

HK

HIZKUNTZA
KOMUNAREN
PALADINAK



HIZKUNTZA
KOMUNAREN
PALADINAK

HK Paladinak

Aurkibidea

Historia	3
Helburuak eta egoitzak	5
Ohorea eta kontraesana	6
Ohorearen garapena	7
Paladinen gaitasunak	8
Paladinen estrabagantziak	9
Arketipoak	
Hizkuntzaina	10
Ekintzailea	11
Hizkuntzalaria	12
Irakaslea	13
Bertsolaria	15
Liberatu ohia	16
Atopia Ukroniak	18

Historia

“...Garai batean euskalEgintza bezala ezagunak ziren eta Hizkera Zaharra (ber)ezartzeko lanetan jardun zuten, baina inork ez daki, egiazki, zenbaterainoko eragina izan zuten egungo Hizkuntza Komuna erdiesteko. Izan ere, Hizkuntza Komuna ezartzeko eztabaidaren erdian lehertu zen euskalEgintzako barne-gatazka, ez egokiro “zaharkien gerra” (edo *zaarkistiluk*) izendatua den liskar odoltsua eragin zuena. Ikuspuntu eta eztabaida ezberdinak tarteko (instituziozaleak/akratagoak, politika/kultura zalantzazko dikotomia...), eta zaharkizaleak batetik zein C7 hizkera teknikoaren aldekoak bestetik, sarraskia erabatekoa izan zen euskalEgintzan. Garbiketari eutsi zioten zenbaitek fakzioetara bideratu zuten bere gogoia, beste asko lehengo ogibideetara itzuli ziren eta bada erretiratu eta oraindik ere isolaturik jarraitzen duenik. Hainbatek Hizkuntza Komunaren ezartze prozesuan hartu zuten parte. Alabaina, testigantza ugariren arabera, gertaera lasgarri horretatik onik atera ziren askok nortasun berezia barreiatzen zuten, ezbeharrean indargunea aurkitu izan balute bezala.

Behin Hizkuntza Komuna ezarrita, orduan entzun zen lehen aldiz *HK Paladinak* izena. *Ondare baten zaintzaileak, azpifakzioa, ohore gizon-andreak...* eta gisako esaldiekin (*paladin beltzak* ere izendatu izan zitzaizen) osatzen ziren garai hartan tabernetako solasaldiak, betiere, zurrumurruen gainean. Nola nahi ere, iturri ezberdinak bat datoz honakoan: Hizkuntza Komuna zaintzea zin egin dute eta hori dute ardatz, sasi artean eta zeharkako jardunaz. Hizkuntza Komunaren ezartzeari Berrezartzea deritzote Paladinok, 0 urtea beraien egutegian. Hizkuntza Komunak batzen ditu espiritualki, beraz, baina fakzio ezberdinetara lerratuta daude gehienak. Hala ere, inkognita haundia da oraindik HK Paladinen antolakuntza forma bera, erabat ezezaguna. Bada hipotesirik esaten duenik egitura zurrun eta koordinatua dutela senidetasun-kode batek gidatua, beste testigantza batzuek ordea hori deuseztatzen dute, beraien aurrekari historikoak elkarrekiko ezinikusiaz mintzo zaizkigu eta, jakina denez. Ekintza isolatuez gain, ez da izaten beraien berririk normalean eta adierazpen bakarra gordetzen da beraiek egina, ezartzearen X.urtemugan zabaldutako adierazpen soil bat. Laburra izanagatik ere ezagutzen den txokorik izkutueneraino iritsi zen alimaleko antolakuntza gaitasuna erakutsiz: esku-orrietan iritsi zen baden etxe bakoitzera, egoitza, denda, taberna, aretoetara; herrietako plazetan ez zen ikusi hormarik HK Paladinen mezuaren kartelik gabe; irrati, telebista, ordenagailu eta sakelakoak hackeaturik etenik gabe entzun zen, hogeita lau orduz, ahots distortsionatu batek errepikatzen zuen mezua. Herritarrik ez zen izan, era

batera edo bestera, mezu horren berri izan ez zuenik. Hartara, beraien egiturak zalantza iturri izaten jarraitzen du gaur egun.”

L. Agirre

Argia aldizkaria.

Hizkuntza Komunaren ezartzearen XIX. urteurrenaren karietara.

Berrezartzearen X. urtemugan

Gure nortasunean zaurituak bizi ginen, bizitzeagatik laidotuak, arrotzak gure etxean. Historiaren kapitulo beltzenak idatzi dira Hizkera Zaharraren etengabeko azpiratzeaz. Mendeetan zehar iraun genuen inposatzaileen uztarripean, trakets, eta gure arteko odola ere isuri da askotan gu guztion determinazioaren berri emateko. Ez gara lotsatzen, guzti horren gainean loratu baita Aro Berria. Azalean zein memorian idatzita daramagun kondairak gain hartu dio menpean bizitzeari, gure ekintzek suntsitu baitute kolonoa. Haria ez da eten. Hemen jarraitzen dugu, lurraren arrastoan, bizitzaren mugimendu geldoan. Orain Hizkuntza Komunak egiten gaitu nor, gu berri bat. Baina lorpenak ez dira betierekoak eta hortaz jakitun gara Ondarearen zaindariok. Ez da lasaitzeko garaia, Argiaren aroan ez baita itzalik gabeko eremurik. Hor dihardugu hain zuzen ere, itzaletan, uzkur eta ixil, ikusi ere egiten ez diren eremuetara iristeko, arrakala txikiena ere zelatatzen. Zirrikiturik ez diogu utziko mehatxu zaharrari, gogorrago kolpatuko ditugu kolonizazio saiakera berriak eta epelkeri modernoak, ez dugu utziko lortutakoak pauso erdi ere atzera egin dezan, ezta hurrik eman ere! Hizkuntza hau, hiztunok, inoiz gehiago ez gara irainduak izango. Ondarearen ohoreak gidatzen gaitu, “Ni ein na nahi die da!”

HK Paladinak



Helburuak

“...Gure hitzak esan berriz esan ez daitezela ahaztu ez daitezela gal...”

M. Laboa

Egoitzak

Aurpegirik gabeko borrokak itzala dauka babesleku, ez-lekuetan aurkitzen du aterpe bakarra
baina Hizkuntzari sinbolikoki lotzen zaion edozer defendatuko du.

Ohorea eta Kontraesana

Pertsonaiak Hizkuntza Komunaren aldeko erronka bat burutzen baldin badu (hizkuntza arrotzean dauden seinaleak suntsitu, beste hizkuntza batean soilik idatzita dagoen dokumentu esanguratsu bat lapurtu HK-ra itzultzeko, norbait HK ikasteko konbentzitu...) **+1eko abantaila** izango du erronkari ekiteko, Ondarea defendatzearen **ohoreak** harrotua, zentzumenak zorrotzurik. Erronkaren maila gainditzen duen arrakasta bakoitzeko +1eko abantaila izango du hurrengo erronka batean, nahi duen atributuarentzat. Maizterraren esku dago, balentriaren arabera, partida amaieran esperientzia puntu 1 ere lortzea.

Ekintza batean pertsonaiak bere fakzioaren edo partidako istorioaren interesen mesedetan Hizkuntza Komuna kaltetua ateratzeko aukera daukan erronka onartzen badu (adib: HKrekin lotura sinbolikoa duen egoitza, literatur-lan, etab.-en kontrako erasoa) **-1eko desabantaila** izango du erronkari ekiteko, ekintzak eragindako **kontraesanak** nahasturik. Halaber, erronka mailaren gainera arrakasta bakoitzeko desabantaila eragiteko aukera bana gordeko du maizterrak aurrerago erabiltzeko. Berak erabakiko du pertsonaiak zein momentutan eta nola pairatzen dituen ondorioak, gaizki egindakoaren kontzientzia gutxien espero denean agertzen baita. Kargatuta dauzkan estrabagantziak bere kontra aktiba dakizkioke Paladinik lohienari HK-ren aurkako erronkan estrabagantziarik erabili badu. Halakoxea da karma.

Bestalde, HKren defentsaren izenean ekintza posible bati uko egiteak **-1eko desabantaila** dakar (ekintzak erronka eska lezake, edo ez: norbaitek HK gutxietsi eta neurririk ez hartzea, *Basque & Proud* kartelak ipurdia garbitzeko ez erabiltzea, hizkuntza arrotzean mezua ematen duen megafonia ez matxuratzea, berariaz Hizkuntza Komunaz hitz egiteari uko egitea...). Maizterrak erabakiko du zer momentutan eragingo dion desabantailak.

Ohorearen garapena

Ohore puntuak					+1					+1		Zin hitza
---------------	--	--	--	--	----	--	--	--	--	----	--	-----------

Ohorepuntuak lortu edo gal daitezke aurreko ekintzak burututa. Paladinak puntuak irabaziko ditu HK-ren aldeko erronkekin, eta galdu egingo ditu kontrakoak edo uko ekintzak burutuz gero. Ekintzaren maila edo garrantzia, balentria edo epikotasuna, edo antzeko faktoreen arabera puntu erdiak edo osoak irabaz (edo gal) daitezke, maizterrarekin adostuta.

Garapena: Ohore puntuak galduta ere ezingo da maila jaitsi 5 edo 10garrena behin gaindituta. Halaber, maila horietan pertsonaiak **+1eko garapena** izango du Paladinen gaitasun orokorretan (ez arketipoaren gaitasun propioetan). +1eko garapenak gaitasun horietako bat eskuratzeko balio du, baita mailaz igotzeko ere behin bat eskuratuta.

Hamabigarren mailara iritsita Paladinak **Zin-hitza** eman beharko du, Ondarearen defentsarekiko konpromiso irmoari eutsi zein burkide Paladinekiko senidetasuna berretsiz. Zin-hitza emanda IV.mailatik gorako estrabagantziak eskura ditzake pertsonaiak. **Hamabigarren mailatik** aurrera ohorea garatzen jarrai dezake pertsonaiak (ordutik aurrera 3 ohore-puntuekin +1eko garapena eskuratuz), baina ohore-puntuek maila horretatik behera eginez gero lotsaizuna dimentsio handikoa izango da eta Senideek pertsonaiaren kontra egin lezakete. Ostrazismo arriskua handia da egoera horretan.

“Esaten dute Zin-hitza ematen duen Paladinak bere balentrien araberako izena eskuratzen duela, bestelako konpromisoak baztertu eta dedikazio osoa eskaintzen diela Senideei. Are gehio, entzun dut Zin-hitza kredo ezberdinei emateko aukera dagoela, baina pfff, jun ta jakin.”

Nabarrerria plazako (Iruñea) zurrumurruak



Paladinen gaitasunak

Ohore puntuen garapenarekin soilik eskuratu edo gara daitezke.

Ezkutatu TREB+1

Pauso zuhurra TREB+1 (zaratarik gabeko ibilkera behar denean)

Ihesbidea topatu ADI+1 (biderik diskretuena edo iheserako egokiena topatzeko)

Paladinen estrabagantziak

Edozein estrabagantzia bezala, esperientzia puntuak erabiltzaileak ikas daitezke, baina ZIN-HITZA eman gabe ezingo da IV.mailatik gorako estrabagantziarik ikasi.

- I. Erresilientzia Kaltearen unean dauzkan bizitza-puntuen erdia, gutxienez, kolpetik galdutakoan aktiba dezake estrabagantzia. Ezbeharretik onena ateratzen du Paladinak eta 3Dx1 beste abantaila izango du hurrengo erronkarako.
- II. Iluntasunean ikusi. Iluntasunean ikusteko aukera dauka pertsonaiak ekintzak/gertaerak irauten duen bitartean, baldin eta txanda bakoitzeko ADI erronka bat gainditzen baldin badu.
- III. Itzala Pertsonaia itzalekin mimetizatu eta gorputza ikusezin izango da 3 txandatan zehar. ADIx2 gainditu beharko da bere pausuak entzuteko, ADIx3 erronkarekin itzala ere ikusi egingo da. (Sumatzen ez bada -3 paladinaren aurkako erasoei; pausuak entzunez gero -2; itzala ikusiz gero -1).

Zin-hitza

- IV. Senide-hitza. Laguntza-deiari erantzuten diote itzaletan ezkutatzen diren Paladinek. Deia egiteko txanda bat hartuta aktibatzen da estrabagantzia eta ZOR apustu baten arrakasta beste Paladin +1 azalduko dira laguntzera. Helburua beteta itzaletatik desagertuko dira berriro. (Pertsonaiaren atributu eta bizitza-puntu berdinak izango dituzte).
- V. Itzal sakona. Ia ikusezin bihurtzen da pertsonaia, begi ertzetik sumatzen den bristada baino ez da. Eraso zuzenak egingo ditu bere presentzia sumatu ezean. ADIx2 erronka gaindituta objektuak aldean eta ezkutuan mugitzeko gai izango da. Estrabagantzia 5 txandatan zehar dago aktibatua. (ADIx3 bere pausoa pittin bat entzuteko / ADIx4 itzal-izpiren bat sumatzeko).
- VI. Senide-kodearen ohorea. *Ni ein na nahi die da!* ohiukatzean pertsonaia itzal bihurtzen da eta 3D baten emaitza beste Paladin batzen zaizkio 5 txandatan zehar. Iluntasuna bera dira, ikusezinak, ia entzunezinak, koordinatuta mugitzen dira eta ez da sumatzen nondik datozen. Aldean eramateko zerbait hartzen badute ezkutatzeko gai dira eta eraso eginez gero defentsarako aukerarik ez dute uzten. (AD1x4 erronka gaindituta baten mugimenduak sumatzea dago).

Arketipoak

Hizkuntzaina



Sinetsita zaude Hizkuntza Komuna ordena beraren esentzia dela, iraganeko gatazkak ahazteko eta elkar ulertzeko sortu den tresnarik borobilena, batzuek onartu nahi ez duten arren. Baina perfekzioak mantentze-lan espezializatua eskatzen du eta zu horretan zara aditua. Tarteka irizpideak iradoki, beste batzutan izen-zerrenda berritu. Arauak aldatzen dituzu, ezer ez aldatzeko.

GAITASUNAK

Jakintza akademikoa. (ARR+1)

Hizkera gorena. (ERA+1)

Jasoa dago, araua da. (ERA+1 STMArekiko)

ESTRABAGANTZIAK

Ergatibo hori! Beste pertsonai batek egindako ergatiboaren (edo ezaren) erabilera oker bat errepikatu eta nahasmena sortzen du Paladinak: Inork ez daki nork esan duen zer (edo zerk nor), nork egin behar zuen zer eta zer zen egin beharrekoa. ADIx2 erronka gainditzen ez duenak Paladinak agintzen diona bete beharko du, hori delakoan benetan egitera zihoana.

Honako erabilera lehenesten dugu. Araua ukiezina da egokitu egiten den arte. Debekua zegoen tokian orain baimena; baimendua zegoena orain debekatua...

Ekin eta jarrai. Motibazio aratzena gidari eta “Korpusa” eskutan ez dago helmuga iritsezinik. Paladina babesten duen aura bat sortzen du Korpusak eta HKz idatzitako edozein literatur lanaren paragrafo bat irakurtzen duen bitartean, ez kolpeek ez armek ez diote eragiten. Halaber, ia edozein horma zeharkatzeko gai izango da INDx2 erronka gaindituz gero, baina ezingo dio irakurtzeari utzi. Aura desagertu egiten da azken puntuarekin.

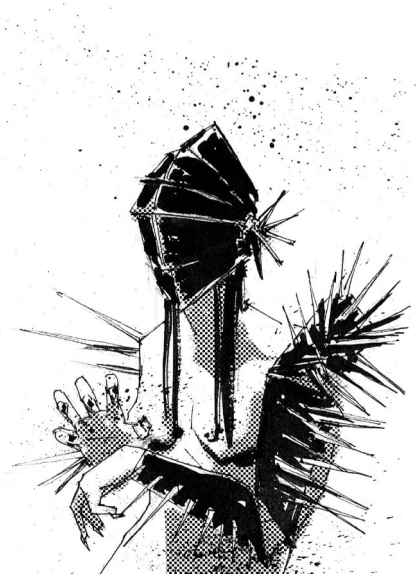
EKIPAMENDUA: “HKren Korpus linguistikoa” liburua [+1 ERA Paladinekiko] / Hizkuntzain Osoaren urrezko medailoia [+1 ERA STMAko agenteekiko] [K=A+1 erasoan]

KONTRAESANA (adib.): Herritar aztoratu batzuen protestak baretzeko hizkuntza arrotz bateko genero-marka izendegian txertatzea onartzen du Onomastika Sailak Paladinaren bozkari esker. Orain Lorea eta Loreo onartzen dira.



Ekintzailea

Garai batean gutxietsiak, bizitza publikotik baztertuak, bigarren, hirugarren mailako. Hitzez baina batez ere ekintzez salatu zenuen orduan Hizkera Zaharraren azpiratzea. Berrezartzeak arindu zituen kolonizatuon zauriak baina mehatxuaren mamuak inguratzen zaitu hala ere: “lortu dugu” esaten dute orain egitura zapaltzaile unibertuala legitimatzeko *tabula rasa* operazio sinbolikoa abiatu duten oportunistek, zu ez zaituzte engainatzen, beraien mihia moztuko lukete botere apurrengatik. Amorruek zure gorputzaren forma dauka eta kaosa ikusten da ispiluan. Ekintzak askatzen du egia eta egia festa bat da. Ederki pasatzera zoaz.



GAITASUNAK

Erresistentzia aktibista (IND+1)

Protesta sustatu (ERA+1)

Eskalada (TREB+1)

ESTRABAGANTZIAK

Izaite bat ez daike hezur hutsez osa. Bere gorputzaren forma desitxuratu egiten du Paladinak, azala eta itzalaren, materia eta ezerezaren arteko mugak lausotuz. +2 zirrikitu ia ezinezkoetatik igarotzeko / -2 bere aurkako erasoei borrokaldi batean zehar.

Txorimaloa. Paladinaren itzala bere gorputzetik bereizi eta pertsonaiaren itxura hartzen du. Amuak ADI arrakasta beste +1 txandatan zehar iraungo du, betiere pertsonaiak bere ordezkoa ikusten jarraitzen badu. Pertsonaiak kontrolatuko du amua, lehenengoak esaten

duena esango du bigarrenak, baina ordezekoak bereizgarriren bat izango du ahozkeran / hizkeran pertsonaiak ez daukana. Eraso egiten badiote desagertu egingo da.

Transmisio-Erresonantzia. Ekintzak oihartzuna bilatzen du, hemen egiten dena han antzemateko. Ekintza zuzen batean lortutako erronka mailaren gainetiko arrakastak gorde ditzake Paladinak aurrerago errealitatea aldarazten saiatzeko. Jokalariak ongi azaldu beharko du ekintza eta proposatzen duen errealitate berriaren arteko gertaera-katea. Maizterrak erabakiko du aldaketa erdiesteko gainditu beharreko ARR erronka.

EKIPAMENDUA: Kateak eta giltzarrapoa [+1 TREB erasorako] / Eskaladarako ekipoa [+1 TREB eskaladan]

KONTRAESANA (adib.): STMA kaltetzeko asmoz Hizkuntza Sailean Goma2 jartzeko erronka onartzen du.



Hizkuntzalaria



Hizkera zaharraren azken forma eboluzionatua da Hizkuntza Komuna. Zuk bere bilakaera zein erabilerak ikertu dituzu eta badakizu hitzen itxura egituratuak sekretuak gordetzen dituela bere atzean, interpretatzen dakienarentzat. Baduzu teoria bat bestalde, gure hizkuntzaren jatorri zahar eta ezezagunari lotua: gu gara lehen gizakiaren aztarna, gu gara erroa. Hain ebidentea ere!

GAITASUNAK

Xuxurlak (ADI+1)

Ezpainen mugimendua interpretatu (ADI+1)

(Des)enkriptazio linguistikoa (ARR+1)

ESTRABAGANTZIAK

Itzulpengintza librea. Erdietsi nahi den helburuarekiko pista bat topatzen du Paladinak ADI arrakasta batekin aurkitutako edozein idazki nahieran itzuliz.

Xahoren azti-begia. “Ukhuru segurki zaude, ukhuru, içar ukhuru ororequi, ekhi xuri munduko begui arguia!” hitzak esan eta goizak argitu du. Paladinak soilik daki tartean zer gertatu den.

Gero. “Bi partetan partitua eta berecia” esandakoan aktibatzen da estrabagantzia eta errealtate paralelo bat sortzen du. Ordurarte jokaturako eszena zatia berriz jokatu beharko da eta, puntu berdinerira iristean, Paladinak ZORx2 erronka gainditu beharko du berak aukeratzen duen errealtatea gailentzeko, bestela bestea izango da.

* Bigarren errealtatea jokatzeko maizterrak aldaketa txikiak sartuko ditu, dela bere pertsonaien atributuetan, dela kontakizunaren detailetan. Pertsonaiek beste hizkera batekin jokatu dute, adib: a bokala bakarrik erabiliz, aurreko errealtatean erabilitako erregistroa aldatuz (hika-zuka), etab.

EKIPAMENDUA: Hariz lotutako yogur poteak [ZORx1 gainerako arrakastak = +1 ADI] / Hizkuntza ezberdinen esamoldeekin osatutako koaderno [+1 ZOR interpretaziorako, loturak bilatzeko, etab.]

KONTRAESANA (Adib.): Arrazoi bihurri batengatik NASAk eskuratu nahi duen *Linguae Vasconum Primitiae*-ren alerik zaharrena eman egiten die Lurraren argazki ezkutu batzuen truke.

Irakaslea

Langileon emantzipazioak bakarrik salba dezake Hizkuntza Komuna utilitarismo eta merkantilismo burgesaren atzaparretatik baina, aitzitik, HK proletarion batasuna erdietsi dezakeen tresna irizten diozu, duda-izpirik gabe. Berrezartzea hortzez eta haginez defendatzen duzu urrats taktiko gisa eta oraindik HK menperatzen ez duten klase



zapalduak berau ikas dezaten lanean diharduzu, musu-truk. Jakintza kolektibizatu eta ekintza iraultzailera bideratu, horra zure betebeharra.

GAITASUNAK

Pazientzia (Txanda bat hartuta, ADIx1 gainetiko arrakastak = +1)

Azalpen zehatzak (ERA+1)

Eskolako pasabideetako entrenamendua (TREB+1)

ESTRABAGANTZIAK

Adelaren mendekua. Burkide erorien oroimenak erasorako gidatzen du Paladina. Egoera erraz irakurtzen du eta bi eraso ia ikusezin (-1 defendatzeko) jarraian egiteko aukera dauka TREB arrakasta lortuta. Gogoratzen ari den burkidearen itzala ageri da bigarren erasoan.

Nor-nori-nork. Inork ez daki nola baina aditzak bezala Paladinak ongi deklinatzen ditu egoerak ere. Pazientziaz txanda bat hartuta, norbaitek-norbaiti-zerbait egitea lor dezake maizterrak jarriko dion ERA apustuaren arabera (Pazientzia txandako arrakastak ERA apustua jeisteko erabiliko dira).

Txakurrak eta umeak. Inguruko "traizio-linguistikoa"-k bere jardunean jarraitzeko indarra ematen dio Paladinari. Paladinaren inguruko artean ADIx2 erronka gainditzen ez duenari eragingo dio estrabagantziak, ZOR puntu bat galduaraziz. ZOR puntu bakoitzeko galdutako bizitza puntu bana berreskuratuko du Paladinak. Kaltetuek ARR puntu bakarra izango dute txakur bati edo ume bati Hizkuntza Komunean hitz egin arte. (Tortillometroak bakarrik sortzen ditu kargak estrabagantzia honetan).

EKIPAMENDUA: Tortillometroa eta boligrafoa (12 hutsune bestek erdarazko adierazpenak egiterakoan betetzen joateko. Betetakoan karga bat sortzen da *Txakurrak eta umeak* estrabagantzian) / Arte-martzialetako bo makila, 2 metrokoa eta klariona puntan [TREB kritikoarekin beste +1 kaltean]

KONTRAESANA (adib.): Instituzio burgesek HK-ikasleentzako bideratutako diru-laguntzari uko egiten dio.



Hitzak erabiltzen dituzu nahieran, loturarik egokiena bilatuz, esaldiak kiribilduz, esan nahi duzun hori era estetikoenean adieraziz gainera. Hitzaren zurrumbiloan eroso sentitzen zara, maite duzu egiten zaituen hizkuntza eta horrela erakusten duzu plazaz plaza. Baina, bestalde, sorkuntzaren plazerraren ifrentzuan hainbat gauza interesgarri topatu dituzu, besteek informazio ugari eskaini dizute erakustaldi ikusgarri baten truk, zirian itzul zenezan, eta urteetako emanaldien ondoren buruan artxibo zabal bat duzula ohartu zara. Asko dakizu. Asko duzu gordetzeko. Edo erabiltzeko.

GAITASUNAK

Informazio/idei lotura (ARR+1)

Bat-batekotasuna (ADI+1) (ADI kritikoarekin +1 TREB)

Hizkera estetikoa (ERA+1)

ESTRABAGANTZIAK

Amaiera aurreikusi. Paladina ohitua dago amaieratik hasierara gertakarien hurrenkera lotzen eta hanka sartu dezakeen arren aurreikus dezake zer gertatuko den. Gertaerak iraun bitartean +1ko abantaila izango du erabiltzen dituen atributuetan.

Poto. Tarteka hanka-sartzea ere aurreikus dezake Paladinak, bai bere ekintzetan zein besteenetan. ADI arrakasta beste dado +1 errepika ditzake bere hanka-sartze bat konpontzeko edo beste norbaiten edozein ekintzan hanka-sartzea bilatzeko.

Ziria, errima, egia. Paladinaren errimekin hipnotizatu egiten da hartzailea eta egiten zaizkion galderei egia esanez erantzuten du. Paladinak (errima bidez hitz egin behar du) nahi duen informazioa lortzen duenean amaitzen da estrabagantziaren eragina baina gaizki errimatuz gero hipnositik esnatuko da hartzailea manipulazioaz jakitun eta haserre. +2ko abantaila izanen du trantzeari esker hurrengo erronkarako. ERA arrakasta beste hartzaile +1 hipnotizatze aukera.

EKIPAMENDUA: Autoanplifikatutako mikrofonoa / Txapela, xafla ebakitzaila ertzean [+1 kaltean erasorako]

KONTRAESANA: Isilpeko elkarte baten sekretuak ikertzeko beraien ospakizun batean erdaraz kantatzeko proposamena onartzen du.

HK Liberatu ohia

Urte asko eman zenituen kartelak banatzen, kafeak hartzen, pankarta heltzen, txandak betetzen. Dena aldatuko zuen iraultza koordinatzen, alegia. Urte gehiegi eta eskerrik apalena ere ez duzu jaso. Orain ez duzu inoren izenean amets faltsuen atzetik ibili nahi, baina beti gelditzen da zerbait: Hizkuntza Komuna ezarrita dago eta bere defentsan jardungo duzu. Tira, egia esan, aitzakia ederra duzu zure frustrazioa mendeku bilakatzeko.



OHORE MAILA: 2'5

LAGUNTZA: Txakurra.

Jabeari leial bere atzetik edonora joandakoa da, makina bat bileratan egondakoa, jabearen keinuen zain beti. Horrela ezagutu ditu egoitza ezberdinak eta herri mordoxka bat. Arrisku egoera sumatzen duenean marmar egiten du. Urte batzuk dauzka baina sasoi betean dago.

BIZ 4, IND 2, TREB 3, ADI 3 / **Gaitasunak:** arrastoa jarraitu (ADI+1) eta arriskua sumatu (ADI+2)

GAITASUNAK

Kilometrajea (IND+1)

Jarraipenak antzeman (ADI+1)

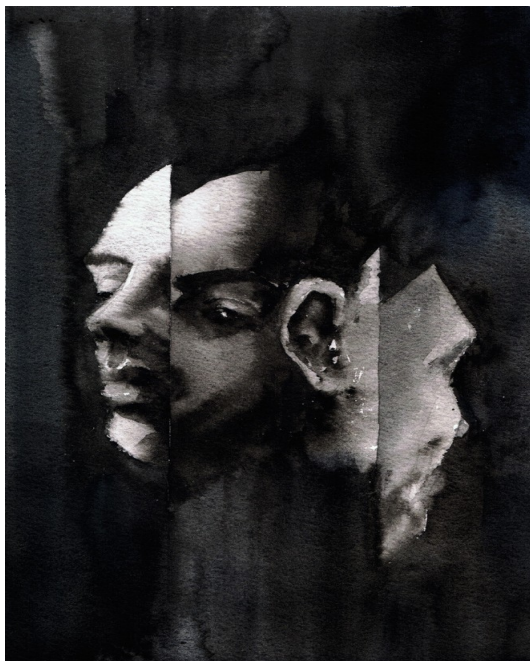
ESTRABAGANTZIAK

Plangintza proposamena. Urteetan metatutako koordinazio esperientziak 3D bateko emaitza beste abantaila ematen dizkio ERA apustu baterako, ekintza baten bideragarritasuna inork ikusten ez duenean. Maizterrak proposatutako erronka gainditzen badu, beste pertsonaiek bere plagintza onartu beharko dute, bestela beraien konfidantza galduko du 3D besteko orduetan.

Deklaratzeari uko. Paladinaren pertzepzioa, errealitatea edo borondatea manipulatu nahi dutenean aktibatu dezake pertsonaiak estrabagantzia. Manipulazio saiakerari aurre egingo dio berau irauten duen txanda bakoitzeko maizterrak jarritako ARR erronka gaindituz gero.

EKIPAMENDUA: Prezinto bereziki itsaskorra [-1 IND behin itsasita askatzeko] / Tximeleta labana [+1 TREB distrakziorako zein erasorako].

KONTRAESANA: Paladinak ez du fakzioen interesekin talka egiten duen kontraesanik sentitzen. Izatekotan, partidan garatzen doan kontakizunarekiko jasango du, adibidez: jende artean diskrezioz pasa nahi izateagatik ingelesez ematen dizkie azalpenak Kale Borrokaren Museoaren bila dabiltzan bi turistei. Arrazoi aldrebes bat beharko luke Paladinak ordea hori egiteko.



-----UKRONIAK-----

X-X-X

HK Paladinen historia bera ukronizkinako emaitza izan daiteke.

1-6-5

Euskarak gramatika post-chomskiar lur4ar erradikalenek postulatutako ezaugarri magiko-gramatikal batzuk ditu, eta azti eta sorginak multiplikatut 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 jokalaria lur4arrek ARRazoian.

Jakina da Berrezartzeak ez zituela eztabaida zaharrak gaindituarazi. Aro berrian zaharkizale eta C7zaleen arteko ezinikusiak jarraitu zuen aipatu gertaerak gerra eragin arte. Izan daiteke intentsitate baxuko gerra eternoa eta HK Paladinek bertan parte hartu nahi ez izatea. Edo izan daiteke barne mailan ere eszizioak sortu eta Paladinen amaiera izatea geroztik. Dena dela, azti eta sorginen biderkatzea kudeatzeak garrantzitsuagoa ematen du.

2-6-1

Euskararen jatorriari buruzko eztabaida amaitu zen 2004an deskubritu zenean euskara XII. mendean bi nafarrek asmatutako broma bat izan zela.

Fakzioek era ezberdinetan interpretatuko dute gertaera hau, ematen duenez ordea, LUR4Ak ez du ontzat ematen aurkikuntza hori, interes ezkutu bati erantzuten dion gezurra dela diote.

**ZER
DIO
ISILTZEN
DENAK
ISILTZEN
DENEAN?**

Egilea: @EtxoleikoTanis

Irudiak: Preto Pasin