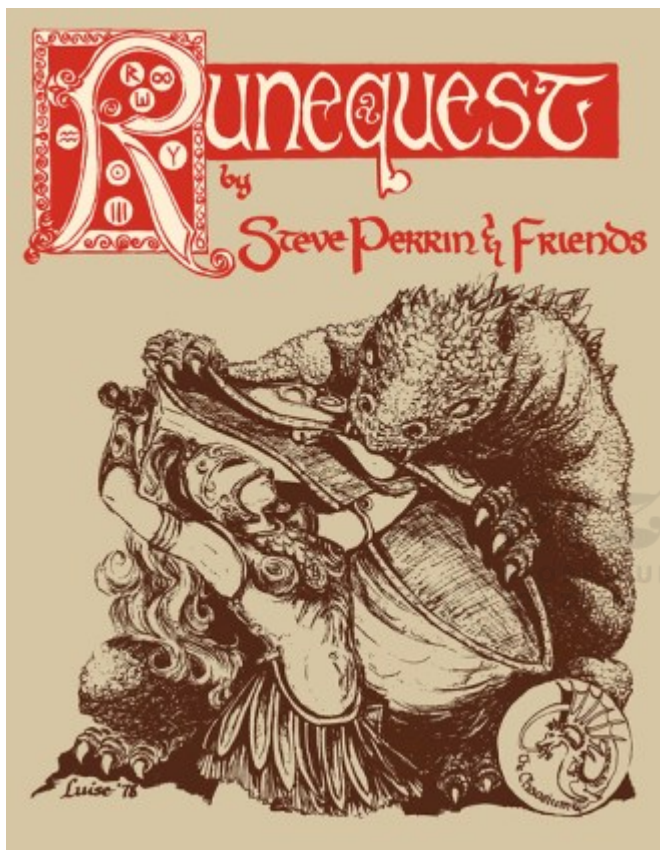


Zer dute komunean rol jokoek eta euskaldunek? Prentsa txarra.

Euskaldunok terrorista odolzale, primitibo eta exotikoak izan bagara, rol jokoak lau baztertu sozialen perbertsio infantil izan dira kasurik onenean, eta txarrean kaletik burusoilak ehizatza irtetera bultzatzen zaituen sekta satanikoa edo ([true story](#)).

Guztia egia da, noski.

Eta horregatik gure historian oso gutxi egin dugun zerbait egitera animatu nahi zaituztet, bi munstrokeria batzeko: euskaraz rolera jolastera alegia ☐



Rune Quest. Fantasiako rol joko klasikoa (1978).

#### Zer da rol joko bat?

Rolera jokatzeari ipuin bat taldean kontatzea bezalakoa da. Gidari edo “master” lanak egiten dituenak istorioaren elementu gehienak ezagutzen ditu (aurretik idatzita edo irakurrita dituelako), eta beste jokalariek istorio horretan parte hartzen dute, erabakiak hartuz eta pertsonaiekin ekintza ezberdinak saiatuz. Adibidez:

**GIDARIA:** Kobazulo beltzaren sarreran zaudete. Kanpoan eguzkiak dirdira egiten du eta txoriak entzuten dira, alai eta txepel haien kantuak hedatzen. Barruan iluntasun lodi bat baino ez, eta gauza hil eta ustelen hats nardagarri bat.

1. JOKALARIA (Flora Barnes): Ni sartuko naiz lehenengo kobazulora!

2. JOKALARIA (Emma Bates): Itxaron! Arriskutsua izan daiteke! Pentsa dezagun hobeto zer egin.


3. JOKALARIA (Ragandra Panro): Utziozu! Berak jakingo du. Guk hemen itxarongo dugu badaezpada.

GIDARIA: Ados. Kobazuloaren ahora hurbiltzen ari zarela hatsa jasanezinagoa bihurtuz doa. Ahaleginak egiten dituzu kasurik ez egiteko, baina usain deskribaezin hori barru-barruraino sartzen zaizu, sudurretik, ahotik, belarrietatik. Bota dado bat, zorabioari aurre egiteko gai zaren ikusteko.

1. JOKALARIAK 20 aldeko dado bat botatzen du, bere pertsonaiaren fitxari erreparatuz. 9 puntuko konstituzioa du, baina 15 atera du dadoan.

GIDARIA: Huts egin duzu. Kiratsak eta beldurrak ukabilkada batek bezala kolpatzen zaituzte Flora Barnes, eta lau hankatan erortzen zara lurrera, botaka eta dardarka. Tarte baterako ezingo duzu besterik egin. Kiratsa indartsuagoa bihurtu da, eta zaunka moduko zarata batzuk entzuten dituzue kobazuloaren barrenetik. Besteok, zer egingo duzue?

iPad
22:58
61%



1890s

Horror Roleplaying  
in the Worlds of  
H.P. Lovecraft

Player Name:  
**Viktor**

**CTHULHU**

Investigator Name Flora Barnes

Occupation Clergyman

Colleges, Degrees none

Birthplace London

Social Class \_\_\_\_\_

Mental Disorders none yet

Sex Female Age 19

**CHARACTERISTICS, TRAITS & ROLLS**

STR 10 DEX 16 INT 12 Idea 60

CON 9 APP 12 POW 11 Luck 55

SIZ 10 SAN 55 EDU 13 Know 65

99- Cthulhu Mythos 99 Damage Bonus 0

Traits \_\_\_\_\_

**SANITY POINTS**

Insane 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48

49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65

66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82

83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

**MAGE POINTS**

Unconscious 0 1 2 3

4 5 6 7 8 9 10 11

12 13 14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26 27

**HIT POINTS**

Dead -2 -1 0 1 2 3

4 5 6 7 8 9 10 11

12 13 14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26 27

**INVESTIGATOR SKILLS**

<input type="checkbox"/> Accounting (10%)	<u>70</u>	<input type="checkbox"/> Law (05%)	<u>28</u>
<input type="checkbox"/> Anthropology (01%)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Library Use (25%)	<u>80</u>
<input type="checkbox"/> Archaeology (01%)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Listen (25%)	<u>67</u>
Art (05%):		<input type="checkbox"/> Locksmith (01%)	<u>1</u>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Martial Arts (01%)	<u>1</u>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Mechan. Repair (20%)	<u>20</u>
<input type="checkbox"/> Astronomy (01%)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Medicine (05%)	<u>5</u>
<input type="checkbox"/> Bargain (05%)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Natural History (10%)	<u>10</u>
<input type="checkbox"/> Biology (01%)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Navigate (10%)	<u>10</u>
<input type="checkbox"/> Chemistry (01%)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Occult (05%)	<u>21</u>
<input type="checkbox"/> Climb (40%)	<u>40</u>	<input type="checkbox"/> Operate Mv. Mach. (01%)	<u>1</u>
<input type="checkbox"/> Conceal (15%)	<u>15</u>	Other Language (01%):	
Craft (05%):		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Carpentry	<u>40</u>	Own Language (EDU × 5%):	
<input type="checkbox"/> Engraving	<u>35</u>	<input type="checkbox"/> English	<u>65</u>
<input type="checkbox"/> Credit Rating (15%)	<u>15</u>	<input type="checkbox"/> Persuade (15%)	<u>55</u>
Cthulhu Mythos (00%)	<u>0</u>	<input type="checkbox"/> Pharmacy (01%)	<u>1</u>
<input type="checkbox"/> Disguise (01%)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Photography (10%)	<u>10</u>
<input type="checkbox"/> Dodge (DEX × 2)	<u>32</u>	<input type="checkbox"/> Physics (01%)	<u>1</u>
<input type="checkbox"/> Drive Carriage (20%)	<u>20</u>	<input type="checkbox"/> Pilot Balloon (01%)	<u>1</u>
<input type="checkbox"/> Electric. Repair (01%)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> Pilot Boat (01%)	<u>1</u>
<input type="checkbox"/> Fast Talk (05%)	<u>5</u>	<input type="checkbox"/> Psychology (05%)	<u>5</u>
<input type="checkbox"/> First Aid (30%)	<u>50</u>	<input type="checkbox"/> Ride (05%)	<u>5</u>
<input type="checkbox"/> Geology (01%)	<u>1</u>	<input type="checkbox"/> Sneak (10%)	<u>10</u>
<input type="checkbox"/> Hide (10%)	<u>10</u>	<input type="checkbox"/> Spot Hidden (25%)	<u>25</u>
<input type="checkbox"/> History (20%)	<u>60</u>		
<input type="checkbox"/> Jump (25%)	<u>25</u>		

**WEAPONS**

melee	%	damage	hnd	rng	#att	hp	weapon	%	damage	malf	rng	#att	shots	hp	
<input type="checkbox"/> Fist (50%)	<u>50</u>	ID3+db	1	touch	1	n/a	<input type="checkbox"/> .30 Lever-Acti...	<u>25</u>	2D6		98	50 yd	1	6	8
<input type="checkbox"/> Grapple (25%)	<u>25</u>	special	2	touch	1	n/a	<input type="checkbox"/> .38 or 9mm R...	<u>20</u>	1D10		00	15 yd	2	6	10
<input type="checkbox"/> Head (10%)	<u>10</u>	ID4+db	0	touch	1	n/a	<input type="checkbox"/> .45 Martini-He...	<u>25</u>	1D8+1D6+3		00	80 yd	1/3	1	12
<input type="checkbox"/> Kick (25%)	<u>25</u>	ID6+db	0	touch	1	n/a	<input type="checkbox"/> 20-gauge Sho...	<u>30</u>	2D6/1D6/1D3		00	10/20/...	1 or 2	2	12
<input type="checkbox"/> Cavalier Sabre	<u>15</u>	1D8+1+db		touch	1	20	<input type="checkbox"/> Signal Pistol (...)	<u>25</u>	1D10+1D3	burn	00	10	1/2	1	11
<input type="checkbox"/> Sword Cane	<u>20</u>	1D6+db		touch	1	10									

The Call of Cthulhu (Cthulhuren Deia) jokorako pertsonaia fitxa (Ipaderako).

**Eta dibertigarria al da hori?**

Oso. Zer izan daiteke elkarri ipuinak kontatzea baino dibertigarriagoa? Ipuin hori elkarrekin kontatzea.

Inork ez daki rol partida batean zer gertatuko den, batetik, gidariak ez ezik jokalariek eurek ere askatasuna dutelako erabaki ezberdinak hartzeko; eta bestetik, ausak eta zoriak paper garrantzitsua jokatuko dutelako partida gehienetan. Arrakasta izateko ez da nahikoa ideia onak izatea (asko laguntzen duen arren), dagoek ere alde egin behar dute. Adibidez,

jokalariaren asmoa izan daiteke hartz erraldoiarengandik ihes egiteko zuhaitz batera igotzea, baina zortea ere beharko du, pertsonaiak (bere abilezien arabera) zuhaitzera igotzea lortzen duen ala ez ikusteko.

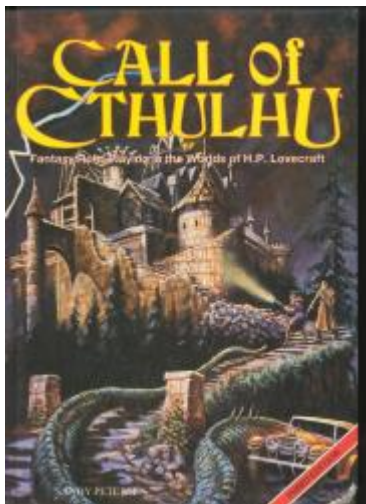
Rol jokoek mundu ezberdinak eraiki eta bertan istorioak kontatzea ahalbidetzen digute. Arauak, hortaz, garrantzitsuak dira. Gauza batzuk errazagoak dira lortzen beste batzuk baino (errazagoa da bi kiloko harri bat altxatzea 130 kiloko bat baino), pertsonaia batzuk trebeagoak dira zenbait jardueratan bestetan baino (adibidez pertsonaia bertsolari batek “Bertsolaritza” abilezian 18 puntu izan ditzake, baina oster “Sukaldaritza” abilezian 3 puntu bakarrik, eta hortaz errazagoa izango zaio bertso bat botatzea afalostean afaria bera prestatzea baino).

Hein berean, rol joko batzuek gauza batzuk ahalbidetzen dituzte (arma automatikoak edo magia erabiltzea, adibidez, edo biak aldi berean akaso), eta beste batzuk ez (informatika edo astronomia ez dira existitzen rol mundu batzuetan, beste batzuetan ordea ez da alkimia ezagutzen...).

#### **Rol munduak: 3 adibide**

Zientoka rol joko daude hor kanpoan. Zaharrak, berriak, arrakastatsuak, porrot egindakoak, ezagunak, ezezagunak, zientzia fikziozkoak, nobela beltzezkoak, fantastikoak, feministak, goreak, beldurrezkoak, misteriozkoak, far westekoak, gangsterrenak... Gaur hiru aipatu nahi ditut, beste arrazoirik gabe, gustatu egiten zaizkidalako. Beste asko daude, gomendagarriak, baina tira, nonbaitetik hasi behar:

- **The Call of Cthulhu (Cthulhuren Deia): ez duzu egia jakin nahi, egiak erotu egingo zaitu.**



ETORKIZUNA  
IDAZTEN

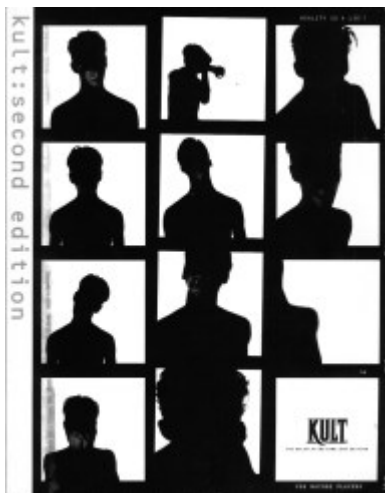
Klasikoetan klasikoa. 1920ko AEB Ameriketako Estatu Batuetan kokatu ohi diren misteriozko istorioak, non pertsonaia ikerlariak pistak eta hariak jarraitu behar dituzten, gidariak soilik ezagutzen duen egia aurkitzeko. Egia honek gehienetan ikerlariak jan egiten ditu, edota bestela ospitale psikiatrikoetan amaitzen dute erotuta. Horre kosmikoak, elkarlana eta tiroak elkartu ohi dituen errezetak arratsalde edo iluntze pasarako plan ederrak eskaintzen jarraitzen du oraindik ere.

Norentzat: beldurrezko eta misteriozko nobelak gustuko dituen edonorentzat.

Norentzat ez: amaiera zoriontsuen bila dabilzanentzat. Partidak ez dira ondo amaitzen.

Ezaugarri berezia: zauritu edo hiltzeaz aparte, erotu egin zaitezke. Edo biak.

- **Kult: errealitatea gezurra da (eta zu preso zaude).**



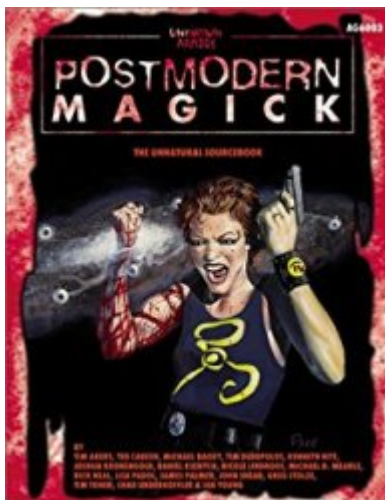
Matrix ikusi baduzue ezaguna izango zaizue gure mundua gezurra denaren ideia. Bada Matrixen aurretik Kult zegoen, non hobeto azaltzen den zergatik eta nola gauden preso gizakiok gezur/kartzela honetan. Sexua eta biolentzia, heriotza eta eromena, drogak eta ametsak, tortura eta errua... gairik ilunenak aurrez aurre hartzen dituen rol jokoa da, behin eta berriro "hau ez da sinesmen sistema bat, hau jolas bat da" *disclaimer*-a agertzen duena bere orrialdeetan (nola ez gustatu horrelako jolas bat, e?).

Norentzat: *molotov cocktail*-ak eta metafisika gnostikoa uztartzea ideia ona dela uste duen edonorentzat.

Norentzat ez: gizakiaren argi-ilunak esploratzeko gogorik ez dutenentzat ([Benetako munstroak gizakiak gara](#)).

Ezaugarri berezia: pertsonaien abileziak bezain inportanteak dira haien traumak.

- **Unknown Armies: party eta borroka.**



Aurreko bi jokoez mundu serio eta larriak deskribatzen badituzte, *Unknown Armies* ganberrada kosmiko bat da. Magia, boterea eta fakzioak, baina John Wooren akzio filmetako abiadura eta Quentin Tarantinoren filmetako

elkarrizketen alde jarrita. Umore absurdoa, abiadura, akzioa eta konplot globalak MTV klabean.

Norentzat: zenbat eta mozkorrago egon botere gehiago ematen dizun magia eskola bat egotea erabat logikoa dela uste duen edonorentzat.

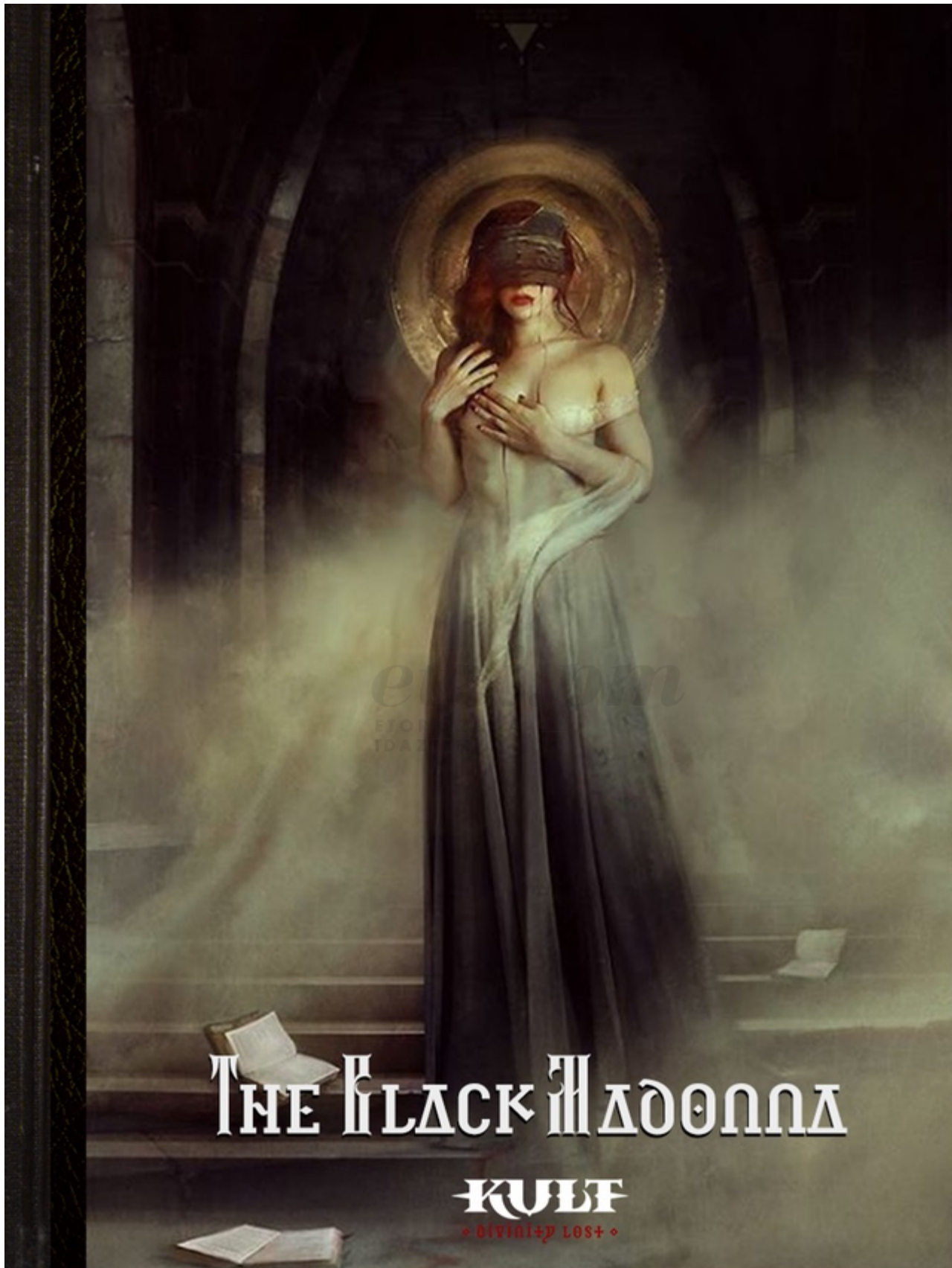
Norentzat ez: patxada, lasaitasuna eta ideia normalak bilatzen dituztenentzat.

Ezaugarri berezia: Kentucky Fried Chicken kateak giza askapenerako fronte baten parte dira.

**Eta zer behar da jolasteko orduan?**

Rol jokoak gauza merkea dira. Lauzpabost laguneko talde bat, arkatzak, borragomak, dado batzuk eta mahai bat, besterik ez dira behar arratsalde oso bat barre eta negar artean pasatzeko. Benetan behar den gauza bakarra istorio baten ideia eta jolasteko gogoia dira.

Beraz, nor animatzen da? Antolatuko dugu partidatxo bat euskaraz?



Kult berriaren "Madonna Beltza" liburuaren azala. 2018an argitaratuko omen da.

## Zabaldu:

- [Click to share on Twitter \(Opens in new window\)](#)
- [Click to share on Facebook \(Opens in new window\)](#)
- [Click to share on Telegram \(Opens in new window\)](#)
- [Click to share on Pocket \(Opens in new window\)](#)

*etzi.pm*  
ETORKIZUNA  
IDAZTEN