KKTK) da prozesu horren emaitza: berotze globalaren eragin kaltegarriak Kaliforniako start-up ereduaren baikortasunarekin batzean lortutako jenialtasuna. Bizkaiko Golkoaren eta Kantauriko isurialdearen ezaugarri topografiko, hidrografiko eta termodinamiko bereziek eta Berotze Globalak ahalbidetu dute mundu osoan erreferentziazkoa den Korridore Termikoa. Orain merkea, segurua eta ekologikoa da zepelinez Bizkaiko Golko osoa zeharkatzea.

Boga boga kanpaina STMAko agenteen perspektibatik jokatzeko pentsatuta dago, arriskuan baitago Euskal Herriko garraio-azpiegitura ekologiko bezain estrategiko hau.

## MUGAK

STMAko goi-karguek baino ez dakite Korridore Termikoak planeta urtero gradu zortziren bat gehiago berotzea eskatzen duela zepelinek funtzionatzen jarrai dezaten, baina fakzioko ingeniari eta ekonomialaririk onenek kalkulatu dute martxa honetan oraindik 40 bat urteko bidaia merkeak gelditzen direla planeta bizitzeko erabat desegoki bilakatu aurretik.

Logikoki, informazio hau ezin da publikoaren eskuetara heldu. Eta BATEZ ERE ezin da Agentziaren eskuetara heldu. Agentziak, bestalde, berez badu informazio hau, baina ez dio STMAri jakinarazi ezer dakienik. Nahiago dute horrela.

## *SAR DADILA MISTERIOA*

Boga boga partida edo kanpaina luzeago moduan jokatzeko planteatuta dago (kanpaina moduan jokatzeko maizterrak eszenatoki bakoitzean garapen berriak pentsatu beharko ditu). Edozelan ere, lau eszena edo joko-saiotan banatzen da:

1. Zepelina zeruetan zarena.
2. Errammstein.
3. Itsasargien konspirazionea.
4. Pentsa dezagun umeengan.

### *ZEPELINA ZERUETAN ZARENA*

Kanpaina normaltasun erabatekoan hasten da. Zepelinek erabat aldatu dituzte euskal herritarren bidaiatzeko ohiturak. A8a iraganeko kontua da, Abiadura Handiko Trena, autobusak, autoak eta urpeko ontziak demodé daude erabat. Orain mundu guztiak zepelinez ibili nahi du.

Jokalarien pertsonaiak KKTKren zepelin batean daude, Maule-Bilbo lerroan. Maizterrak ondorengo taula erabil dezake jokalariei haien pertsonaien motibazioak proposatzeko (ausaz edo zuzenean aukera daitezke). Bi zutabe eskaintzen dira, STMAko jokalarientzat eta besteentzat (honek motibazioak ezberdinak edo are, kontrajarriak izatea ahalbidetu dezake):

| *DADOA* | *STMA MOTIBAZIOA* | *BESTE FALKZIOAK MOTIBAZIOA* |
|---|---|---|
| | Bilera Bilbon/Maulen. Egin zenezaketen bideokonferentziaz, baina Goikoek nahiago dituzte bilera fisiko tradizionalak eta... | Azkenean, oporrak. Ezin duzu gogoratu noiz egon zinen azkenengoz oporretan, eta behingoagatik erlaxatu eta bidaiaz gozatzeko asmoa daukazu. |
| | Maletin hau garrantzitsua da. Bi agindu dituzu: INOIZ ezin da ireki eta eskura eman behar diozu zuk zeuk zure kontaktuari. | “Beste” zepelinean (A edo B) jarraitzen ari zatzaizkion pertsona garrantzitsu bat dago. Diskretuki mikrofono bat josi zenion, eta orain bere inguruan esaten dena entzun dezakezu. Hau dena ilegala eta potentzialki eskandaluzkoa da noski. |
| | Mezu anomaloak erregistratu dira datuesferan azken asteetan. Zepelin eta KKTK hitz klabeak sarri agertu dira. Sarriegi. Ireki begiak eta belarriak, badaezpada ere. | Sabotajea arte-forma bat da, eta zuk oraingoan maistralana egiteko asmoa daukazu. Hau buruan dituzun hiru bidaietatik lehena da, eta helburua argia: segurtasun-neurriak testatzea. |
| | KKTKren Kalitate saileko (KKTKK) kidea zara. Inkognitoz (beste fakzio bateko bidaiari gisa) bidaiatu eta zerbitzuaren kalitatea neurtzea dagokizu. | 53. kamarotean preso bat dago, STMAko agentez inguratuta, lotuta eta drogatuta. Oso arriskutsua dela diote. Ez dakite ondo zenbat. Zure helburua preso hau askatzea/akabatzea da. |
| | Korridoreko puntu estrategikoak bisitatzen ari zara KKTKren hurrengo propaganda-kanpaina prestatzeko. Ekologista madarikatu horiek biderkatzen ari dira aspaldian. Ikus(t)ezinak eta marxialistak gutxi balira orain Lur4ak ere bai. Hobe prest egotea. | Beste egun normal bat lanean. Zepelina hartu, lanera iritsi, zepelina hartu, lo egin. Badakizu beharrezkoa dela, ulertzen dituzu arrazoiak, baina horrek ez du esan nahi gustatzen zaizunik. Beste kafe bat behar duzu. |
| | Sator bat zara zure etxean. STMA zara, baina ondo dakizu KKTK-k zer dakarren epe luzera. Zure arduradunek ez bezala ordea, planetarik ezean normaltasunik ezin dela egon ulertzen duzu, eta Korridorearen proiektua modu ordenatuan desmantelatzearen aldeko talde klandestino batek erreklutatu zaitu. Denbora agortzen ari zaizue. | Misio sekretua duzu. Hain da sekretua ezen zuri ere ez dizuten azaldu zehazki zertan datzan. Gaur goizean zepelin honetan egoteko zioen gutun bat jaso zenuen ohiko kanalen bidez, bidaia-txartel batekin. Bat-batean, zure kamarotearen ate azpitik gutun itxi bat iritsi zaizu. |

Kanpainaren lehen atalean jokalarien pertsonaiek elkar ezagutzeko aukera izan dezakete. Modu batera edo bestera Kantauriko Korridore Termikoa Korporazioarentzat lanean ari dira. Agian zepelin bidezko runnerren ekonomia kolaboratiborako start-up berritzailea dute martxan (runner hauek zepelin barruan ere korrika jarraitzen dute horretarako bereziki prestatutako makinetan, energia produzituz), agian EAEko Lehendakaria eta Euskal Hiri Elkargokoa Gasteiz eta Mauleren arteko aire-espazio neutralean biltzekoak dira, edo beharbada influencer gazte kuadrila batek reality berri bat grabatu nahi du hodei artean.

Edozelan ere, gauzak ondo doaz. Utzi pertsonaiei luxu eta erosotasun demokratikozko bidaia bat edo gehiago gozatzen. Pantailek mezu lasaigarriak ematen dituzte: ekonomia ondo doa, txokolate errazioak berriro bikoiztuko dira aurten, inoiz baino izurde eta pinguino gehiago agertu dira Gaztelugatxen.

Zepelinak normalean bikoteka joaten dira, korridore termikoaren aire fluxuak hobeto aprobetxatzeko. Lagunartean A eta B zepelinez hitz egin ohi da biak bereizteko. B zepelinek "luxu estandarra" edo "luxu lorgarria" eskaintzen dute. Txanpaina Eroskikoa da, zerbitzariek zuka hitz egiten dute, kamaroteetan wifia apenas heltzen den, eta maiz sagardo, arrain eta odoloste usaina barreiatzen da sotoetatik... A zepelinak aldiz esklusiboak dira erabat. Usainik gabeko urrea soilik garraiatzen dute sotoetan, eta bidaiariak goi mailako biztanleak izaten dira. A eta B zepelin klaseen existentzia hain bilakatu da nonahikoa ezen kaleko hizkerara ere igaro diren "A" eta "B" kategoriak edozer izendatzeko ("Jatetxea oso ondo zegoen egia esan, B izateko", edo "Soldata igo diotenetik A bat balitz bezala hitz egiten digu Itziarrek").

Pertsonaiak A zein B zepelinean joan daitezke (erabaki taldean zeinetan dauden eta zergatik) bat-batean leihoetatik garbi ikus daitekeen beste zepelinak su hartzen duenean.





> *Sua eta leherketak zepelin batean nola, kaosa eta izu-ikara gero eta azkarrago hedatuko dira zuen zepelinean. Zer egingo duzue?*

*ERRAMMSTEIN: SU TA GAR AMOROTON*

Amorotoko aerodromora heltzear piztu da sua bigarren zepelinean. Agentziaren telefono, irrati eta Interneteko mezularitzaren koordinazio-zentroari esker suhiltzaileak (haietariko asko Marxialistak), sorospen zerbitzuak (baita Lur4aren larrialdi homeopatikoetarako brigada mobila ere), ertzaintza eta STMAren beste gorputz polizialak... mundu guztia mobilizatu da berehala lurrean. Amorotoko herria eta bertako aerodromoa herriko udako jaietan soilik ikusi ohi den jende mordoak hartu du. Histeria, ardura eta oihuak dira nagusi, tokiko telebista eta aireko desastreen inguruko telebista tematikoetako erreportariak bertaratzen hasten diren artean.

Tartean suteak ez du etenik zeruan. Zepelin erraldoi eta ekologikoaren zamategiak su hartu du, eta denbora kontua baino ez da hegazkinaren heliozko edukiontzi erraldoiak su hartzea.

Atal hau trukagarriak diren gertakariz osatuta dago. Maizterraren esku dago berauek taldearen eta partidaren arabera antolatzea (edo beste batzuk sartzea, noski):

- Histeria hedatu da oraindik onik dagoen zepelineko bidaiarien artean. Jende-elausoa saihesteko TREx2 arrakasta erabili beharko da (bestela INDx2 kaltea ekiditeko edo 2 puntu galdu txanda bakoitzeko). ERAx2 tiradak posible dira jendartea lasaitzen saiatzeko eta ARRx3 edo Autoritatea pertsonaiek tripulazioa laguntzeko gai direla konbentzi dezaten.

- Kaosaren artean zerbait, funtsezko zerbait, desagertu egin da. Maletina. Presoa. Pertsonaia bat. Pilotua. Lehen hemen zegoen eta orain ez dago. ADI apustuen bidez pistak lor daitezke (arrakasta 1= zantzuren bat, 2 arrakasta = pista argi bat, 3 arrakasta edo gehiago = erantzulea edo desagertua non dauden).

- Ume batek bere katua galdu du. Bakarrik bidaiatzen ari zen munduko Zepelin-lerro seguruenean (gurasoak Maulen edo Bilbon itxaroten ditu) baina orain bere katua, Nobita falta zaio. Inork ez du laguntzeko imintziorik egiten. (Katua zamategian dago ezkutatuta. ADI 1 behin zamategira jaitsita berau aurkitzeko eta ERAx2 edo TRE katua hartzeko).

- Bat-batean DANBA erraldoi bat entzun da eta den-dena laranja-kolorekoa bihurtu da une batez. Leihoetatik suzko bola erraldoi bat ikusi daiteke lehen bigarren zepelina zegoen lekuan. Eztandak desplazatutako aire beroak goitik behera astindu du zepelina, eta den-dena (eta den-denok) lurrera zoazte, TREx2 gainditu ezean. ADIx2: suzko hondar batzuek zepelina jo dute eta sua hedatzen hasi da. Denbora-kontua da beste zepelina ere lehertzea.

- Pilotuen kabinan arazo bat dago. Pilotuetariko baten bularrean burdinazko palanka bat dirudiena txertatuta dago, handitzen ari den odolezko orban baten erdi-erdian. Bere begiek infinitura begira jarraitzen dute, uretatik ateratako arrain batenek nola. Beste pilotua gaztea eta esperientziarik gabea da, eta zurbil eta izerdituta dago. Ez da gai komunikazio artikulaturik bideratzeko, dirudienez. Baina, nork lur hartuko du zepelina orduan?

*ITSASARGIEN KONSPIRAZIONEA*

Zepelinak lur hartu du. Telebistak eta irratiak, Interneteko orainkari horizontalak eta papereko hedabideak, tertulietarako gai-jartzaileak eta erreportaje intelektual betilunak... denak daude hemen haragi freskoaren, lehengai berrien xerka.

STMAko kideek berehala jasoko dute agindua: "Ez esan ezer. Ezertxo ere ez. Hitzik esan behar izanez gero, bi bakarrik daude baimenduta: istripu eta izugarria. Besterik ez."

Anbulantzien joan-etorriaren eta eguerdiko albistegietako staywoman eta staymanen eztarria garbitzeko eztultxo eta gargaren artean ahots batek arreta eskatzen du behin eta berriz. “Ei!”. “Ei!!”. “Bai, bai, zuek. Zatozte hona”.

Ipotx bat da. Halakorik existitzea ezinezkoa dela jakingo ez balitz irlandar leipreachán bat dela esango litzateke. Galtzagorri bizarduna.

## *IPOTX BIZARDUNA (ZEPELINEKO LANGILEA)*

IND 2, ADI 3, TRE 4,
ERA 2, ARR 2, ZOR 5,
BIZ 4

### *EKIPAMENDUA*

Urrezko txanpon batzuk.

### *ERASOAK*

Haginkada (K=A), zorte txarra (ZOR vs ZOR apustua=ipotxak irabazten badu galtzaileak bere ZOR puntu guztiak galduko ditu).

### *ITXURA*

Irlandar kondairetako leipreachán edo leprechaun bizardun klasiko bat, berdez beharrean lan-jantzi urdin eta motore-olioz goitik behera zikinduaz. Soinean eta kapelean KKTK siglak daramatza.

### *INTERPRETAZIOA*

Ahots kantaria, irribarre zabala, begi distiratsuak. Tristezia berri bat ahotsean, izaera alai eta jostakorraren azpitik.

*LEIPREACHÁN Kantauriko Zepelinetako Mantenimendu-ko Langileen Sindikatuaren Logoa.*

Pertsonaiek ipotxa haluzinazio bat ez dela ondorioztatzen badute zerbait ikas dezakete harengandik. Ipotxak dakiena (ERA-tiradak eta interpretazioa erabili):

- Zepelinarena ez da istripu bat izan, atentatua baizik (beste zepelineko burkideen txat-taldera detonazio-karga batzuen argazkiak heldu dira leherketak hasi aurretik).
- Zurrumurruak daude aspalditik, KKTKren baitan zerbait gertatzen ari dela. Inork ez daki zer zehazki, baina zerbait. Eszisioren bat sisteman? Akziodunen baten OPA erasokorra?
- Zurrumurruen artean bada isilago, baina aldi berean ozenago entzun izan den bat: Kantauri itsasoko itsasargien inguruan zerbait mugitzen ari da. Erresistentziaz hitz egiten da. Matxinadaz. Ezer argirik ez, baina han-hemenka, zepelinetako komunetan itsasargiak azaldu dira marraztuta:

*ERAx2 edo antzerakoa:* Lekeitioko itsasargian zerbait gertatzear zelako zurrumurru ugari entzun dira aspaldian.

*Beste ERAx2 edo negoziazio arrakastatsuarekin* (iratxoak urre gorria maite du, baina teoria Marxialistarekiko sinpatia hazkorra ere badu) iratxoa prest dago Erromako Zubi baten bidez pertsonaiak Amorototik Lekeitiora garraiatzeko.

- Korridore termikoaren funtzionamendua modu argi eta eztabaidaezinean azaltzen duen ekuazio matematikoa (ARRx2 behar da ulertzeko): urtero planetaren temperatura igo dadila eskatzen du sistemak, zepelinek funtzionatu dezaten. Ondorioa argia da: 40 urte barru Lurrean ez da bizitza posiblea izango gizakientzat.

- STMA honen jakinaren gainean dago, STMAren beraren txostenetan oinarritzen baitira kalkulu hauek. Badakite, eta aspalditik ezkutatzen ari dira.

Bat-batean, itsasargiko irrati-estaziotik estatikaren soinua entzuten da, ozen. Tartekatuta, eta estatikaren zarata zuriaren zirtakatzeen artean hitz hauek entzun daitezke:

*SKUAN ZA...ETE... URP...ONTZI… IHES….*
*ASTIRIK… TORPED… ORAIN… IHES…. ORAIN… EZ…*
*ASTIRIK… IHES… ORAIN!!!*

Pertsonaiek oso denbora gutxi daukate mezua ulertu eta itsasargitik albait lasterren alde egiteko, STMAren urpeko ontzi nuklearrek BASQUE MISSILE itsaso-lur torpedo berriak probatzeko aukera baliatu baitute itsasargiaren aurka.

Erasoak itsasargian harrapatzen baditu ez dago zereginik. Pertsonaiak hilda daude, kaput, the end. Irtetea lortzen badute baina hurbil gelditzen badira 10 / ZOR bizitza puntu galduko dituzte. Gutxienez 100 metro aldentzen badira itsasargia leherketa itsugarri baten erdian nola desagertzen den ikusiko dute.

Hondakinen erdian, mirari hutsez, irrati-estazioaren estatika entzun daiteke…

*IHES… ELIT… OP...RATIBOAK… HUR… TZEN…. IHE…*
*BIZKOR… IHES…*

Bat-batean transmisioa moztu egingo da eta estatika baizik ez da entzungo da hortik aurrera.

*PENTSA DEZAGUN UMEENGAN*

STMAko Zuzendaritzak bere eliteko operatiboak bidali ditu Lekeitioko Itsasargira, soineko zuriak eta soineko beltzak. Haien helburua argia da: bilatu eta suntsitu. Ez dute negoziatzeko inolako asmorik, pertsonaiek horretara bultzatzen edo behartzen ez badituzte behintzat (ERAx4 arrakasta gehi interpretazioa).

Maizterrak jokalarien pertsonaia-taldearen maila eta trebeziaren arabera erabaki beharko luke eliteko operatiboa zenbat soineko zuri eta beltzek osatzen duten. Oro har soineko beltzek urruneko babesa eta erasorako gaitasuna eskaintzen dute, eta soineko zuriak lehenengo lerrora joan ohi dira 1:2 ratioan (bi soineko zuri soineko beltz bakoitzeko). Hala ere hau aldatu egin daiteke.

## *SOINEKO ZURIAK (GORBATA BELTZAK)*

IND 5 , ADI 3 , TRE 4 , ERA 2, ARR 2 , ZOR 2 , BIZ 12

### *ERASOAK*

Aurrez aurreko borroka.

### *EKIPAMENDUA*

Wakizashi labur bat (K=A+1), katana luze bat (K=2A).

### *ITXURA*

Soineko zuriak aurrez aurreko borrokarako maisuak dira. Gihartsuak, borrokan zailduak. Ez dute irribarrerik egiten.

### *INTERPRETAZIOA*

Aginduak obeditzen dituzte. Amaierara arte. Ez dute galderarik egiten.

## *SOINEKO BELTZAK (GORBATA ZURIAK)*

IND 3, ADI 5, TRE 5 ,
ERA 3, ARR4 , ZOR 4,
BIZ 8

### *ITXURA*

Kamuflajearen eta distantziako borrokaren maisuak. Malguak, isilak eta hilgarriak dira. Irribarre egin ohi dute ehizakia hil aurretik.

### *ERASOAK*

Urruneko borroka.

### *EKIPAMENDUA*

Frankotiratzaile erriflea (K=2A), erasorako droneak (K=A + ke granadak).

### *INTERPRETAZIOA*

Onak dira beren lanean, eta badakite. Irribarrea marrazten zaie aurpegian erriflearen kakoa laztantzean. Hala ere, arazo berari angelu ezberdinetatik begiratzea gustatzen zaie, eta horrek arazoak ekarri izan dizkie iraganean...

Operatiboen erasoa hilgarria da, eta pertsonaiek arazo larriak izango dituzte itsasargiaren hondarretatik bizirik irteteko aliaturen baten laguntzarik edo bestelako estrategiarik gabe. Hala ere jokalarien esku dago erabiliko duten estrategia aukeratzea.

Ondoko hauek partidan gara daitezkeen aukera batzuk baino ez dira:

- STMAko operatiboen sarraskia erabatekoa da, ez da inor edo ezer gelditu bizirik Itsasargian. STMAri leialak zitzaizkion pertsonaiak albo-kalte onargarriak dira. Zepelinek normaltasunez jarraituko dute Euskal Herriko zeruak zeharkatzen.

- Pertsonaiek Soineko Zuri eta Beltzekin negoziatzea lortzen dute. STMAkoak badira eta autoritate edo kokapen ona badute errazagoa izan daiteke hau lortzea edo behintzat denbora irabaztea.

- Soineko beltzek uler dezakete itsasargian aurkitutako ekuazioa. (ARRx 2 ekuazioa azaltzeko, ERAx2 honen esanahiaz besteak konbentzitzeko).

- STMAko edozein kidek uler dezake ez dela bideragarria.

- Komunikazio gehienek arazoak dituzte (sakelakoek ez dute seinalerik, walkie-talkietan estatika entzuten da…), baina Itsasargiko irrati-estazioa erabiliz posiblea da laguntza eskatzea.

  · Nor dago bestaldean? ZOR-puntuak gasta daitezke dadoak “erosteko”.

  · ERA arrakasta-kopuruaren, irratia erabiltzen duen pertsonaiaren eta interpretazioaren arabera laguntza deiak erantzun bat edo beste jaso dezake.

| *TIRADEN BATUKETA (ZOR-PUNTUAK INBERTITU DADO BAKOITZEKO)* | *NOR DAGO BESTALDEAN?* |
|---|---|
| 0-5 | STMA |
| 6-11 | Lur4aren kamioilari bat |
| 12-17 | Itsasargietako Konspirazioa (Korridorearen aurkako STMA eta Marxialisten aliantza). |
| 18+ | Jokalariaren esku aukeratzea |

Modu batera edo bestera, STMAko operatiboek pertsonaiak hiltzen ez badituzte hauek duten informazioarekin zer egin erabaki beharko dute, eta honek inplikazioak izango ditu.

# *ONDORENGOA*

Ez da posible pertsonaien ekintzen ondorio guztiak aurreikustea, baina oro har hiru eszenario marraztu daitezke:

## EROSO ETA GARBIA

STMAk Itsasargia ez ezik pertsonaiak eta Itsasargietako Konspirazionea bera ere deuseztu ditu. Euskal Herriak gogotik erabiliko du Korridore Termikoa hemendik aurrera… urte batzuetan behintzat.

## TA ZER EZ DA BERDIN

Pertsonaien ekintzek STMAren estrategian eragina izan dute. Dela beste fakzioen eraginez, STMAren baitako botere oreka aldatu delako edo beste faktoreren batengatik, KKTK aldatzera doa. Teknologia hor dago, baina Korridorearen etorkizuna zalantzazkoa da.

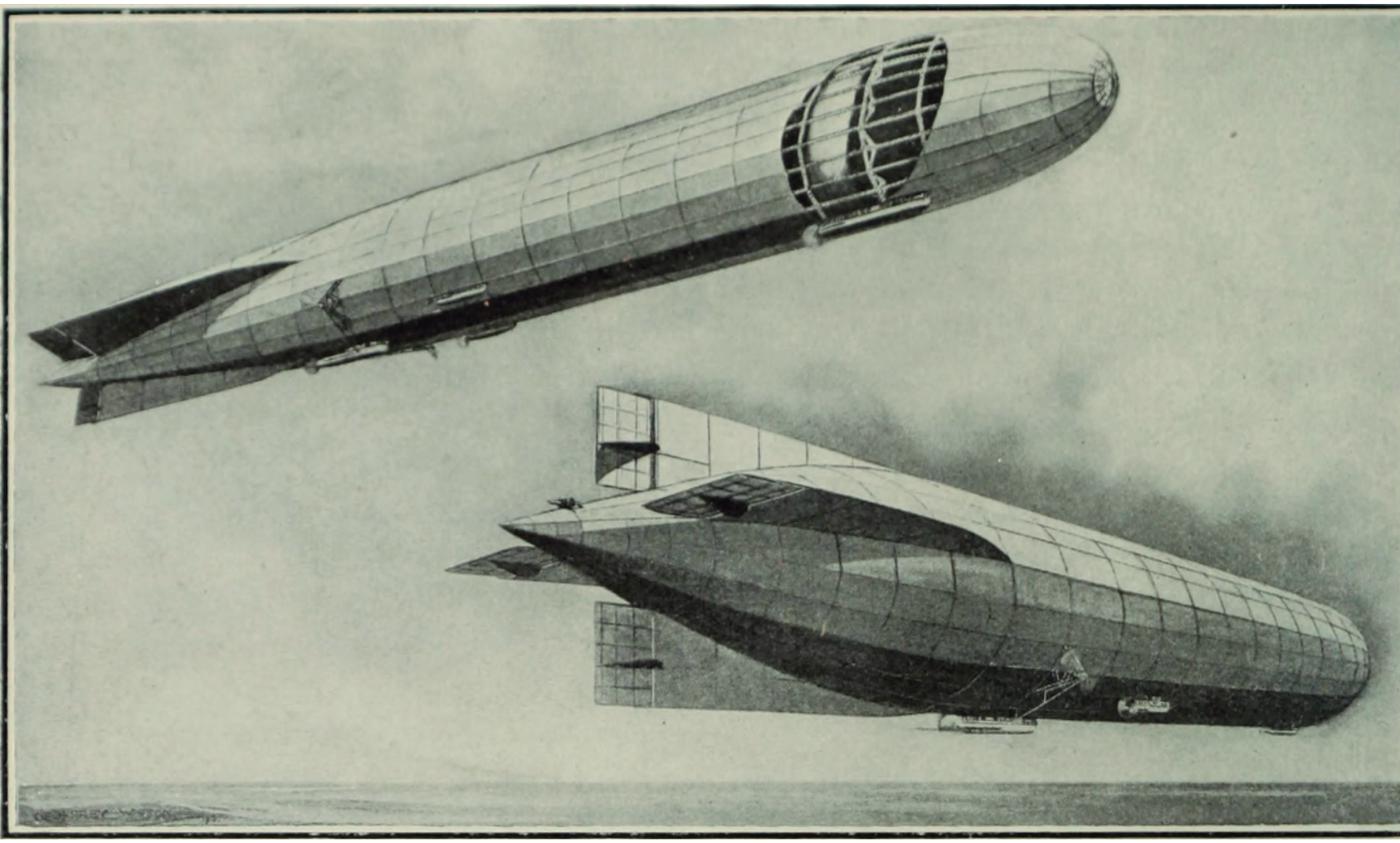
## KALIPSOA (KOLAPSOA)

Eskandaluak, indarrak edo beste edozein faktoreren konbinazioak KKTKren eta STMAren zati handi baten kolapsoa ekarriko du. Aireratzen diren zepelin apurrek su garren artean hartuko dute lur datozen egunetan, bat-bateko matxinada eta herri-indarkeria espontaneozko gertakarietan. Euskal Herria ez da berriro gauza bera izango.

Egindakoaren arabera jokalarien pertsonaien eta fakzioen (edo azpi-fakzioen) arteko harremana aldatu izana oso posiblea da. Agian orain Itsasargiaren Konspirazionearen partaide da pertsonaiaren bat... edo akaso STMAn gora egitea lortu du bere leialtasunari esker...

- -

**Beti bezala, jokalariei eta maizterrari dagokie Teleberriak hurrengo egunean jasoko duenaren berri ematea, hartutako erabakien eta jazotako gertakarien arabera.**



*Internet Archive Book Images*

*AGENTZIA:*
*ZAZPI*
*FREKUENTZIA*

# AGENTZIA: ZAZPI FREKUENTZI

Zazpi Frekuentzi ez dago zuzenean jokatu ahal izateko partida edo kanpaina bezala pentsatuta. Aldiz, maizterrari proposamen-marko bat eskaini nahi dio, zazpi existentzia-plano paralelotan banatutako Euskal Herrian istorioak asmatzeko.

Zazpi Frekuentzi proposamena bala bakarreko partida azeleratu bezala edo kanpaina pausatuago bezala joka daiteke (partida bakoitza, adibidez frekuentzia batean kokatuz).

# *EGIA*

Guifi sareak unibertsalizatzeaz batera Frekuentzia Modulatuak uzten joan ziren irrati gehienak. 2006rako ez zen estaziorik gelditzen. Honetaz jabetuta Agentziak Existentzia Modulatua plana martxan jarri du, uhinen espektro hori izaki bizidunekin okupatzeko. Plana arrakasta erabatekoa izan zen 2007an. Teknologiak bikain funtzionatu du, bai hardware, bai software-mailan. 2019rako biztanleriaren %2 soilik gelditzen da desmaterializatu gabe.

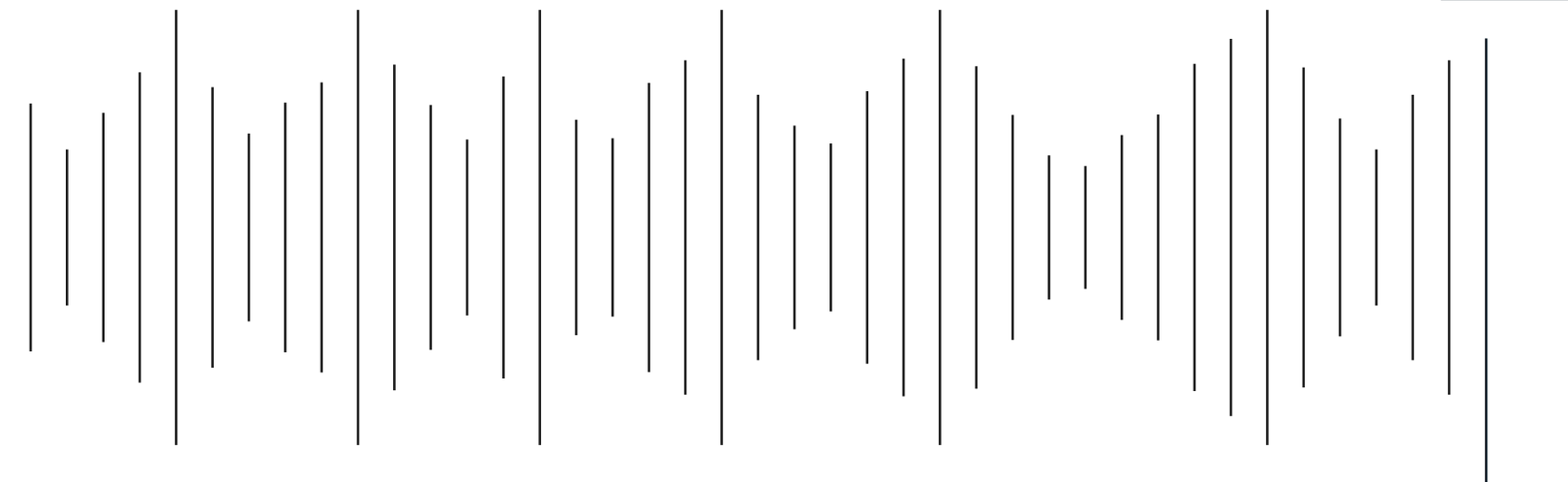
Sare sozialetako eta kaleetako ezinikusi eta ezadostasun ideologikoak fisikoki desagertu egin dira eta nor bere estilo eta balioen araberako jendearekin baino ez da elkartzen orain. Beste guztiak beste existentzia plano batean, beste frekuentzia batean daude. Hurbil, baina urrun. Existentzia modulatu eta paraleloetan. Egun mundu guztia bere frekuentzian bizi da, nor bere kordakoekin, besteekin kontakturik eduki behar izan gabe, eta dial bakoitza ideologikoki homogeneizatu da denon erosotasunerako.

Bilbon adibidez 100.00 (STMA) eta 91.7 (Marxialistak) dira dialik populatuenak, baina Lur4a eta Ikustezinak ere modan jartzen hasi dira. Desmaterializatuak izateari uko egin dioten azken hiritarrak Begoñan daude, lubakituta. BILBOFF ekimena jarri dute martxan. Agentzia bitartean tematuta dago: ez dago zaratarik, dena da data.

Praktikan, Zazpi Euskal Herri paralelo sortu dira.







# *FAKZIOEN HELBURUAK*

Fakzio guztiek ikusi zizkioten abantailak Existentzia Modulatuari, baina baita ahulgune eta mugak ere. Ofizialki fakzioen arteko gerrilla-gerra amaitu zen arren (bake-garaian bizi gara orain) errealitatean inork ez dio bere eragina zabaltzeari uko egin.

Fakzioen elementu estrategiko nagusiak honako hauek dira:

### Guztiak

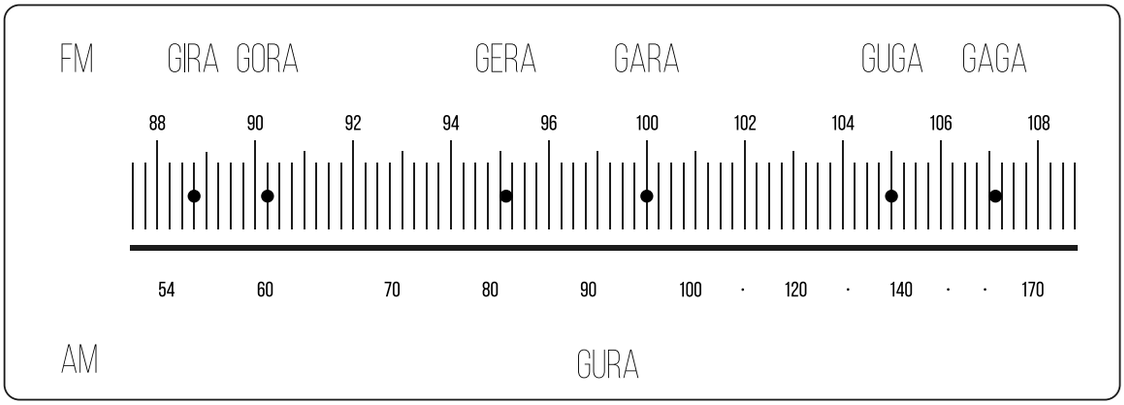
Beste Frekuentziak fakzioaren logikarekin kutsatzea (fakzio bakoitzak bere moduan deskribatzen du prozedura, baina finean bera da: ideia hegemonikoak ahuldu eta norberaren ideiak txertatzea Frekuentzian)

### Guztiak

Frekuentzien artean bidaiatzea posible egiten duten Errepikagailuak kontrolatzea. Formalki fakzioartekoa den lan-talde bat (ELKARTEL) arduratzen da mantentze-lanez, baina denek dakite Agentziak daukala benetako kontrola.

### Agentzia

Banaketari ahalik eta gehien eutsi (ekuazioek argi adierazten dute kolapsoa gertatu gertatuko dela, baina inork ez daki noiz) eta datu guztiak jasotzea.



# *ZAZPI EUSKAL HERRIAK*

Zazpi frekuentzia ezagun hedatu dira Euskal Herrian, eta zazpi Euskal Herri paralelo habitagarri zabaldu praktikan. Denak daude leku berean, lurralde berean, baina frekuentzia bateko biztanleak ez du kontakturik beste frekuentziekin.

Dialaren zenbakien ordez sarri zazpi akronimo erabiltzen dira:

- **100.0 FM (GARA):** STMAren frekuentzia. Hemen dena da normala. Estrainoki normala agian, baina zaila egiten da beste alternatibarik egon daitekeenik imajinatzea.

- **95.5 (GERA):** Agentziaren frekuentzia informazioz josita dago eta espazio fisiko oro ezagutza gordetzeko eta trukatzeko erabiltzen da.

- **88.8 (GIRA):** Ikus(t)ezinak gira frekuentzian batu dira. Hemen arraroa den oro ospatzen da, eta askatasuna da printzipio gidari nagusia.

- **91,7FM (GORA):** Marxialistak andre eta jabe dira frekuentzia honetan, non sozialismo zientifikoa ez ezik komunismoa ere materializatu diren.

- **AM (GURA) :** Lur4ak ez du frekuentzia bat okupatzen, AM edo anplitude-modulazio osoa baino. Hemen frekuentzia bakoitza burbuila bat da non espazio, denbora eta logikaren arauek beste modu batean funtzionatzen duten. Inork ez du oraindik mapa oso bat egitea lortu.

- **97.0 (GAGA):** Piraten Uhin-Federazioa. Piratak aspalditik egon diren arren PUF Existentzia Modulatuaren egitasmoarekin batera sortu zen. Diotenez frekuentzien arteko mugak eraisteko lanean ari dira. Beste batzuek diote Internazional Ikus(t)ezinarekin aliatuta daudela.

- **105.07 (GUGA):** GUGA frekuentziak fakzioen eta piratekin lerratu gabeko biztanleak biltzen ditu bere baitan, eta haien independentzia gogor defendatzeko prest daude.

# *MUGAK*

Agentziaren teknologiak izaki bizidunak baino ez ditzake desmaterializatu, eta hortaz fakzio guztiak eraikin eta errealitate material berberetik abiatzera behartuta daude hein batean.

Behin desmaterializatuta (edo "modulatuta") bizidunek nahi bezala landu dezakete, baina oinarria berdina izan da denentzat. Horregatik harrigarriki antzekoak dira 7 frekuentziak, haien artean aldaketa sozial nabarmenak ikusten hasi diren arren.

Praktikan, frekuentzia bakoitzak lurralde beraren gainean ordena sozial paralelo bat ezarri du.

# *SAR DADILA MISTERIOA: ARAZOAK ZAZPI FREKUENTZIETAN*

Zerbait ez dabil ondo.
Batere ondo.

Frekuentziak ez dira duela bi urte bezain garbiak.
Biztanleria ez dago lehen bezain pozik.

Kutsadura-arrastoak azaltzen hasi dira han-hemenka. STMA eta Marxialisten Frekuentzien artean Butroi-tunelak aurkitu ditu Elkartel-ek. Lur4a eta Ikus(t)ezinak sabotaje-ekintzak elkarri leporatzen hasi dira. Mundu guztiak egozten die errua Agentziari eta lerratu gabekoei, eta piratek artean uko egin diote frekuentzia bakarrean bizitzeari.

Agentziak, halere, badaki hauek ez direla Zazpi Frekuentzien funtzionamendu-arazoen erantzuleak. Beste norbait, beste zerbait dago honen atzean.

Partida hastean pertsonaiek ZAZP aparatu bana jasoko dute haien fakziotik (inork ez daki oso ondo nondik agertu den): sintonizagailua teknologia esperimentala da, eta pertsonaia bakoitzari edozein lekutatik frekuentzia batetik bestera jauzi egiteko aukera ematen dio.

Jokalarien pertsonaien eta partidaren arabera taldearen helburua izan daiteke:

- Zazpi Frekuentziak erasotzen ari den mehatxua aurkitu eta desegitea.

- Zazpi Frekuentziak deuseztu eta Euskal Herria desmaterializazio-aurreko egoerara itzultzea.

- Beste zerbait erabat (adibidez pertsonaiak piratentzat ari dira lanean sekretuan, eta ZAZP-teknologia unibertsalizatzea dute helburu).

Edozelan ere, sintonizagailuak karga-kopuru mugatua du (ARRx3 erronka zenbat karga dauden edo nola kargatu aurkitzeko) eta pertsonaiek frekuentzien artean salto egin beharko dute misterioa argitzeko.

Salto bakoitzean sintonizagailua kalibratu egin behar da (ARRx2 erronka eta txanda oso bat) bidaiari kopurua zehazteko, eta bidaiariek ingurua nola aldatzen den ikusiko dute (Ikus Zazpi Euskal Herriak azpi-atala)

## *ONDORIOAK*

Pertsonaien parte-hartzeak inplikazioak izango ditu Existentzia Modulatuaren etorkizunean.

Balizko aukerak:

| ARAZOA HARDWAREAN DAGO | ARAZOA SOFTWAREAN DAGO | EZ DAGO ARAZORIK |
|---|---|---|
| Agentziaren errepikagailuek sabotaje sotilak jasan dituzte, frekuentziek haien artean interferentziak sortzeko. Badirudi Internazional Ikus(t)ezina dagoela ekintza hauen atzean, baina hipotesi guztiak zabalik daude. | Ez zaio ezer gertatzen azpiegitura teknologikoari, baina biztanleak gatazka eta ezinikusi ideologikorik gabeko mundu lasai eta eroso hau inkontzienteki errefusatzen ari dira. Errebolta psikologikoa saihestezina da neurri erradikalagorik hartu ezean. | Hasieratik hau zen Agentziaren plana. Esperimentua bigarren fasean sartu da, besterik ez. Pertsonaiek batutako datuak oso erabilgarriak izango dira Existentzia Modulatua 2.0 inplementatzeko. |

EUSKO JAURLARITZA
LAN ETA JUSTIZIA SAILA
Zerbitzu Zuzendaritza

GOBIERNO VASCO
DEPARTAMENTO DE TRABAJO Y JUSTICIA
Dirección de Servicios

CUENTAS DE LA ECONOMÍA SOCIAL-2018
-PROTOCOLO DE CUMPLIMENTACIÓN DEL CUESTIONARIO-

RTE EKONOMIAREN KONTUAK.-2018
-GALDESORTA BETETZEKO AURREKO AZALPENAK-

La Dirección de Economía Social y la Dirección de Servicios del Departamento de Trabajo y Justicia del Gobierno Vasco, en el marco de la realización de LA ESTADISTICA DE LA ECONOMÍA SOCIAL-2018, de cuyo proyecto se adjunta el cuestionario que se

usko Jaurlaritzaren Zerbitzu eta Justizia
laren Gizarte Ekonomiaren Zuzendaritzak eta
rbitzu Zuzendaritzak martxan jarri dute 2018ri
GIZARTE EKONOMIAREN ESTATISTIKA honen
galdesorta proiektu

TA del
Agricvltor

koroa

EBA/TIAN

amaren hitzak dirudi

Bideak batzuetan elkar ortopatzen dute, oxala horrelako kasualitatea besterik ez izana! Oxala... baina gure kasuan patua errudun dugu, ama kurrak oinak musukatzen dizkidanean eta, bota bartit errekla mоа: "Egizu beharrezkoa, aire borondate, sugar bihotz, zu zara gure konpost!". Hitzak mondik datozen zehatz-mehatz ezin azalau, kitekeena eguzkiaren energia berak zuzenean nire burman ere izana mezua, argi eta garbi hiederen. Nahiago nukeen, halere, ezagutu ez bazintut, baina bideen elkar ortopatze horretan gure egin dugu talka.

Gogoan duzu ezagutu ginen gauza? Lehen une urra... Trenbide zaharrean bildurta. La iberia geltokian zeunden zure taldekideekin, norik bere konspirazio plana jalinarazi nahian, entzundako ez omen zenuen gustoko eta hortik kale egin zenuen, nik zuen sute horrek ateratzen zuen lea ezkertzen nengoen, haserre ere, arduragabeak, plastiko kutsadu ere zenuten! Baina suak eta haserreak batu gintuen, emakume basa zaren heni eta emakume natural naizen ni, elkarrekin emakume oso. Nire hitzak barne eragiten dizute, tximeletatxo elbanitu horri, bai, baina amankomun dugun helburua jomatzen lagundu ere, ezta igel begioker txiki?

Domean sartzeko komedia itzelak sufritu ditut, badakizu. Euren sueter ez-organikoa jantzi, herensuge itxusi horri josita ezkerraldean, azkura jota. Badina ulertezinak duren haibat miseria! Bada eragindako erupzioa adoretsu jaso

aut, bai eta irribarrutsu haiek emandako hitzaldi guztietara joan, ekologikoa doi-doi den txakolina edan, eta, ai ene!, barkatu arren Gaia!, Txistorra pintxoa ere jan izan aut-eta! Idazkari behar izan dutenean, bada ni idazkari izan naiz, bedela izan behar dutenean... bedel, garbitzaile bada garbitzaile, guztiari bai, beti bai, noiz eta denean sartzea lortu dudan arte. Bilboko donnerik ernaldoienean, onaindik azken plantara helau gabea! Badakizu ene susandil gorna igogailu hometan sartuko naizela...

Lortu izan ditudan bakoitzak sexu harreman basatien bider ospatu dituzu, zu beti imi hano hori espainetan, inork ikusi gintuzkeen bildur, zelatari. Mirekin sexua zuretzat kaosa ote, zurekin sexua niretzat kurraren barruti gordinak, biak pozik, azken finean.
Aurrekoan lortu zenituen bonba haiek bat-batean aitut. Barkatu, baina ez zuten naturarekiko jarrera atzenterik. Kasai, ninean ekarri ditut, ama kurrari eskaini diziot geizean, gainera plastiko gabekoak dira eta ehuneko ehun biziklagarriak. Ama kurrak bere onetsia emandit, berak zurea ez dit aitola, marrubi betegingabea.

Bota eta joan, adituta? baduzu eta denbora nahikoa ihes egiteko!, zure bonbekin bai, ahaso.

Belaun gabe eta aske, amen, bizi zaren gerlari
totelka bota didazu mezua, bai maitekorra ene sa
xi mela! Bada lasai egon, madaritxo ustel, ez da ino
izan eta kasualitatea. Hara, zure barnean, bero ef
kaipetsu benino asertuko natzaizu, horren konfian
dut behintzat.

- Maggi, barkatu zertan zabiltza?

Galdetzen dit konbata gabeak, badakizu, naguisetan n

- Zer? Harmaiketakoa prestatzera nindoan, gaur n
urtebetetzea da eta zerbait berezia ekarri nahi nuen
gurtientzat. - botatzen dut aitzakia, azkar eta urduri
Honaino heldu eta orain... arazoak?

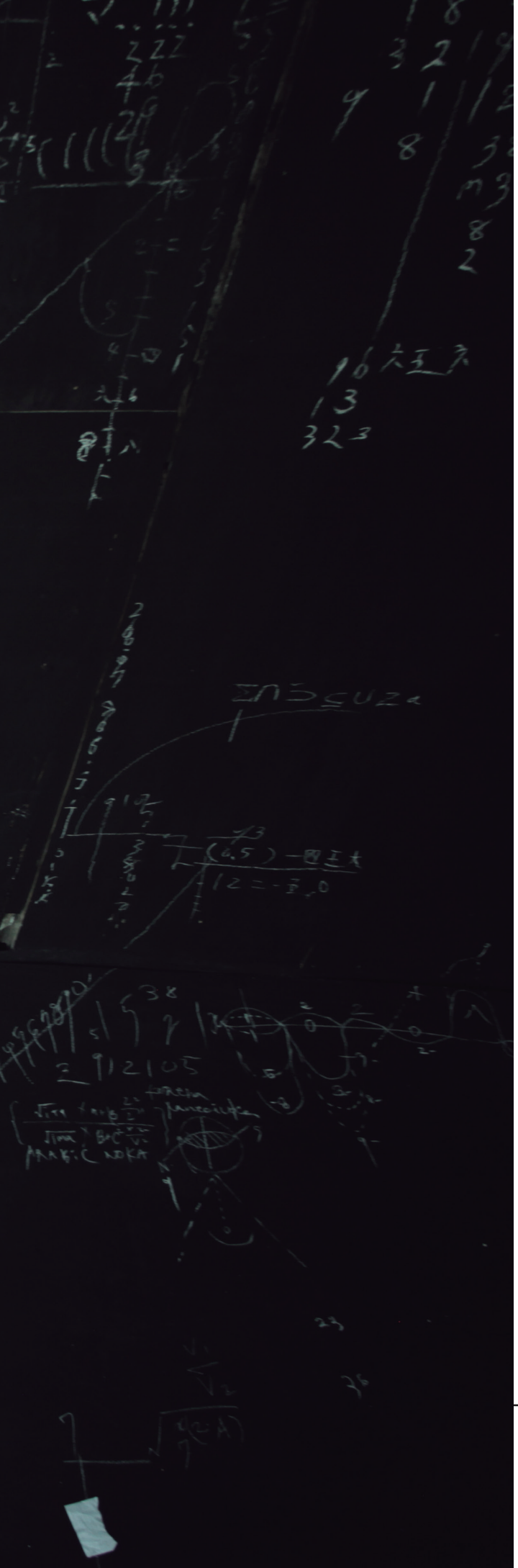
- Zergatik ez duzu aurretik esan? Zorionak emak
Halere, axola zaizu unetxo batean etortzea?

- Nora?

- Hara, konturatu gara naturarekiko minuspena dug
ari gara proiekto berri bat garatzen, energia berr
en inguruan, mahai inguruia dugu gaur, bilerara
nahi? Ideiak jaso nahi dituzu eta...

Nire apio eta brokoli bonbatxoak dar-dar egiten
eskuartean, ene ama lur, hona heltzea zure

Brocoli
(o coliflor de invierno)
Garazi Albizua



# UKRONIZKINA

ATOPIAn errealitatearen arrarotze hauek ondorioak izaten dituzte narrazioan. Mekanikoki, ondorio hauek maizterraren esku gelditzen diren estrabagantzia-karga edo Karma bezala irudikatu daitezke edo Ukronizkinean tirada bat eskatu.

Oro har, termodinamikaren legeak hausten diren bakoitzean (dela estrabagantziaren bat erabili delako edo istorioan arau-hauste hau eragin duen zerbait gertatu delako) Ukronizkinaren tirada bat eska dezake maizterrak. Akzio orok du bere erreakzioa, eta mundua arrarotzen dugunean unibertsoak arrarotze hori itzultzeko joera agertuko digu.

AURRERANTZEAN,
BETI IZAN DA HORRELA

*KAMir8*

**1-1-1**

Orain Euskal Herriko konfederazioko hiriburu judiziala Orexa da.

**1-1-2**

Euskal Herrian 1960ko hamarkadan gitarraren ordez harmonikak izan zuen arrakasta. Ez Dok Amairu mugimenduak hori hartu eta Country musika egiteari ekin zion. Euskal musika tradizionaltzat hartzen da orain Country eta Western musika.

**1-1-3**

Palestinan aurkitutako idazki batzuek konfirmatu dute Jesukristok 14 apostolu zituela. 14. apostoluak Jurgi izena zuen. Oteizaren Arantzazuko frisoa zuzena da orain, eta mundu osoko jurgitar sektako fanatikoek erromesaldia egiten dute urtero.

**1-1-4**

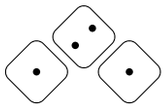
Euskal Irrati Telebista Europa osoan erreferentziazko telebista publikoa da. Kalitate eta anbizio handiko programazioa osatzen du eta arrakasta handia du jendartean. Baina, duela aste batzuk inork egiten ez duen programa bat hasi da agertzen  parrillan.

**1-1-5**

Napoleon Bonapartek Oria eta Arakil ibaia batzea lortu zuen, Aizkorriren magaletik igarotzen den kanal-sistema baten bidez. Gabarra-trafikoa jada ez zen lehen zegoena, baina Brexitaren ondorioz Gibraltarko itsasartea ixteko arriskua dagoenetik petrolio-ontziak bertatik igarotzea ikertzen ari dira.

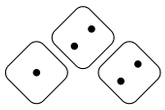
**1-1-6**

Urpeko ontziak kontsumorako ekipamendu dira ia-mundu guztiarentzat. Urpeko ontzi turismoa oso modan dago, eta CAF euskal urpeko ontzi flotaren fabrikazioaren arduraduna izan da azken hamarkadetan.



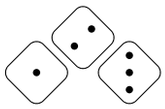
**1-2-1**

Vatikanoak erabaki du sakramentuak egiteko baliagarria den ardo bakarra txakolina dela. Elizak produkzio guztia erosi du eta txikiteroek gerra deklaratu diote Elizari. pertsonaietako bat txikiteroa edo erlijiosoa bada, gatazka sor daiteke.



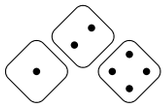
**1-2-2**

Ertzainak taldea ez da sekula erretiratu. Aldi berean, gustu txarrekoa kontsideratzen da eguraldiari buruz hitz egitea.



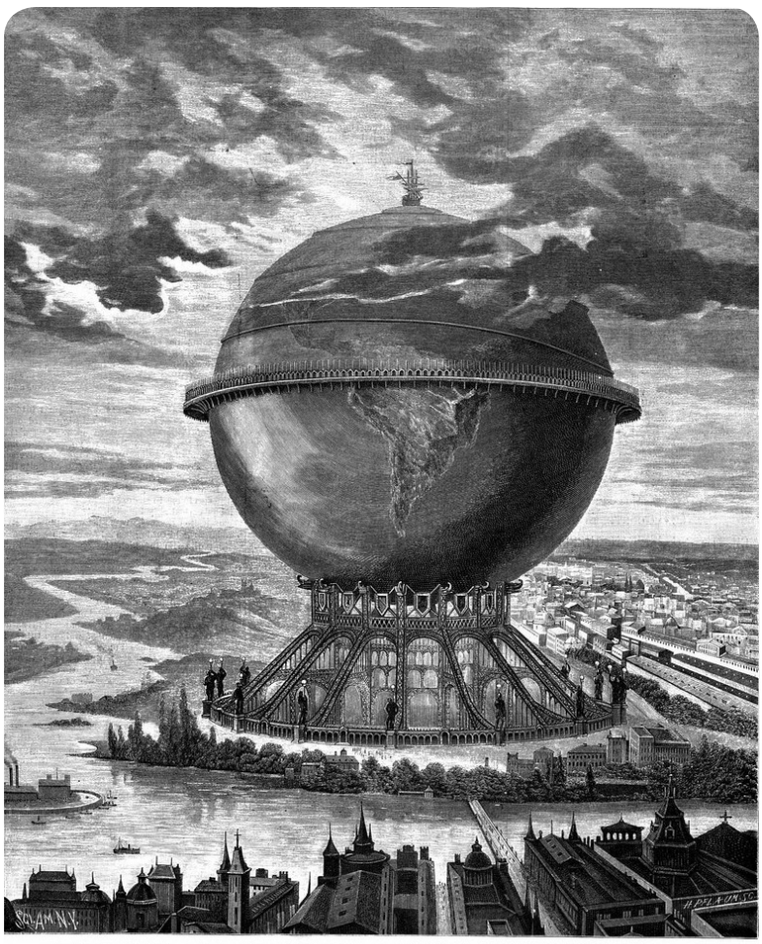
**1-2-3**

Azken antxoa jan eta gero Aztiko zientzialariak klonazioa ikertzen hasi dira. Ezin zen okerrago atera.

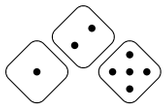


**1-2-4**

Alberto Palacios arkitektoak Kristobal Koloni monumentua egin zion Donostian. 200 metroko diametroa duen munduko globo bat da, eta 300 metroko altuera hartzen du guztira, karabela bat duela bere gainaldean. Urgull gainean dago.

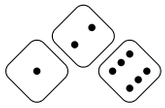


M. PALACIO'S DESIGN FOR A COLOSSAL MONUMENT IN MEMORY OF CHRISTOPHER COLUMBUS.—[See page 260.]



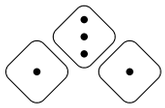
**1-2-5**

Eskoziak independentzia lortu zuen erreferendumean, Eskoriatzarekin batera. Are eta gehiago, Eskoriatzako botoei esker.



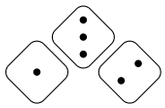
**1-2-6**

Pilota-partidak norbaitek uko egin edo hil arte egiten dira. Gutxik pentsatzen dute final batean uko egitea zilegi denik.



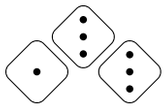
**1-3-1**

Euskal Herriko herri guztietan ehunka gaztek deskubritu dute Xabier Saldiasen seme-alabak direla. Elkarrekin Eganen bertsioak abesten dituen orfeoia muntatzea erabaki dute, Saldias&Sons izenekoa.



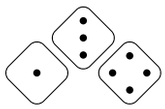
**1-3-2**

Euskal Herriak Antartikaren zati bat lortu zuen 2011ko Antartikaren Banaketa-biltzarrean. Orain pinguinoen gorotzak erregai gisa erabiltzea da Petronorren plana. GuaNor produktuak babesten du Athletic.



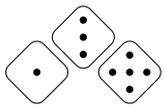
**1-3-3**

Athleticen brasildarrak egon zitezen bere filosofiari muzin egin gabe, Bizkaiko Foru Aldundiak Brasil inbaditu eta anexionatu zuen 1986an.



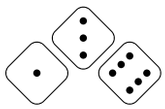
**1-3-4**

Australia ez dago eta inork ez du egon denik gogoratzen. Lekeitiar batek asmatu zuen bota ondoren itzultzen den makil kurboa: palubuelti.



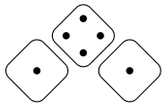
**1-3-5**

Telegarraiorako gaitasuna denok dugu. Sobietar Batasunean deskubritu zen gaitasun organiko hau lehenengoz eta handik mundu osora zabaldu hamarkada batean. STMA ofizialki Marxialista da egun Europa eta Afrika osoan.



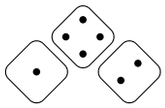
**1-3-6**

Marxialistek krokodiloak bota zituzten Ebro ibaian 1983an. Orain uholdeak dauden bakoitzean krokodiloak ikus daitezke Nafarroako Erriberako herrietan zehar.



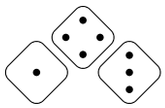
**1-4-1**

1852an Gernikako Arbola lehortu egin zen eta indiano batek kokoak ematen dituen palmera bat landatu zuen bere ordez. Iparragirrek kokoei buruzko aipamen ugari sartu zituen bere “Gernikako arbola” abestian. Euskal politikan fruitu honen irudiak garrantzi berezia izan du.



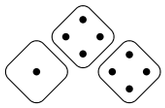
**1-4-2**

Ezker abertzaleko gazte antolakundeak desagertzeaz batera, elizak sekulako indarra hartu du euskal gazteen artean, eta lautik batek apaiz edo moja sartu nahi izan du bere bizitzako uneren batean. Jokatzen ari zaretenen artean ere proportzioa hori da. Erlijiosorik balego jokoan, ERA +1 izango du.



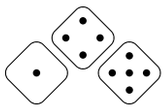
**1-4-3**

Barakaldoko euskalkia ulertu gabe jarraitzen du euskaldunen %98k. Aldi berean, Ondarroan estigmatizazio etnolinguistikoaren kontrako plataforma sortu zen 2013an.



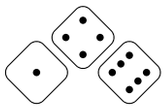
**1-4-4**

Bertsozale Elkarteak, bertsolaritzak bizi zuen egoera zaila iraultzeko, zinemarako apustua egin zuen 90eko hamarkadan, eta euskal musikalak sortu. Hainbestekoa izan zen arrakasta, ezen ohikoa baitzen kaleko jendea bere bizitza bertsotan egiten saiatzen ikustea.



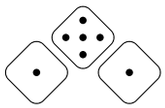
**1-4-5**

1994an Unidad Alavesak arrakasta handia lortu zuen eta Arabako Foru Aldundia kontrolpean izan zuen. Miñoiak indartu zituzten, Araba militarizatuta daukan indar parapolizial bat sortuz.



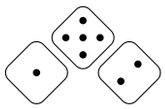
**1-4-6**

Lemoizko Zentral Nuklearra egin eta funtzionamenduan egon zen harik eta bi istripu ez oso larrik kezka sortu zuten arte Bilbon. Lemoiztik 5 kilometroko erradioa osorik dago itxita, eta barruan izaki harrigarriak ikusten diren zurrumurruak daude.



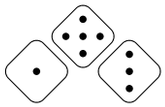
**1-5-1**

Nafar monarkiaren berrezarpenaren aldeko mugimendu indartsua sortu zen 80ko hamarkadan Erriberan. Egun, albretistek Tutera, Azkoien eta Petillako alkatetzak dituzte.



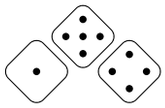
**1-5-2**

Ziburu kortsarioen esku dagoen britainiar kolonia da.



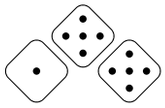
**1-5-3**

Anarik umore saio bat zuzentzen du ETB3n, audientzian liderra.



**1-5-4**

Inportaziozko espartinak eramatea modan dago orain Txinan: Zuberoan industria izugarria sortzen ari da, eta dagoeneko herrialderik populatuena da.

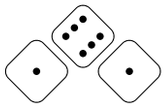


**1-5-5**

Lege batek beren-beregi hala esanda, debekatuta dago euskal sortzaile batek egindako lanaren balio edo kalitatea zalantzan jartzea. Gogor zigortuta dago.

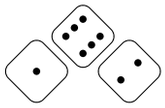
**1-5-6**

1986an, Irakasle Klasertainki Erreakzionarioak alderdiak 12 eserleku lortu zituen Legebiltzarrean, “ska atzerritarraren erasoa” salatzean oinarritutako kanpaina ardatz harturik. Bere botoak erabakigarriak izan ziren Garaikoetxea berriz Lehendakari hautatua izateko.



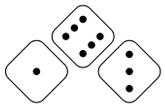
**1-6-1**

2009an futbolak arrakasta izateari utzi zion Euskal Herrian. Urte horretako lehen hiruhilekoan futbol-zelaiak hutsik zirela jokatu zituzten partidak, eta talde guztiek beren jarduna bertan behera uztea erabaki zuten, lotsagorrituta, zarata handirik egin gabe eta inon iragarri gabe. -1 izango dute ERAginean STMAko jokalariek eta Marxialistek, hemendik aurrera.



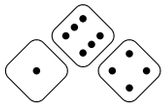
**1-6-2**

Obaba benetako udalerria da eta Bernardo Atxagak idatzitako guztia bertan gertatutakoaren kronika. Inork ez du uste Atxagak fikzioa idazteko gaitasuna duenik.



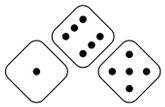
**1-6-3**

2015ean deskubritu zen Sabin Etxeko sotoetan hegemonia kulturalaren formula ikertzen ari zen soziologo esklabizatuen taldea, Jose Luis Bilbao Gramscian Lab klabe izena zuena.



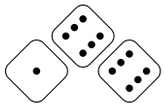
**1-6-4**

Euskaldunok beti izan dugu alfer fama, iruzurtiak izatekoak, eta Frantziak nahiz Espainiak inoiz ez gaituzte euren lurretan onartu nahi izan, nahiz eta nazioarteko komunitateak kondominio gisa gobernatzera behartu.



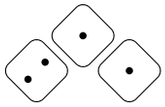
**1-6-5**

Euskarak gramatika post-chomskiar lur4ar erradikalenek postulatutako ezaugarri magiko-gramatikal batzuk ditu, eta azti eta sorginak multiplikatu egiten dira Internet bidez mundu osoko euskal hiztunen artean. Euskara-erabiltzaile tituluak miresmena zein izua eragin ditzake, hitz batek, idatzitako lerro batek edo ahoskatutako hitz batek hainbesteko boterea daukanean. Batua eta euskalkien arteko Mila Urteko Gerraren hasiera da.
+ 1 izango dute jokalari lur4arrek ARRazoian.



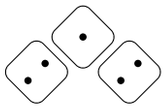
**1-6-6**

Arkeologo-talde batek errealitate paralelo batetik helarazitako ostraka batzuk aurkitu zituen Arditurriko meatzeetan. Errealitate paraleloen teoria Ikusezinak baieztatzeaz gainera errealitatearen laugarren pareta apurtu eta irakurlearekin zuzen-zuzenean hitz egiten duten izkribuz josita daude. Gerora Arditurriko izkiribiak bezala ezagutuko dira.



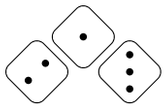
**2-1-1**

Dragoi Bola bikoiztu gabe eman zuen ETBk. Orain Euskal Herriko gazte guztiek japoniera dakite, eta belaunaldi baten ikurra da japonieraz agurtzea.



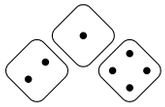
**2-1-2**

Azken ikerketek ura osasunerako kaltegarria dela erakutsi dute. Herritarrek, horren beldur, egun euritsuetan etxetik ateratzeari utzi diote, baita uraz garbitzeari ere, eta turistarik ez da gehiago etorri azken boladan.



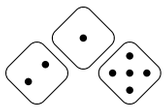
**2-1-3**

Alderdi animalistak irabazi zituen azken hauteskundeak. Haragijaleak sagardotegietan daude gotortuta.



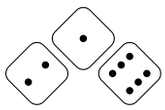
**2-1-4**

Berotegi-efektuari aurre egiteko asmoz izeberg bat ekartzen dute egunero Pasaiako portura.



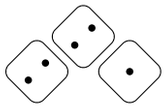
**2-1-5**

1960ko hamarkadan spaghetti western ugari grabatu ziren Bardean. Erabilitako eskenatokiek zutik diraute.



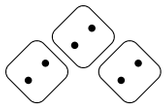
**2-1-6**

Bilboko Atrakzio-Parkea ez dute inoiz itxi. Orain munduko mendi errusiarrik handiena egin nahi dute, Artxanda eta Gorordodromoa batuz.



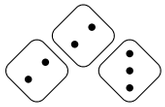
**2-2-1**

Iberdrolak disko erraldoi bat eraiki du Arabako Lautadan eguzkiaren energia blokeatu eta denak euren elektrizitatea erabiltzera behartzeko.



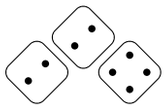
**2-2-2**

Eibar erreferente estetikoa da orain. Turismo kanpaina guztietan erakusten da.



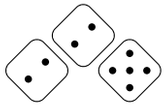
**2-2-3**

Abiadura Handiko Trena eraikita dago eta funtzionamenduan. Ezkio-Itsasoko geltokia puntu neuralgikoa da orain.



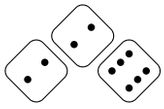
**2-2-4**

Sopelako Balearen Benetako Begia (SBBB) lapurtua izan zen 2019ko otsailean. EHUko laborategietan faltsifikazio bat erabili zen eskandalua tapatzeko, baina jatorrizkoa hor kanpoan dago, eta diotenez botere harrigarriak ditu. Barrikan, tartean, Etorkizuna Igartzeko gaitasuna duen Igarle bat agertu da.



**2-2-5**

Kotxe elektrikoen gorakadarekin bidegorri guztiak bizikletentzat dira egunez, eta kotxeak kargatzeko indukzio pistak gauez. Eguzkia sartzen denean txirrindulari guztiek heriotza gertu ikusten dute.



**2-2-6**

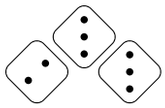
Azpeitia eta Azkoitiaren arteko gerrak gelditu asmoz nazioarteko negoziatzaileak heldu dira. Loiolan daude setiatua.

**2-3-1**

1990 eta 2000ko hamarkadetako punta-puntako euskal sukaldarik urteetan zehar haien bezeroak pozoitzen zituztela jakin zen 2010ean, pozoiak liseritu eta hamar-hamabost urtera egiten baitzuen kalte. Epaiketaren ostean Mitxelin izarrak zituzten jatetxe guztiak itxi ziren, badaezpadako neurri moduan, eta ordutik, batez besteko euskaldunak nahiago izaten ditu jatetxe eskasak edo beste inongo janaria ematen dutenak.

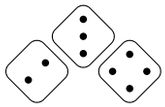
**2-3-2**

Klima aldaketa azkartzearen ondorioz itsas-mailak gora egin du nabarmen. Bilbo, Donostia eta Baionak norgehiagoka hasi dute “Euskal Venezia” titulua ofizialki eskuratzeko.



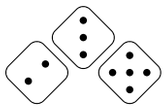
**2-3-3**

Abertzaletasunaren parke tematikoa sortu zuten Maltzagan, 1998an. Furgoneten parkinga hedatzeko obrek talka biziak sortu zituzten ekologisten eta IKEren (ikus 156. ukronia) artean.



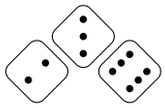
**2-3-4**

Euskaldunek besteren euskalkia baino ez dute ulertzen, ez norberarena. Batua inork ulertzen ez duenez, ikus(t)ezinak ezkutuko kode gisa erabiltzen hasiak dira. Jokalariek, euskalki edo idiolekto desberdinetan hitz egin ezean, -1 izango dute ERAginean.



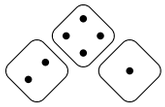
**2-3-5**

Euskal Herriko gobernuek, isilpean eta elkar hartuta, aurkitu berri den planeta bizigarri batean lursail bat erosi dute. Herri galdeketa egin nahi dute, beste planetara joateko eskubidearen alde.



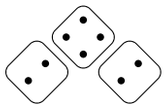
**2-3-6**

Trebiñu urtegi erraldoia da, Arabaren erdian dagoen itsasoa. Euskal jet-setak bertan egiten ditu bere oporrak.



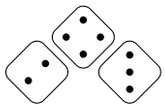
**2-4-1**

Ikus(t)ezinek Euskaltzaindia bere egin dute, eta kaosa lortzen saiatu dira arau ulergaitzak ezarrita.



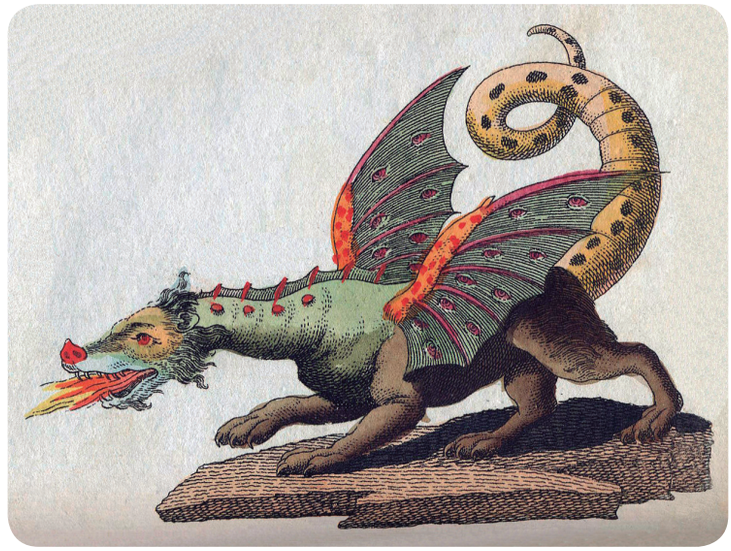
**2-4-2**

Urtean behin astebetez independente izateko eskubidea aitortu digu nazioarteko komunitateak. Aurten erresuma bat gara, eta Benito Lertxundi da gure erregea.

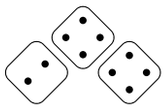


**2-4-3**

Mikel Deunak Teodosio Goñikoa askatu bai, baina herensugea lotu zuen Aralarren. Han jarraitzen du.

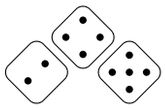


*Friedrich Johann Justin Bertuch*



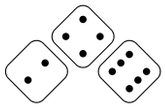
**2-4-4**

1996an Bizkaiko Foru Aldundiak herrien edertze plana abiatu zuen. Udalerriek 10 urteko epea zuten edertzeko, bestela Bizkaitik kanpo geratuko ziren. Lerden-Eder Foru Araua (LEFA) bete ez zuen bakarra Ermua izan zen. 2006an “inoren lurralde ez” bilakatuta, kasinoengatik da ezagun.



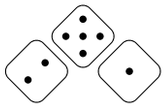
**2-4-5**

Denok gatoz etorkizunetik. 2025 urtean munduaren suntsipena berehalakoa zen, eta herri gutxi batzuek, euskaldunak tartean, iraganera ihes egitea lortu zuten, gauzak aldatu eta suntsipena eragozteko asmoz. STMA ohitu egin da, eta 6 urteotan begiztan bizitzeari ez deritzo gaizki. Beste guztiek gauzak aldatu nahi dituzte.



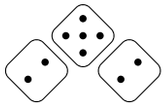
**2-4-6**

2022tik aurrera izugarri ugaritu ziren Ostraken Autentifikazio Agentziak. Munduko 5 argitaletxe, petrolera eta datu-meatzaritza enpresa nagusiek OSTRAKA konglomeratua sortu zuten eta Iraganaren Produkzioaren Holding nagusi bihurtu. Egun egoitza O(r)ionen dute.



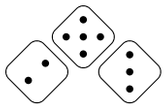
**2-5-1**

Gorbeiako gurutzea espazio-ontzi estralurtar baten antena dela aurkitu da. Benetako euskaldunak beste planeta batera eramatea da helburua, apokalipsia iritsi aurretik. Hasi dira mugimenduak.



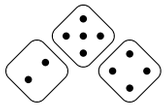
**2-5-2**

1510ean Portugaleko marinelek lehen aldiz ikusi zuten dodoa. Arrautza batzuk ekarri zituzten eta monarkei oparitu. Nafarroako Katalina I.ari hainbeste gustatu zitzaion, ezen haztegia eraiki zuen Baigorrin eta Nafarroako ikur gisa hartu. Dodo kolonia handiak daude Aldude ibaian.



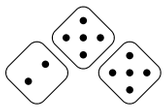
**2-5-3**

Euskal matriarkatua egia da, edo izan da bederen, harik eta 2008an gizonen askapen mugimenduak indarra hartu zuen arte. Euskalgintza, ekologismoa eta gizonen borroka dira 2010eko hamarkadaren nondik-norakoak ulertzeko gakoak.



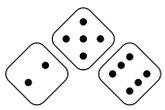
**2-5-4**

Euskal porno industriaren gorakadak arriskuan jarri du Industria 4.0 estrategia.



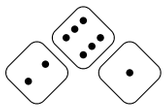
**2-5-5**

Ezkerraldeko meatzeak eskuinaldean aurkitu zituzten, eta jabeek ezkerraldean eraiki zuten Neguri, Santurtzi eta Portugalete artean. Bertan, Donosti Sound-aren aurrekaritzat jo daitekeen pop arina egin zuten Eskorbutok, Zaramak eta beste zenbait taldek. Munduan arrakasta handia izan zuten, eta turista pop-zale oro egon behar da behin, behintzat, bertan.



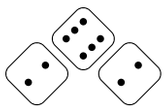
**2-5-6**

Marxialisten izenean hitz egiten duten kontu ugari zabaldu dira Twitterren. Inork ez daki zein den benetakoa eta zein parodia. Marxialista guztiek eraginean -1 galduko dute ez badute dadoetan bi arrakasta lortzen.



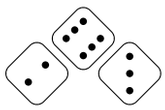
**2-6-1**

Euskararen jatorriari buruzko eztabaida amaitu zen 2004an deskubritu zenean euskara XII. mendean bi nafarrek asmatutako broma bat izan zela.



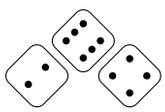
**2-6-2**

Lemoizko zentral nuklearra martxan dago, sekretupean. Segurtasun-langilez mozorrotutako langile bakarrak gidatzen du dena eta bertan ekoizten den energiarekin San Mames argitzen da partidu-egunetan.



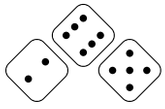
**2-6-3**

Tabakoa guztiz debekatuta dago Gipuzkoan. Ermua, Aramaio eta Altsasun tabako kontrabando mafia handiak sortu dira, lurraldea kontrolatzeko gerran.



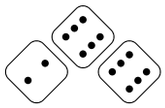
**2-6-4**

Agoteek agintea lortu zuten Erdi Aroaren amaieran. Agote ez zirenak baztertu zituzten, eta Karrantzan konfinatu.



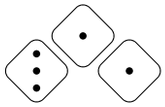
**2-6-5**

Orio eta Oion ez dira herri normalak, Orion-erako pasabideak dira. Agentziaren adar esoteriko batek aspalditik ezagutzen zuen atearen bi aldeetan egin beharreko errituala, baina orain norbaitek lapurtu egin du sekretua eta atea zabaltzear dago.



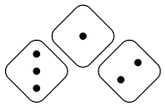
**2-6-6**

1874ko Bilboko setioak jarraitzen du, historiako setiorik luzeena. Bilbok ezin du askoz gehiago agoantatu.



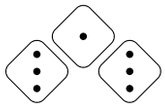
**3-1-1**

Turtziozko mugimendu irredentistak erabateko babes soziala du bailaran, eta terrore kanpaina abiatu zuen aspaldi: Castron ez da estropadarik egin 1996tik, bonba abisuak tarteko.



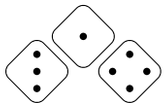
**3-1-2**

Agentziaren adimen artifiziala garatzeko programa ofizialki deskontrolatu egin zen 2016an. Ordutik gauza jakina da pertsona irribarretsuegiak androide sintetikoak izan daitezkeela.



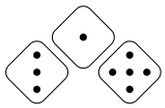
**3-1-3**

Selfiak 2015ean izan ziren debekatuak. Antsietatea dela eta, STMAko pertsonaiek -1 dute dado jaurtiketa guztietan, eta -2 hondartzan edo museoan badaude.



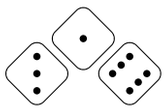
**3-1-4**

Eskolaz kanpoko karate eta Internet bidezko meme dialektikoen aurreikusi gabeko  konbinaketak marxialismoaren boom demografiko berri bat eragin du: Marximilenialistak deituriko gaztetxoz bete dira Euskal Herrietako auzoak. STMA suntsitzera datoz mukizuok, harro eta nerabe. +1 izango dute INDarrean 30 urtetik beherako Marxialistek.



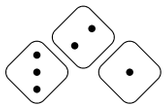
**3-1-5**

Bilboko Guggenheim Museoa istripu nuklear bat ezkutatzeko eraiki zen, eta horregatik da titaniozkoa. Orain pitzatzen hasi da. Puppyren barruan erradioaktibitatea neurtzeko kontrol-gela dago.



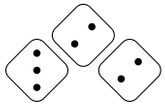
**3-1-6**

Goi sukaldaritzaren burbuilak eztanda egin zuen azkenean 2005ean, gizon zuri sukaldari guztiek AVECREM pastilak erabiltzen zituztela publiko egitean. Ordutik pintxoak desagertu egin dira taberna barretatik, eta jada ez da ohikoa jateko gelditzea zerbait ospatzeko. Egun Euskal Herria bere nazioarteko marka berreraiki nahian ari da Jazz garaikidearen esparruan, oraingoz arrakastarik gabe. -1 izango dute ERAginean STMAko kideek, sukaldari profesionalek, eta partida jokatzeko (edo jokatu aurreko) otordua prestatu duenak.



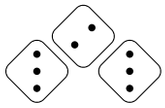
**3-2-1**

Audientzia datuen gainbehera estrukturalaren aurrean Euskal Irrati Telebistak gladiadoreen borrokarako kupula erraldoiak eraiki zituen 2010ean. 2011an pribatizatu ziren arren egun arrakasta handia daukate Domo hauek. Ospetsuenak Maule, Tutera eta Bergaran daude egun, eta heriotzarainoko borrokak behin eta berriro ematen dira telebistan igandetako mezaren ostean.



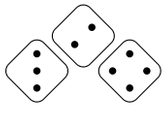
**3-2-2**

Anbotoko Mari ez da mitoa, fakzio guztiek objektiboki errealtzat aitortzen duten fenomeno antropomorfikoa baino. Lamiak ez dira existitzen, baina Tartalo bai. Mundu guztiak du honen inguruko bere azalpena.



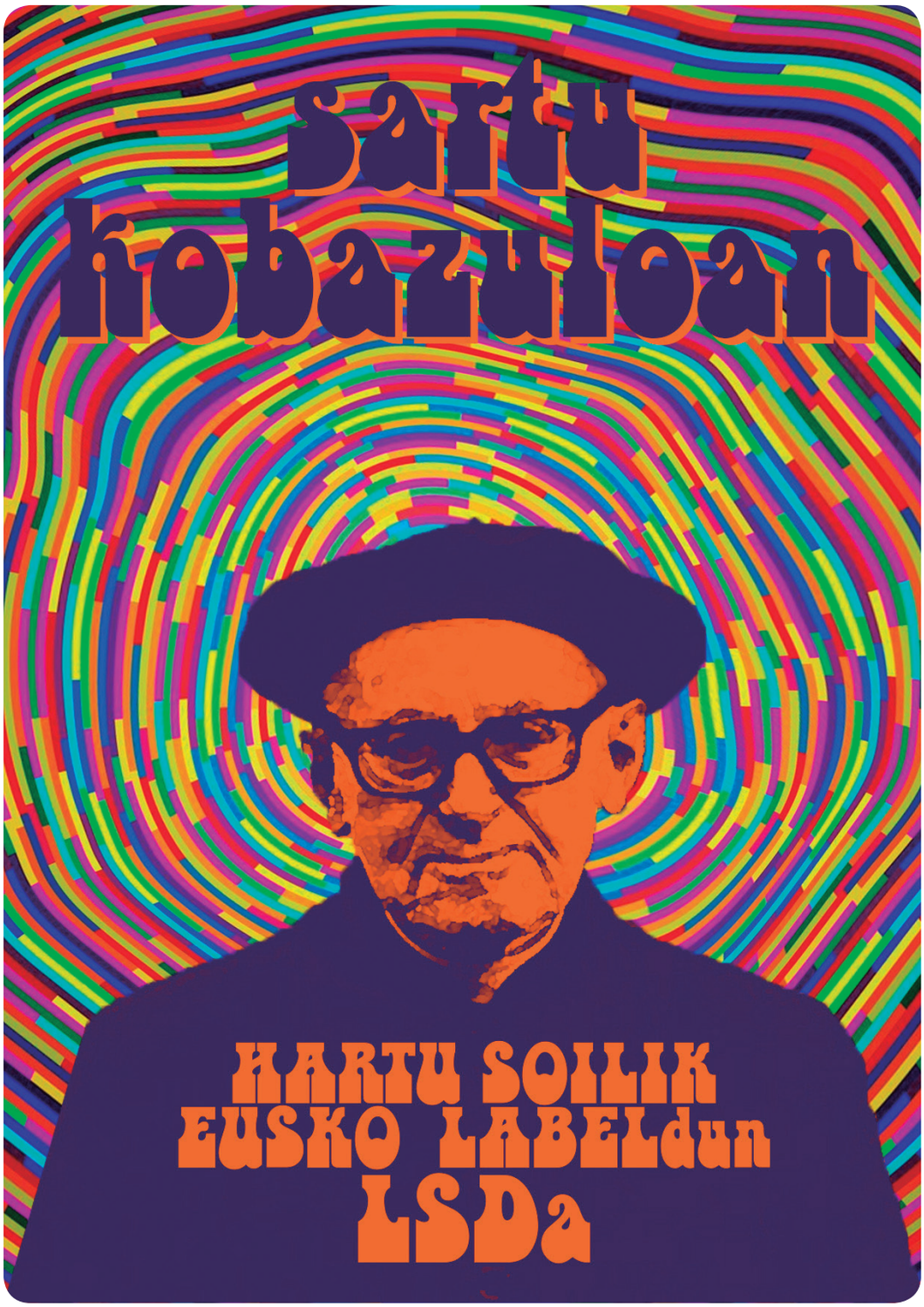
**3-2-3**

Albaniak Nafarroa inbaditu du.

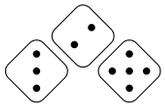


**3-2-4**

1980tik ez da alkoholik edaten Euskal Herrian. LSDaren kontsumoa, aldiz, sozialki ondo ikusita dago, eta normaltasunez egiten da, bai lanean, bai aisialdian zein familian.

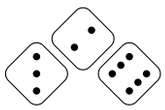




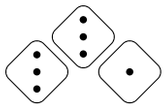
**3-2-5**

Añanako gatzagan lantzen dena ez da gatza. Produktuaren kristal formak susmoak zabaldu ditu.



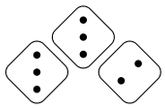
**3-2-6**

Euskal Herri osora zabaldu diren Ogiberri pasteltxo eta gozokien frankizia-sareak entitate estralurtarren esku daudela frogatu da. Eskaintzen duten janaria ez dago osagai lurtarrez egina. Jende gehienari berdin izan zaio.



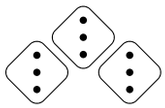
**3-3-1**

Irrati-telebistetako tertulia saioen maila kultural eta intelektuala erremediorik gabe igoz eta igoz aritu da azken 40 urteetan. Egun oso gutxik jarraitu dezakete parte-hartzaileen jarduna aurretik urte luzez horretarako berenberegi prestatu gabe. Hala ere liderrak dira audientzian, inork ez duelako azken argudio filosofikoa galdu nahi.



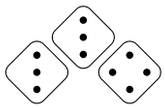
**3-3-2**

Mendira joateko trajea eta korbata janztea modan jarri da. Berriro.



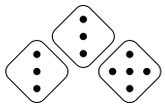
**3-3-3**

Guztiak berdin jarraitzen du. Baina ez dago gaurik.



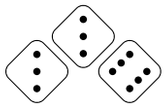
**3-3-4**

Guztiak berdin jarraitzen du. Baina ez dago egunik.



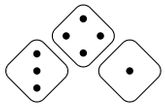
**3-3-5**

A8aren etengabeko lanen benetako helburua argitu da 2019ko abenduan. Marxialisten zuzendaritza nagusiak dimisioa eman du begien aurrean zutena ikusteko gai izan ez zirelako eta fakzioa kaos betean murgildu da.
-1 Marxialista guztiei egoera bideratu arte.



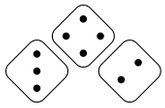
**3-3-6**

Korridore Termikoaren proiektua arrakasta erabatekoa izan da. Zepelinak puntual, merke eta arin doaz Euskal Herriko Mendebaldetik Ekialdera eta trafiko tradizionala izugarri arindu da, STMAk agindu bezala. Maule %2000 hazi da tamainan honen ondorioz azken 8 urteetan eta zuberera euskalki nagusia bilakatu da Bilboko negozio gizon-emakumeen artean .



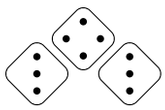
**3-4-1**

Lemuriako Euskal Federazio Atlantikoak (LEFA) demostratu du antzinako euskaldun-lemuriarrak telepatia bidez kontaktatzen zutela. Orain gaitasun hori garatzeko ikastaroak eskaintzen dituzte. Pertsonaiaren bat Lur4koa bada, bota hiru dado. Arrakasta bat izanez gero telepatia erabil dezake gaitasuna duten beste pertsonaiekin, planak egiteko beste jokalariek edo pertsonaiek zer egiten duten jakin gabe.



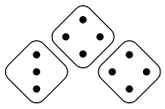
**3-4-2**

Fakzio guztietako ordezkariek barkamena eskatu dute zintzoki eta kontrapartidarik gabe, historian zehar egindako gehiegikeria guztiengatik. Gerora jakin dute norbaitek bozeramaile guztiak drogatu egin zituela, baina inor ez da ausartzen atzera egiten.



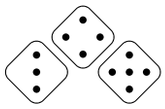
**3-4-3**

AHTaren obrak hasieran agindutako epean amaitu ziren, baina azpi-erabilera dela eta bidegorri bilakatu zuten 2019rako. Sinesgarritasun falta dela eta, STMAko jokalariek -1 izango dute hurrengo tiradan.



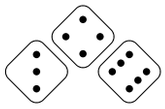
**3-4-4**

Cortes da Ogiberriren frankiziarik ez duen Euskal Herriko herri bakarra. Bertan bildu dira okin Marxialistak, erresistitzeko prest.



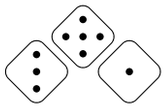
**3-4-5**

Erosketak online egiteko joera hainbeste hazi da ezen jada ez dagoen denda fisikorik kaleetan. Tabernak ere desagertu egin dira azkar mozkortzeko monodosiak asmatu zirenetik. Albo ondorioz, orain topaketa sozial gehienak gasolindegietan egiten dira, non poeta, bohemio eta artistak aurkitzea geroz eta ohikoagoa bihurtu den.



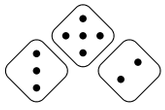
**3-4-6**

Agentziaren baitako azpi-fakzio klandestino batek GARDEN operazioa martxan jarri zuen 2000. urtean zuzendaritzaren baimenik gabe. Ordutik edozeinek edozeinen mezularitza sistema digital guztietara sarbidea lortu du, atzera bueltarik gabe. Gurasoek seme-alaben mezuak irakurtzen dituzte, seme-alabek gurasoenak, fakzio guztiek fakzio guztienak... Jada ez dago sekretu elektronikorik inorentzat. Lehen bost urteetan dibortzio eta independentzia prozesu kopurua izugarri handitu zen arren handik gutxira ohitu egin ginen egoera berrira. Agentzia fakzio bezala desagertu egin da... ala ez?



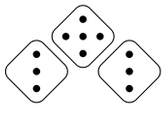
**3-5-1**

Mundu mailako gatazkaporn joera turistikoa indartu zenetik Euskal Herria helmuga turistiko mundial bilakatu da. Sakanako BasqueWorld jolas parkea edo “Euskal Gatazkaren Parke Tematikoa” da gune ezagunenetakoa, baina STMAko escape room, bideojoko eta paintball enpresa ugarik joera kapitalizatzea lortu dute azken urteetan. Esperientzia estandarrak The Borrocks eta The Good Ones-en arteko lehiak bizitzeko aukerak eman ohi ditu. Amaieran All is Good.



**3-5-2**

Narrasti-jendeak eskubide zibilak aldarrik
tu zituen 1993ko Gose Greba handian. Fak
gehienek haien aldarrikapenekin bat egir
1998ko akordioen ostean, barne-eztabaid
prozesu luze eta gatazkatsuak egon ziren
Oraindik badira armairuan jarraitzen dute
rrastiak halere.



**3-5-3**

Lurra barrutik hutsik dagoela frogatu da behin eta betiko. Agentziak bazekien aspalditik. Ikus(t) ezinek pozik hartu dute albistea. Lur4ak ez du ezer sinesten, baina enbaxadak zabaltzen hasi da halere hutsunean. STMAk eta Marxialistek egoera haien abantailarako erabili nahi dute. Mundu guztiak dauka proiektu bat hutsune berrirako.

### 3-5-4

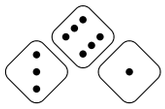
Euskal herri-kiroletan oinarritutako bideojokoak mundu osoan dira arrakastatsuak. Sega saga famatuak 16 milioi kopia saldu ditu jada plataforma ezberdinetan, eta Aizkolari eta Harry Jasotzaile historiako transmedia produkturik arrakastatsuenak bilakatu dira azken hamar urteetan komiki, film, eleberri eta bideojoko unibertso zabalarekin. Andoain da egun planetako entretenimendurako produktuen cluster global handienetarikoa.

### 3-5-5

Itzulia Basque Country bizikleta estatikoen gainean egiten da 2019tik.

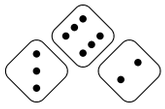
### 3-5-6

San Mames liburutegi handia da. Beti izan da. Liburu-klubak oso gauza serioak bihurtu dira Bizkaiko hiriburuan eta interpretazio ezberdinen inguruan hiriko kaleetan liskarrak egotea ohikoa bilakatu da.



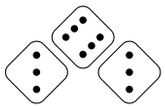
**3-6-1**

Bizkaiko Labe Garaiak ez ziren hain garaiak ere. Berez, lurrazpian hartzen zuten altuera handiena.



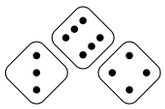
**3-6-2**

Durangoko Azoka Islamaren erromesaldi gune ofizial izendatua izan da 2005etik. Izurtzan euskaraz idatzitako lehen Koranaren kopiak aurkitu izanak zerikusi handia izan du honekin.



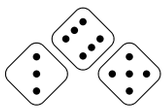
**3-6-3**

Azenarioa da Euskal Herriaren ikurra. Bista onarekin lotzen da, eta testuak oso txiki egiten dira. Irakurri ezin dituela dioenari abertzaletasun eskasa duela esaten zaio, azenario gutxiegi jatearen ondorioz. -1 izango dute ERAginean jokalari betaurrekodunek.



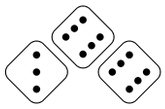
**3-6-4**

Basque Naming Centerrak ingelesez jarritako baina espainieraz irakurritako izenen fonologia estandarizatzea erabaki du. Globalpalet deituko zaio hemendik aurrera. Izendapenak bi EFQM eta lau Euskalit irabazi ditu, eta telebista aurkezleen jerga ofiziala bilakatuko da urte gutxian.



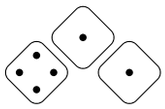
**3-6-5**

Mugimendu feministako kideek, exasperaturik, alde egitea erabaki dute azkenean. Lehen koloniak sortu dira ilargian eta Marten.



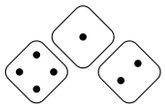
**3-6-6**

Errore informatiko (edo birus?) batek mundu guztiak hauteskundeak aldi berean irabaztea eragin du. Sortutako anabasaren erdian hirurteko anarkista izenaz ezagutuko denari hasiera eman zaio. Denon sorpresarako, gobernurik gabe gauzek lehen baino askoz hobeto funtzionatzen dute.



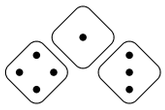
**4-1-1**

KILKER sare soziala modan jarri da Euskal Herrian. Etengabe norbere iritzi politikoak eman eta besteena kritikatzeko sarea da, kilkerren KIR-KIR soinuagatik ezaguna. Ohikoa bilakatu da KIR-KIR soinua Euskal Herriko leku gehienetan, eta normaltzat hartzen da elkarrizketa bat etetea edozein unetan KILKER kontsultatzeko.



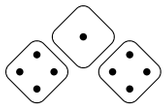
**4-1-2**

Alardearen Purutasun Legeak aginduta, 1638ko bizi-baldintzak zehatz-mehatz bete behar dira desfilatzeko. 2014an baztanga hedatu zuten Hondarribian, purutasun historikoaren mesedetan.



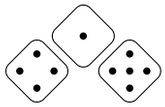
**4-1-3**

Karlistek gerra irabazi zuten, eta Euskal Herrian erresuma independentea lortu zuten 1870eko hamarkadan. Lehendakaria Schönburg-Waldenburg leinukoa da, eta lotura sendoak daude euskaldunen eta bohemiarren artean.



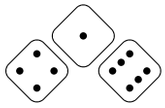
**4-1-4**

Sanferminak betidanik ospatu dira antzarrekin. Bereziki oldarkorrak diren antzarekin. Aurten polemika egon da gomazko errobot-antzarak erabili direlako lehen aldiz.



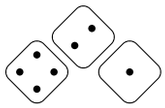
**4-1-5**

Hitanoz mintzatzen da nerabeen %95. Espainiako eta Frantziako gobernuek ahalegin berezia egin dute aurten gaztetxoen artean frantsesa eta espainiera bultzatzeko eta laguntza eskatu diete Euskaltegi sareei. "Te renta" izan da Espainiak aukeratutako leloa, eta "C´est cool" Frantziarena. Ez dute funtzionatu.



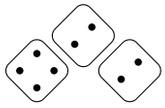
**4-1-6**

Diru-laguntza publikoak banatzeko irizpideak direla eta Agentziaren baitan izandako ika-miken atzean Marxialisten eta Ikus(t)ezinen arteko borroka ezkutua zegoela jakin da 2019an. Berriak eta Argiak albistearen bertsio oso diferenteak eman dituzte.



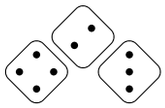
**4-2-1**

ZuZeu alderdi politiko bezala eratu da eta hauteskunde guztiak irabazi ditu. Hurrengo eguna da orain. Orreaga Taldeak Steve Bannon kontratatu du eta orain Zuzeu kontrolatzen dute.



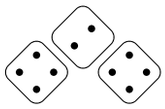
**4-2-2**

Munduan zehar barreiatutako Gernikako arbolaren kimuak telegarraiorako geltokiak dira. Horretarako landatu izan dira. Euskaldun orok du batetik bestera doan bidaiatzeko eskubidea.



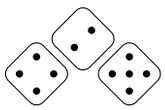
**4-2-3**

Ataun of the death, Joxean's hil eben eta Napardeath filmak dokumentalak dira. Hau da, Euskal Herrian, une honetantxe, zonbi karlistak, banpiro jeltzaleak eta momia nabarristak elkarren aurka borrokan ari dira. Hau ez da rol joko bat. Aukeratu, zer zareten.



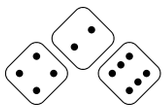
**4-2-4**

Espainiar baratzea agortutzat emanda, Euskal Telebistak bere programazioa Txinako Herri Errepublikari buruzko albiste eta gaurkotasunezko elementuetan zentratzea erabaki du. Azkenaldian mahai inguru, kirol-albistegi, polemika eta txutxumutxu guztiak Heilongjiang eta Shaanxi probintzietan zentratuta daude eta sharea nabarmen igo da. Tai-xi eskolako Marxialistek txalotu egin dute neurria, baita Guangdongkale ekoizpen propioko telesail berria ere



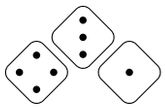
**4-2-5**

Washington Post-en harri-zulatzaileei buruzko erreportajea agertu da. Ibaizabaletik ekialdera sekulako aurkikuntza izan da ordura arte guztiz ezagutu gabeko herri kirola, eta FCCk babesten du Burdinazko Ligaren txapeldun den Abandoko taldea. Meatzariaren arketipoa erabiltzen duten jokalariek +1 dute INDar tirada guztietan.



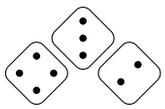
**4-2-6**

Hizkuntzalari eta antropolgoen zenbait sozietate sekretutan aspalditik indarra hartu du Euskal Herria eta Italiaren arteko ahaidetza kulturalaren teoriak. 2047an AHTa Donostian sartzeko lanak gelditu behar izan zituzten euskararen lehen hitz idatziak aurkituz (Tira eguiçue, sasicumeoc), eta sozietate sekretu horien teoriak baieztatuz. EHID elkartea alderdi politiko bilakatu eta zenbait alkatetza lortu ditu dagoeneko. Lur4arekin jokatzen dutenek Estrabagantzia karga bat eskuratzen dute.



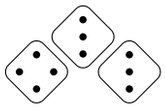
**4-3-1**

Ehorzketa zerbitzuak zentralizatu egin dira eta zaborrarekin batera errausten dira gorpuak.



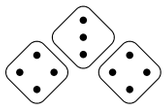
**4-3-2**

Antikronia-tunelean sartu zara. Egin beste jaurtiketa bat ukronizkinean, baina emaitza zuretzat baino ez da erreala, beste guztiek berdin jarraitzen dute, ezer gertatu ez balitz bezala. Egin ARRazoi-tirada bat bertsio historiko ezberdinen arteko talka bat bizi duzun bakoitzean.



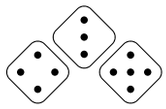
**4-3-3**

Iowa zortzigarren probintzia bilakatu da. Estatu Batuetako lehenengo estatu forala. Jatorriko italoamerikarreko EAJ-ko gobernadore bat du eta Washingtonen demokratek eta errepublikarrek ez dakite oraindik zergatik eta nola gertatu den.



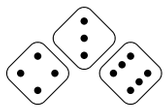
**4-3-4**

Makina Erremintaren Biurtekoa zena orain Makina Erreminta Con deitzen da. Marvel-eko pelikuletako aktoreak gonbidatzen dituzte. MCC-k cosplay kooperatibo txapelketa arrakastatsu bat antolatzen du.



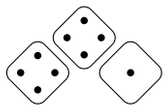
**4-3-5**

Realeko zaleen depresio kronikoa sendatzeko antidotoa deskubritu zuten 2019an: emakumeen taldearen partiduak ikustea. Jokalari emakumeek +1 dute TREbezia tiradetan.



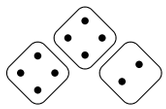
**4-3-6**

Azken antxoaren koplak idatzi zituen Benito Lertxundik 2022an. Oraindik ere kontrabandozko lata izoztuak eros daitezke kontaktuak eta dirua izanez gero.



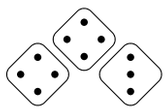
**4-4-1**

Marxialistek “Euskal Gatazkaren Parke Tematikoa”ren kontrola hartu dute, Sakanan. + 1 izango dute INDarrean pertsonaia Marxialistek, eta jokalari sakanarrak Marxialista izatera igaroko dira



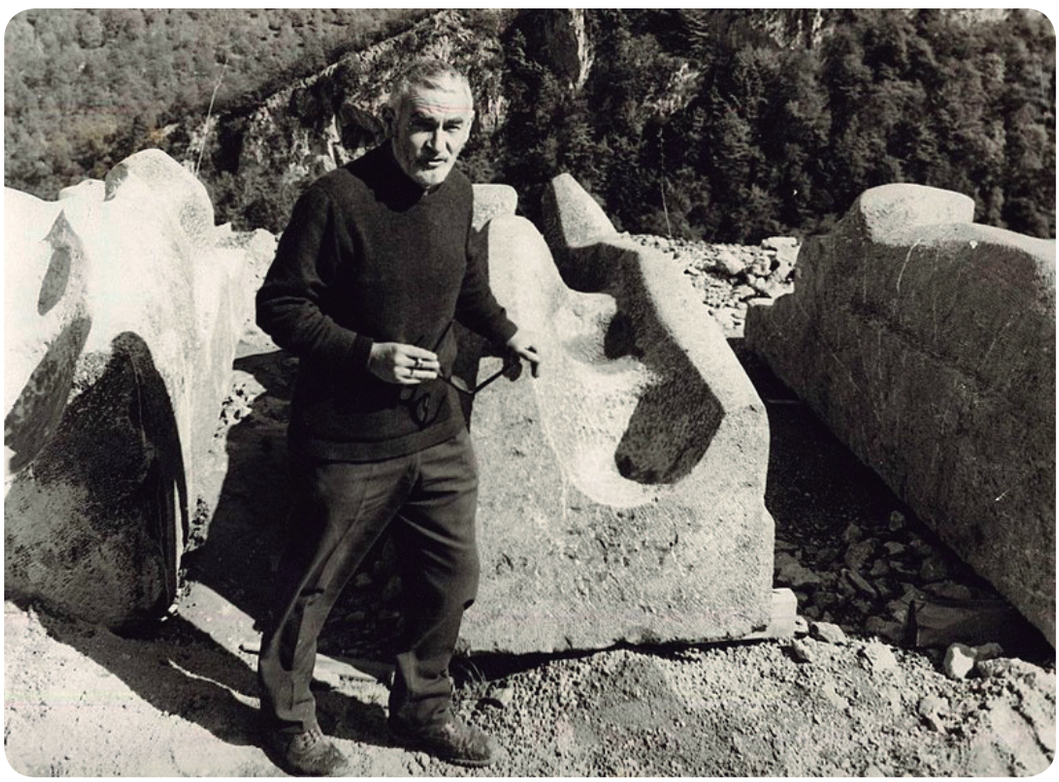
**4-4-2**

Andoni Ortuzarrek biluzik ematen ditu bere diskurtsoak Eusko Legebiltzarrerako 2015eko hauteskundeetatik. Emaitzak ikusita, inor ez da ezer esaten ausartu ordudanik. STMAko kideek Estrabagantzia karga bat eskuratzen dute.

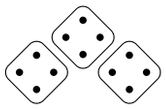


**4-4-3**

Oteitzaren apostoluen eskulturek Oñati eta Arantzazu arteko errepidean botata jarraitzen dute. Bihurgunea Ikus(t)ezinen konspirazioen topagune bilakatu da.

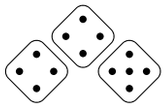


*Plazaola*



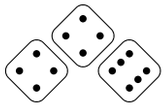
**4-4-4**

Euskal Herria ume-teokrazia bilakatu da: ez da umeek beti arrazoia dutela, baizik eta Jainkotzat dituela gizarteak. Pirritx eta Porrotxek dute botere exekutiboa, Bikario titulupean. Adin txikiko jokalariek +1 dute ERAgin tiradetan.



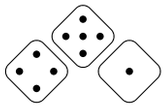
**4-4-5**

1931n, Lizarrako Estatutua onartu egin zen. Enkarterriak Euskal Estatutik bereizi egin ziren, eta autonomia propioa osatu. Administrazio autonomikoaren bultzada urbanistikoa dela eta, Portugalete hiriburuak 200.000 biztanle ditu eta Europako biztanleria-dentsitate altuena du.



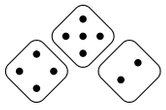
**4-4-6**

2039 da, eta @EuskoGudaZibila ez da oraindik amaitu. Guda bukatuz gero hil daitekeen beldur omen da bot-a.



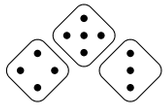
**4-5-1**

Ezkerreko euskal herritar unionista guztien burmuinak aurkitu dituzte, Madrilgo Malasaña auzoko taberna batean. Euren gorputzek, ordea, hemen segitzen dute.



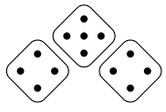
**4-5-2**

2025 urtea da, eta kurtso bukaerako ebaluazioa eskuak eta hankak lotuta egin behar dituzte irakasleek, ikasle guztiez osatutako auditorio batean kalifikazioak ozen esan behar dituztela. Euskal Pedagogo Progresisten Koordinakundearen (EPPK) esanetan, beste edozer egitea ikasleen garapen sozioafektibo eta emozionalaren kontra indar sinbolikoa bortizki erabiltzea izango litzateke. Jokalari irakasleek -1 dute INDar tiradetan, partida ekainean jokatzen bada.



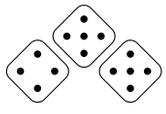
**4-5-3**

Trebiñuko auzian herri-aldarriari men egin zion Jaurlaritzak 2028an,  Araba Burgoseko probintzian integratuta.



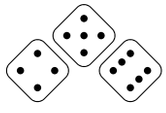
**4-5-4**

Estralurtar oldarkorren inbasioa pairatzen ari da Euskal Herria. Zenbait soziologok gerran gizakien alde egitea geozentrismo onartezintzat jotzen dute. Lur4ko jokalariek -1 dute ARRazoia tiradetan.



**4-5-5**

Inork ez daki nondik atera diren, baina zentauroak aurkitu dituzte Iratin. Gu baino azkarragoak dira, azkar hitzaren bi adieretan.



**4-5-6**

Genetikoki eraldatutako eusko labeldun Gernikako piper batzuek gaitasuna dute Internetera konektatuta dagoen edozein tresna hackeatzeko. Agentziak informazio kopuru handia galdu du bazkari baten ostean.

**4-6-1**

Gaviotako gas-plataforma okupatu eta mikro-nazio independente deklaratu dute Ikus(t)ezinek, Gaskoniako Repubblica Marinara izen ofizialarekin.

*aherrero*

**4-6-2**

2027ko Tourreko lehen astean Mikel Landak ez zuen erorikorik ez eta denbora galerarik izan. Apokalipsiaren seinaletzat hartuta, masa hirietatik arrapaladan ihes egiten saiatu zen, eta A8an inoizko kolapsorik handiena eragin.

**4-6-3**

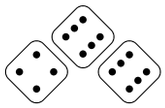
Erradikala izatea eta atsegina izatea sinonimoak dira Euskal Herrian. Makarrismoa eta oldarkortasuna STMAren telebistako tertuliekin lotzen da, eta aldiz sare sozialetako (azpi)fakzioen arteko eztabaidak adeitsuak eta errespetuzkoak dira beti. -1 eta +1 ERAginean modu atseginean diharduen STMAko agente orori eta +1 atsegina den Marxialista edo Ikus(t)ezinari. “Hau dena aldatu nahi genuke mesedez” da Euskal Herriko manifestazioetan gehien abesten den leloa (Mikel Urdangarinen doinuarekin).

**4-6-4**

Game of Thrones grabatu den lekuetan pinguino koloniak agertu dira. Negua datorrela esaten hasi dira telesailaren zaleak. Bizkaiko Foru Aldundiak izeberg bat ekarri du Gaztelugatxera, pinguinoak eta turistak pozteko.

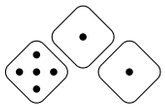
**4-6-5**

Fiteroko ur termalen inguruan mugimendu txamaniko-inperialista sortu da. Tafallarainoko eremua konkistatu dute dagoeneko.



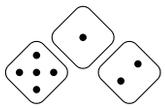
**4-6-6**

Xebe Diezen teoriak egiazkoak zirela frogatu zen atzo. Bihar, batek daki. Lur4ko jokalariek +1 dute hurrengo ERAgin tiradan.



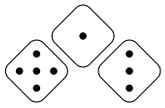
**5-1-1**

San Mameseko arkuak unibertso paraleloak batzen zituela ikusi zuten. Kopia bat egin zuten Lezaman, eta benetako atea Ibaiganen dago.



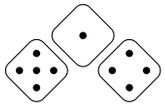
**5-1-2**

Ajuria-N jauregia (Euskadi-Basque-Country-Heineken Autonomia Erkidego Elkarteko Lehendakariaren Bizileku Ofiziala) aspalditik da eraikin adimentsua, baina duela aste batzuk singularitatera iritsi eta kontzientzia garatu du. Izaeraz ume alai eta jostakorra da, baina suntsipenerako gaitasun handikoa. Fakzio guztiak lehen Eraikin Adimendun Auto-determinatua enrolatzeko gerran sartu dira. Bitartean Ajuria-N beste eraikin adimendunekin konektatzen eta kalkulu hiperdimentsionalak erabiliz fisikoki lekuz aldatzen ikasten hasi da. Agentziako azpi-fakzio batzuk soilik konturatu dira benetako arriskuaz.



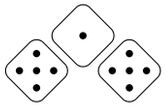
**5-1-3**

Africa Baetak euskaraz ikasi zuenetik, bere ahoskera argiak eta azentu neutroak hizkuntzaren aldaera estandarraren eredu bilakatu du. "Erreginak ingelesez nola", Africak euskaraz hala atsotitz bilakatu da dagoeneko.



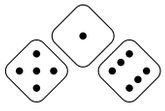
**5-1-4**

Bilboko Athletic ez zen sekula sortu. Cricketa da kirolik praktikatu eta jarraituena Bizkaian. STMAko jokalariek -1 dute ERAgin tirada guztietan.



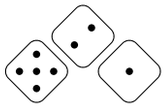
**5-1-5**

Eusko Alkartasuneko azken militantea 2024ean aurkitu zuten Sollube inguruko etxola batean. 20 urte zeramatzan zibilizazioarekiko kontakturik izan gabe.



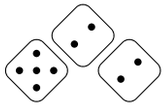
**5-1-6**

Ardien gorotza desertifikazioa gelditzeko gakoa dela antzeman zuten EHUko zientzialariek duela pare bat urte. Urepelen Artzaintza Fakultatea ireki dute aurten.



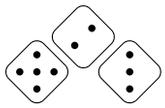
**5-2-1**

Idiak guztiz desagertu zirenetik, Euskal Herriko plazetako demetan genetikoki eraldatutako Golden Retrieverrak erabiltzen dira.



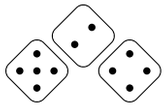
**5-2-2**

Jakoba Errekondoren heriotza bat-bateko eta susmagarriaren ondoren, bere hitzen exegetak ugaritu egin dira. Lur4an zisma gertatu da ilgorazale eta ilberazaleen artean. Lur4arekin jokatzen baduzu, hautatu zure pertsonaia zein bandotakoa den egutegira begiratu gabe. Partidaren unean Ilargiaren zikloa zure pertsonaiaren bandoarekin bat badator, +1 tirada guztietan; bestela, -1 tirada guztietan.



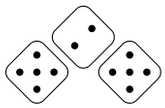
**5-2-3**

Pertsona publikoek aldi berean leku askotan egoteko beharra haziz joan dela ikusita STMAk PERTSONIMOAk sortu ditu: pertsona baten baliokide edo ordezkoak. Lehendakariak bi pertsonimo ditu normalean aktibo: Anton eta Simon. Simonimok beti arrazoia ematen dio. Antonimok beti kontra egin. Batzuetan nahasgarria da ingurukoentzat. Badira egun batzuk Anton eta Simon desagertu egin direla.



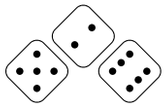
**5-2-4**

Marmokek zapore bikaina dutela aurkitu dute Basque Culinary Centerren. Jan ondoren astebetez ahoa puztu eta mingaina handitu egiten da, baina puntako taberna guztietan eskaintzen den gutizia da.



**5-2-5**

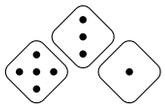
QWERTY eta AZERTY teklatuak debekatu egin ziren 2017an, testuak idazterakoan erabaki autonomoak hartzen zituztela frogatu zenean.



**5-2-6**

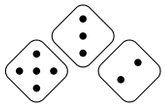
Emakumeen aurkako indarkeria eta lan-istripuak bezain ohikoa bilakatu da piztia interdimentsionalek euskal herritarrak jatea. Inork ez daki inkurtsio hauek noiz edo nola hasi ziren, baina normaltasunez hartzen da urtean 20 bat lagun alarau eta garrasi artean desagertzea. Estatistika ofizialek “irregulartasun dimentsional” bezala kontabilizatzen dituzte eta albistegiek anekdotikoki aipatzen dituzte urtean behin, baina oro har gustu txarrekotzat hartzen da hildako pertsona hauei buruz hitz egitea, baita hurbilekoen artean ere.

*Henrique Alvim Corrêa*



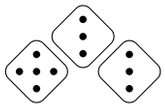
**5-3-1**

Frantziar Estatuan oraindik ere egutegi errepublikanoa indarrean da. Jokalari lapurtar, baxenafar eta xiberotarrek +1 dute ARRazoia tirada guztietan.



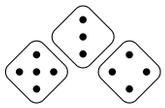
**5-3-2**

Olarizuko mailu-eta-igitai brutalista estiloaren maisulantzat dute arte kritikariek. Arazoa da Gasteiz iraganetik etorritako turista sobietarrez bete dela.



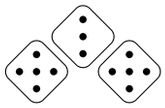
**5-3-3**

Bere langileen prekarietateak ezagun bilakatutako banaketa enpresak egoitza fiskala Bizkaira aldatu du, Puxika izena hartuta. Dagoeneko iruzkin positiboz jositako 15 minutuko espazioa du Teleberrian.



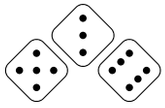
**5-3-4**

2003an ingeniaritza genetikoa baimendu zen animalia espezie bakarrean: zaldiak. Geroztik, mitologiako zaldi hegodunak eta adarbakarrak ikustea posible izan da. 2016an zaldi arraza adimentsua sortu zuten laborategian, adarbakar zuri batetik abiatuta. Zaldiaren adimena, sentitzeko gaitasun eta kultura klasikoaren ezagutza ikusita kultura kontseilari izendatu dute. Arrazista hutsa dela deskubritu duten arte.



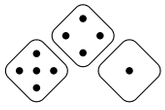
**5-3-5**

Historian lehen aldiz, politikari nafar bat entzierroen kontra agertu da publikoki, hori bai, Madrileko Kongresuan. Esan gabe doa, hurrengo hauteskundeetan bere alderdiak ez du ordezkaritzarik lortu.



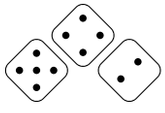
**5-3-6**

Benito Lertxundik kate tematikoa du ETBn: Benito24. Bertara gonbidatzen ditu Euskal Herriko amamak euskal jet-setaren ekitaldietarako menuak prestatzeko. Sukaldaritza-reality saiorik arrakastatsuena da Orioko bardoarena



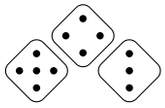
**5-4-1**

Gipuzkoako Aldundiak sustatutako erreformaren ondorioz, eta egitura instituzionala herritarren errealitatera hurbiltzeko asmoz, Jacako Forua aplikatzen da Gipuzkoako urietan, elur denboraldian zein udan. Eskiatzen duten edo autokarabana/furgoneta camperizatua duten gipuzkoarrek +1 dute TREbezia tiradetan, mendiko arroparen bat jantzita badute.



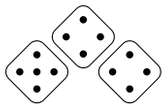
**5-4-2**

Lazkaoko Beneditarrek ez zuten onartu Benedikto XVI.aren dimisioa, eta ez dute Frantziskoren boterea  onartzen. Frantziskotarren aurkako gerra ezkutua hasi dute, Arantzazuren aurkako mezuekin.



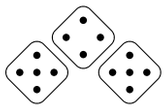
**5-4-3**

Würm V glaziazioa hasi zen 1977an. Etengabeko izotzaren muga Mantxako Kanalean dago. Euskal klimaren errusifikazioa seinaletzat hartu zuten Marxialistek. +1 izango dute INDarrean Marxialistek.



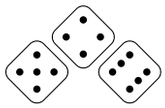
**5-4-4**

Higienismoa ideia atzerritzartzat hartzen da Euskal Herrian. Eskuak garbitzea ez dago batere modan, eta gutxi batzuek egiten dute, pribatuan. Eskuak zikin eramatea purutasuna da, izaera langilearen ikur.



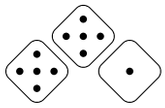
**5-4-5**

Euskal Herrira datozen turista guztiek Codex Calixtinus irakurri dute bidaia prestatzeko, eta haien espektatibak ez zapuztearren, Aymeric Picaudek deskribatu bezain zabar jantzi, jan eta edan egiten dute inguru turistikoetan, aldez aurretik ezarritako zonifikazioaren arabera.



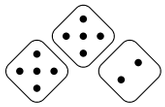
**5-4-6**

Eskupilota euskal kirol inbasoretzat jota, pelota navarra izeneko kirol berria asmatu zuen egunkari ezagun batek. Pilotari buruarekin ematen zaio, eskuarekin beharrean. Pilota gaur egungoa baino apur bat leunagoa da. Apur bat. Jokalari nafarrek -1 dute TREbezia tiradetan.



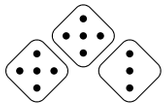
**5-5-1**

Marxialistek Euskal Herriko diskoteka-sarea iraultza kulturalerako ezinbesteko erreferentetzat daukate aspalditik. Musika elektronikoaren doinuetara gaupasak bata bestearekin kateatzea egitea goi kulturaren zeinutzat hartzen da. BakalHaus eta Txitxarraro dira une honetan diskoteka nagusiak, eta nola ez, Maulen eta Bilbon egoitza bana dute. +1 ERAginean giro kulturetetan bart gaupasa egin baduzu, baina -1 ARRazoian gauza guztietarako.



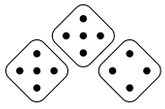
**5-5-2**

Eskiula Zuberoaren parte ote den diskutitzeaz aspertuta, Araban integratzeko eskabide formala aurkeztu dute eskiularrek.



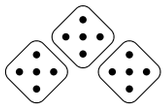
**5-5-3**

Izarok, San Nikolasek eta Santa Klarak unitate administratibo propioa osatu eta paradisu fiskal bilakatu dira. Erroldatze aldaketak direla eta, Bizkaiko EAJ bozak galtzeko zorian dago.



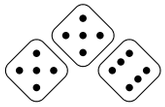
**5-5-4**

Iker Jimenezek janari azkarreko bere lehen jatetxea ireki du, Otxate Fried Bigfoot izenpean. Bigfoot eta txupakabras hanburgesak eskaintzen dituzte, baita Area 51ko zizka-mizkak ere.



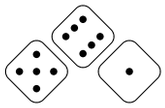
**5-5-5**

Aurtengo bestsellerra Javier Clementek idatzitako autolaguntza liburua da, zen filosofian oinarritutakoa.



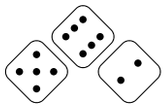
**5-5-6**

Zebra-muskuilua muskuilu-zebra bilakatu da haren hedapen geografikoa Lemoiz ingurura heldu orduko.



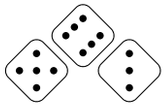
**5-6-1**

Modu progresibo bezain oharkabean, akademikoen arteko beefak bilakatu dira euskal klase ertainen ikuskizunik gustukoena. Billeteen ordez kongresuetako egiaztagiriak jaurtitzen dituzte airera. APA estiloan idatzitako aipuak dituzten urrezko lepokoak modako osagarriak dira.



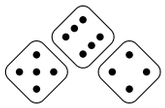
**5-6-2**

Xabier Usabiaga da Euskaltzaindiako lehendakari berria.



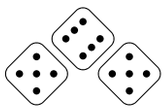
**5-6-3**

Frantzisko Aita Santuak heavy metal taldea du, Bilborocken entseatzen duena. Astebete darama agertu gabe, eta inork ez daki zergatik.



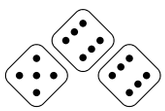
**5-6-4**

Ezker Abertzaleak militanteentzako harrera protokoloa ezarri zuen 2021ean: Sozializaziorako tresna basikoak I, Sozializaziorako tresna basikoak II, Egin irri (benetan) eta EAJ, Freud eta gu ikastaroek osatzen dute. Marxialista guztiek ezagutu behar dituzte, kritikatzeko bada ere. Ezagutzen ez dutenek -1 izango dute ARRazoian.



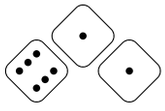
**5-6-5**

AtopiaRPGren idazketa prozesua guztiz planifikatua eta kontrolatua izan da hasiera-hasieratik. Azken emaitza aspergarria eta aurreikusten erraza da. STMAko kideek, +1 dute ERAgin tirada guztietan.



**5-6-6**

Azken urteotako bilakaera naturalari jarraiki, Gerediagak itxurak egiteari utzi eta moda-pasarela bilakatu du Durangoko Azoka.

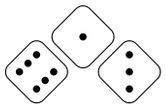


**6-1-1**

Eskola kontzertatuek finantzazio publikoa jaso behar duten galdetu diotenean, prentsaurrekotik moonwalkerra egiten atera da LABeko ordezkari bat.

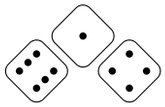
**6-1-2**

1986an Igeldoko parkeko tximinoak matxinatu egin ziren. Kaiolak hautsi eta hirian zehar hedatu ziren. Alkatea hil eta gero, tximinoen astebeteko gobernua ezarri zuten hirian, STMAk kaleratu zituen arte. Agentziak tximinoen plan sekretua gordetzea lortu zuen. Exekutatzeko prest dago.



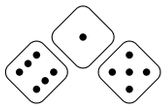
**6-1-3**

Osakidetzan lanpostu finkoa eskuratzeko azterketetan manipulazioak, filtrazioak eta arbitrarietateak ekiditeko sistema martxan jarri zen 2037an. Hurrengo urtean desegin zen EAJ, azalpen handirik eman gabe.



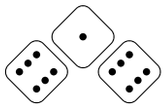
**6-1-4**

Azken auzo irratia irentsi ostean, Vocentok komunikabide-monopolioa ezarri zuen 2022an. ETB2ko albistegietan egun on eta gabon esateari utzi diote, baina ez da beste ezer aldatu.



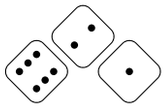
**6-1-5**

Marxialistek Bizkaiko burdinazko gerrikoa berregin dute eta ez diote inori sartzen utziko. Ezta ateratzen ere.



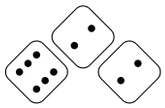
**6-1-6**

2021ean ETA mendi lasterketa antolatzaile gisa birsortu zen.



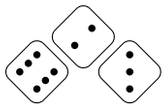
**6-2-1**

Euskal programa espazial sekretua abiatu zen 1980ko hamarkadan, Meatzaldeko meategien tuneletan. Lur4aren ustez, Lurraren barrualde hutsera iristea da asmoa.



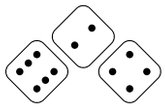
**6-2-2**

2023an, Bizkaiko azken haritza hiltzean, Panpako lezka batez ordeztu zuen aldundiak armarriko Gernikako arbola. STMArekin jokatzen duten bizkaitarrek estrabagantzia karga bat eskuratzen dute.



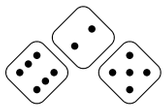
**6-2-3**

Dagoeneko ez da lehendakaririk aldatzen, ez hauteskunderik egiten, azken hamarretan emaitzak zehatz-mehatz errepikatu direla ikusita (hautagaiak, irabazleak, boto kopurua eta beste). Aldiz, partenogenesi bidez Lehendakaria klon batez erditzen da bi legegintzaldian behin. Lehendakari zaharrak koba sekretu batera erretiratzen dira, Lehendakari berriak hezteko eta haien gauzez hitz egiteko. Duela gutxi turista batzuek kasualitatez koba hori aurkitu dute.



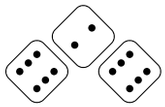
**6-2-4**

Estropadak trirremeekin egiten dira. Ondoko taldea abordatzea baimenduta dago, eta gainontzeko guztiak hondoratuta helmugara bakar-bakarrik iristen den taldeak puntu estrak lortzen ditu ligarako.



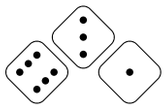
**6-2-5**

Gorka Maneiro da Euskal Herriko politikorik karismatikoena. Bere liburuak editatzeko borroka egiten dute argitaletxeek.



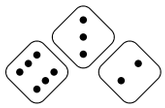
**6-2-6**

Uhin grabitazionalen bidez aurkitu dute PSEko korronte errepublikanoa: orbita oso irregularreko exoplaneta urrun bateko 3 biztanle bakarrek osatzen dute.



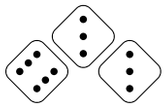
**6-3-1**

Haur txikien intziriak eta marmarrak itzultzeko gailua asmatu ostean, zientzialarien susmoak baieztatu egin dira: umetxo guztien jatorrizko hizkuntza Lazarragaren euskara da.



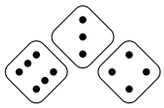
**6-3-2**

Euskaldun gehienak abstemioak dira. Alkohola edatea snobkeriatzat hartzen da, eta sozialki oso gaitzetsia dago. Abstemioak diren jokalariek +1 dute ERAginean.



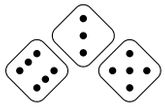
**6-3-3**

1830eko iraultzaren ostean, Konferentzia uhartea hartu zuen legitimista talde batek. Hegoaldeko karlistekin aliantza sinatu, estatua sortu eta gaur egun Karlos Xabier Parmakoa dute errege. Euren kortsarioek izua hedatzen dute Hendaiatik Endarlatsara.



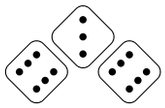
**6-3-4**

Irrintziak botere erasale izugarria du betidanik. Gudak irabazi izan dira hura erabilita. Jokalariren batek ganorazkorik egingo balu, beste guztiek -1 izango lukete INDarrean eta berak +2 du.



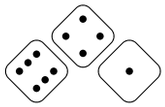
**6-3-5**

Lan-elkarrizketetan proba berriak egitea erabaki zuen patronalak 2012an. Gladiadore-borrokaren eta suzko ginkanaren artean, azterketa frenologikoak egiten hasi da 2019an. Confebaskek “egungo lan merkatura egokituta dauden profesionalak hautatzeko eskubidea” aldarrikatu du.



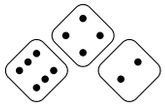
**6-3-6**

FaceAppen fitro ezezagun batek bizitzaren bidegurutzeetan hartutako erabakien ordez alde batera utzitako hautuak egin izan bagenitu izango genukeen aurpegia ikustarazten du, eta ez hori bakarrik: bizitza alternatibo horretara jauzi egiteko aukera ematen du. Iñigo Urkullu sanba-irakaslearen afro orrazkera modan dago aurten.



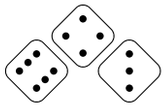
**6-4-1**

Arrantzale deritzegunak ez dira inoiz arrantzan joan. Horren ordez, STMAk atondutako irla sekretu batean denboraldika biltzen den intelektual-taldea dira. Bertan, historian zehar masoiei, Bilderberg klubari edo eta alderdien oinarri militanteari leporatu izan zaizkien erabakiak hartu dituzte. Arrantzale-herriren bateko jokalaririk badago, edozein dela ere aukeratu duen fakzioa, STMAren alde arituko da aurrerantzean, eta +1 izango du ARRazoian.



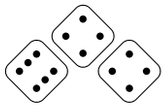
**6-4-2**

Gurpila ez da sekula asmatu. Suzko armak ere ez. Habailadun zaldunak dira armadetako eliteko unitateak.



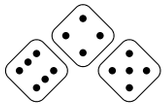
**6-4-3**

Altxerriko koban Solutrealdiko estratua induskatu dute, eta margo berriak azaleratu dira. Irudikatutako animalien artean dodoak eta Tasmaniako tigreak agertu dira.



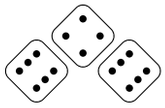
**6-4-4**

Turbokapitalismo garaiko gizartearen erritmo frenetikora egokitzeko, Euskaltzaindiak martxelotamendiera deklaratu du euskara estandar. Arin, ahalik eta arinen, arinago hitz egin beharko dute jokalariek; ahazten duten bakoitzean, -1 izango dute hurrengo ADitasun tiradan.



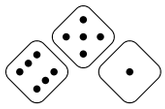
**6-4-5**

1930eko hamarkadan txinatar medikuntzan hedatu zen euskaldunen odol garbiaren mitoa. Errinozero adarrak, pangolinen ezkatak edo tigre jaioberrien begiak bezain preziatua da “benetako euskalduben odola”. O- odol taldeko kideen aurkako ehiza antolatuak daude, eta euskaldun askok euren maketotasuna aldarrikatzen dute bizia salbatzeko, “Ominusen Autodefentsa Sareak” babeserako neurriak hartu ditu. Euskal abizena duten PERTSONAIEK -1 izango dute zortean, O- edo odol talde ezezaguna duten JOKALARIEK beste -1 izango dute ZORtean. Kontrara, pertsonaia maketo zein atzerritarrek +1 izango dute zortean. Marxialistek, euren lotura maoistak direla eta, -1 izango dute ERAginean, eta 2 zorte puntu galdu dutenek +1 eraginean.



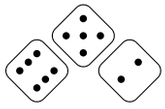
**6-4-6**

Gorbeiako artzaina Euskal Herriko Adiskideen Elkarteko burua da. Idiazabal sormarkako gaztagileak kontrolatzen ditu, eta Ilustrazioaren balioak indarrean jartzeko konplota jarri dute martxan: gaztei osagai kimikoa gehitu diete, jaten dutenen pentsamoldea kontrolatzeko gai dena. Laktosari intolerantzia edota alergia dioten jokalariek -1 dute ARRazoia tiradetan.



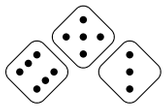
**6-5-1**

Patinete elektrikoen agerpenarekin batera, 2010eko hamarkada bukaeran Patronal Beganoak bidea ireki zuen euskal hirietako zabalguneetan. Animalien kontrako tratu txarrak bezainbeste errefusatzen dituzte (gizaki) langileen eskubideak.



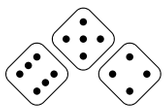
**6-5-2**

Egun batetik bestera, Lapurdi eta Zuberoako armarri guztietatik lehoiak desagertu eta axoloteak agertu dira. Zenbait kazetarik baino ez du kausen berri. Agentziako jokalariek +1 dute ERAgin tirada guztietan.



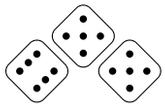
**6-5-3**

Euskal Autonomia Erkidegoak bere azken konpetentzia lortu du, Probabilitate Saila. Eustatek datu estatistikoak emango ditu eta Euprobek probabilistikoak. Bota dado bat. 1 ateraz gero ZOR -1 izango duzu, 6 ateraz gero ZOR +2; beste guztiekin ZOR+1.



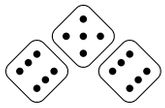
**6-5-4**

Gazteek STMAren dokumentu, agiri eta bando ofizialak irakurtzen ez dituztela ikusita, emotikonoak jartzen hasi dira ahal den guztietan. +1 ERAginean izango dute STMAko 25 urtetik beherako jokalari guztiek.



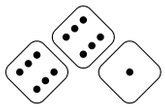
**6-5-5**

2047 da, eta herri guztietako txosnetan Euskal Trap Erradikala jartzen jarraitzen dute etenik gabe.



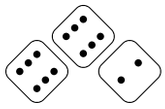
**6-5-6**

Ingeniaritza genetikoa erabiliz STMAk Triceratopsak egitea lortu du. Manifestazioetan erabiltzen dituzte, orain, dispertsatzeko. Polizia bat joan behar da beti gainean montatuta.



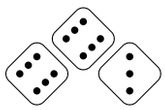
**6-6-1**

BAI eta EZ hitzak debekatuta daude 1999ko gertakariez geroztik. BAI esateko GAGAN esan behar da orain, eta EZ esateko berriz MIXKI. Jokalari batek hitz debekatuak erabiltzen dituen aldiro ZOR -1 jasango du bere pertsonaiak (akumulatu daiteke) eta maizterrak ausazko egoera estresagarri bati aurre egitera behartu dezake berehala.



**6-6-2**

Mikel Laboaren Lekeitioen hitzak, orain arte marmar eta garrasi ulertezintzat hartuak izan direnak, kornubieraz eta soneto metrika erabilita idatzitako eglogak direla baieztatu du UEUko Hizkuntza Hilen Sailak.

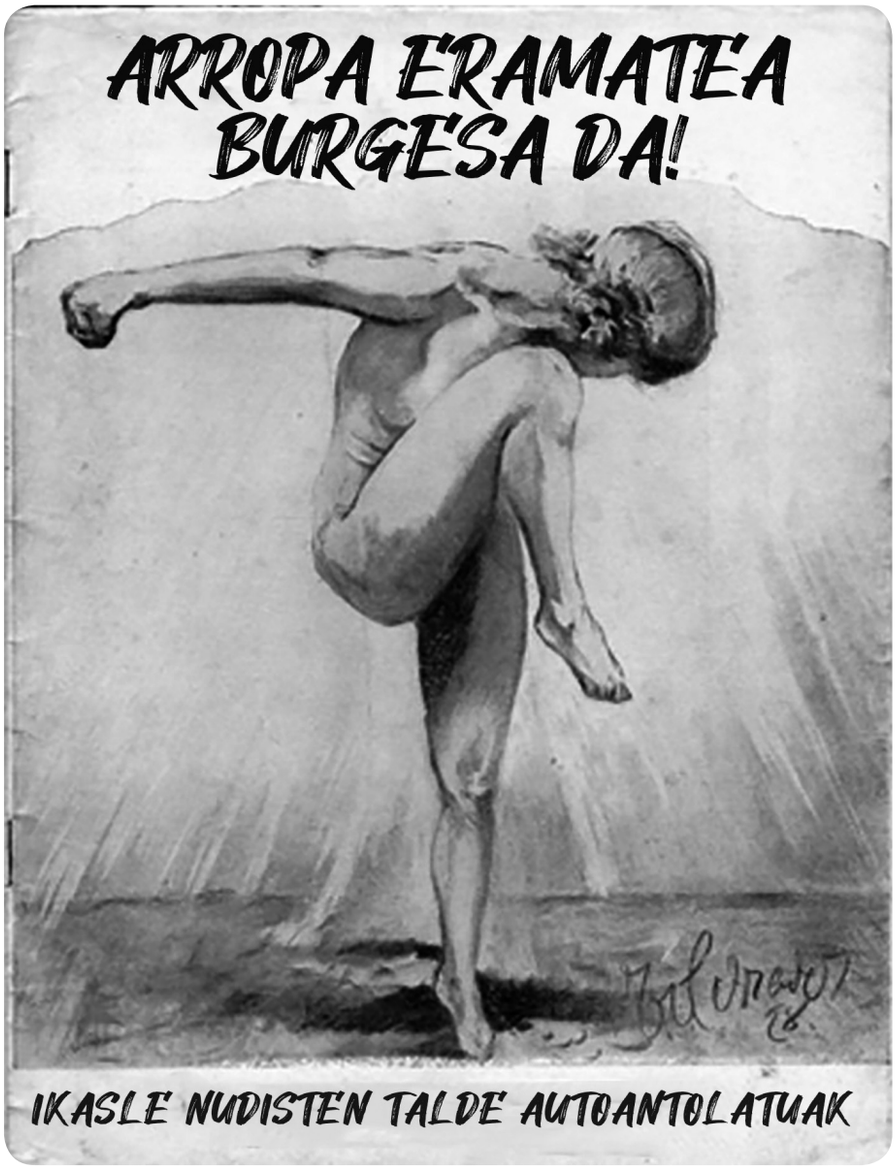


**6-6-3**

San Martin Harrian amalurrari eskaintza gisa hiru behi sakrifikatzeko elkartzen dira urtero Erronkari eta Biarnoko Lur4ko hippieak, 1968az geroztik. Aurten Lur4ko talde animalista batek sabotajea prestatu du. + 1 izango du ERAginean Lur4ak.

**6-6-4**

Arropa eramatea burgesen gauza dela iritzita, Marxialistek modan jarri dute nudismoa. Hainbat eskolatan Ikasle Nudisten Talde Autoantolatuak sortu dira. -1 ERAginean jantzita doazen jokalari guztiei. Norbait biluztuko balitz, +2 irabaziko luke ERAginean.




**6-6-5**

Euskal herritarrok Lemoizeko probaldi sekretu batek eragindako mutazio genetikoa dugula frogatu da: denok gara daltonikoak. Izatez, ikurriña laranja, horia eta morea da.

**6-6-6**

Jainkoa ez da exisitzen. Satan bai. Eta Igeldora etorri da bizitzera.

## (Euskarazko) Burujabetza Ludikoaren Aldeko Manifestu baterako lehen oharrak

Burujabetza digitalaz hitz egiten dugun aldiro berehala azaltzen zaizkigu, izen eta deitura ezberdinekin bada ere, teknologia-burujabetza eta burujabetza araugilea. Burujabetza teknologikoaren baitan sartu ohi ditugu hardware, software eta komunitate libreen garapena, teknokapitalismoarekiko menpekotasuna borrokatu eta iraultzeko planteamendu komunitarioak, hacktibismoa, kontzientziazio- eta sentsibilizazio-ekintzak... Burujabetza araugilearen baitan koka ditzakegu, bestalde, Estatu-egitura har dezaketen gaitasun normatiboak: eremu publikoaren artikulazioan hartzen diren erabaki politikoak batetik, baina baita, beste alde batetik begiratuta, hizkuntzaren normalizazio eta estandarizazioari begira erdietsitako adostasunak ere (euskara batuaren ortografia, lexiko eta gramatikari dagozkionak adibidez).

Bada, hala ere, burujabetza digital garaikideaz ari bagara, hirugarren hanka garrantzitsu bat, horrenbeste esplizitatzen ez dena baina lehen mailako garrantzia duena euskal gizartean: BURUJABETZA LUDIKOA. Kapitalismoak bere burua berrasmatzeko duen gaitasun harrigarriaren zeinu ere bada, batetik, aisiak egun duen pisua eta, bestetik, gure aisiazko formek bizi duten eraldaketa-abiadura azkarra. Ikusi besterik ez dago Telebista deitzen genion hori zenbateraino aldatu den, adibidez, azken hamarkadan. Burujabetza ludikoa zuzenean lotuta legoke zaletasun-komunitateekin, jolaserako eta solaserako espazio eta denbora elkarbanatuen sorrera eta zaintzarekin, interes eta arretaren lanketa eta elkarbanatze-sareekin...

Susmoa baino ez da, baina badirudi, burujabetza tekn(olog)iko eta politikoan herren gabiltzan arren, are herrenago gabiltzala egun burujabetza ludikoan, gure aisian burujabe jarduteko esparru eta garaien indartze-lanetan. Merkatuko produktuen eskaintza geroz eta handiagoa, ikus-entzunezko testuen uholdea geroz eta indartsuagoa den honetan atzean geroz eta azkarrago gelditzen ari garela jolaserako proposamen nahikorik ez daukagulako euskaraz. Badaude, noski, kultur-produktu bikainak euskaraz: literaturan, antzerkian, zineman, musikan. Sarria eta aberatsa da gure urteroko uzta, Durangoko Azokak eguzkiari emandako bira bakoitzean begi-belarri aurrean jartzen digun legez, baina hutsuneak daude. Handitzen ari zaizkigun hutsuneak.

AtopiaRPG proiektuak erantzun kolektiboa eskaini nahi izan dio alde askotako polihutsune horri. Euskaraz sortu eta argitaratutako lehen rol jokoa. Proiektuak Durangoko Azokaren lehen Sormen Beka irabazi zuen 2018an, eta 2019ko azokan aurkeztu da lehen aldiz, liburu forman. Munduko lehen rol jokoa (Dungeons & Dragons, Ziegak eta Herensugeak) 1974koa dela kontuan hartuta 45 urte igaro behar izan dira (Vieja Escuela rol jokoaren Antzinako eskola itzulpen aitzindaria kontuan hartu behar dugun arren).

1974 hartatik gauzak goitik behera aldatu dira rol-jokoen inguruan. Hasiera hartan gizon zuri dedikatuen hobby minoritarioa zena egun genero, arraza eta sexu-joera askotariko mundu osoko pertsonek parte hartzen duten nazioarteko negozio eta fenomeno kultural bilakatu da. Egun, jendeak Internet bidez (ere) jokatzen du, kontinente ezberdinetan egonik ere, mahai birtualen inguruan, audioz, bideoz, testuz, zuzenean, txandaka, podcastak eginez, streaming saioak eskainiz youtuben... Joko narratiboak zera erreal bilakatu dira, masa-fenomeno izatera iritsi gabe, baina esangura kuantitatibo eta kualitatibo berriak ekarriz planetako txoko askotara.

Rol jokoek, euskarazko rol jokoek, aukera bikaina eskaintzen digutelakoan gaude, leiho garrantzitsu bat ireki digutelakoan burujabetza digitalaren, eta honen baitan burujabetza ludikoaren gainean pentsatu eta ekiteko. Zein nahi dugu izatea gure hizkuntzaren estatus ludikoa? Nola landu dezakegu generoaren auzia hemendik aurrera fikzio inprobisatu eta komunitarioetatik abiatuta? Zein zirkuitu kultural baliatu eta sortu beharko genituzke dakigunarekin, daukagunarekin, hemendik aurrera umeek eta adinekoek, hemengoek eta hangoek, euskaldun mota diferenteek aukera erakargarri bat izan dezaten?

Eremu honek Sormen-lana (produkzioa) eta Hartze-lana (kontsumoa) gurutzatzen ditu ezinbestean, eta eskaintza nahiz eskaria ez ezik lankidetza nahiz zalekidetza eredu berriak ere esploratzeko aukera faszinanteak zabaldu ditu. Gurutzatze-lan horietan Komunitatea (ikusgarritasuna, interpelazioa, legitimazioa, identitatea...) eta Zaletasuna (arreta eta interesa, testuen erabilera eta lapurretak, parte-hartzerako aukera, plataforma eta euskarriak...) bereziki landu beharreko bi elementu izango dira.

Hipotesi bat baino ez da. Euskarak, euskaldunok, har genitzakeen norabideetatik norantza posible bat, baina gakoa izan daitekeena gure buruak pentsatzeko, gure buruak egiteko. Bertsolaritza euskararentzat eta Euskal Herriarentzat den bezala, (ludikoki ere) burujabeago izateko territorio libre bat.

Inori itxaron gabe esploratzekoa.

ATOPIA RPG

ARKETIPOA

DEITURA:

IZAERA:

AURREKARIAK:

## BIZITZA-BARRA (IND X 2)

**IND**ARRA *ATALASEA* ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

**ADI**TASUNA *ATALASEA* ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

**TRE**BEZIA *ATALASEA* ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

**ERA**GINA *ATALASEA* ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

**ARR**AZOIA *ATALASEA* ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

**ZOR**TEA *ATALASEA* ◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

## GAITASUNAK ETA TRESNAK

## ESTRABAGANTZIAK / KARGAK

**I:**

*KARGAK* ◇◇◇

**II:**

*KARGAK* ◇◇◇

**III:**

*KARGAK* ◇◇◇

**IIII:**

*KARGAK* ◇◇◇

**λ:**

*KARGAK* ◇◇◇

**λI:**

*KARGAK* ◇◇◇

# Eskertzak: