AtopiaRPG FoundryVTT munduaren instalazioa eta erabilera gida

Instalazioa

- 1. FoundryVTT ordainpeko sistema da, bakarrik maizterrak eduki behar du lizentzia. Jokalariak, maizterraren ordenagailura konektatzen dira nabigatzaile baten bidez (Firefox gomendatzen degu, programa kode librekoa delako)
 - a. Laguntza gehiago: <u>https://foundryvtt.com/article/installation/</u> (ingelesez)
- 2. FoundryVTT-ko worlds karpetan, kopiatu "atopiarpg" karpeta.
 - a. Windows-en C:\Users\ErabiltzaileIzena\AppData\Local\FoundryVTT\Data\worlds\ helbidean izan ohi da.
 - b. Linux-en HOME/FoundryVTT/Data/worlds/ helbidea izan daiteke (testatu gabe).
- 3. Exekutatu FoundryVTT programa eta joan "Game-system" atalera. Hor "Sandbox" joko sistema instalatu beharko duzu, Atopia mundua sistema horretan oinarritzen delako fitxak eta sistema erakusteko.

Erabilera

FoundryVTT-ren erabilera ingelesez azaltzen dute hemen: <u>https://foundryvtt.com/kb/</u>

Gida honetan, gainetik azalduko ditut kontzeptu nagusiak, AtopiaRPG erabili ahal izateko.

FoundryVTT elementuak



FoundryVTT-k hainbat atal ditu, goi-eskuin leihoan, hor daude txata 🎑, borrokak 🖳, eszenak 🛄,
jokalari/pertsonaiak 🕋, "item" edo joko-elementuak 🔟, bidaia-liburu edo kronikak 🗾, dado
mahiak/zerrendak , musika , compendium pack" edo rol-liburuak eta ezarpenak .

- Txatean idatzi edo dadoak bota daitezke "/roll 1d6" formularekin (komatxorik gabe) non 1 dadoen kopurua da eta 6 dado mota, kasu honetan 6 aldeko dado bat, Atopian erabiltzen dena.
- Borroketan, borroka saioak prestatu daitezke.
- Eszenetan, eszena ezberdinak prestatu daitezke.
- Jokalari/pertsonaietan, pertsonaia fitxak agertzen dira, berriak edo eginda daudenak. Maizterrak sortu egin behar du fitxa eta jokalari baten baimena eman editatzeko ("owner") eta ikusteko ("observer").
- Bidai-liburuetan, maizterrak liburuak sor ditzake berarentzat eta jokalarientzat. Baimenak jokalariei emanez gero, jokalariek beraien liburua edita dezakete.
- Dado mahiak/zerrendak, dadoen eragina automatizatzeko balio du. Atopiako ukronintzien taula hor dago automatizatuta. "Run" klikatu eta automatikoki agertuko da txatean emaitza. Irudia duen ukronintzia batean, bidai liburu baten linka agertuko da, eta hori irekitzean irudia edo textua erakutsi ahalko zaie jokalariei. Ikusi 1. Irudia: Ukronintzia taula, dado mahi/zerrendan.
- Musikan, maizterrak erabili dezakeen musiken zerrendak daude. Musika zerrendak banaka konfiguratu daitezke. Musikaren ozentasuna ere hemendik zuzendu daiteke.
- "Compendium pack" edo rol-liburu atalean, erabiltzen ez diren elementuak (eszenak, pertsonaiak, musikak...) baina munduaren parte direnak gordetzeko balio dute, mundua azkarrago kargatzeko.
- Ezarpenetan, FoundryVTT eta gehigarrien ezaugarriak aldatzeko lekua da. Hementxe gehitu dezakezu bideodeia FoundryVTT-tik egiteko, SSL ziurtagiria baldin baduzu. Informazio gehiago: <u>https://foundryvtt.com/article/audio-video/</u>

° Table C	onfiguration: UI	ronizkinak		×	Close	● \$ N \$ A
	Ukro	onizkinak				Il Create Table Create Folder
Table D	escription	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1				
Akzic	orok du ber itzultzeko	e erreakzioa, eta mundua arrarotzen dugunean oera agertuko digu.	unibert	soak arrarotze		
Roll Tab	ole Formula	1d216			- 1	
Draw w Display	rith Replacemen Roll to Chat?	2				
+ R	Result Type	Result Details	Weight	Range	10	
	Text •	Orain Euskal Herriko konfederazioko hiriburu judiziala Or	1	1-1		
	Entity •	JournalEntry T 1-1-2	1	2 - 2		
	Text	Palestinan aurkitutako idazki batzuek konfirmatu dute Je	1	3 - 3		
	Text •	Euskal Irrati Telebista Europa osoan erreferentziazko tele	1	4 - 4		
	Text •	Napoleon Bonapartek Oria eta Arakil ibaia batzea lortu zu	1	5-5		
	Text	Urpeko ontziak kontsumorako ekipamendu dira ia-mundu	1	6 - 6		
	Text	Vatikanoak erabaki du sakramentuak egiteko baliagarria (1	7 - 7		
	Text	Ertzainak taldea ez da sekula erretiratu. Aldi berean, gust	1	8-8		
	Text •	Azken antxoa jan eta gero Aztiko zientzialariak klonazioa	1	9-9		
	Entity	JournalEntry T 1-2-4	1	10 - 10		
	Text	Eskoziak independentzia lortu zuen erreferendumean, Esl	1	11 - 11		
	Text	Pilota-partidak norbaitek uko egin edo hil arte egiten dira] 1	12 - 12		
	Text	Euskal Herriko herri guztietan ehunka gaztek deskubritu	1	13 - 13		
	🖬 Upda	re D Reset	. <u> </u>	😵 Roll		

1. Irudia: Ukronintzia taula, dado mahi/zerrendan

Eszenak

Eszena atalean, aurretik egindako eszena batzuek dituzue. Eszenak jokalariak ikusi ditzakete baimena baldin badute. Eszena nabigatzailean agertzea edo ez, ere kontrolatu daiteke. Eszena bat "aktibo" badago, mundu guztia han egongo da. Eszena bat lehenengo aldiz aktibatzean, jokalari guztiak eszena horretara joango dira. Jokalarian eszenaz mugitu ahal dira, baimena baldin badute eszena hori ikusteko.



Fitxak, eta AtopiaRPG sistema

Jokalari/Pertsonaia atalean, jokalarien pertsonaia fitxak aurkitu ditzakegu. Pertsonaia jokalari edo ez jokalari bat sortzeko, "Create Actor"-en klikatu eta aukeratu "JokalariEredua" eredua.



Fitxen irudia aldatzeko, egin klik irudian eta joan irudiak/profilak karpetara, non arketipo gehienen irudiak dauden. Maizterrak ordenagailuan dagoen edozein irudi jarri dezake.



FAKZIOAK ETA ARKETIPOAK

Adibide bezala, naturopata baten fitxa egingo dugu. Horretarako, fakzioa ezarri behar diogu fitxari, hau maizterrak bakarrik egin dezake oraingoz.

Fakzioa ezartzeko, arrastatu fakzioaren "item"-a fitxara. Edozein lekuan utzi daiteke, eta Fakzioa lerroan eguneratuko da "Fitxa" atalean.

Fakzioak joko elementuen (Item directory) ataleko "_Kompendio-Sandbox/Taldeak/Fakzioa" karpetan daude.

Modu honetan, jokalariak editatzeko baimena badu ("Owner"), berak aukeratu ahal du arketipoa bat eta bi gaitasun.

Beranduago gaitasun gehiago gehitu nahi badira, masterrak mugitu beharko ditu eskuz, fakzioarekin egin den bezala. Gaitasunak fakzioaren arabera daude sailkatuta, eta letra bat badu aurretik ("E-Esplorazioa (ADI)" adibidez) arketipo baten gaitasun esklusiboa dela esan nahi du.

Gaitasunek adierazten duten atributua (adibidez (ADI) aditasunarena), gaitasun horrek eragiten duen atributua da.



2. Irudia: Fakzioa jartzeko, fakzio "item"-a fitxara mugitu behar da arratoiarekin.

Behin fakzioa dagoela (!) borobil gorri bat agertuko da, horrek esan nahi du arketipoa aukeratu behar dela. Ikusi: 3. Irudia: Arketipoa aukeratu beharreko seinalea.

Klik eman ostean, arketipo bakara aukeratu ahalko da. Aukeratu ondoren, "Ok" klikatu aukeraketa gordetzeko. Ikusi 4. Irudia: Arketipoa aukeratzeko aukerak Lur4a fakzioan.

Gaitasunak modu berean aukeratzen dira, behin arketipoa aukeratuta dagoenean. Berriz (!) borobil gorria agertuko da, eta hortik bi gaitasun aukeratu ahalko dira, aukeratutako fakzio eta arketipoarenak. Ikusi: 5. Irudia: Gaitasunen aukeraketa.

"Ok" emanda gorde egingo dira eta fitxaren "GAITASUN ETA TRESNAK" atalean agertuko dira. Ikusi: 6. Irudia: Sagua, TREbezia atributuaren gainean, klikatzeko prest eta gaitasunak.

Gaitasunak "active" edo aktibo daudenean

6

TREbezia

2

, eraldatu dezakeen atributua berdez agertuko da

baina nibela igoz gero, igo daiteke eragina nahi bada.

Gaitasun batzuek, ez dute eraginik jarrita beste modu batean eragiten dutelako. Horren adibide bat Koherentzia iraultzailea da: ARR - BIZ Koherentzia iraultzailea (ARR-puntuak gastatu ditzake BIZpuntuak beha-rrean)

Beste eredu bat, egunean behin erabili daitezkeen gaitasunak dira. Horren adibide bat Hil egingo gara, baina gaur ez! Da: BIZ Hil egingo gara, baina gaur ez! (BIZitza Ora iristean, behin, igo puntu 1era berriro).



Gaitasun honek, behin bizitza eraldaketa hainbat puntu igotzen du, nahiz eta bizitza 0-ez egon. Oregatik gomendatzen da jokalaria 0an jarri ondoren aktibatzea gaitasun hau. Erabilera berreskuratzeko, deskantsu on baten ondoren, gainidatzi 0-a 1 zenbakiarekin. Hau jokalarian naiz maizterrak egin dezake.

Gaitasun arraroak ulertzeko irakurri AtopiaRPG liburua.

Dadoak botatzeko nahikoa da atributuaren izenaren gainean klik egitea. Ikusi: 6. Irudia: Sagua, TREbezia atributuaren gainean, klikatzeko prest eta gaitasunak.

Atributu horiek, jokalariak editatu daitezke. Gogoratu hasieran 15 puntu banatzen direla. Minimo bezala puntu bat egon daitekeenez, puntu bat automatikoki jarrita dago minimo bezala. Atributu guztiak dute eskuinean, beraien maximoa. Hau 6 bat da, bizitzan izan ezik. Bizitzan, maximoa INDarra atributuarekin lotuta dago, eta aldaketa hori automatikoki egiten da.

Dado tiraden emaitza txatean agertuko da, "Details" klikatu ondoren ikusi ahalko da, zenbat dado bota diren eta haien banakako emaitzak. "Results" klikatzean, hasierako dadoen emaitzen batukaria agertuko da.



Naturopata (ize	na hemen)		Sheet O Prototyp	e Token 🗙 Close
	aturopata (iz	ena hemen)	alariEredua 🔹 Templa	(!) borobil gorrian klik egin behar da aukerak
~	Bio	Fitxa	citer	ns »
		Informazioa		. 8
Fakzioa: LUF	14A	O Arketipoa:		- Ene
	BIZITZA	BARRA (IND X 2): 2	2	100
Izaera		Aurrekanak		
		Atributuak eta atalasea		
INDarra 1	6 atalasea (IND)	0 6 ADItasuna	1 6 atalasea (ADI)	0 6
TREbezia 🚺	atalasea (TRE)	0 6 ERAgina	1 6 atalasea (ERA)	0 6
ARRazola	1 6 atalasea (ARR)	0 6 ZORtea	1 6 atalasea (ZOR)	0 6
	G/	ITASUNAK ETA TRESNAK	£	
1		and the second second	Section 2	

3. Irudia: Arketipoa aukeratu beharreko seinalea.

	IOD 💿 1d20 👩	JokalariEredua • Template			
æ	Bio	Fitxa		citems	
	Arketipoak	Informazioa	×	lose	
Fakzioa LU	Please select 1 items:				
	Kamioilaria				
zaera	Surbibalista				
	Naturopata				
	Espeleologoa				
	Konspiranoikoa			-	
	✓ OK	×	Cancel		
INDarra 1	6 atalasea 0 (IND)	6 ADItasuna	1 6 4	(ADI)	0 6
TREbezia 🗌	1 6 atalasea 0 (TRE) 0	6 ERAgina	1 6	italasea (ERA)	0 6
Contract Contract	- atalaaaa	-		talasea (

4. Irudia: Arketipoa aukeratzeko aukerak Lur4a fakzioan.

Nati	iropata (izena n	emen)		
MOD	o 1d20 🕕	JokalariEred	ua 🔹 Template	
« Bi	o Fi	txa	citems	
	Informa	azioa		
Fakzioa: LUR4A	0	Arketipoa: Naturopata		C
	New Mod	D X2)(2 2	× Close	
Izaera:	Please select 2 items:			1.30
	🔲 Argi dago lotuta daudela	al (ADI)		
200	Eureka! (ZOR)			
	Akronia (DADOAK)			
	N-Aiurbeda masajea (TR	E)		
	N-Terapia esperimentala	(ERA)		
INDarra 1 6	N-Diagnostiko ero baina	zehatza (ZOR)		0 6
TREbezia 1	VOK	× Car	icei	0 6

5. Irudia: Gaitasunen aukeraketa.

TT	MOD 0 1	d20		JokalariEredua	• Template	
×	Bio		Fitxa		citems	
		Atribu	rtuak eta atalase	a		
INDarra	t 6 ata	lasea 0 ND)	6 ADItasun	a 1 6	atalasea (ADI)	0 6
TOCHANIA		talasea			atalasea	
TREDezia	1 6	(TRE) 0	6 ERAgin	a 1 6	(ERA)	0 6
ARRazoia	1 6 8	talasea 0 (ARR)	8 ZORte	8 1 6	atalasea (ZOR)	0 6
		GAITASL	INAK ETA TRESI	NAK		
c	Jaitasunak	Active	Uses		eraldaketa	
Eurekal (ZOR)	* *			1	G
N-Aiurbeda m	asajea (TRE)				3	C
Treeney	1					

6. Irudia: Sagua, TREbezia atributuaren gainean, klikatzeko prest eta gaitasunak.

Kredituak

Manual hau @axpere -k egin du, eta ez zen existituko Rolariak telegrameko talderik gabe.

Erabili diren irudiak FoundryVTT eta AtopiaRPG-koak dira. Moduluan erabili diren irudiak Wikipediatik eta GoogleEarth-etik ere hartu dira.

Musika, archive.org liburutegitik eta wikipediatik hartu dira.

Anbientazio musika, soniss.com Game Audio Bundle-tik hartu dira.

Mila esker Seregas-en Sandbox joko-sistemari, hori gabe ezingo zen AtopiaRPG sistema FoundryVTT-rako egin.