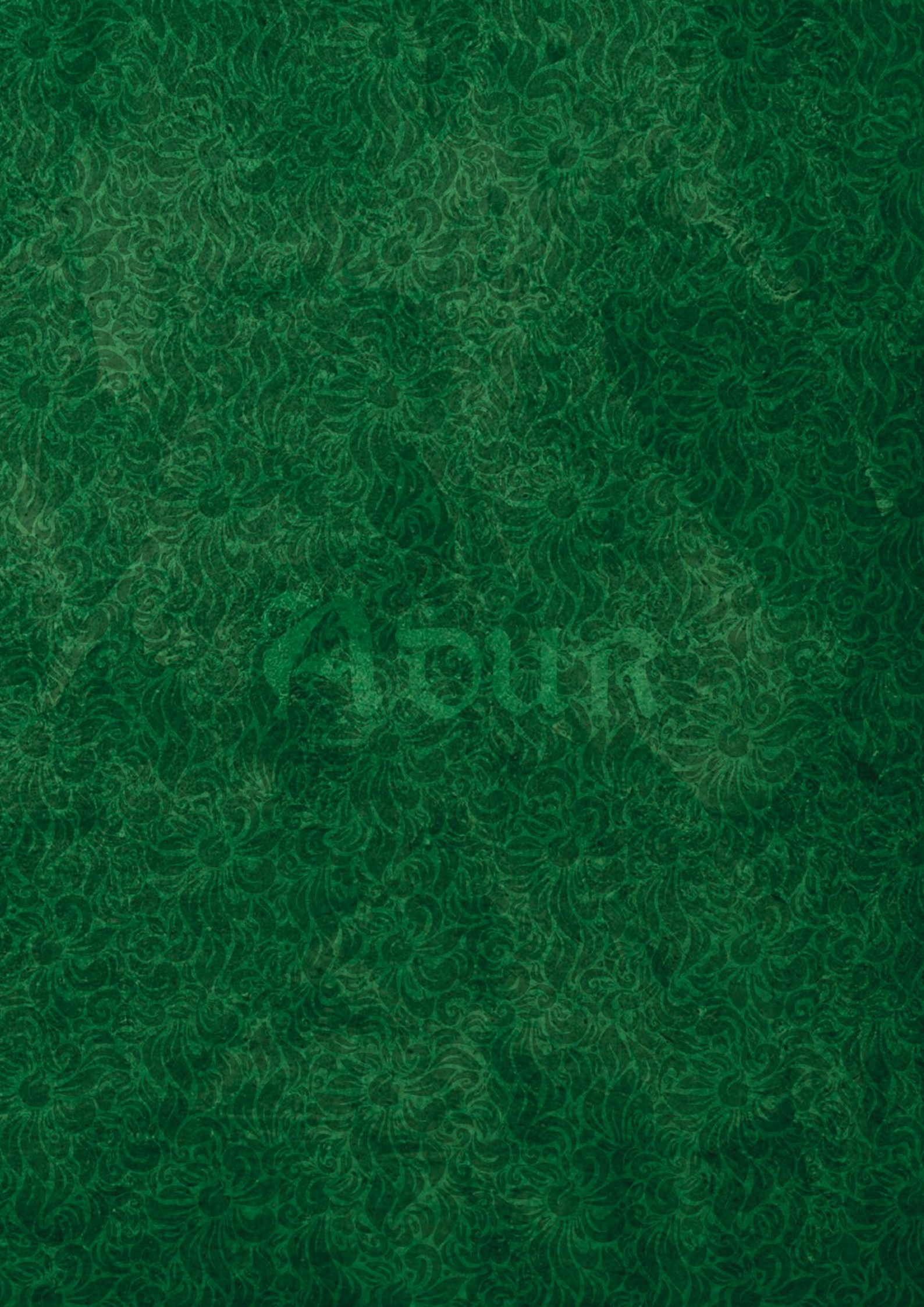


ADUR

Euskal Erdi Aro mitologikoan
girotutako rol jokoa

~ Eneko Azedo ~

1000



ADUR

Euskal Erdi Aro mitologiako girotutako rol jokoa

Jokoa hau 1995. urtean asmatu eta jolastu zen, orduan idatziz jarri gabe. 2020-2021. urteetan jokoa gehiago osatu eta idatzi egin da, liburu hau horren emaitza delarik.

2021. urtean argitaratua

©Eneko Azedo

Eskubide intelektualeen gordailu zenbakia: BI-859-20

ISBN: 978-84-09-30357-1

Egiletza:

Eneko Azedo: ADUR jokoaaren sortzaile eta idazlea.

Eneko Sánchez Navaridas: Testuaren edizioa.

Imanol Etxeberria: Marrakziak, diseinu grafikoa eta maketazioa.

Oroitz Aseginolaza: Jokoaaren hastapenetan hor egon zen bere Euskal Herriko historia eta kondairen inguruko jakinduria zabaltzen.

Gehigarriko irudiak:

Arrano beltza: Antso VII.a Nafarroako Erregea, XII-XIII mendeak.

Erregeak karbunkloarekin: XIV. mendea marrakziak, egile ezezaguna.

Bilbo eta Donostia: Joannes Mullin, Franz Hogenberg, XVI. mendea.

Sendabelarrak: XIX. mendea marrakziak, hainbat egile.

Boarreko gaztelua: Isidro Gil Gabilondo, XX. mendea.

Arrantzalea: José Lainez, XX mendea.

Nafarroako Erret gazteluen kokapenaren informazioa: Begoña Yuguero, Mikel Enparantza, XXI. mendea.

Amairuko gaztelua: Enrike Lekuona, XXI. mendea.

Argizaiola: Errazking, XXI. mendea.

Hauetara argitaratua izan baino lehen ADUR jokora jolastu dutenak: Eneko, Oroitz, Asier, Gari, Ibon, Jon, Beñat, Iker, Txabi, Unai, Eriq, Oier, Gexan, Eneko, Xabier, Etama, Katux, Imanol, Ibai, Ekain, Joxemiel, Tessando, Maitane, Leire, Irati, eta Ekain. Eskerrik asko denori jolastutako saio bikainengatik!

Egilearen eskerron bereziak Ibai Peñari zuzeneko emanaldiengatik, Rolariak taldeari bere babesagatik, eta jokoa argitaratzeko prestatu den diru-bilketa kanpaina parte harte duten guztiei.

Kontakturako:

adurjokoa@gmail.com

Idatzi hona galderak egiteko, Adur jokoaaren saioak kontatzeko, eta abar.

Begiratu jokoaaren web orrialdea ere eduki gehigarriak eskuratzeko: Adur txanponak birtualki botatzeko baliabideak, pertsonaien fitxak, Adur txango berriak, eta abar: www.adurjokoa.eus



ADUR

Euskal Erdi Aro mitologikoan
girotutako rol jokoak

- Eneko Azedo -

Diseinua eta marrazkiak

Imanol Etxeberria

-

Edizioa


Eneko Sánchez Navaridas





Aurkibidea

I. Atala: Jokalariaren liburua	3
Adur jokoaren Unibertsoa	4
Jokoaren arauak	8
Pertsonaiaren Fitxa	17
Pertsonaientzako baliabideak	21
Adurraren erabilera	30
Sorginkeria eta Aztiķeria Zaharrak	34
Adur Txangoak jolasten	56
Adur txangoa: Sutearen ondorioak	56
II. Atala: Gidariaren liburua	65
Euskal Erdi Aroko giroa	67
Euskal Izaki eta Jainkosak	78
Pertsonaia Ez Jokalariak	95
Ēķu miresgarriak	97
Objektu miresgarriak	103
Egutegia eta eguraldia	108
Heroiaren bidea	110
Gaitzak eta ondoezak	112
Bidaia	114
Iluntasun eta Heldutasun mailak	116
Adur Txangoak gidatzeko aholkuak	118
Bibliografia	119
III. Adur txangoak	121
1. Kattalinen desagertpena	123
2. Gasteizerako bidea	126
3. Ēķhortea	130
4. Erresuma baten sorrera	135
4.1 Orreaga 778	136
4.2 Mariren oparia	143
4.3 Buruzagien Buruzagia	149
Adur txango berriak prestatzeko ideia laburrak	154
Prestatutako pertsonaiak	160
Pertsonaiaren Fitxa hutsa	173





1. Atala

—

Jokalariaren Liburua

ADUR jokoaren Unibertsoa

Ongi etorri ADUR jokoaren Unibertsora, non Euskal Erdi Aroko Historia, Euskal Mitologia, eta Naturaren bizindarra den Adurra parez pare eskutik doazen.

ADUR jokoaren istorioak asmatzeko jolasa da, non jokalariek pertsonaia batzuk irudikatuko dituzten. Liburu honen laguntzaz eta irudimenaz baliaturik bakarririk mila gertakari eta arriskuz beteriko bidaiak edo Adur txangoak bizitzeko aukera izango dute.

Antzinateko lainoen artetik agertzen zaigun Euskal Herriko Erdi Aroan girotuta, jokalariek hainbat gertakari zirrara garriren erdian aurkituko dira. Iruñeko Erresumaren sorrera eta beheraldia, erresumen arteko gudak, jauntxoen arteko gatazka eta baserritarren altxamenduak gertatutako ezagutuko dituzte.

Jaun gerlari indartsuen eta baserritar xumeen artean, pertsonaiek bideari ekingo diote eta aurkituko dituzten hainbat erronka gainditu behar izango dituzte.

Bere betebeharrak zailak burutzeko, aldiz, baliabide oparo bat izango dute eskura: Adurra, Natura osoan zabalduz dagoen bizindarra. Adurra oso ugaria da eta objektu eta izaki guztietan aurkitu daitezke, indartsu eta jori.

Garai honetan, Ama Lurraren magalean bizi diren izaki miresgarriak edonon aurkitu daitezke. Horrela, baso eta mendietan, gizakien baserrietatik oso gertu, lamiak, basajaunak, begibakarrik eta inguruko bizi dira, beste askoren artean. Honi gehitu behar diogu basabereek baso eta zelaiak betetzen dituztela. Otsoak, hartzak, basakatuak eta bestelako piztiak ere inguruneetan sarri ikusten dira.

Azkenik, gizaki, basabere eta izaki miresgarri guztien gainetik dauden Jainkosak ditugu, haien artean Ama Lurra eta Mari nagusi direlarik. Hauek izakiengandik hurbil daude, haien laguntzeko prest.

Euskaldunek Naturarekiko begirunea lantzen dute eta orokorrean gizaki, piztia eta izaki miresgarrien artean oreka bat mantentzen da, Mari bere begiradapean zaintzen duena.

Gizakien gertakariak, aldiz, ez dira hain egonkorak eta haien arteko liskarrak sarri gertatu ohi dira. Adibide moduan, 778. urtean Orreaga gatazka gertatu da, eta Ibañeta lepoan izandako borrokan Euskaldunek Karloman erregearen gudaroste itzela birrinduko dute, honek Iruñeko harresiak suntsitu izan ondoren.

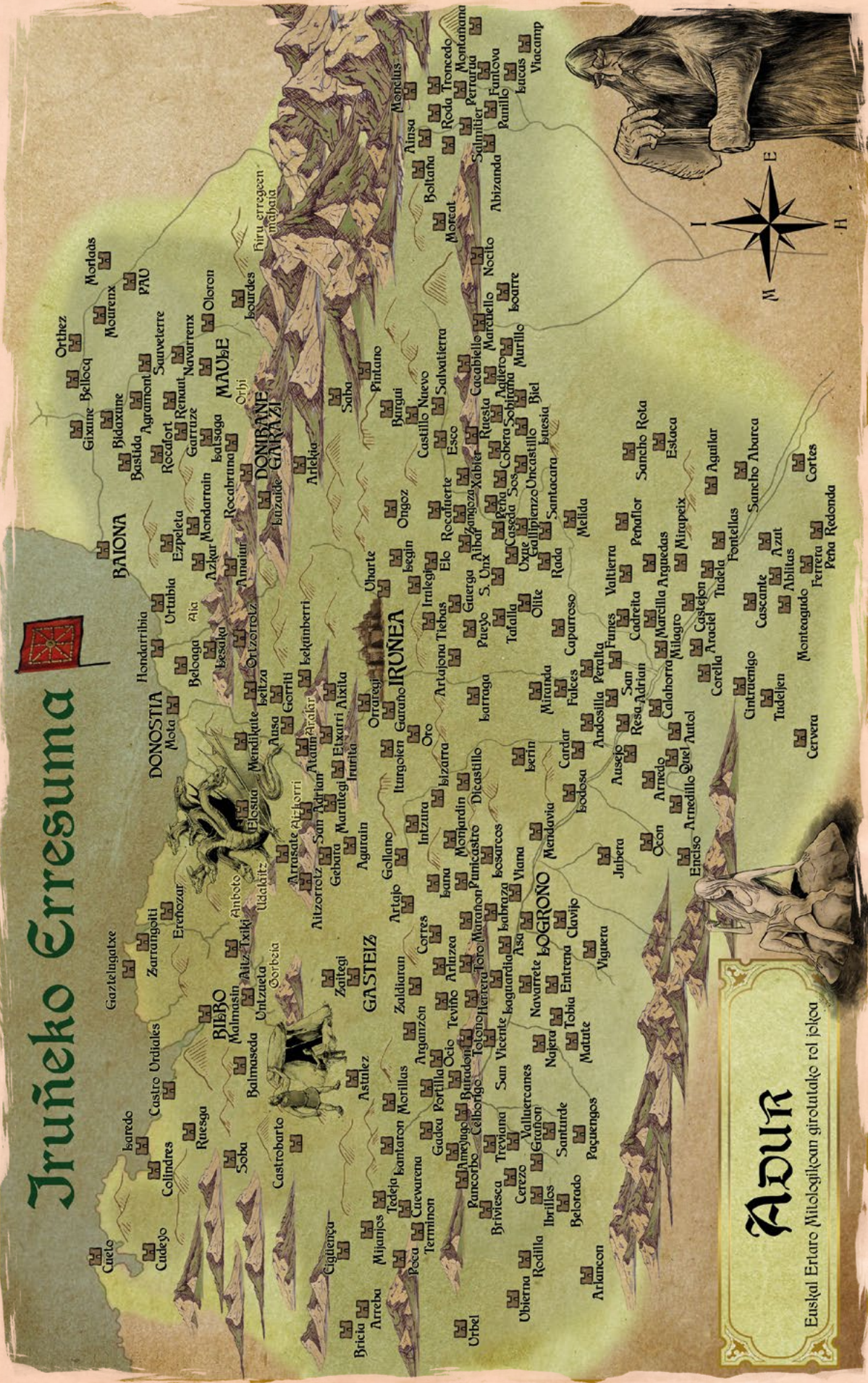
Altabizkarako Kantuan azaltzen da nola Euskaldunek etsaien buruen gainera harrizarrak jaurti zituzten Karlomanen gertakariak suntsitzeko. Olerki epikoaren egileari, baina, gertakari bat azaltzea ahaztu zitzaion: etsaiengandik defendatu ahal izateko, aurretik Euskal heroi batzuk Iratiko oihanetan barneratu zirela, bertan bizi zen basajaun talde bati laguntza eskatu ziotela, eta basajaun horiek izan zirela etsaien buruen gainera harrizarrak jaurti zituztenak.

Erronka garrantzitsuak burutu zituzten gizakiek leku berezia dute Euskal Herriko Historian. ADUR jokoaren barruan, jokalariek heroi bilakatuko diren pertsonaia horien gorabeherak bizitzeko aukera izango dute. Era horretan, jokalariek Nafarroako Erresuman bizi diren pertsonaia irudikatuko dituzte, heroiaren bidea burutuko dutenak. Irudikatutako neska, mutil, gizon eta emakume horiek, Erdi Aro mitologiko horretako bizimodu latzean aurrera eginez, erronka zailak gainditu beharko dituzte. Adur Txango horietan zehar, pertsonaiei gertatzen zaizkien egoera arriskutsuetan garaile irteteko, haien adimena, indarra, trebezia eta kementa erabili beharko dituzte, eta baita zori on apur bat ere.

Bide zail horretan zehar aurrera egiteko, pertsonaiek hainbat baliabide edukiko dituzte. Batetik, armak erabili ditzakete, hauen artean gerturako armak eta urrutirako armak daudelarik. Laban txikienetik ezpararik astunenera, borrokarako tresna ugari izango dituzte lagun.

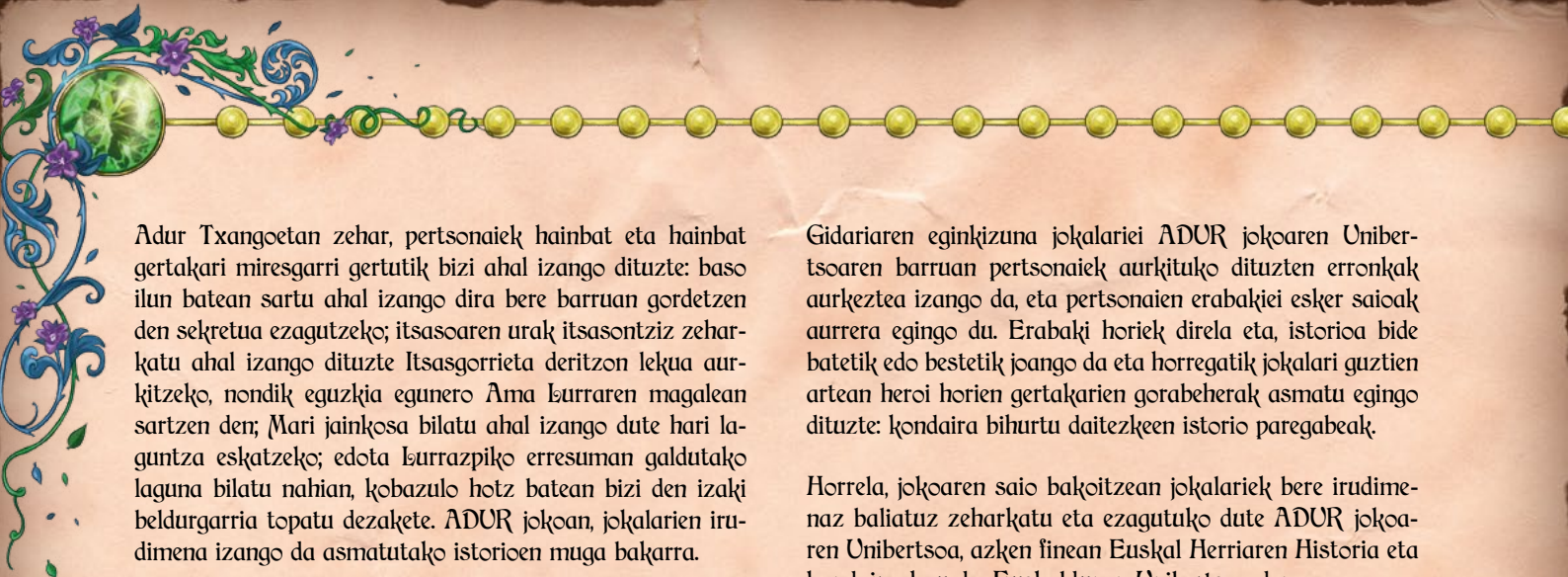
Bestetik Adurra, Natura guztian zabalduta dagoen bizindarra bere esku izango dute. Sorginkeria ikasiz eta Adurraz baliatuz, pertsonaiek bere inguruko munduan aldaketa nabarmenak eta eragin korrikak gauzatzeko ahalmena izango dute.

Jruñeko Erresuma



Adur

Euskal Ertaro Mitologiako girotutako rol leikoa



Adur Txangoetan zehar, pertsonaiek hainbat eta hainbat gertakari miresgarri gertutik bizi ahal izango dituzte: baso ilun batean sartu ahal izango dira bere barruan gordetzen den sekretua ezagutzeko; itsasoaren urak itsasontziz zeharkatu ahal izango dituzte Itsasgorrieta deritzon lekua aurkitzeko, nondik eguzkia egunero Ama Lurraren magalean sartzen den; Mari Jainkosa bilatu ahal izango dute hari laguntza eskatzeko; edota Lurrazpiko erresuman galdutako laguna bilatu nahian, kobazulo hotz batean bizi den izaki beldurgarria topatu dezakete. ADUR jokoan, jokalarien irudimena izango da asmatutako istorioen muga bakarra.

Jokalaria guztien artean sortuko den istorio horretan, jokoaren barruan gertatzen diren ekintzen helburua beti izango da Euskal Herria bera eta bere barruan bizi diren izaki guztiak babestea, izan gizaki, basabere, Jainkosa, edo izaki miresgarriak.

Pertsonaiek berezko Ezaugarri batzuk izango dituzte, eta hauek Pertsonaiaren fitxa izeneko orrian azalduko dira. Bertan jokalaria bakoitzak idatziko ditu bere pertsonaiaren Ezaugarriak eta Adur Txangoetan zehar lortzen edo galtzen dituen baliabide guztiak.

Jokalariek asmatu ditzaketen istorioez gain, ADUR jokoan alde aurretik prestaturiko hainbat Adur txango ere aurkitzen dira. Aurretik prestaturiko istorio hauek oso baliagarriak izango dira jokalaria hasiberrientzat edota saioak prestatzeko denbora askorik ez dutenentzat.

Saioa gidatzeko, eta istorioaren barruan gertatzen diren egoera guztiak beste jokalariei azaltzeko, haietarik batek Gidariaren lana beteiko du. Lan hau garrantzitsu bezain atsegina da eta jokalaria guztiak, horrela nahi izanez gero, eginkizun hau bete ahal izango dute saio ezberdinetan zehar.

Gidariaren eginkizuna jokalariei ADUR jokoaren Unibertsoaren barruan pertsonaiek aurkituko dituzten erronkak aurkeztea izango da, eta pertsonaien erabakiei esker saioak aurrera egingo du. Erabaki horiek direla eta, istorioa bide batetik edo bestetik joango da eta horregatik jokalaria guztien artean heroi horien gertakarien gorabeherak asmatu egingo dituzte: kondaira bihurtu daitezkeen istorio paregabeak.

Horrela, jokoaren saio bakoitzean jokalariek bere irudimenez baliatuz zeharkatu eta ezagutuko dute ADUR jokoaren Unibertsoa, azken finean Euskal Herriaren Historia eta kondaira, hau da, Euskaldunen Unibertsoa dena.

Hurrengo orrialdean jokoaren saio baten adibidea erakusten da. Bertan, saioan ematen den jokalaria eta Gidariaren arteko elkarrizketa azaltzen da. Adibide honetan hiru jokalaria daude, Xabi, Miren eta Gorqa, bakoitza bere pertsonaiarekin jolasten. Bestetik Eneko, Gidari lanak egiten ari da.

Xabiren pertsonaia Antso da, Iruñeko gerlaria; Mirenen pertsonaia Araiz, Errenteriako Sorgina; eta Gorkarena, aldiz, Gartxot, Durangaldeko baserritarra.

Hiru pertsonaia jokoaren barruan Adur txango batean murgilduta daude, galdu den neska baten bila.

Xabik, Mirenek eta Gorkak, alde batetik, bere pertsonaien ekintzak erabakiko dituzte.

Eneko Gidariak, bestetik, jokalariei azalduko die bere pertsonaiek bidetik aurkitzen dutena. Pertsonaiaren batek ekintza zail bat egiten saiatu nahi izatekotan, Gidariak jokalaria Adur txanponen jaurtiketa egitea eskatuko dio.



Eneko (Gidaria): Galdu den neskaen bila denbora luzez basoan barrena ibili ondoren, argigune batera heldu zarete. Bertan ez da ia landarerik hazten, eta alboan dagoen muino baten magalean kobazulo baten sarrera dago. Sarrera handia da, bi pertsonen garaiera dauka gutxi gora-behera.

Miren (Araiz Sorgina): Ni kobazuloa aztertzeraz hurbilduko naiz.

Eneko (Gidaria): Zer egin nahi duzu zehazki?

Miren (Araiz Sorgina): Sarrera zuloatik begiratuko dut, ea barruan dagoena ikusten den.

Eneko (Gidaria): Oso ilun dago eta ez duzu ezer ikusten.

Gorka (Gartxot baserritarra): Egon, argizaiola eta sukarrria gainean daramatzat. Sua piztuko dut, argizaiola izeki eta Araizi ematen diot.

Eneko (Gidaria): Ondo. Orain, Araiz, bai ikusten duzula pasabide bat, estutuz joaten dena. Zer egin nahi duzue?

Jokalaririk, haien artean erabaki ondoren: Barneratu egingo gara zer dagoen ikustera.

Eneko (Gidaria): Pasabidean zehar barneratu egiten zarete. Dena isil-isilik dago, eta han eta hemen saguzarrak ikusten dituzue buruz behera zintzilik. Aurrerago, pasabidea ixten duen harri borobil bat dago, ateara egiten duena. Harriak erdian zulo bat dauka, eskua sartzeko zabalera nahikoa duena.

Xabi (Antso Iruñeko gerlaria): Nire indar handiarekin harria mugitzen saiatuko naiz.

Eneko (Gidaria): Oso ondo, baina Adur txanponen jaurtiketa egin beharko duzu, harria astuna da eta.

Xabi (Antso Iruñeko gerlaria): Maisuaren Trebetasun maila daukat Indarra Ezaugarrian, beraz aukera onak ditut ekintza burutzen lortzeko. (Adur txanponak botatzen ditu eta bere Indarraren maila kontuan izanik arrakasta lortzen du). Ederto! Bortu dut harrizarra mugitzea, alde batean uzten dut eta aurrera jarraituko dut.

Miren (Araiz Sorgina): Ni Antsoren atzetik joango naiz, argizaiola goian eutsiz, bidea hirurontzat argitzeke.

Gorka (Gartxot baserritarra): Ni pasabidean zehar hirugarren joango naiz.

Eneko (Gidaria): Oso ondo. Pasabidean zehar aurrera egiten duzue, nahiko estua da eta makurtuta joan behar zarete. Pasabidea geroz eta barrurago doa, lurrazpian sartzen da etengabe eta hainbat bihurgune egin ondoren jadanik ez duzue sarrera argitasuna ikusten.

Miren (Araiz Sorgina): Zeozer entzuten da?

Eneko (Gidaria): Ez, baina hezetasun handia dago, eta hotz zarete. Beranduago, bidea zabaldu egiten da eta pasabidea gela handi batera irekitzen da. Leize oso handi baten barruan zaudetela ikus dezakezue.

Xabi (Antso Iruñeko gerlaria): Nik nire ezkutua bizkarretik hartu eta aurreko alde babesten jarriko dut, azkona ere aurrerantz jartzen dudalarik.

Miren (Araiz Sorgina): Nik argizaiola Gartxoti emango diot, berak eutsi eta gela argitu dezan. Horrela, sorginkeriaren bat gauzatzeko eskuak aske izango ditut. Ondo iruditzen zaizu, Gartxot?

Gorka (Gartxot baserritarra): Bai, argizaiola hartzen dut eta ahalik eta goien altxatu egiten dut leizean urrunago ikusteko asmotan.

Miren (Araiz Sorgina): Ni bitartean erne-erne egongo naiz ea zerbait ikusten dudan.

Eneko (Gidaria): Bat-batean, soinu bat entzuten duzue, kolpe baten modukoa. Oso gertu dago. Orduan, pausu batzuk entzuten dituzue, geldione bat, eta gero pausuak berriro ere; zuengana hurbiltzen dira pausu horiek!

Xabi (Antso Iruñeko gerlaria): «Nor da hor?» Galdetzen dut.

Eneko (Gidaria): Galderari ahots batek erantzuten dio: «Hemen da zuek afari moduan jango zaituztena!». Une horretan, odola izozten zaizuen bitartean, zuen amesgaiztorik txarrean inoiz ikusitako izakirik beldurgarriena hurbiltzen da argizaiolak sortzen duen argi eremuaren barrura. Izugarri handia da eta begi bakarra du aurpegian; gainera oso zikin dago eta kiratsa dario. Bere begi bakar handian dir-dir egiten du argizaiolaren argiak.

Xabi (Antso Iruñeko gerlaria): Eraso egin diezaiogun!

Miren (Araiz Sorgina): Antso, zuk berarekin borrokatzen duzun bitartean, galdu den neskaen bila sartuko naiz leizearen barrena!

Gorka (Gartxot baserritarra): Baina zoratuta zaudete ala? Hemendik ihes egin dezagun! Beranduago laguntzarekin itzuliko gara!

Era horretan, saioak aurrera jarraituko luke. Bortuko dute Araiz, Antso eta Gartxot pertsonaiek galdu den neska aurkitzea eta etxera salbu eramatea?

Jokoaren arauak



Jokoaren helburua jokalaria guztien artean istorio bat garatzea da. Saio bakoitzean, Gidariaren lana egingo duen jokalaria bat izan ezik, beste jokalaria guztiak asmatutako pertsonaia batzuk irudikatuko dituzte. Horrela, saioan zehar jokalaria bakoitzak bere pertsonaiaren istorio barruko ekintzak zeintzuk diren erabakiko du.

Baina pertsonaiek ezin izango dute joko barruan nahi duten edozer gauza egin. Batzuetan zerbait egiten saiatuko dira baina ez dute lortuko. Jokoaren arauak pertsonaien ekintza saiakerak ebazteko balio dute, hau da, ekintza saiakera bakoitzak arrakasta duen ala ez erabakitzeko.

ADUR jokoaren arauak oso era errazean garatu dira, istorioaren narrazioari lekurik kendu ez diezaioten. Hori dela eta, hasiberriak nahiz adituak direnak, eta nagusiak zein gazteak jolastu ahal izango dira.

Hurrengo puntuetan jokoaren arauak ikasiko ditugu:

- Pertsonaiaren Ezaugarriak
- Ezaugarrien Trebakuntza mailak
- Ekintzak gauzatzeko saiakerak
- Adur txanponen jaurtiketa
- Bizitza puntuak
- Adur puntuak
- Borrokan egiteko arauak
- Sorginkeriak gauzatzeko arauak
- Arbasoen laguntzak
- Diruaren irudizko erabilera
- Pertsonaien garapena
- Ekintzen zailtasun ezberdinak

Pertsonaien helburua eta Naturarekiko harremana

Pertsonaien helburua joko barruan, aurrean dituzten erronka zehatzak talde lanaren bitartez gainditzea da. Baina zeregin hauek beti izango dute errotuta bai kanpoko zein barruko etsaien aurka Euskal Izaki bizidun guztiak babestea, izan gizakiak, basabereak edo Izaki miresgarriak. Historiako garaiaren arabera, kanpoko etsaiak Frankoak, Islamdarrak edo Gaztelarrak izan daitezke adibidez, eta Euskal Herria barrutik suntsitu nahi dutenak gurtzaile kristauak dira. Pertsonaiak Euskal Izakien aurka ez egiten saiatu behar dira, bidezko defentsan ez bada. Honek zera esan nahi du, adibidez begibakar batek pertsonaiak erasotzen baditu, arrisku horretatik babesteko eskubidea izango dutela, baina Marik gogor zigortuko dituela basajaun edo lamiak erasotzen dituztenak. Gehienetan, pertsonaiei mehatxu egiten ari den Izakia hil baino, nahikoa izango dute hura izutu eta uxatzearekin. Gainera, honako hau kontuan izan behar da: nahiz eta zenbait Euskal Izaki gizakientzako maltzurak diren, onuragarriak dira Naturaren orekarako. Gauekoek, adibidez, gauez etxetik kanpo dabiltzan gizakiei eraso egiten diete, baina Ireluak ere jaten dituzte eta Gauekoengatik izango ez balitz Irelu gehiegi egongo zen gure inguruan. Marik Naturaren oreka hau mantendu dadin zainduko du.

Pertsonaiaren Ezaugarriak

Asmatutako pertsonaiaren deskribapena Ezaugarrietan oinarritzen da, eta Ezaugarri hauek bere ahalmenak, indarrak eta ahuleziak irudikatuko dituzte.

Era honetan, lau Ezaugarri erabiliko dira pertsonaia ba-koitzaren gorputzeko zein buruko izaera zehazteko: Adimena, Trebezia, Indarra eta Kemena. Ezaugarri guztiak garrantzitsuak dira berez, baina ezinezkoa da pertsonaia bat guztietan trebatua izatea, eta normalean horietako batean edo bitan bakarrik nabarmenduko da.

Hona hemen Ezaugarrien deskribapena.

ADIMENA

Adimena buruarekin lan egiteko ahalmena da, eta bai pentsamenduen bizkortasuna zein zentzudun izateko jøra erakusten du. Kontzeptuak ulertzeko, datuak buruz ikas- teko, hizkuntzak menperatzeko, inguruneaz jabetzeko eta erabaki onak hartzeko beharrezkoa da.

Zailtasun baten aurrean, pertsona batzuk egoera aztertu eta buruari eragiten diote aurrera egiteko modurik hobere- na zein den aurkitzeko. Sarritan, pertsona hauek sakonak izaten dira, batzuetan isilak, eta une erabakigarrietan jar- raitu beharreko norabidea zein den badakite. Horregatik, ingurukoiei hauek esateko dutena entzutea komeni zaie. Adimena, baina, ez da nahikoa buruzagitza lortzeko eta horregatik sarritan gertatu ohi da ingurukoek irtenbidea dakienari kasurik egiten ez diotela, kementsuago den beste norbaiti jarraituz. Benetako liderrek, Adimenaz gain Kemen handia duten pertsonak izaten dira.

Bestalde, Adimena Ezaugarriak eremu ezberdinak barne hartzen ditu. Adimenaren eremu bati Analitiko deritzo, eta kalkuluak edota pentsamendu logikoak garatzeko ba- liagarria da. Adimen analitiko datuekin lan egiteko apro- posa da, eta normalean oroimen on batez baliatzen da. Aldiz, pertsona analitikoek askotan ez diote inguruneari behar beste erreparatzen eta horregatik ez dira hain iaioak munduko zein bizitzako gaietan.

Adimenaren beste eremu bat Jakinduria da. Pertsona ja- kintsuek ingurunea begiratzean gauzez oharitu eta mundu- ko zein bizitzaren inguruko misterioak ezagutu eta ulertu ohi dituzte. Pertsona hauek ez dira hain trebeak izaten kalkulu analitikoan, baina askotan jendea laguntza eske jøaten zaie, bizitzan adituak direlako.

Adimenak berebiziko garrantzia du Adurra menperatzera- ko garaian. Naturaren bizindar hau jasotzeko eta erabiltze- ko, Adimen handikoa izan behar da.

Sorginkeriaren bat egiten saiatu nahi duenak bere Adime- na Ezaugarria erabiliko du, aurrerago azalduko den bezala "Sorginkeriak gauzatzeko arauak" atalean.

Adimena Ezaugarria hainbat egoeratan erabil daiteke. Hona hemen bere erabileraren adibide batzuk:

- Egoera zail batean irtenbide bat aurkitzea.
- Bidegurutze batean biderik egokiena zein den eraba- kitzea.
- Eragiketa bat burutzea.
- Aspaldi ikasitako datu bat gogoratzea.
- Testu bat edo beste informazioaren bat buruz ikastea.
- Inguruan norbait izkutatuta dagoela jabetzea.
- Bide erdian dagoen tranpa bat aldeztu aurretik ikustea.
- Sorginkeria bat gauzatzea.

TREBEZIA

Trebezia eskuekin eta oroikorrean gorputz osoarekin mugi- mendu zehatzak eta arinak egiteko ahalmena da. Jauziak burutzeko, talka egitera datorrizun objektua saihesteko, makurtu eta pasabide estu batetik sartzeko, edota gezi bat jaurtitzean xedeari asmatzeko beharrezkoa da.

Trebezia Ezaugarria hainbat egoeratan erabil daiteke. Hona hemen bere erabileraren adibide batzuk:

- Ate bat gako-deaz irekitzea.
- Isil-gordeka aritzea.
- Etxe baten kanpoko hormatik gora egitea, eta erori gabe leiho batetik sartzea.
- Norbaiti, ohar-kabea, objektu bat kentzea.
- Artisautza lan polit bat egitea.
- Musika tresna batekin doinu eder bat jotzea.
- Arku batez gezia bota eta jomugari jotzea.

Aurrerago "Borroka egiteko arauak" atalean azalduko den bezala, Trebezia Ezaugarria urrutirako arma erabiltzeko beharrezkoa da.

INDARRA

Indarra gorputzeko giharrak erabiliz ingurunea eraldatzeko ahalmena da. Zamañ eramateko, gauzak bultzatzeko edo apurtzeko, eta gertuko borrokan aritzeko beharrezkoa da.

Indarra Ezaugarria hainbat egoera ezberdinetan erabil daiteke. Hona hemen bere erabileraren adibide batzuk:

- Ate bat kolpeka irekitzea.
- Harri astun bat jasotzea.
- Zulo handi baten gainetik salto egitea.
- Eskuekin objektu bat apurtzea.
- Soka batetik tira egitea.
- Norbait bizkar gainean hartzea.
- Ezpatarekin borrokan aritzea.

Aurrerago "Borroka egiteko arauak" atalean azalduko den bezala, Indarra Ezaugarria gerturako arma erabiltzeko beharrezkoa da.

KEMENA

Kemena bizitzan aurrera egiteko ahalmena da. Zerikusia du lan zail bati ekiteko borondatearekin, baita ausardiarekin ere. Gogoko ez duzun lan bati ekiteko, egoera txarretan atsekaberik ez izateko, edota beldurgarria den egoera bati aurre egiteko balio du.

Kemenak, besteek gurekiko erakusten duten joeran ere eragiten du. Horrela, Kemen handiko pertsona batek bere inguruan lagunak izateko erraztasuna erakutsiko du eta kideek aise onartuko dituzte bere proposamenak.

Kemena Ezaugarria hainbat egoeratan erabil daiteke. Hona hemen bere erabileraren adibide batzuk:

- Norbaiten laguntza lortzea.
- Beldur diozunari aurre egiteko ausardia izatea.
- Gogoko ez duzun lan bat egiten hastea.
- Nekatuta zaudenean lan zail bat bukatzea.
- Gauzak txarto doazenean atsekabeen ez amiltzea.
- Norbaiti zerbait sinestaraztea.
- Besteek zurekiko iritzi ona izan dezaten lortzea.
- Mina sendotasunez jasatea.

Ezaugarrien Trebakuntza mailak

Pertsonaia, Ezaugarri bat zenbat eta gehiago landu, orduan eta trebeago izango da horretan. Horregatik, Ezaugarriak trebatuz aukera handiagoak izango ditu horiekin zerikusia duten ekintzetan arrakasta lortzeko.

Iraganean eta gaurdaino egin duen garapen hori adierazteko, pertsonaia baten Ezaugarri bakoitzari Trebakuntza maila bat ezarriko diogu. Ezaugarri baten Trebakuntza maila zenbat eta handiagoa izan, orduan eta garatuagoa izango du pertsonaia Ezaugarri hori. Orduan, Ezaugarri horrekin zerikusia duten ekintzak arrakastaz burutzeko bere ahalmena handiagoa izango da.

Ezaugarrien Trebakuntza Mailak zerotik laura doaz. Hau da, Ezaugarri bakoitzak ondoko balioak izan ditzake: zero, bat, bi, hiru edo lau. Hurrengo paragrafoetan Ezaugarrien Trebakuntza mailak azalduko dira.

Zero Maila: Ezjakina

Maila hau Txori onik gabe adierazten da, hau da, zero Txori on. Honek esan nahi du pertsonaia iraganean arlo horretan heziketarik jaso ez duela. Ez du ikasketa teorikorik egin, ez irakasle batekin ezta bakoitza ere, eta trebakuntza praktikorik ez du. Hau da, pertsonaia Ezaugarri horrekin zerikusia duten gaitasunak ez ditu inoiz landu.

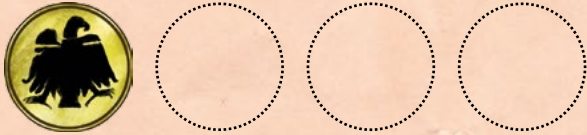


Trebakuntza falta horrek ez du esan nahi pertsonaia Ezaugarri horrekin zerikusia duten ekintza arruntetan gaitasunik ez duenik. Eguneroko bizitzan egiten diren ekintza errazak aurrera eramateko gai izango da, ezohiko zailtasunik erakusten ez duten bitartean.

Pertsonaiaren ezjakintasuna, ordea, nabari egingo da Ezaugarri horrekin zerikusia duen ekintza zailago bat egin behar duenean. Kasu horretan bere ezjakintasunak muga zorrotzak jarriko dizkio eta porrot egiteko aukera handiak izango ditu. Hala ere, ekintza arrakastaz burutzea zail egingo zaion arren, ez da ezinezkoa izango; badago aukera txiki bat ekintza horretan arrakasta lortzeko, izan duen Adur onagatik bada ere.

Behenengo Maila: Hasiberria

Maila hau Txori on batekin adierazten da. Honek, pertsonaiak iraganean Ezaugarri horretan trebakuntza txiki bat izan duela adierazten du. Beraz, Ezaugarri horrekin zerikusia duten ekintzak burutzeko ahalmena zerbeit landu duela esan daiteke.



Pertsonaiak arlo horretan ikasketa teorikoak izan ditza-ke, baina praktikarik gabe; edo trebakuntza hori praktika hutsarekin lortu du, baina ikasketa teorikoak emandako ulermen egokirik gabe. Baliteke bai teoria eta bai praktika bere kabuz landu izana, hau da, inongo irakasleren laguntzarik gabe.

Maila honekin arrakasta lortzeko aukerak apalak izango dira, baina Adur ona izanda ekintza lortu daiteke.

Bigarren Maila: Aduitua

Maila hau bi Txori onekin adierazten da. Pertsonaiak Ezaugarri hori iraganean nahiko landu duela esan nahi du. Beraz, denbora luzez lan handia egin du Ezaugarri horrekin zerikusia duten ekintzetan bere ahalmena garatzeko.



Arlo horretan egindako garapena teorikoa eta praktikoa izan da, eta gainera irakasle baten laguntzarekin. Horri esker aurrerapen handiak egin ditu, eta bere trebakuntza nabaria da pertsonaiak Ezaugarri horrekin zerikusia duten ekintzak egiten saiatzen denean.

Horregatik, arlo horretako ekintzetan arrakasta lortzeko aukera nabarmenak izango ditu pertsonaiak, nahiz eta arrakasta bere Adur onaren edo txarraren menpe egon oraindik.

Hirugarren Maila: Maisua

Maila hau hiru Txori onekin adierazten da. Honek urte askotan arlo horretan trebatzeko lan handia adierazten du. Ezaugarria bere lanbidearekin zerikusia izango du seguruenik. Maila hau gaititzea benetan zaila da.



Pertsonaiak arlo hori bere bizimodua bihurtu du eta urteetan zehar bere esfortzu guztiak horretara bideratu ditu. Egunero ikasketa teorikoak eta entrenamendua lantzen ditu, eta arlo horretan Maisu den beste pertsona baten irakaspenak jaso ditu.

Horregatik, Maisuak arrakasta lortzeko aukera handiak ditu, egin nahi duen ekintza zaila izan arren. Hori, urte askoren esfortzuaren uzta besterik ez da, eta horregatik Adurrarekiko menpekotasun txikiagoa du.

Laugarren Maila: Maisu Handia

Maila hau lau Txori onekin adierazten da. Izugarri zaila da maila hau lortzea, horretarako bizitza oso bateko jarduera behar baita, urte luzeetan zehar landutako trebakuntza jarraia eta baita Maisu Handi batengandik jasotako ikasketak ere. Oso Maisu Handi gutxi daude eta ondorioz ohikoena izango da pertsonaiak maila honetara inoiz ez heltzea.



Ezaugarri batean Maisu Handiaren maila duenak, Ezaugarri horrekin zerikusia duten ekintza arruntetan ziurrenez arrakasta lortuko du. Zailtasun handiagoko erronkak lortzeko ere erraztasuna izango du. Hala eta guztiz ere, gizakiak ezin gara perfektuak izan eta edozein arlotan Maisu Handi izanda ere, ezinezkoa da erabateko arrakasta ziurtatzea. Horregatik, Adur oso txarra izanez gero, gertatu daiteke Maisu Handirik onenak ere ekintza saiakerara batean porrot egitea.

Ekintzak gauzatzeko saiakerak

Adur txangoan aurrera egin ahala, pertsonaiek hainbat erronka aurkituko dituzte eta zailtasun horiek gainditzeko erabaki egin beharko dute zer egiten saiatuko diren.

Horretarako, jokalaria Gidariari bere asmoa azalduko dio, bere pertsonaiak egin nahi duen ekintza deskribatuz. Orduan, Gidariak erabakiko du lau Ezaugarrietatik zeinek duen zerikusia handiagoa ekintza saiakera horrek.

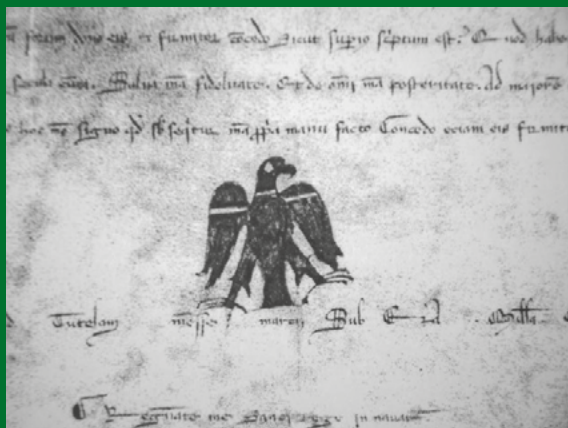
Demagun bidearen erdian zulo sakon bat dagoela, inguratu ezin dena. Jokalari batek erabaki dezake bere pertsonaia zuloaren gainetik jauzi egiten saiatuko dela. Gidariak, hantzen indarra erabiliz jauzi egiteko Indarra Ezaugarria erabili behar dela erabakitzen du.

Pertsonaiaren arrakasta ekintza hori egiteko bi faktoreren bidez erabakiko da: alde batetik, pertsonaiak Ezaugarri horretan duen Trebakuntza maila; eta bestetik une horretan ekintza hori lortzeko duen Adur ona edo txarra.

Zenbat eta Trebakuntza maila txikiagoa izan, gero eta Adur hobea izan beharko du jokalaria bere saiakeran arrakasta lortzeko. Aldiz, Trebakuntza maila handia bada, Adurak ez du hainbesteko pisurik izango emaitzaren arrakastan.

Txorien igarpenak

Antzina, zetorkigun Adurra ezagutzeko, Euskaldunok txorien igarpenak egiten genituen. Horretarako, txoriak behatzen genituen eta ikusitako txorien motaren arabera gure Adurra nolako izango zen jakin genezakeen: Txori onak baziren, gure Adurra ona izango zen, eta Txori txarrak baziren, gure Adurra txarra izango zen. Hortik datoz «Zorionak» eta «Zoritxarrak» esamoldeak, «Txori onak» eta «Txori txarrak» hitzetatik. Hori bazekielako, Nafarroako Errege zen Antso VIIIak Txori on batekin, Arrano Beltzarekin, zinatzen zuen.



Adur txanponen jaurtiketa

Jokalaria ekintza saiakera batean bere Adurra ona edo txarra izango den jakiteko, bost Adur txanpon botako ditu, txoriak behatzeko.

Adur txanpon bakoitzak alde batetik Arrano bat, hau da, Txori ona dauka; eta beste aldetik Bele bat, hau da, Txori txarra dauka.



Txori ona:
Arranoa



Txori txarra:
Belea

Bost Adur txanponak jaurti ondoren, jokalaria lortutako Txori on kopurua zenbatuko du. Zenbaki horri erabili duen Ezaugarriaren Trebakuntza maila gehituko dio. Guztira lortutako Txori on kopurua bost edo gehiago bada, pertsonaiak ekintza hori egitea lortuko du. Era horretan, pertsonaia ekintza bat egiten saiatzen denean, zenbat eta Trebakuntza maila handiagoa izan, arrakasta lortzeko aukera handiagoak izango ditu.

Adibidez, jokalaria bere pertsonaia ate bat apurtzen saiatuko dela erabaki du. Gidariak ekintza hori gauzatzeko Indarra Ezaugarria erabili behar duela esaten dio. Pertsonaia Indarra Ezaugarriari Maisu denez, hau da, Ezaugarri horretan hirugarren Trebakuntza maila duenez, arrakasta lortuko du Adur txanponak jaurtitzean bi Txori on edo gehiago lortzen baditu.

Bost Adur txanpon jaurti ondoren, jokalaria lortutako Txori on kopuruari erabili duen Ezaugarriaren Trebakuntza maila gehituko dio. Guztira lortutako Txori on kopurua bost edo gehiago bada, pertsonaiak ekintza hori egitea lortuko du

Jarraian bost Adur txanponak jaurtitzearen emaitza ezberdinak zeintzuk izan daitezkeen azalduko da.

Bost Txori on

Adur izugarri oneko emaitza da hau, Adur txanpon batek ere ez baitu Txori txarrik atera. Horregatik emaitza hau «Txori onak!» edo «Zorionak!» batekin ospatu behar da! Emaitza honekin edozeinek, Ezaugarri horretan Ezjakina denak ere, ekintza egitea lortuko du.

Bestetik, bost Txori on irtetzeak, ekintza hori era bikainean gauzatu dela esan nahi du.

Lau Txori on

Emaitza honetan Adur txanpon batek bakarrik atera du Txori txarra, eta horregatik emaitza Adur oso onekoa da, hau da, oso arrakastatsua. Ezaugarri horretan Hasiberri, Aditu, Maisu edo Maisu Handi diren pertsonaiek ekintza egitea lortuko dute baina ez Ezjakinek, horiek porrot egingo dutelarik.

Hiru Txori on

Hiru txanponetan Txori ona irten bada, nahiko Adur oneko emaitza da eta Ezaugarri horretan Aditu, Maisu edo Maisu Handi diren pertsonaiek lortuko dute ekintza egitea, ez ordea Ezjakinek edota Hasiberriek.

Bi Txori on

Bi txanponetan Txori ona irten bada, Adur ertaineko emaitza da eta Ezaugarri horretan Maisu edo Maisu Handi diren pertsonaiek bakarrik lortuko dute ekintza egitea, ez ordea Ezjakinek, Hasiberriek edota Adituek.

Txori on bakarra

Emaitza honetan txanponek Txori on bakarra atera dute, eta horregatik nahiko Adur txarreko emaitza da. Ezaugarri horretan Maisu Handia den pertsonaiek bakarrik lortuko du ekintza burutzea, beste guztiek, aldiz, ez dute lortuko.

Txori onik ez

Bost Adur txanponek Txori txarra ateratzen badute, emaitza oso Adur txarrekoa, hau da, «Txori txarrekoa» izango da. Inork ez du lortuko ekintza egiten, ezta Ezaugarri horretan Maisu Handia denak ere. Maisu Handiek ere noizbait huts egin dezakete.

Jaurtiketan bost Txori txar irtetzeak, joko barruan ekintza saiakera hori egiterakoan zerbait oso txarto irten dela esan nahi du, adibidez erabilitako tresna apurtu dela, edo pertsonaiek min hartu duela. Gidariak erabakiko du egoera hori zein den.

Bizitza puntuak

Pertsonaiaren beste ezaugarri garrantzitsu bat bere Bizitza puntuak dira. Ezaugarri honek pertsonaiaren osasun egoera eta sasoi adierazten ditu. Era horretan, pertsonaia batek bere Bizitza puntu guztiak dauzkanean, osasun sendoa eta sasoi ona dituela esan nahi du. Pertsonaiek Adur txangoaren hasieran duen Bizitza puntu kopurua ezin izango du gaintitu ezaugarri hau aurretik hobetzen ez badu.

Zauriak edota gaixotasunak jasatean, Bizitza puntuak jaitsi egingo dira, eta zerora heltzen direnean pertsonaia konorterik gabe geldituko da. Konortea galdu duen pertsonaiari arin ez ba zaio sendabiderik ematen laster hilko da. Hori gertatzen, jokalaria pertsonaia zehatz hori erabiltzeko aukera galduko du, bai saio horretan bai etorkizuneko saioetan ere. Hau dela eta, pertsonaiaren osasuna zaindu beharreko gauza da, baina dena dela jokalaria pertsonaiekin duen lotura gehiegizkoa ez da izan behar, asmatutako pertsonaia bat besterik ez delako. Pertsonaia bat galtzean, beste pertsonaia berri bat sortu eta horrekin jolasten jarraitu daiteke, saioaren erdian bada ere. Hori bai, pertsonaia berri horrek ez ditu izango aurrekoak lortutako garapen eta baliabideak.

Bestetik, pertsonaia bizirik mantentzen den bitartean eta bere zaurietatik sendatzen doan heinean, Bizitza puntuak berreskuratzen joango da hasierako kopurura heltzen den arte. Jokoaaren barruko egun bakoitzeko 4 Bizitza puntu sendatuko ditu, gau oso batez ondo lo egitean sendatuko direnak. Ez ba du gau guztian edo ondo lo egin, berreskuratutako Bizitza puntuak gutxiago izan daitezke, Gidariaren irizpidearen arabera.

Adur puntuak

Adur Puntuak, pertsonaiek Natura osoan hedatuta dagoen Adur bizindarrarekin duen lotura adierazten dute.

Beste era batean esanda, Adur puntuak pertsonaiek Adurra erabiltzeko eta horri esker bere ingurunea eraldatzeko duen gaitasuna adierazten dute. Honek sorginakeriak egiteko garrantzi handia dauka. Horrela, Adur puntuak sorginakeriak edo aztikeriak egiteko erabil daitezke, beranduago «Sorginakeriak gauzatzeko arauak» atalean azalduko den bezala.

Galdutako Adur puntuak lo egiterekoan berreskuratzen dira. Horrela, pertsonaiek gau osoz ondo lo egin ondoren bere Adur puntu guztiak berreskuratuko ditu. Ez ba du gau guztian edo ondo lo egin, berreskuratutako Adur puntuak gutxiago izan daitezke, Gidariaren irizpidearen arabera.

Adur puntuak eta patua

Adur puntu kopuruak pertsonaia batek sorginkeriak gauzatzeko zenbat Adur bizindar erabilgai daukan esan nahi du, baina bestetik patuak pertsonaiarentzat zer gordetzen duen ere adierazten du. Patu honek ez du eraginik izango pertsonaiaren ekintza saiakeretan, baina etorkizun hurbilean pertsonaiak bizitzan eta orokorrean izango duen zorian eragingo du.

Horrela, uneko Adur puntuek pertsonaia bat une horretan Adur onekoa edo Adur txarrekoa den adieraziko dute. Saiotan zehar Gidariak pertsonaiaren batek zoritxarreko gertaera bat jasango duela asmatu dezake. Pertsonaia guztien artean une horretan Adur puntu gutxien dituenari gertatuko zaio orduan zoritxarreko gertakaria. Zorioneko gertakari bat, aldiz, une horretan Adur puntu gehien dituenari gertatuko zaio. Beraz, Adur puntu gutxiarekin ibiltzeak bere ondorioak ekar ditzake.

Adibidez, Gidariak jokalariei norbait gaixotuko dela esaten die. Orduan pertsonaia guztien artean une horretan Adur puntu gutxien duenak jasango du ondoeza.

Borrokan egiteko arauak

Jokoaren barruan pertsonaiek noizbehinka erasoak jasango dituzte eta borrokan aritu beharko dira. Aterioekin borrokatzeko, pertsonaiek borrokarako tresnak edukiko dituzte. «Pertsonaientzako baliabideak» atalean jokalariai Pertsonaiaren fitxa osatzeko hainbat arma aurkituko ditu. Hauek bi ataletan banatu dira, erabileraren arabera:

Batetik, gerturako armak daude, adibidez ezpata. Borrokarako tresna hauek erabiltzeko Ezaugarriak garrantzitsuena Indarra da, eta horregatik gerturako armekin erasotzeko Indarra Ezaugarria erabiliko da Adur txanponen jaurtiketa batekin batera.

Bestetik, urrutirako armak daude, adibidez arkua eta gezia. Urrutirako armak erabiltzeko Ezaugarriak garrantzitsuenak Trebezia da, eta horregatik urrutirako armekin erasotzeko Trebezia Ezaugarria erabiliko da Adur txanponen jaurtiketa batekin batera.

Pertsonaien eta etsaien arteko borroka txandaka egingo da. Horrela, lehendabizi talde batek eta gero besteak eraso egingo du. Bi taldeak elkar ikustean, urrutirako armak erabiltzen dituztenek lehendabizi eraso egin ahal izango dute. Bi taldeak talka egin ondoren, pertsonaiek gerturako armak erabili beharko dituzte. Gidariak erabakiko du zein taldek eraso duen lehendabizi, lagunena ala etsaiena. Pertsonaien artean, Trebezia Ezaugarrian gehien dutenek lehenago erasotzeko aukera izango dute. Berdintasuna badago, Gidariak erabakiko du nor doan lehenago.

Eragindako Mina

Pertsonaiak armarekin jotzea lortzen badu, etsaiari egingandako Mina zehaztu behar da. Arma bakoitza bere Mina eragiten du, eta hori kalkulatzeko Adur txanpon kopuru bateko jaurtiketa bati zenbaki finko bat gehituko zaio. Zenbaki finko hori eta jaurtiketan lortutako Txori onak batu egingo dira eta etsaiak bere Bizitza puntuetatik kopuru hori kendu egin beharko du.

Adibidez, ezpata txiki batek eragindako mina honako hau da: lau Adur txanpon gehi hiru. Jokalaria, lehendabizi, jotzeko saiakera egiten du. Horretarako, bost Adur txanponak jaurti egiten ditu, Indarra Ezaugarria erabiliz. Ezpatarekin jotzea lortzen badu, eragindako mina modu honetan zehaztuko du: lau Adur txanpon botako ditu, eta emaitzari hiru gehituko dio. Lau Adur txanponetatik bik ateratzen dute Txori ona, beraz guztira etsaiari eragindako mina bostekoa da eta hark bost Bizitza puntu galduko ditu.

Babeskiak

Borroka egitean, pertsonaiak daramatzan babeskiak kolpeen aurrean babes emango diote. Babeski baten Babes maila zenbaki batekin adierazten da, eta zenbaki hori kolpearen Minari kendu beharreko puntu kopurua da.

Adibidez, aurreko adibidean etsaiari bost min puntu egitea lortu du pertsonaia. Baina etsai horrek altzairuzko babeski astun bat jantzita daramanez, -2 puntuko Babes duena, bost Bizitza puntu galdu beharrean, hiru galduko ditu bakarrik.

Ezkuatuaren kasua berezia da. Babes maila handia eskaintzen duen arren, ezkuatuarekin kolpe bat gelditzeko Trebezia Ezaugarriaren jaurtiketa bat gainditu behar da. Gainera, ezkutua apurtzen joango da eta hori adierazteko ezkutua bere bizitza puntuak izango ditu.

Sorginkeriak gauzatzeko arauak

Pertsonaiek Adurra erabil dezakete hainbat sorginkeria eta aztikeria gauzatzeko. Sorginkeriak mota ezberdinetakoak izan daitezke: *Sendatzekoak*, *Babesa jasotzekoak*, *Eaguntza jasotzekoak*, *Sortu eta Eraldatzekoak*, edo *Kalte egitekoak*. Azken hauei Aztikeriak deitu ohi zaie. Jokalariai «Adurraren erabilera» atalean mota ezberdinetako hainbat sorginkeria eta aztikeria aurkituko ditu bere pertsonaiarekin erabili ahal izateko.

Sorginkeriak gauzatzeko Adimena Ezaugarria erabiliko da. Esaera zaharra dion moduan, «Azeria buztana jaso ezin, baina bai kabia; handi denaren indar nagusia da jakituria». Honek zera esan nahi du, helburuak lortzeko indarra erabili ordez adimena erabiltzeak pertsona bat

handi egiten duela. Kasu honetan, lortu nahi diren asmoak sorginkerien bitartez gauzatuko dira, Adimena erabiliz eta Adurraren laguntzaz.

Sorginkeriak egiteko, hiru pausu eman behar dira:

Behendabizi, pertsoniak Errito bat egin behar du. «Adurraren erabilera» atalean zehazten da sorginkeria bakoitzak behar duen Errittoa. Sorginkeriaren arabera, Errito hau errazagoa edo zailagoa izan daiteke.

Ondoren, sorginkeria gauzatu ahal izateko Adur puntu kopuru bat erabili behar da. Sorginkeria bakoitzak Adur puntu kopuru ezberdin bat behar du, eta pertsoniak Adur puntu horiek xahutuko ditu.

Azkenik, jokalariek Adimen Ezaugarriarekin bost Adur txanponen jaurtiketa egingo du. Jaurtiketa lortuz gero, pertsoniak sorginkeria gauzatzea lortuko du. Orduan, sorginkeriak duen eragina azaldu ahal izango du.

Jaurtiketa lortzen ez bada ere, Adur puntuak xahutu egingo dira.

Ekintzen zailtasun ezberdinak

Aurretik azaldu den bezala, ekintza bat egiten saiatzeko Ezaugarriaren Trebakuntza maila eta Adur txanponen jaurtiketan lortutako Txori on kopurua gehitu behar dira. Guztira bost Txori on lortuz gero, pertsonaiaren ekintzak arrakasta izango du.

Baina gertatu daiteke Ekintza bat ohikoa baino errazagoa edo zailagoa izatea; kasu horietan Ekintza hori aurrera eramanez ahal izateko aukerak aldatu egingo dira. Adibidez, sorginkeria batzuk gauzatzean, edabe bat erabiltzen bada errazagoa izango da sorginkeria egitea.

Zailtasun ezberdinak kontutan hartzen ditugunean, lortu beharreko Txori on kopurua aldatu egingo da:

- Ekintza bat normalean baino errazagoa bada, guztira hainbat Txori on gutxiago lortzearekin nahikoa izango da. Honi ekintza *Abantailarekin* saiatzea esango diogu.
- Ekintza bat normalean baino zailagoa bada, guztira hainbat Txori on gehiago lortu behar dira. Honi ekintza *Desabantailarekin* saiatzea esango diogu.

Ekintzaren erraztasun edo zailtasunaren arabera, Abantaila edo Desabantaila hori bakuna, bikoitza, hirukoitza, eta abar izan daiteke. Gehienetan Abantaila edo Desabantaila bakunak eta bikoitzak erabili dira bakarrik.

Adibidez, Abantaila bakunarekin guztira lau Txori on lortuz gero arrakasta lortuko da. Aldiz, Desabantaila bikoitzarekin guztira zazpi Txori on lortu behar dira.

Ezaugarri baten jaurtiketan Abantailak eta Desabantailak era honetan adierazi daitezke: [TRE+1], [IND-2], eta abar.

Diruaren irudizko erabilera

ADUR jokoan, jokalariek ez dute pertsonaiek daukaten dirua zenbatu beharrik. Era honetan, jokoa barruan dirua irudizko gauza bat besterik ez da izango. Honek pertsonaien diru-gosea eta harrapakaria ez sustatzea du helburu, Marik holakoak ez baititu gogoiko.

Dena dela, jauntxoek eta goi mailako merkatariak bakarrik erabiltzen dituzte diru txanponak. Garaiako txanpon erabilgarriak bi dira, batetik Denarioa, erromatarren txanponen ondorengo dena, eta bestetik Marabedia, Islamdarren dirua. Azkenengo hau, Euskal Herriko hegoaldean erabiltzen da batez ere, Islamdarrekin egiten den merkataritzaren ondorioz.

Biztanlegoaren gehiengoak, ordea, gauzak lortzeko elkartruketa erabiltzen du eta beraz ez du dirurik erabiltzen. Hori kontuan izanik, gauza berriak lortzeko pertsonaiek askotan elkartruketa egin ahal izango dute. Bestetan, pertsonaiek diru txanponak lortzen badituzte, lortutako dirua abstraktua izango da. Kasu horretan, Gidariak ez du esango zenbat txanpon lortu dituzten, bakarrik kopuru hori txikia, ertaina edo handia den. Beranduago, Gidariak erabakiko du pertsonaiek gauza zehatz bat erosteko nahikoa diru duten ala ez.

Adibidez, Nafarroako Erregeak pertsonaiei lan bat egin dezaten eskatu die; bidean zehar gastuak izango dituztelakoan, txanpon batzuk eman dizkie; Marabedi zorro bat. Bidean zehar, pertsonaiek ostatua ordaintzen dute, eta pertsonaia bati arku apurtu zaionez, arku berria erosten du. Holako gastuei Gidariak ez lieke arazorik jarri behar. Pertsonaiek, aldiz, katapultak bat erosi nahi izango balute, Gidariak erabaki dezake horretarako nahikoa dirurik ez dutela. Adur txangoaren barruan katapultak hori erostea istorioaren elementu garrantzitsua bada, pertsonaiek behar duten diru hori lortzeko moduren bat bilatu behar dute, beti era abstraktu batean, erregeari eskatuz (horretarako konbentzitu behar dituztelarik), altxor bat bilatuz, etab.

Arbasoen laguntzak

Pertsonaiek Arbasoekin duten harremana garrantzi handiko gauza da. Arbasoek eskaintzak eta bestelako gurpen erritoak jasotzea gogoko dute, adibidez haiei argizaiola piztea.

Pertsonaia batek Arbasoekin harreman ona badu, laguntza eskainiko diote bere Adur txangoetan. Arbasoekiko harreman ona erabaki egokiak hartuz ere lor daitezke, eta batez ere Mariren esanak betetzen badira.

Mariri ez zaizkio gustatzen gezurra, lapurreta, harrokeria, emandako hitza apurtzea, beste Izaki guztiekiko begirune falta (gizakiak, basabereak edo Izaki miresgarriak direlarik), besteei laguntzarik ez ematea, Arbasoei eskaintzarik ez egitea eta Ama Kurra ez zaintzea. Euskaldun onaren jokabideak, beraz, hauek saihestuko ditu.

Pertsonaiek Mariren esanak jarraitzen badituzte, hau da, Izakiekiko, Arbasoekiko eta Ama Kurrarekiko begirunea erakusten badute, hitza bete eta Euskal Herria babesten badute, eta abar, Arbasoek laguntza batzuk emango dizkiete sari moduan. Laguntza hauek era askotakoak izan daitezke, adibidez:

- Beku ilun batean argi bat piztea.
- Piztia bat uxatzea.
- Etsai baten gainean tximista botatzea.
- Sorginkeria lortzen bada bakarrik Adur puntuak xahutu behar izatea.
- Ekintza bat egiten laguntzea.

Azken honen inguruan, ekintzak egiteko laguntza mota ezberdinak daude, eta batzuk besteak baino eraginkorragoak dira:

- Ekintza saiakeran *Abantaila* izatea.
- Jaurtiketan Txori on bat bakarrik falta bada, txanpon baten jaurtiketa errepikatu ahal izatea.
- Jaurtiketa oso bat errepikatu ahal izatea.
- Ekintza egitea zuzenean lortzea.

Ikusten denez, laguntza hauen tamaina ezberdina da, eta pertsonaiek aurretik egin duen lorpenen eta bere Arbasoekiko harremanaren menpe egongo da. Era horretan, pertsonaiek bere ekintza on batengatik Arbasoen eskerrona lortzen badu, Gidariak erabakitako laguntza zehatz bat jasoko du eta bere Pertsonaiaren fitxan idatzi beharko du «Arbasoen laguntzak» eremuan.

Ondoren, jokalaria laguntza hori nahi duenean erabiltzeko aukera izango du, ekintza saiatu aurretik edo ondoren, laguntza motaren arabera. Arbasoen laguntza bakoitza behin bakarrik erabili ahal izango da, eta pertsonaiek laguntza hori erabili duenean bere fitxatik ezabatuko du.

Pertsonaien garapena

Saio batetik bestera, pertsonaiek Ezaugarrietan, Bizitza puntuetan eta Adur puntuetan hobekuntzak egiten joan ahal izango dira. Gidariak aurrerakuntza horiek noiz eta zein eratan egiten diren erabakiko du.

Saio bateko jolasa egiten denean, komeni da pertsonaiek maila ertain batetik hasia, pertsonaia hobetzen joateko denborarik emango ez duelako.

Aldiz, pertsonaia bera hainbat saiotan zehar erabili nahi bada, maila txikiago batetik hasia gomendatzen da. Horrela, saio batetik hurrengoera pertsonaiek bere Ezaugarrien Trebakuntza mailak, Bizitza puntuak eta Adur puntuak hobetzeko aukera izango du.

Saioak irudikatzen duen denbora tartearen ondoren, pertsonaiek trebatutako gaitasunak finkatu, eta iraganeko akatsen inguruan hausnartzeko aukera izango du. Saioaren barruan denbora luzea igaro dela esaten bada, urteak adibidez, saioaren barruan aurrerapenak egitea ere zentzua izan dezake. Une horretan, Gidariak hausnartuko du pertsonaia bakoitza zertan saiatu den gogorren. Horrela, pertsonaiek gehien landu duen gaitasuna hobetu ahal izango du. Beraz, Gidariak pertsonaia bakoitzaentzat Ezaugarri bat hautatuko du eta Trebakuntza maila bat igotzeko baimena emango dio jokalaria. Bestela, Gidariak jokalaria Ezaugarri hori hautatzea utzi diezaioko.

Ezaugarri bat hautatu ordez, Gidariak gehieneko Bizitza puntuak edo Adur puntuak lau puntutan igotzeko aukera ere eman diezaioko. Pertsonaia saio horretan gertuko borrokan aritu bada gehienbat, haren Bizitza puntuak igotzea egokia litzateke; aldiz pertsonaia sorginkeriak egiten aritu bada gehienbat, kasu horretan Adur puntuak igotzea egokiagoa litzateke.

Horrela, saiotik saiora pertsonaiek ahalmen handiagoa eta ekintzetan arrakasta lortzeko aukera handiagoak izango dituzte. Horretaz gain, hobetzen joaten diren heinean pertsonaiek ekintza zailagoak egiteko gaitasuna izango dute.

Pertsonaiaren fitxa

Pertsonaia bakoitza deskribatzeko hainbat gauza zehaztu behar dira, esaterako bere izena, lanbidea, itxura, izaera, Ezaugarriak eta abar.

Informazio hau kudeatzeko Pertsonaiaren fitxa deritzon orrialde bat erabiliko du jokari bakoitzak. Orrialde honetan jokariak erabili beharreko datuak eskura edukiko ditu, eta saioak aurrera egin ahala, Pertsonaiaren fitxan beharreko gauzak idatzi edo ezabatu egingo ditu.

«Adur txangoak» atalean pertsonaia batzuen fitxak daude. Liburuaren azkeneko orrialdean, inprimatzeko eta pertsonaia berriak asmatzeko Pertsonaiaren fitxa hutsa dago.

Aurreko orrialdean Pertsonaiaren fitxa baten adibidea agertzen da. Bertan Kattalin deituriko pertsonaiaren datu guztiak agertzen dira. Fitxa hau, hurrengo puntuetan agertzen diren atalak azaltzeko balioko zaigu, eta baita kapitulu honen bukaeran agertzen den bakarrikako Adur txangoa jolasteko ere.

Izena

Pertsonaiaren fitxan agertzen den lehenbiziko informazioa da. Bertan izenaz gain, abizena ere jartzea komenigarria da. Askotan abizen hau pertsonaiaren Etxearen izena izaten da. Pertsonaiantzako izenak eta abizenak aukeratzeko, begiratu «Pertsonaiantzako baliabideak» atalean.

Adibidez, Kattalin pertsonaia lanpeltz baserrian bizi denez, Kattalin lanpeltzeko izenaz ezagutzen dute inguruetan.

Lanbidea

Lanbidea erabakitzea oso garrantzitsua da, askotan honak zehazten baititu pertsonaiaren ezaugarriak. Horrela, adibidez, artisau batek oso Trebezia handia edukiko duen bitartean, olagizonaren Ezaugarri nagusia Indarra izango da. Lanbidearen izenaz gain azalpen txiki bat egitea ere gomendagarria da.

Lanbide guztiak Adurra erabiltzea posible da, eta bai gizonak bai emakumeak lanbide guztietan aritu daitezke.

«Pertsonaiantzako baliabideak» atalean hainbat garaiko lanbideren adibideak aurkitu daitezke.

Kattalin lanpeltzekoaren kasuan, baserriar gaztea da eta baserriko lanak nola egiten diren ikasten ari da.

Izaera

Izaera pertsonaiaren ezaugarri orokorak dira, era kualitatibo baten adierazita, hau da, zenbakirik gabe azaltzen direnak.

Pertsonaiaren izaeraren azalpenean bere lanbideaz ondorioztatzen diren ezaugarri orokorak jarri daitezke, fisikoak ez diren pertsonaiaren ezaugarriak eta gustuko dituen gauzak.

Kattalin oso adimentsua da eta hori beranduago Ezaugarrien atalean zenbakiekin zehaztuko dugu. Trebea eta kementsua ere bada, baina ez oso indartsua. Bestetik, badaikigu barnean jakinminaren txinparta piztu zaiola.

Interesgarria izan daiteke izaeran gauza onak jartzeaz gain akatsen bat ere sartzea. Adibidez, pertsonaia burugorria izan daiteke, edo oso berbatia. Horrek pertsonaia erabaki interesgarriak hartzera bideratuko du, jokariak berak hori egingo ez lukkeen arren.

Adibidez, berbatia den pertsonaia batek gehiegi hitz egiten duenez, baliteke unerik okerreanean esan behar ez zuen zer-bait plazaratzea, taldearen egoera okertuz.

Iragana

Atal honetan agertzen den informazioak, pertsonaiak Adur Txangoa hasi baino lehen jaso dituen esperientziak, gertaearak eta ikasketak zehazten ditu.

Informazio hau oso garrantzitsua da gaur egun pertsonaiak duen esperientzia maila jakiteko eta baita pertsonaiaren egoera ulertzeko ere.

Kattalinen kasuan, badaikigu baserriko lanak ikasteaz gain Sorgin baten ikasketak ere jaso dituela; horrek bere orain-egoeran eragin handia izan dezake.

Nahiak

Atal honetan pertsonaiaren nahiak eta irriak azaltzen dira. Hauek erabateko eragina izango dute pertsonaiaren jokieran eta bere ekintzetan, normalean pertsonak gure barneko nahiei erantzunez alde batera edo bestera jo egiten dugulako bizitzan.

Kattalinen kasuan, badañigu Sorgin batengandik jaso dituen ikasketen ondorioz Sorgin bihurtzeko irrika duela, edo behintzat hori kontuan hartzen ari dela.

Itxura

Hau pertsonaiaren itxura fisikoa da, eta bertan altua, baxua, zabala edo argala den, eta janzerak ere adieraziko dira. Nahi izanez gero, azalpen hau aurpegiaren edo gorputz osoaren marrazki batekin lagundu daitezke.

Kattalin lanpeltzeko argala, begi marroi eta ile iluneko da; bestetik baserriko jantziak ibili ohi da: gona, mantala eta abarkak.

Ezaugarriak

“Jokoaaren arauak” atalean azaltzen den bezala, pertsonaia berri bat sortzerako orduan lau Ezaugarri zehaztu behar dira: Indarra, Trebezia, Adimena eta Komena.

Ezaugarri hauek Trebakuntza mailen bidez adieraziko dira eta horretarako Ezaugarri bakoitzari zenbaki bat egokituko zaio.

Pertsonaiaren lau Ezaugarrien Trebakuntza mailak erabakitzeke, jokalariek zenbait puntu banatu beharke ditu. Gidariak banatu beharreko puntu kopurua zenbatekoa izango den erabakiko du, eta puntu kopuru hori berdina izango da jokalariek guztientzat. Hona hemen pertsonaia baten garapenaren araberrako puntu banaketa:

- Garapen gutxiako pertsonaia: 7 puntu.
- Garapen ertaineko pertsonaia: 8 puntu.
- Garapen handiko pertsonaia: 9 puntu.

Pertsonaia berri bat sortzean, ezarritako Trebakuntza maila hauek lehenengo Adur Txangoan erabiliko direnak dira, baina horrek ez du esan nahi aurrerago Ezaugarrien Trebakuntza mailak hobetu ezin izango direnik. Izan ere, hauek handitzen joango dira saioen artean irabazitako Esperientziari esker.

Kattalinen kasuan, lehen Trebakuntza maila dauka Indarrean, bigarren Trebakuntza maila bai Trebezian zein Komenan, eta hirugarren maila Adimenean. Horrek esan nahi du Kattalinek Adimenearen zerikusia duten gauzetan nabarmenduko dela.

Bizitza puntuak eta Adur puntuak

Bizitza puntuak konortea galdu arte pertsonaia zenbat min jasan dezakeen adierazten dute.

Adur puntuak, bestetik, pertsonaia Adurraren bizindarra erabiltzeko duen ahalmena erakusten dute.

Pertsonaia berri bat asmatzeko orduan, Bizitza puntu eta Adur puntu artean guztira 40 puntu banatu behar dira.

Horrela, gorputzez sendo diren pertsonaia ahulagoak izango dira Adurraren erabileran; aldiz Adurraren erabileran ahalmentuak diren pertsonaia gorputzaren sendotasunean ahulagoak izango dira.

Hala ere, honek ez du esan nahi aurrerago puntu kopuru horiek hobetu ezin izango direnik.

Kattalinen kasuan, 18 Bizitza puntu eta 22 Adur puntu ditu. Banaketa hau nahiko orekatua da eta horri esker Kattalin ez da sendotasun gutxiako izango, baina Adurra erabiltzeko ahalmenean nabarmenduko da.

Arbasoen laguntzak

Atal honetan pertsonaia Arbasoengandik jaso dituen laguntzak adieraziko dira. Hasieran atal hau hutsik egongo da eta Adur txangoan zehar pertsonaia Arbasoekin duen harreman onaren ondorioz zenbait laguntza jasotzen joango da. Laguntza hauek oso baliagarriak izango dira Adur txangoan aurrera egiteke.

Arma

Atal honetan pertsonaia borrokatzeko eskura dituen baliabideak eta tresnak jasoko dira.

Pertsonaia armarik gabe borrokatu daitezke, ukabilak eta hankak erabiliz. Fitxan *Ukabilak* izenarekin adieraziko dugu. Horiekin egindako mina pertsonaiaren Indarra Ezaugarriaren araberrako izango da; zehazki Indar Ezaugarriaren Trebakuntza maila bakoitzeko Adur txanpon bat botako da.

Ukabilez gain, pertsonaia berri bat sortzean jokalariek arma bakarra egokitu ahal izango dio. Arma hau erabakitzeke, pertsonaiaren lanbidea kontuan izan beharke da, pertsonaia arma hori edukitzea sinesgarria izan dadin.

«Pertsonaiarentzako baliabideak» atalean armen erabileraren inguruko informazio gehiago eta armen zerrenda aurkitu daitezke.

Kattalinen kasuan, barazkiak, gazta eta beste jakiak mozteko erabiltzen duen labana dauka soinean. Labana honek, behar izanez gero, bere burua babesteko ere balioko dio.

ADUR

Euskal Erdi Aro mitologikoan girotutako rol jokoa

Izena

Kattalin lanpeltzekoa

Lanbidea

Baseritarra da lanpeltz baserrian, Iturriotz iturritik gertu dagoena. Gurasoen bidea jarraituz, pixkanaka Etxeko, baratzeo eta ukuluko lanak ikasten doa.

Izaera

Oso adimentsua da, kementsua eta trebea ere, baina ez oso indartsua. Baserriko lanak gustoko ditu baina Kattalinen barnean jakinmin txinparta piztu zaio, horregatik geroz eta irrika handiagoa du gauza eta lekū berriak ezagutzeko.

Jragana

Herriko Sorginak irakatsi dio. Beregandik ikasi du sendabelarrak erabiltzen, umeen jaiotzetan laguntzen eta naturarekiko harremana lantzen.

Nahiak

Baserriko lanek pixkat aspertzen dute eta Sorgin bilakatzeko asmoa kontuan hartzen ari da.

Itxura

Argala da, ile iluna eta begi marroiak ditu.

Baserriko jantziak ibili ohi da: gona, mantala eta abarkek. In.



Ezaugarriak

INDARRA



TREBEZIA



ADIMENA



KEMENA



Bizitza Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Adur Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Arbasoen Laguntzak

Armak

IZENA	MINA
Ukabilak	AT1
Labana	3AT+1
_____	_____
_____	_____

Babeskiak

IZENA	BABESA
_____	_____
_____	_____

Sorginkeriak

IZENA	ADUR BALIOA
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Zorroa

Barazkiak eta arrautzak, merkatuan saltzeko.

Babeskiak

Babeskiak jasotako erasoen mina saihesteko erabiltzen diren baliabideak dira. Soinean eramandako jantziak edo eskuan eramaten diren tresnak izaten dira. Horrela, ezkutu bat edo altzairuzko alkandora bat babeski mota ezberdina izan daitezke. Normalean, gerlariak eta borrokatzen aritzen direnak edukiko dituzte holakoak. Hala ere, Adur txangoan zehar holakorik behar izanez gero, edozeinek erabili ditzake babeskiak, Gidariak uzten badio. Horretarako, pertsonaiaren indarra eta babeskiaren pisua kontuan izango ditu.

«Pertsonaientzako baliabideak» atalean babeskien inguruko informazio gehiago eta babeskien zerrenda aurkitu daitezke.

Kattalinen kasuan, berak ez du babeskirik eramaten.

Sorginkeriak

Atal honetan pertsonaiak ikasita dauzkan Sorginkeriak idatziko dira. Sorginkeriaren izenaz aparte, hau gauzatze-ko erabili behar den Adur puntu kopurua ere adieraziko da.

Pertsonaiak Adur txangoan zehar gehenez zenbat sorginkeria ikasi ditzakeen jakiteko, honako eragiketa egin behar da: Adur puntuen kopurua zati hamar egin, beharantz borobildu, eta kopuru hau Adimen Ezaugarrian daukan Trebakuntza mailarekin biderkatu.

Nahiz eta sorginkeria kopuru hori ikas dezakeen, horrek ez du esan nahi Adur txangoaren hasieran horiek guztiak dakizkienik. Sorginkeriak pixkanaka beste Pertsonaia Ez Jokalariengandik ikasten joan behar dira. Gidariak erabakiko du Adur txangoaren hasieran pertsonaia baikoitzak zenbat sorginkeria dakizkien, bere ezaugarrien eta dauzkan arma eta babeskien arabera. Kopuru hori beraz ezberdina izan daiteke pertsonaia baikoitzarentzat.

Adibidez, Kattalinek 22 Adur puntu ditu eta Adimenean hirugarren Trebakuntza maila. 22 / 10 = 2.2 da, beharantz borobildua 2 dena; eta Adimenean hirugarren maila duenez 2 x 3 = 6. Beraz Kattalinek gehenez sei sorginkeria ikasi ditzake. Baina fitxan agertzen den bezala, hasieran berak ez daki sorginkeriarik; hala ere, beranduago ikasten joango da.

«Adurraren erabilera» atalean sorginkeriak ikasteko eta gauzatzeko informazioa, eta sorginkerien zerrenda aurkitu daitezke.

Zorroa

Atal honetan pertsonaiak gainean daramatzan objektuen zerrenda idatziko da. Pertsonaia sortzerakoan, hiru gauza aukeratu ahal izango dira zorroan gordetzeko. «Pertsonaientzako baliabideak» atalean aukeratu daitezkeen objektuen zerrenda aurkitu daitezke. Jokalariak zerrendan ez dagoen zerbait aukeratu nahi izanez gero, Gidariaren oniritzia behar du. Kontuan izan behar da zorroan gauza txikiak bakarrik sartu daitezkeela, eta ezin direla oso astunak izan. Adur txangoan zehar gauza gehiago aurkitzen badira, gogoratu zorroan gehieneko gauza kopuru bat sartuko dela, poltsak ahalmen miresgarririk ez duen bitartean behintzat. Muga horren inguruan Gidariak beti azkenengo hitza izango du.

Kattalinek bere zorroan barazkiak eta arrautzak daramatza, merkatuan saltzeko asmoarekin.

Pertsonaiantzako baliabideak

Hurrengo orrialdeetan Pertsonaiari egokitu ahal zaizkion hainbat gauza eskaintzen dira: Izenak, lanbideak, Armak, Babeskiak eta baita Zorroan eramateko objektuak ere.

Garaiko euskal izenak

Hurrengo zerrenda hauetan antzinako gizonetzkoen zein emakumezkoen Erdi Aroko Euskal izen deiturak ageri dira.

Gizonetzkoen izenak

Abar, Aiert, Aitor, Aitzol, Anakoz, Anko, Anskar, Antso, Apar, Aratz, Aritz, Arkaitz, Asal, Asier, Atenko, Aimar, Azubeli, Baraxil, Barko, Belko, Benux, Berbiz, Berdaitz, Berex, Bergoi, Bibiot, Bordat, Bortzalariz, Ekain, Eneko, Eriz, Galder, Ganeko, Garikoitz, Gartxot, Gaskon, Gaxan, Ibai, Igota, Inge, Izinu, Itoizun, Iuar, Maiorga, Musko, Munio, Nabar, Naudin, Oier, Oihan, Omer, Otxando, Sanzol, Sendoa, Trokas, Txaran, Unai, Urdaspal, Urziol, Urko, Urtungo, User, Xango, Xemeke, Zain, Zekodin.

Emakumezkoen izenak

Ainara, Ainhize, Aizpea, Albire, Amagoia, Amaia, Amatz, Anaurre, Andiña, Andrekiña, Andrezuria, Andrumea, Antsa, Añeta, Apain, Apala, Araiz, Arren, Asaride, Assona, Auriola, Betisa, Doltza, Dota, Dulanto, Eider, Enara, Geraxane, Gexina, Goiuri, Isibene, Ixone, Izina, Laxia, Leibar, Leixuri, Letasu, Lur, Maia, Manta, Mina, Munia, Odei, Oihane, Oihana, Oinaze, Olar, Oloriz, Oneka, Otsana, Saioa, Saura, Sorbe, Tala, Tota, Usmena, Xuxuna, Zidoni.

Abizenak

Arruntak diren Euskal abizenak askotan dira lekuen izenen ondorengo, leinu baten Etxea zegoen lekuarena, alegia. Baku izen hauek, bestetik, askotan bi zatiz osaturiko hitzak dira, erro bat eta bukaera bat dutelarik. Erro eta bukaera hauek hainbat konbinazio ezberdinetan elkartu ahal dira. Hurrengo bi multzo hauetan ohikoak diren euskal izenen erroak eta bukaerak daude. Asmatutako Euskal abizen bat sortzeko, lehenengo multzotik erro bat aukeratu, eta bigarren multzotik bukaera bat. Aukeratutako erroa eta bukaera batuz, asmatutako abizen bat sortuko da.

Abizen erroak:

Arte-	Ibar-	Otso-
Arroila-	Iri-	Pago-
Belardi-	Iturri-	Sagasti-
Erreka-	Izei-	Sala-
Errota-	Jauregi-	Soro-
Gain-	Korta-	Ugarte-
Gorosti-	Landa-	Ur-
Haitz-	Larra-	Uri-
Haritz-	Leize-	Urki-
Harri-	Lizar-	Zubi-
Horma-	Murgi-	Zulo-
Ibai-	Oihan-	Zumar-

Abizen bukaerak:

-aga	-bide	-gorri
-agirre	-borda	-guren
-alde	-buru	-korta
-handi	-eder	-luze
-aran	-enea	-mendi
-aurre	-eta	-ola
-barren	-etxe	-ondo
-basa	-garai	-otz
-bazter	-garate	-txiki
-beitia	-gibel	-zabal
-beltz	-goien	-zahar
-berri	-goiti	-zuri

Lanbideak

Pertsonaia berri bat sortzerakoan, bere lanbidea aukeratzeari garrantzi handiko gauza da. Lanbide guztietan emakume zein gizonak aritu daitezke, eta guztietan Adurra erabili eta sorginkeriak ezagutu ahal dira. Hona hemen aukeratu daitezkeen lanbide batzuk.

Nekazaria

Nekazaritza, abeltzaintza bezala, Euskal lurraldeetako ekonomiaren funtsa da. Biztanleriaren gehiengo zabala lurra erabiltzeko zerekin duten lanetan aritzen da eta lurra aberastasun-iturri nagusia da.

Biztanleria osoaren ongizatea urtero jasotzen den uztaren menpe dago, horregatik da horren garrantzitsua nekazariaren lana. Urtaro bakoitzean egin beharreko lanek nekazariaren bizimodua baldintzatzen dute eta azken hauek garaiko lanak egiten dituzte: lurra irabiatu, haziak eroin, belar txarrak kendu, Mariri eguraldi egokia eskatu eta garaia denean uzta jaso.

Nekazaritza herri xehearen ekonomia-jarduera da eta batez ere herrietan eta herririketan egiten da. Nekazari gehienak gizaki askeak dira, hala ere horrek ez du esan nahi soilik beraien buruentzat lan egiten dutenik. Jopuek ez daukate lur propioirik eta jaunaren lurretan egiten dute lan errenta edo alokairu bat ordaintzearen truke. Lurrari atxikita egoten dira eta jauntxoaren alde borroka egitera behartuta egoten dira. Beste batzuk lursail txikiak jabe dira, baina hauek ere uztaren zati bat Erregeari eta beranduago, kristautasuna zabaltzen denean, Elizari eman beharke diote zerga gisa.

Nekazariari arma bezala lanabes bat egokitzeari gomendatzen da.

Abeltzaina

Abeltzaintza, nekazaritzarekin batera, Euskal lurraldeetako ekonomiaren funtsa da. Abeltzainek ardiak, behiak eta ahuntzak hazten dituzte gehienbat. Astoak nekazaritza lanetan laguntzeko hazten dira, eta zaldiak berriz zaldunek eta gerlariak erabili dituzten.

Gehienetan, udaberritik udazkenara abereak mendira igotzen dira bertan belarra jan dezaten, eta negu hasieran baserrira jaisten dira berriro ere, ukuiluan hotzaz eta otsoez babestuta egoteko.

Ikazkina

Ikazkinek ikatza egiten dute, horretarako txondorra erai-kiz egurra jasotzen den lekuan bertan. Txondorra egiteko denboraldian, asteak ematen dituzte mendian, lo egiteko adarrez egindako estalpea baino ez dutela. Horregatik, ikatzez belztutako arropa zaharrak eramaten dituzte, eta bere bizimodu xumeagatik ezagutzen dira. Bere lana, baina, guztiz probetxuzkoa da burdinola guztietan ikazkinek egindako ikatza erabiltzen baita.



Gerlaria

Gerlariaren lana borrokatzea da, eta horregatik armetan eta gatazkarako teknikak erabiltzen dituzte. Gerlaria Nafarroako Erresumaren defentsan aritu daiteke, Erregearen agindupean kanpoko etsaien aurka mugak zainduz. Bestela Jaun txikiago baten ordainpeko borrokalaria izan daiteke, Jauntxoaren lurra zainduko dituen. Lurraldearen barneko zaindaria ere izan daiteke, legeak bete daitezkeen zaintzen duena, biztanleria babestearren betebeharrarekin.

Gerlariak adoretuak izan ohi dira, eta horregatik Kemena Ezaugarrian Trebakuntza maila handia edukitzea gomendagarria da. Bestetik, gerlari bat gerturako armetan trebatua egon daiteke, edo bestela urrutirako armetan. Trebakuntza mailak zehazteko unean, Indarra Ezaugarrian (gerturako armekin zerekin duena) edo Trebezia Ezaugarrian (urrutirako armekin zerekin duena) puntu gehien jartzea gomendatzen da.

Bestetik, Gerlariak ezpatak eta antzeko arma bortitzak eramateko pertsonaiarik egokienak dira.

Sorgina

Sorginak besteei laguntzen aritzen diren pertsonak dira. Oso ospe ona dute herritarren artean, izan ere besteei begirune handia zor diete. Gaixotasunak sendatzen dakite, eta oso atseginak eta lagunkoak izan ohi dira jendearekin. Gaixoak sendatzeaz gain, erditzeetan laguntzen dute ere, eta Natura eta landareei buruzko jakinduria elkar banatze-ko gogotsu egoten dira beti. Behar denean, ondo pasatzeko laguntza bat ematen ere badaquite, mota askotako edabe eta ukenduak erabilia. Guzti hau dela eta, euskaldunok sorginak asko maite ditugu. Baina gurtzaille kristauak sorginen aurka agertuko dira, haien inguruko gezur ugari zabaltzen saiatuko direlarik. Kristauen helburua sorginak deuseztatzea da, eta jokalariek hori ekidin behariko dute.

Gomendagarria da Sorginak sendatzeko sorginkeriak, belarrak aurkitzekoak, eta abar, jakitea, baita Adimena Ezaugarrian Trebakuntza handia izatea ere.

Sorginari arma txiki bat egokitzea gomendatzen da edo gehienez igitai bat, belarrak mozteko erabiltzen duena.

Aztia

Aztiaren lana haratago begiratzea, edota etorkizuneko igarpenak egitea da. Eskualde bateko biztanleei zerbitzua ematen dien aztia txiki bat izan daiteke, Jaun nagusi baten aztia pertsonala edota Erregearen Azti Handia. Igarpenak egiteko era asko daude, baina euskaldunen artean txoriak behatzea da nagusi, Txori onak edo txarrak agertzen diren ikusiz. Haratago begiratzeko beste ohiko era bat urriloarekin egindako edabea erabiltzean datza.

Komeni da lanbide honekin batera *Haratago begiratu* sorginkeria jakitea. Bestetik, igarpenak egiteko hainbesteko lanik ez dagoenez, ez da arraroa Aztiak bestelako lanak egiteko *Begizkoa* jo moduko Kalte egiteko aztikeriaren bat ere ezagutzea. Aztiari arma txiki bat egokitzea gomendatzen da, adibidez labana edo aizto bat.

Belagilea

Belagileak Aidurra menperatzen duten eta Kalte egiteko aztikeria ugari ezagutzen dituzten pertsonak dira. Haiengana hurbiltzen direnak, beste norbaiti kalte egiteko izan ohi da, adibidez, zerbait lapurtu dion lapurra aurkitu eta zigortzeko. Belagileak, adibidez, bela edo argizaria egingo du kaltetu nahi duenaren iruditzat, eta argizaria okertu eta piztu ondoren pertsona hura ihartuz joango da.

Belagileek beraz Kalte egiteko aztikeriak ezagutu behar-ko dituzte. Beraien izaera, latza edo ez oso atsegina izan daiteke, eta aldi berean Adimen Ezaugarrian Trebatuak izango dira. Beraien izaera iluna dela eta, oso ospe txarra izaten dute, eta askok arbuaiatu egiten dituzte. Belagileei arma txiki bat egokitzea gomendatzen da, adibidez labana edo aizto bat

Aizkolaria

Aizkolariaren lana egurra zuhaitzetatik ebaikitzea da, Etxean sua pizteko balio duena jakia prestatzeko eta Etxea berotzeko. Gaztelako aizkolariek ez bezala, zuhaitzak enborretik moztu eta hiltzen dituztenak, Euskal Aizkolariek zuhaitzak inausi egiten dituzte bakarrik, hau da, zuhaitz baikoitzeko adar gutxi batzuk ebaikitzen dituzte aldiro, eta bakarrik garai egokia denean, hau da, zuhaitzak lotan dauden bitartean minik jasan ez dezaten.

Sakana eta Arabako lautadan gertatuko diren Zuhaitzen gudetan hainbat Aizkolari borrokan arituko dira zuhaitzei laguntzeko. Gaztelatik etorritako Aizkolariek zuhaitzak hiltzen hasiko dira, eta horren ondorioz zuhaitzak altxatu egingo dira eta borrokaldi latzak pairatu behar izango dituzte.

Aizkolaria Indarra Ezaugarrian trebatua izatea komeni da, eta zuhaitz eta basapiztiaren zerikusia duten sorginkeriak jakitea ere gomendagarria izan daiteke.

Aizkolariari arma bezala aizkora bat egokitzea gomendatzen da.

Jostuna

Jostunaren lana jantziak sortu eta konpontzearena da. Jostunak oso trebeak dira eta horregatik Trebezia Ezaugarrian Trebakuntza maila handia edukitzea gomendagarria da.



Artisaua

Artisauak eskuz egindako tresnak sortzen dituzte. Tresna hauek Etxean edo landa lanetan erabiltzen dira batez ere. Egurrarekin, burdinarekin edo harriarekin egindako artisautza lanak oso ohikoak dira eta artisaua zurgina, burdingilea edo hargina izan daiteke. Egurrarekin nekazaritzarako, abeltzaintzarako eta etxerako tresneria egiten da. Adibidez, koilaragileek egurrezko koilarak, sardexkak eta sukaldeko beste tresna batzuk egiten dituzte. Artisauak altzariak ere egiten dituzte, adibidez kutxak, zizeiluak eta abar. Modu berean, etxerako oihalak ere egiten dituzte, adibidez lihozko edo artilezko maindireak, mantelak eta abar. Harritzko gauzen artean, hilarriak sortzen dituzten artisauak oso ospe handia daukate.

Artisauak oso trebeak dira eta horregatik Trebezia Ezaugarrian Trebakuntza maila handia izatea gomendagarria da.

Merkataria

Erdi Aroko lehen mendeetan ekonomia buruaskia da nagusiki, hau da, Etxe bakoitzaren beharrak bertan ekoizten denarekin asetzen dira. Lan asko eginda ere jateko ozta-ozta ateratzen dute, etekina eskasa baita: lurra agortu egiten dira, tresneria traketza da, eguraldiaren menpe bizi dira, eta abar. Horregatik ez dira gai soberakinik sortzeko, eta soberakinak izanda ere, gaitasun txikia dute merkatarizan ibiltzeko.

Mende batzuk beranduago, aldiz, hiribilduen sorrerarekin haiei lotutako merkataria eta artisau jarduerak loraldia biziko dute. Merkataria ondasunen salerosketan aritzen da eta leku batetik bestera ibili ohi da produktuak erosten, garraiatzen eta saltzen.

Arrantzalea

Itsasgizonak itsasoko urak zeharkatzen dabilta beti, arrainak arrantzatzen edo baleak harrapatzen. Etxean denbora gutxi igarotzeko aukera izaten dute bizitzan zehar, baina munduko hainbat leku ezagutzeko aukera izaten dute.

Gomendagarria da Arrantzaleak urarekin edota eguraldiarekin zerikusia duten sorginkeriak ezagutzea.

Eskribaua

Eskribauak urriak dira, eta herritar gehienek ez bezala, irakurtzen eta idazten dakite. Horregatik besteek oso aintzat hartzen dituzte. Batez ere, Jauntxo, noble eta gorteko beselakoekin lan harremanak edukitzera ohituta daude eta horrekin batera bizitza eroso izaten dute, luxuzkoa ez bada ere. Gomendagarria da Eskribauak zorroan idazteko baliabideak edukitzea, esaterako papera, luma eta tinta. Gainera, Adimena Ezaugarrian trebatua izatea ere hobesten da.



Ipuin kontalaria

Edozein herritan beti egoten dira istorio onak entzuteko prest dauden ume eta nagusiak. Ipuin kontalaria herriz herriz joaten da bere istorio atsegin zein beldurgarriak besteekin elkar banatzen, eta horren truke janaria edo txanpon batzuk jasotzen ditu. Kontatzen dituen istorioak batzuetan egiazkoak dira, bestetan asmatutakoak, eta gehienetan bien nahasketeta egokia.

Ipuin kontalariak, xarma berezia izanik, besteen arreta aise lortzen du. Horregatik Kemena Ezaugarrian trebatua izatea gomendagarria da.

Armak

Antzinatik egon dira gatazka leku guztietan, eta zentzu horretan Euskal Herria ez da salbuespena izan.

Jokoaren barruan pertsonaiak giro arriskutsuan bizi dira, eta nahiz eta holakorik ez bilatu noizbehinka borroka irtenbiderik onena bilakatu da. Honek ez du esan nahi indarkeriaren bidea hoberena denik. Gehienetan, Adimena, Trebezia edo Kemena erabiltzea askoz ere baliagarriagoa izango zaie, hau baita biderik zuhurrena. Baina badaezpada, pertsonaiek beraien ezpata eta azkonak zorrozluta eduku nahi izango dituzte.

Pertsonaiak etsaiari armarekin jotzea lortu duen jakiteko, lehendabizi bost Adur txanpon jaurti behar dira, armari dagokion Ezaugarria erabiliz. Jokoaren arauetan azaltzen den bezala, borrokan egiteko bi arma mota daude eta hauek erabiltzeko pertsonaiaren bi Ezaugarri ezberdin erabiliko dira:

- Gertutik erabiltzen direnak: hauekin jotzen saiatzeko Adur txanponen jaurtiketa Indarra Ezaugarria erabiliz egingo da.
- Urrunetik erabiltzen direnak: hauekin jotzen saiatzeko Adur txanponen jaurtiketa Trebezia Ezaugarria erabiliz egingo da.

Era honetan, jaurtiketan lortu diren Txori on kopuruari pertsonaiak Ezaugarri horretan duen Trebakuntza Maila gehitu behar zaio. Guztira bost Txori on lortzen badira, pertsonaiaren erasoak arrakasta izango du.

Ondoren, etsaiari eragindako mina jakiteko, arma horrek zehazten duen Adur txanpon kopurua jaurti behar da, eta lortutako Txori on kopuruari armaren balio finkoa gehitu behar zaio.

Adibidez, Kattalin pertsonaiak labana bat darama. Honen mina "Hiru Adur txanpon gehi bat" da, edo era laburrean adierazita "3AT+1". Bestetik, Kattalinek Indarra Ezaugarriaren Hasiberriaren maila dauka bakarrik, hau da, lehen Trebakuntza maila.

Kattalinek aiztoarekin etsaiari jotzen dion jakiteko, jokalaria lehendabizi bost Adur txanpon botako ditu. Lau Txori on ateraz gero, eta Indarra Ezaugarriaren Txori bakarra gehituz, guztira behar zituen bost Txori onak lortuko ditu eta beraz aiztoarekin etsaiari joko dio. Orduan, eragindako mina zehazteko, "Hiru Adur txanpon gehi bat" dena, lehendabizi hiru Adur txanpon botako ditu. Demagun bi Txori on ateratzen dituela, eta horiei bat gehituko zaio hori labanaren balio finkoa delako. Kasu horretan, hiru min puntu eragin eta etsaiak hiru Bizitza puntu galduko lituzke.

Gerturako armak

Gerturako armak hurbiletik erabiltzen direnak dira. Arma hauekin egindako erasoak arrakasta izan duen jakiteko Adur txanponak Indarra Ezaugarriarekin batera jaurti behar dira.

Labana

[IND] Mina: 3AT+1

Labana ebaqi eta zulatzeko balio duen sorbatz bakarreko tresna da, aizto txikia dela esan daiteke. Gehienetan lanabes moduan erabiltzen da baina bere tamaina txikia dela eta, arropen artean ezkutatzeko egokia da. Ez da oso mingarria baina uneren batean lagungarria izan daiteke, erasotzailea ustekabeen jo eta ondoren ihes egiteko bada ere. Bere erabilpena gerturako izan daiteke, edota jaurtitzeko bada urrutirako ere. Erabilerak erabakiko du zein Ezaugarri erabili behar den, Indarra ala Trebezia. Gerturako armen atal honetan Indarra Ezaugarria egokitu zaio.

Aiztoa

[IND] Mina: 3AT+2

Aiztoa tamaina handiko labana dela esan daiteke. Hura baino min handiagoa eragiten du eta hilgarria izan daiteke. Sorbatz bakarra du eta duen zabaleragatik ebaqitzeko egokiagoa den arren, zulatze ere erabili daiteke. Gertu erabiltzeko da, bere pisuagatik ezin delako zehaztasunez jaurti.

Ezpata laburra

[IND] Mina: 4AT+3

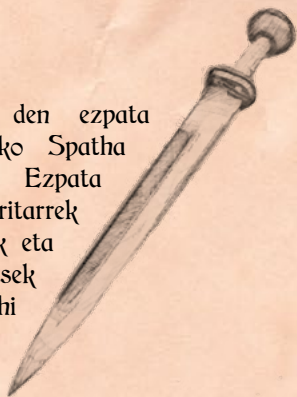
Ezpata laburra gerturako arma hilgarria da. Euskal Herriko ezpata txikia erromatarrek erabiltzen zuten Gladius izenekoaren ondorengoa da. Bi sorbatz ditu eta esku batekin erabiltzen da. Bere tamainagatik, gerrikoan zintzilik eraman behar da, bere zorroaren barruan.



Ezpata luzea

[IND] Mina: 5AT+5

Euskal Herrian erabiltzen den espata luzea erromatarrek erabilitako Spatha izenekoaren ondorengoa da. Espata luzeak garestiak dira eta baserritarrek ezingo dituzte erosi. Zaldunek eta bestelako pertsonaia aberatsek ordea, horrelako bat edukí ohi dute. Gerrian eraman behar da.



Ezpatatzarra

[IND-1] Mina: 5AT+6

Ezpatatzarra espata arrunta baino handiagoa eta astunagoa da. Bi eskuekin hartu behar da eta erabili nahi duena Indarra ezaugarrian Maisu izan behar da. Ezpatatzarrak espata luzea baino min handiagoa eragin dezake, baina harekin jotzean Adur txanponen jaurtiketa desabantailarekin egin behar da.

Azkona

[IND] Mina: 4AT+5

Azkona euskal arma garrantzitsua da. Bi eratara erabili daiteke: gertutik ziztatuz edo urrutira botaz. Gertutik jotzeko Indarra Ezaugarria erabiltzeko da, eta urrunetik erasotzeko Trebezia Ezaugarria. Gerturako atal honetan Indarra Ezaugarria egokitu zaio.



Sardea

[IND] Mina: 5AT+2

Sanabes honek belarra, lurra, eta bestelako materialak batzeko balio du eta nekazari guztiek dute horrelako bat. Bere egitura makil luze bat eta punta zorrotza duten hainbat zirietan datza. Sanabes honek kalte nahiko handia eragin dezake gertuko borrokan erabiltzen bada.



Aginte makila

[IND] Mina: 4AT+2

Euskal buruzagiek kargua hartzean jasotzen duten arma dugu hau. Zurezko makil honek metalezko espata txiki bat dauka ezkutuan eta agintaritzaren ahalmena irudikatzen du. Arma hau herritarrengandik jasotzea ohore handia da, baina ez ordea beste edonola lortzea. Herriak agintariari oparitzen badió, bere barnean sorginkeria bat gorde dezake.



Igitaia

[IND] Mina: 3AT+3

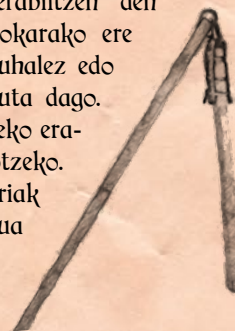
Igitaia belarra edo adar txikiak mozteko erabiltzen den aihotza da. Ilargi erdiaren forma du eta eusteko egurrezko kirten laburra dauka. Baserriko lanetarako bikaina izateaz gain, borrokan ere oso arma erabilgarria izan daiteke.



Irabiurra

[IND] Mina: 2AT+3

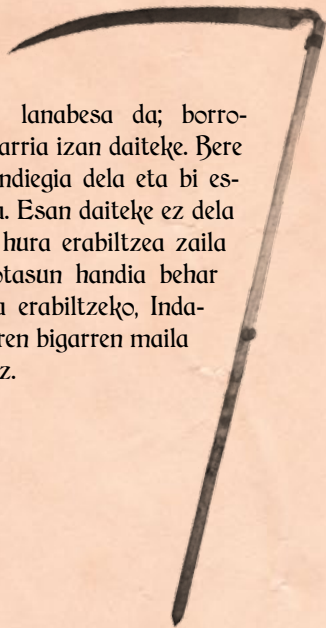
Irabiurra laboreak aletzeko erabiltzen den nekazal tresna da, baina borrokarako ere erabiltzen da. Elkarren artean uhalez edo katez loturiko bi makilez osatuta dago. Bietako makilarik luzeena heltzeko erabiltzen da; laburrena, aldiz, jotzeko. Haren astindua oso mingarriak izan daitezke. Idaurra edo trailua ere deitzen zaio lekú batzuetan.



Sega

[IND] Mina: 4AT+4

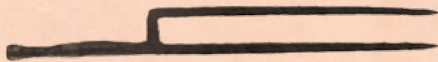
Sega belarra mozteko lanabesa da; borrokan erabilia, ordea, hilgarria izan daiteke. Bere alde txarra zera da, handiegia dela eta bi eskuetarako erabili behar dela. Esan daiteke ez dela oso arma bizkorra eta hura erabiltzea zaila dela, horretarako sendotasun handia behar delarik. Horregatik sega erabiltzeko, Indarra Ezaugarrian Adituaren bigarren maila edukiz behar da gutxienez.



Laia

[IND] Mina: 3AT+4

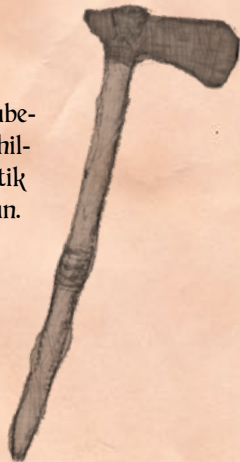
Laia lurra lantzeko lanabesa da. Metalezko bi ziri zorrotz eta luze ditu, eta horietako baten gainean zurezko kirtena dauka. Laia lurrean erabiltzeko, lehenengo oinarekin lurrean sartu egiten da, ondo zapalduz, eta gero besoaren indarrarekin lurrari bira ematen zaio. Etsai baten aurka erabilia, bere bi ziri zorrotzek min handia eragingo diote.



Aizkora

[IND] Mina: 5AT+4

Aizkora egurra ebakitzeko lanabesa izanik, gatazketan benetan hilgarria suertatzen da. Horregatik oso erabilia da gertuko borrokan.



Urrutirako armak

Urrutirako armak jaurtigai bat bota dezakete, edo bestela arma bera izan daiteke jaurti egiten dena. Jomugan ematea lortu den jakiteko, Trebezia Ezaugarriaren Adur txanponen jaurtiketa egin behar da.

Urrutirako arma bakoitzak tarte baten barruan zehaztasunez erabili daiteke eta horri irismena esaten zaio. Irismen horren bikoitzeraino botatzeko Adur txanponen jaurtiketa desabantaila bakunarekin egingo da; eta irismenaren lau bikoitzeraino bota nahi izanez gero, jaurtiketa desabantaila bikoitzarekin egingo da.

Arku

[TRE] Mina: 5AT+3. Irismena: 20 pausu.

Arku, geziak jaurtitzeko urrutirako arma da. Egurrezko atalak indarpean dagoen sokak eusten du, eta honekin lagunduta gezia urrutira bidali daiteke. Geziak oso hilgarriak suerta daitezke eta bai ehizarako bai borrokarako erabiltzen dira. Arkuak hogeitau pausutako irismena dauka.



Azkona

[TRE] Mina: 4AT+5. Irismena: 15 pausu.

Azkona oso erabilia da gurlari euskaldunen artean. Urrun botatzeko erabiltzen bada, Trebezia Ezaugarria erabiliko da Adur txanponen jaurtiketa gauzatzera. Hamabost pausutako irismena dauka; arkuarena baino txikiagoa da baina azkonek eragiten duen mina handiagoa da.



Labana

[TRE] Mina: 3AT+1. Irismena: 5 pausu.

Labana urrunera botatzeko erabiltzen bada, Adur txanponak Trebezia Ezaugarriarekin jaurti behar dira. Bere Irismena bost pausukoa da eta horren bikoitzeraino bakarrik jaurti daiteke. Bere irismena eta eragiten duen mina txikiak dira, baina bere tamainari esker ezkutatzeko erreza da, eta pertsonaia miatu egiten badute ere, ez diote labana aurkituko.

Habaila

[TRE] Mina: 5AT+2. Irismena: 20 pausu.

Habaila bi sokaz osatzen da, muturrean jaurtigaia gordezko lekū bat duelarik. Habaila biratu egiten da jaurtigaia abiada har dezan eta ondoren, soketako bat askatzean, jaurtigaia abiadura handiz irteten da. Bere irismena hogei pausukoa da. Arkuak baino min gutxiago eragiten du baina hura baino askoz arinagoa da gainean eramateko, eta ezkutatzeko errazagoa da.



Balezta

[TRE+1] Mina: 4AT+3. Irismena: 10 pausu.

Balezta arkuaren ideia jarraitzen du, baina soka karko batez helduta geratzen da gezia irteten den arte. Horri esker ez da indarririk egin behar gezia apuntatzen den bitartean eta zehaztasun handiagoa lor daiteke. Bere irismena hamar pausukoa da bakarrik baina esparru horretan Adur txanponak abantailarekin jaurti ahal izango dira balezta-aren berezko erosotasunari esker. Irismenaren bikoitzearaino, jaurtiketa arrunta egingo da, eta lauikoitzearaino desabantaila bakunarekin.

Bestetik, balezta bat aurkitzea arku, azkona edo habaila baina zailagoa izaten da, eta askoz ere garestiagoa.



Babeskiak

Atal honetan babeski batzuk erakutsiko dira. Kontuan izan behar da lanbide arruntak dituzten pertsonaiek ez dutela babeskirik erabiltzen. Lanbide gutxi batzuk, adibidez gerlariak eta olagizonek, berezkoak dituzte.

Bestetik, Adur txangoa Erdi Aroaren hasieran gertatzen bada, kontuan izan behar da garai hartako gerlari baskoiek ez zutela babeski astunik ezta kaskorik eramaten. Euskal Herrian beranduago babeski astunagoak erabiltzen hasi ziren, baina gutxi batzuk bakarrik zeukaten horretarako dirua, oso garestiak zirelako. Horregatik, XI. mendetik aurrera babeski astunak eta kaskoak gerlariak edo jauntxoak diren pertsonaiek bakarrik erabiltzea gomendatzen da.

Babeskiak buruan, gorputzean edo eskuan eramatekoak izan daitezke. Guztiek babesa emateko gaitasuna daukate, eta kolpea jasotzen denean hartu behariko litzatekeen min puntuen kopurua gutxituko dute.

Adibidez, Sendoa Mendiluze gerlariari etsiak irabiur batekin buruan kolpatzen dio. Sendoak 4 Bizitza puntu kendu behariko lituzke, baina metalezko kaskoa daramanez honen -2 min puntu babestuko dizkio. Beraz, 2 Bizitza puntu galduko ditu bakarrik.

Pertsonaia babeski bat baino gehiago badarama, babeski guztien balioak gehituko dira. Horrek borrokarako ahalmen oso handia eman dezakeenez, Gidariak babeskien erabilpena mugatu egin behariko luke. Bestalde, ondoren ikusiko den bezala, ezkutuaren kasua berezia da eta hura erabiltzeko zenbait gauza hartu behar dira kontuan.

Bururako babeski arina

Babesa: -1 min puntu.

Kasko arina larruzkoa izan ohi da. Ez da oso sendoa, baina burua zertxobait babestuko du. Bere abantailak dira ez dela oso astuna eta eguzkiak erruz jotzen duenean ez dela gehiegi berotzen.



Bururako babeski astuna

Babesa: -2 min puntu.

Kasko astuna metalezkoa izan ohi da. Oso sendoa da eta astindu gogorak jasango ditu. Bere desabantailak dira astuna dela, eta eguzkia jotzen duenean asko berotzen dela.



Gorputzerako babeski arina

Babesa: -1 min puntu.

Gorputzerako babeski arinak normalean larruz eginda daude. Ez dute metalezkoen babes handia ematen, baina jantzeko erosoagoak dira eta ez dute horrenbesteko berorik ematen. Gainera horien gainean arropa jantziz, besteen begietara ezkutatu daitezke.



Gorputzerako babeski astuna

Babesa: -2 min puntu.

Gorputzerako babeski astunak metalezko xaflekin edo eraztunekin egin ohi dira. Babes handia ematen dute, halaber astunak dira, jantzeko zailak eta bero handia ematen dute uda garaian. Gainera garestiak dira, beraz jauntxoek bakarrik izango dute horrelakorik erosteko aukera.

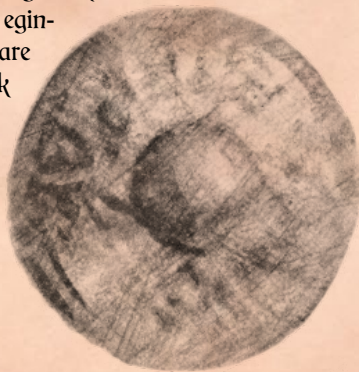


Ezkutua

[TRE] Babesa : -3 min puntu. Ezkutuaren Bizitza puntuak: 12-20 artean, materialaren arabera.

Ezkutu on batek bizitza salbatu diezazuke momentu zail baten. Hura erabiltzeko, ordea, trebezia eta trebakuntza behar dira. Horregatik, ezkutuarekin kolpe bat gelditzeko Trebezia Ezaugarriarekin Adur txanponen jaurtiketa bat lortu beharko da.

Horrez gain, kolpeak jasan ahala ezkutua apurtzen joango da. Material ezberdinez egindako ezkutuak daude: idi larruz egindakoak onak dira, baina are hobeagoak metalezkoak direnak; horien artean brontze, burdin edota altzairuzkoak ere izan daitezke. Ezkutuaren bizitza puntuak, egindako materialaren arabera izango dira.



Zorroan eramateko baliabideak

Jarraian zorroan eramateko hainbat baliabide aurkezten dira. Jokalariak objektu gehiago asma ditzakete Gidariaren oniritziarekin.

Kontuan izan behar da objektuek pisatu eta lekua betetzen dutela, beraz beti egongo da muga bat zorroan sartuko diren gauzentzako. Dударik balego, Gidariak erabakiko du zenbat gauza sar daitezkeen zorroan.

- Soka
- Mailu txikia eta iltzeak
- Amua eta haria
- Burusi edo estalkia
- Ardaquia eta tximistarrria
- Kalkua eta goilara
- Zorrozteko harria
- Hauspoa
- Erratza
- Orrazia
- Zahatoa
- Tortoloxak
- 3 zuzi
- 5 argizari, bakoitzak ordu baterako balio duena.
- Itsasgarria
- Idazteko luma, tinta eta pergaminoak
- Gazta eta ogia
- Txirula
- Alboka
- Ttun-ttuna
- Bigarren abarka pare
- Bigarren atorra
- Oihala
- Gerrikoa
- Eguzkirako kapela
- Artilezko txanoa
- Eskularruak
- Artilezko trikota
- Larruzko zamarra
- Lepoko dotorea
- Elurretarako oinolak
- Jostorratza eta haria
- Zapia

Adurraren erabilera

Atal honetan lehendabizi Adurra zer den, nolako den, eta bere alde kaltegarria zein den ere azalduko da. Ondoren, Adur handia daukaten landareak eta horiek zelan erabiltzen diren ere ikusiko dugu. Azkenik, Sorginkeriak zein eratan gauzatzen diren, eta Sorginkeria eta Aztikeria Zaharren zerrenda bat emango da.

Adurra

Adurra Naturan dagoen bizindarra da, izaki bizidun eta gauza guztiak lotzen dituena. Ama lurra, Ortzia, Jainkosak, Izaki guztiak, landareak eta Harriak... Kosmosaren gauza guztiak elkarri lotuta daude, eta lotura horiek Adurraren bitartez ahalbidetzen dira.

Adurra mendietan, iturrietan, basoetan eta beste hainbat lekuetan indartsu aurkitzen da. Eragin onuragarria izan dezake bizitzaren gainean, eta berak ematen die izaki bizidunei sendotasuna eta alaitasuna. Baina bere indarrak suntsipena eta hondamendia ere ekar ditzake. Beraz, Naturarekin gertatzen den bezala, ezin da esan Adurra berez ona edo txarra denik.

Adurra dena lotu egiten duenez, erabiltzen dakienak mundua eraldatzeko ahalmen handia izango du. Edozein pertsonak Adurra erabili dezake eta sarritan gertatzen da norbaitek nahi edo jakin gabe erabiltzen duela. Gainera, pertsona batzuek Adurraren erabileran berezko erraztasuna dute.

Dena dela, horrek ez du esan nahi Adurra erabiltzen ikasi ezin denik. Ohiko da Adurrari buruz gehien dakitenek jakintza hori beraien gurascengandik edo jakinduria handiko beste norbaitengandik jaso izana. Adibidez, Sorginek Adurrean jakintza handia dute eta Euskal gizartean begirune handia zor zaie bere ezagutza ongia egiteko, hau da, gizaki eta beste izakiei laguntzeko, erabiltzen dutelako.

Norbaitek Adurra erabiltzen duenean, Sorginkeria egin duela esan ohi da. Erabilitako Adurrarekin munduko errealitatean eraldaketak eragitea posible da. Erabilitako Adur kopuru hori txikia edo handia izan daiteke. Izan ere,

sorginkeria mota asko daude, batzuk txikiak eta gauzatzeko errazak, beste batzuk aldiz handiak eta gauzatzeko oso zailak. Batzuetan, sorginkeria boteretsuak egin nahi direnean, Adur kantitate oso handia erabili behar da eta horretarako hainbat sorgin Akelarrean elkartu behar dira.

Adurra Izaki guztien zoria eta patua bideratzen du bere ahalmen handiagatik. Horregatik, norbaiti gauzak ondo edo txarto irteten zaizkionean Adur onekoa edo Adur txarrekoa dela esan ohi da.

Adur maltzurra edo Aidurra

Adurraren alde kaltegarria adierazteko Aidur izena erabiltzen da. Aidurra, Adur txarra da beraz. Adur onak bizitza eta sendotasuna ematen dituen eran, Aidurra aldiz ahultasuna, heriotza eta zorigaitza ekartzen ditu.

Besteei kalte egiteko asmoarekin Aidurra erabiltzen duenari Belagilea deritza. Belagileak Izaki eta gauzen arteko loturaz baliatzen dira besteei min egiteko. Horretarako, objektu bat erabiltzen dute izaki baten iruditzat. Objektua eta izakiaren zoria urrunetik lotzen dituzte, eta beraz biek patu berbera partekatuko dute. Era honetan, objektuari egindako kaltea hark irudikatzen duen izakiak jasoko du, bata bestearengandik urrun egon arren.

Horrela, Belagileek askotan argizariz egindako kandela piztu bat erabiltzen dute izaki bat irudikatzeke. Argizariak biktimaren gorputza irudikatuko du, eta argizariaren argia haren Gogoa. Azkiek ere batzuetan Aidurra erabiltzen dute, eta horregatik Aidurra edo Adur txarra erabiltzen denean, Aztikeria egin dela esan ohi da.

Behin, Ataungo baserritar bati behi bat ostu zioten. Ataungo Tolosara abiatu zen bertan Belagile bat bizi zelako. Txanpon batzuen truke, belagileak argizari bat egin zuen, ondoren hura kiribildu eta hitz batzuk esan zituen. Era horretan, behiaren lapurraren Gogoa argizariaren argiari lotu zuen. Ondoren, argizaria piztu zuen, eta belagileak zera esan zion baserritarri: "Argizaria xahutzen den heinean, lapurra ere xahutzen joango da, eta horrela jakingo duzu

zein izan den zure behia lapurtu duena". Holako aztiakeriak ohikoak dira, eta horregatik norbait denbora luzez gaixotzen denean, zera esaten da: "Horri, baten batek argizaria piztu dio".

Beste behin, leitzan honako hau gertatu zen: ohitura den bezala, sagarraren bilketa garaian Matxurrenea baserriko familiaek inguruko auzokideei laguntza eskatu zien eta laguntza horren truke askari bikaina eskaini zieten sagardian bertan. Matxurreneatarrek, dirudunak zirenez, ardo zilarrezko pitxer eder batetan eskaini zuten. Amaitutakoan, auzokide batek, mahai-zapiak eta platerak jasotzen zegoela, sagarrondo zahar baten enberraren hutsune batean jarri zuen pitxerra, eta bertan ahaztu zuen.

Gau horretan bertan, Matxurrenea familiaek kideek zilarrezko pitxerraren falta somatu zuten, eta auzokide batek pitxerra lapurtu zuelakoan, ustezko lapurra zigortzea erabaki zuten. Argizari bat bihurtitu, eta lapurraren Gogoa argizariarekin lotu zuten. Hori eginez, auzokidea zigortua izango zela uste zuten, alegia, gorputza bihurtuko zitzaioela eta bizitza itzali.

Auzokideak, ordea, ez zuen inolako kalterik jasan, eta zein izan zen Matxurreneatarren harridura, hurrengo egunean beraien sagardiko sagarrondo zahar bat guztiz lehor eta okerturik agertu zenean! Zuhaitz horretara hurbildu zirenean, enberraren hutsune baten zilarrezko pitxerra aurkitu zuten. Era horretan, igorritako Aidurraren eragina zilarrezko pitxerra gordetzen zuen zuhaitzak jaso zuen, eta ez ustezko lapurrak.

Sendabelarrak

Antzinatek ezagutzen dira Adur handia gordetzen duten landare batzuk, gure lurraldean hazten direnak. Sendabelar bakoitzak prestaketa berezi bat behar du, eta jarraian sendabelarrak prestatzeko dauden era ezberdinak azalduko ditugu.

Edabea

Sendabelarren edabeak prestatzeko, landareak loratu baino lehen eta ilargi betean batu behar dira, hau landarea sendoen dagoen unea baita. Landarearen kimu gazte eta xamurrek Adur ahalmen handiena daukate. Bestalde, sendabelarrak prestatzeko ura behar bada, ibai baten sorburuan jasotako ur berria erabiliko da. Ibai sorburu guztiek ez dute Adur indar berdina eta batzuk daukaten Adur ahalmen handiagatik ezagunak dira. Adibidez, badago ibai bat bere Pirinioetako sorburuan hain Adur indar handia duena, Adur-iturri edo Aturri izena eman ziotela. Adur indar handiko beste iturburuak dira, adibidez, Xorroxineko ur-jauzia Baztanen, Urederra ibaiaren sorburua Urbasan, Ibaizabal ibaiaren sorburuko ur-jauzia Bizkaian, eta abar.

Edabe bero eta hotzak: Sendabelar batzuk xamurrek dira eta irakiten ez dagoen ur berotan jarriz, gordeta duten Adurra uretara igaroko da. Edabeak mingotsak ez diren landareen hosto eta lore lehorrekin prestatu ohi dira batez ere. Edabea prestatzeko bota belar eskuakada bat pitxer bat ur berotan, eta hamar minutuz egoten utzi. Edabe hau edatean landarearen Adur ahalmena bereganatzen da, eta hobe da bero dagoen bitartean edatea, bestela bere eraginaren erdia galduko baitu.

Egosketak: Landare batzuk gogorrak dira eta gehiago kostatzen zaie bere Adur ahalmena ateratzea. Sustraiak, haziak eta zuhaitz azalak dira honen adibideak. Mota honetakoak eta mingotsak diren landareak ere, adibidez kamamila, milorriak, mamukioa, arkaqaratsa, sasia eta abar, egosketan prestatu ohi dira. Asuna ez da mingotsa baina haren pozoia kentzeko egosketan prestatu behar da. Egosketa prestatzeko, landarea hamar minutuz irakiten dagoen uretan jarri behar da. Ondoren, beste hamar minutu egoten utzi eta orduan edaria unean edan behar da, bestela landarearen Adurra galduko baita. Edariaren zapore mingotsa kentzeko egosketari ezti apur bat bota daikoqe.

Ardoak: Edabeak egiteko beste era bat, beharreko sendabelar edo landareekin ardo bat egitea da. Hau prestatzeko, sendabelar eskuakada bat pitxer bat ardotan sartu eta astebetez egoten utzi behar da. Belar ardo honek hainbat hilabete iraun ditzake, alkoholak duen ahalmen kontserbagarria dela eta. Belar ardoa zaurien gainean bota daiteke hauek garbitzeko. Oihal bat belar ardotan bustitzen bada, atal bihurtitu edota ubelduen gainean jarri daiteke hauek sendatzeko. Gainera, belar ardo edan egin daiteke, gorputz osoan landareen eragina jasotzeko.

Kausera edo kataplasma

Batzuetan sendabelarren eragina gorputz atal zehatz batera zuzendu nahi da. Kasu horietan landareak txikitu, lapi-koan urtutako gantz edo olio apur batekin egosi, eta gero eskuarekin eraginez ore bat prestatzen da, gorputz atalaren gainean ordubetez jarriko dena. Gorputz atala handituta badago, kausera hotza izan behar du, beste kasuetan, adibidez zauriak osatzeko, kausera epela erabiliko da.

Ukendu

Kauseraren antzera egiten da, baina bukaeran belar zatitxoak iragazi egiten dira eta argizaria gehitzen zaio, buztinaren samurtasuna hartzen duen arte.

Sendabelarrak

Hona hemen sendatzeko edo gorputzari ahalmen bereziak emateko sorginkerietan erabiltzen diren sendabelar garrantzitsu batzuk:

Arkakaratsa (*Rosa Canina*): Gaixotasunak ekiditeko ona da. Ur hotzetan bakarririk prestatu daiteke, beroarekin bere ahalmena galtzen delako. Basoen argigune eta zelai ertz eguzkitsuetan aurki daiteke.



Asensioa (*Artemisia absinthium*): Sukarraren kontra, mina kentzeko eta bai gosea bai nekea apaltzeko ona da. Asko hartzen bada, lilurapenak sor ditzake.



Asuna (*Urtica Dioica*): Odola garbitzeko erabilgarria da. Odolaren tentsioa ere jaisten du.



Azeri buztana (*Equisetum Arvense*): Giltzurrunak sendatzeko ona da, eta onddoen kontrako eragina du. Bederatzi hosto baino gehiago dituen mota erabili, bestea pozoitsua da eta. Zazpi minutuz egosi behar da. Lekū ilun eta hezeetan aurkitu daiteke.



Belaikia (*Atropa belladonna*): Landare hau kontu handiarekin erabili behar da. Apur batekin, lasaitu, tristezia kendu eta logura eragin dezake, baina apur bat baino gehiago hartuta, pozoitsua eta hilgarria da.



Elorri zuria (*Crataegus Monogyna*): Gorputzari indarra emateko ona da, adibidez gaixotasun baten ondoren. Lore berriak edarian hartu behar dira. Basoen argiguneetan aurkitu daiteke.



Ereinotza edo erramua (*Laurus nobilis*): Etxea babesteko oso egokia da, eta sabeleko mina kentzeko ere.



Errosta (*Gentiana lutea*): Sabeleko mina kentzeko oso eraginkorra da. Aurkitzeko zaila da, mendi gainetan egon ohi da.



Ezkia (*Tilia europaea*): Gorputza eta burua lasaitzeko balio du, eta ondo lo egiteko egokia da.



Gotxerreoa (*Glycyrrhiza glabra*): Eztarriko eta sabeleko mina sendatzeko ona da. Kontuz erabili behar da asko hartzen bada pozoitsua delako.



Ilena (*Calendula Officinalis*): Azal mindua sendatzeko ona da. Gorputz atal puztu eta bihurrituetan ere erabiltzen da, bai mindutako lekuan bai edanaz gorputz osoan bere eragina jasotzeko.



Intsusa (*Sambucus Nigra*): Baso eta lekū freskoetan agertzen da. Bigarren urteko bigarren azala egosita oso ona da sukarra jaisteko.



Kamamila (*Chamaemelum nobile*): Sabeleko mina kentzeko oso ona da.



Bikurusna (*Hypericum Perforatum*): Bide ertzetan eta basoetako argiguneetan aurki daiteke. Zauriak sendatzeko bikaina da. Tristezia eta urduritasuna gaintzeko ere ona da, baina gehiegi hartuz gero kaltegarria izan daiteke.



lobelarra (*Papaver somniferum*):
 Basaigarri bezala erabiltzen da,
 eta oso eragin indartsua dauka.
 Kontuz ibili behar da, zaletasun
 edo atxikimendua sortzen
 duelako.



Mamukioa edo **Zigifia**
 (*Malva sylvestris*): Isiriketa
 hobetzeko eta sabeleko mina
 kentzeko oso ona da.



Mihura (*Viscum album*):
 Bere fruituen zuquia amodioa
 pizteko egokia da, eta bere
 olioa piztiak uxatzeko
 baliogarria da ere.



Milorria (*Achillea*
Millefolium): Belardi eta
 zelaietan aurkitu daiteke.
 Sabeleko gaitzak sendatzeko
 oso ona da. Edabean hartu
 behar da.



Otzarria (*Conium maculatum*):
 Pozoi oso indartsua da, eta
 apur bat hartzeak ere
 pertsona bat hil dezake.



Pasmo belarra (*Anagallis*
Arvensis): Nekazal gunea eta
 landatutako zelaietan egoten
 da. Zoldura edo infekzioak
 sendatzeko ona da. Fruituak
 ezin dira erabili, pozoitsuak
 direlako.



Txantxapota (*Umbilicus*
Rupestrus): Hormetan
 agertzen da. Kauseran
 erabilia, azaleko zauriak eta
 zoldurak sendatzeko ona da.



Urriloa edo **suhandurra**
 (*Mandragora officinarum*):
 mina kentzeko eta Gogoa
 askatzeko ona da, baina
 kontu handiarekin erabili
 behar da, oso ahalsua baita.



Uztaibelarra (*Rumex*
crispus): Azaleko gaitzak
 osatzeko ona da, eta
 eguraldian eragiteko erabili
 daiteke ere.



Zainbelarrak (*Plantago*
Major, *P. Minor*, *P.*
lanceolata): Belar mota
 hauek zaurien odol jarria
 eteteke oso onak dira; baita
 eztarriko gaitzak sendatzeko
 eta beherakoak mozteko ere.
 Belardietan, bide bazterretan
 eta landu gabeko soroetan
 hazten dira batez ere.



Zaingorria (*Geranium*
Robertianum): Arroken artean
 aurkitu daiteke. Gaixotasunen
 kontrako belar oso ona da.
 Edarian hartu behar da.



Zauri belarra (*Anthyllis*
Vulneraria): Mendi gain eta
 leku lehorretan aurkitu ahal
 da. Ukenduana ala kauseran
 erabilia, zauriak sendatzeko
 bikaina da.



Zigiboila (*Althaea*
officinalis): Eztarriko mina
 sendatzeko oso ona da.



Zolda (*Symphytum*
Tuberosum): Kauseran
 erabili behar da hezur
 apurtuak eta gihar minduak
 sendatzeko. Haltzak dituzten
 basoetan aurkitu ahal da.



Zorribelarra (*Delphinium*
staphisagria): Zorriak,
 arkakusoak eta bestelako
 bizkarroiak kentzeko ona da.



Sorginkeria eta Aztikeria Zaharrak

Ezagunak diren Sorginkeriak norbaitek aurretik sortu izandañoak dira. Sorginkeria eta Aztikeria gehienak oso antzinañoak dira eta horregatik *Sorginkeria eta Aztikeria Zaharrak* deitzen zaie. Hauek ahozko jakintza dira eta ez daude inon idatzirik, beste norbaitengandik ikasi behar dira. Sorginkeria bañoitza gauzatzeo Errito edo prozedura zehatz bat egin behar da, era egoki batean jarraitu behar dena. Era ezberdinetako Erritoak daude, eta horietatik bat baino gehiago behar izatea posible da sorginkeria batzuekin.

Hauek dira dauden Errito mota batzuk:

Adur hitzak: Sorginkeria gauzatzeo hitz zehatz batzuk esatea beharrezkoa da. Adur hitz hauek *Sorgin solasa* deituriko hizkuntzan esan behar dira. Gainera, esan beharrezko hitzak sorginkeria bañoitzarentzat bereziak dira, eta ez dago orotariko hitzik edozein sorginkeria gauzatzeo balio duenik. Esan beharrezko hitzak zehaztasun osoz errepikatuta behar dira sorginkeriak arrakasta eduki dezan.

Sorgin solas mota ezberdinak daude, baina guztiak honela egiten dira: hitzak osatzen dituzten soinuei errepikatzen den beste soinu bat gehitzen zaie, adibidez “-ga”, “-pa”, “-ba”, “-ki”, “-ri”, “-ko”, edo “-ku”. Era horretan, zenbakiak izendatzeko «bat, bi, hiru, lau, bost, sei» esan beharrean, «baga, biga, higa, laga, boga, sega» esango da; «Akelarrera etorri» esateko, berriz, «Akapalaparreparapa epatoparripa» esango da. Adibide hauek ikusita, uler daitezke sorginkeria zailak gauzatzeo oso Adur hitz zaileko esaldi luzeak esan beharrezko direla.

Betadura: Begirada erabiliz Adurra igortzean datza, aldi berean Adur hitzak pentsatuz. Adibidez *Begizkoa jo* aztikeria Betadurraz gauzatzen da eta hortik datorkeo bere izena. Sorginkeriak igortzeo era honen zailtasuna sorginkeriaren zailtasunaren araberañoa da, hau da, sorginkeria zailak betadurraz igortzeo zailak ere izango dira. Errezenak, aldiz, batzuetan nahi gabe ere egin daitezke.

Eskuen keinuak: Eskuekin egiten diren keinuek Adurra baten eta bideratzen laguntzen dute eta horregatik askotan beste Errito batzuekin batera erabiltzen dira.

Dantzak eta musika: Batzuetan, sorginkeria zailak gauzatzeo, Adur hitzak eta eskuekin egindaño keinuak ez dira nahikoak, eta gorputz osoarekin egindaño dantza bat beharrezkoa da. Hitzekin gertatzen den bezala, sorginkeria bañoitzak bere dantza berezia behar du eta pausu zehatzak era egokian egin beharño dira sorginkeria ondo irteteo. Dantza horri laguntzeo, musika jotzea lagungarri da eta hainbat kasutan doinu zehatz batzuk jotzea beharrezkoa izango da sorginkeria gauzatzeo.

Edabeak, ukenduak eta kauserak: Sorginkeria batzuk egiteo, aurretik edabe berezi bat, ukendu bat edo kausera bat prestatu beharño da. Ondoren edabea, ukendua edo kausera erabiltzen duenak haren osagaiek zuten Adurra jasoko du. *Sendatzeko sorginkeriak* askotan horien bitartez gauzatu behar dira. Batzuetan horiek erabiltzeak *Abantaila* emango dio sorginkeria saiakerari. Edabea, ukendua edo kausera erabiltzen den arte ondo eginda dagoen ez da jakingo, beraz Adur txanponen jaurtiketa horiek erabiltzeo unean egingo da.

Objektu miresgarriak: Sorginkeria bat objektu miresgarri baten barruan gordetzea posible da. Era honetan gordetzen den sorginkeria objektua erabiltzen duen edo gainean daraman edozein pertsonak gauzatu dezañe, nahiz eta sorginkeria ez ezagutu.

Akelarrea: Sorginkeriarik zailenak egiteo Adur kopuru oso handia erabili behar da, eta Adur guzti hori batzeo hainbat sorgin aldi berean aritu behar dira. Beraz, lehendabizi *Akelarrea egin* izeneño sorginkeria gauzatu beharño dute, non Akerbeltz jainkoari deituko dioten. Haren laguntzarekin, parte hartzen duten sorgin guztiak beraien Adurra igorriko diote Sorgin Nagusiarri. Horrela, sorgin horrek bañoarik burutu zitzañeen baino sorginkeria handiagoak gauzatu ahal izango ditu.

Akelarrea Errito zail eta konplexua da, eta hori egiteo hitzak, kantak, keinuak, dantzak, musika eta edabe edota ukendu bereziak erabili behar dira ilbetean. Erritoa ondo eginez gero, Akerbeltz agertuko da eta sorginei beste sorginkeria zailagoren bat egiten lagunduko die. Akelarreak beraz hainbat zati ditu, eta guzti horiek era zehatz batean mailakatuak egin behar dira. Horrela, lehendabizi Akerbeltz jainkoari deituko zaio, ondoren hark lagundu egingo du Akelarrean dauden sorgin guztiak Adurra bildu eta Sorgin Nagusiarri igorri diezaioten, eta azkenik Sorgin Nagusiak bigarren sorginkeria zail bat gauzatu ahal izango du.

Hurrengo orrialdeetan antzinaño Sorginkeria eta Aztikeria Zaharren zerrenda eskaintzen da, haien motaren arabera sailkatuak. Bost Sorginkeria eta Aztikeria mota daude:

- Sendatzeko sorginkeriak
- Babesa jasotzeo sorginkeriak
- Laguntza jasotzeo sorginkeriak
- Sortu eta eraldatzeko sorginkeriak
- Kalte egiteo aztikeriak

Sorginkeria batzuetan, erabili beharrezko Adur puntu kopurua ez da finkoa, lortu nahi den eraginaren araberaño delako, edota zein Izaki motari igorri nahi den araberaño. Sorginkeriak egiteo behar diren Adur puntuen, eraginaren eta horien iraupenen inguruan Gidariak izango du beti azken hitza.

Sendatzeko sorginkeriak

1 Loa eragin

Sorginkeria honek lo sakona eragiten du sorginkeriaren xedea izan den izakiaregan.

- Adur beharra eta iraupena: lokartu nahi den izakiaren tamainaren arabera da. 5 Adur puntu izaki txiki batentzat (txakurra adibidez), 10 Adur puntu izaki ertain batentzat (gizakia adibidez) eta 20 Adur puntu izaki handi batentzat (hartza adibidez). Eragina ordubetekoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Betadurra erabiliz Adur hitzak pentsatu bitartean, edo edabea prestatuz egin daiteke sorginkeria hau. Edabea erabiltzen bada, sorginkeria saiakera abantailarekin egingo da. Horretarako edabea lobelarra ala belakiarekin prestatu behar da Adur hitzak esan bitartean: "Loakargatuga zaigatega".

2 Hotzeria eta eztula kendu

Gaixoa eztulak, hotzeriak eta mukiak jota dagoenean desabantaila izango du Adimen Ezaugarriaren jaurtiketetan. Sorginkeria honek gaixo dagoena erabat sendatuko du.

- Adur beharra eta iraupena: 5 Adur puntu. Luzerako eragina du.
- Eragina Ezaugarrietan: Gaixoak eztula eta hotzeriagatik Adimen Ezaugarriaren jaurtiketetan jasan behar izan duen desabantaila kendu ahal izango du.
- Egiteko era: Mamukioa, arkaqaratsa eta zaingorria daraman edabea prestatu behar da. Prestatzen ari den bitartean Adur hitzak esango dira: "Kankipokiraki hokitzaki ekitaki akixiskiki!".

3 Sukarra jaitsi

Gaixotasun batek sukarra eragin diezaiolke pertsonaia bati, eta horrek batera hotzikarak eta izerdi hotza. Sukarrak Bizitza puntuak kenduko dizkio, adibidez puntu bat bost ordutik behin, edo orduero puntu bat sukarra oso altua bada. Gainera, sukarrak jota dagoen bitartean, desabantaila izango du Ezaugarri guztien jaurtiketetan. Sorginkeria honekin sukarra eta harekin datozen kalteak laster sendatuko dira.

- Adur beharra eta iraupena: 10 Adur puntu. Luzerako eragina du.
- Eragina Ezaugarrietan: Gaixoak sukarrarengatik ordurarte galdu dituen Bizitza puntuak berreskuratuko

ditu. Gainera, ezaugarrien jaurtiketetan jasan behar izan duen desabantaila kendu ahal izango du.

- Egiteko era: Intsusarekin egindako edabea prestatu behar da, beharreko hitzak esaten diren bitartean: "Subakabarraba zobaazba kanbapobaraba".

4 Pozoidura sendatu

Pozoitsua den piztiaren batek haginka egin edo ziztatu badio, edo pozoitutako janari edota edariren bat hartu badiu, pertsonaia pozoitu daiteke. *Pozoitu* aztiakeriak ere eragin dezake. Pozoituak Bizitza puntuak galduko ditu hiltzen den arte. Kopurua pozoia motaren arabera aldatu daiteke. Sorginkeria honek gaixoak gorputzean duen pozoia indargabetu egingo du.

- Adur beharra eta iraupena: 8 Adur puntu. Luzerako eragina du.
- Eragina Ezaugarrietan: Pertsonaiak ez du Bizitza puntu gehiagorik galduko, eta ordurarte galdutakoak berreskuratuko ditu.
- Egiteko era: Asuna eta azeribuztanarekin prestatutako edabea erabili behar da, zainari suge baten sabeleko harria bota zaion. Harri mota hau lortzeko, sugea aurkitu eta sabeletik harria atera behar zaio. Edabea prestatzean Adur hitz hauek esan behar dira: "Garpabipatupa zaipatezpa baparrupatikpa".

5 Erredura sendatu

Suaren eragina oso kaltegarria da giza gorputzean, eta sendatzeko zaila. Sorginkeria honek gorputzari suaren kaltea sendatzen lagunduko dio.

- Adur beharra: Erre den eremuaren arabera da, ukendua prestatu behar delako. Erre den esku baterako ukendua prestatzeko 2 Adur puntu behar dira; beso edo hanka baterako 4 Adur puntu; osorik erre den gorputzerako 20 Adur puntu. Luzerako eragina du.
- Eragina Ezaugarrietan: Erreduren ondorioz galdutako Bizitza puntuak berreskuratuko dira, baina ez bat-batean baizik eta pixkanaka, Bizitza puntu bat ordu bakoitzeko.
- Egiteko era: Ilena, txantxapota, uztaibelarra edo pasmo belarrarekin egindako ukendua prestatu behar da, Adur hitzak esan bitartean: "Arrizarrilarri berrirri-rriari harrizirri". Erreta dauden atal guztien gainetik ukendua eman behar da. Ukenduak aipatutako lau sendabelarrak badaramatza, orduan sorginkeria saiakera abantailarekin egingo da.

6 Mina kendu

Buruċo, sabeleċo, haginetaċo edo bizċarreċo minak gaxoarentzat oso latzak dira, eta Indarra eta Trebezia Ezaugarrien jaurtiketetan desabantaila ematen dute. Mina, era arruntean edo *Mina eragin* aztikeriak eraginda hartu daiteke. Sorginkeria hau min mota horiek eta beraien eragina kentzeko baliagarria da.

- Adur beharra eta iraupena: 7 Adur puntu. Luzerako eragina du.
- Eragina Ezaugarrietan: Gaixoak minagatik Indarra eta Trebezia Ezaugarrien jaurtiketetan jasan behar izan duen desabantaila kendu ahal izango du.
- Egiteko era: Buruċo edo haginetaċo mina kentzeko belaiċi eta intusareċin prestatutako edabea edan beharċo da. Sabeleċo mina kentzeko bada, kamamila eta errosta, edo bestela ereinotz eta milorriaz prestatu behar da edabea. Aldiz, bizċarreċo edo beste gorputz atal bateċo mina kentzeko mamuċio eta urri-lo apur bateċin prestatutako ukendua erabiliċo da. Edariak edo ukendua prestatu bitartean Adur hitzak esan behar dira: "Oingoagozegoago kangopogorago".

7 Zauria itxi

Odola darion zauri bateċ Bizitza puntuak galdu araziċo dizċio pertsonaiari. Sorginkeria honeċin odol isuria eten eta zauria itxiċo da.

- Adur beharra eta iraupena: Adur puntu bat gaixoak zauriagatik galdu dituen Bizitza puntu bakoitzeċo. Luzerako eragina du.
- Eragina Ezaugarrietan: igorleak erabili dituen Adur puntu haina Bizitza puntu unean berreskuratuko ditu.
- Egiteko era: Zauria ukendu berezi bateċin sendatuko da, prestatzeko zaila dena. Ukendu hau zauribelarra, zainbelarra, likurusna eta txantxapotareċin prestatu behar da, beharreċo Adur hitzekin batera: "Ibitxibi habidibi zaubiribi!".

8 Erditzea bideratu

Sorginkeria honetaz baliaturik, igorleak umearen jaiotzan lagunduko du eta umea osasuntsu jaioko da. Gainera amak erditzean arazorik ez izatea ziurtatuko du.

- Adur beharra eta iraupena: 14 Adur puntu. Luzerako eragina du.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Sorginkeria egiten duena amaren alboan jarri beharċo da eta jaiotza prozesu osoan bere laguntza eskainiċo dio, horretarako eskuak erabiliz eta beharreċo hitzak esanez: "Ulimelitxoli zalitozli gulireliċinli onligilielolirri!". Jaiotza osoan aritu behar izanagatik, igorlearentzat nahiko neċagarria da. Sorginkeria honeċin batera, amari *Mina kendu* sorginkeria ere igorri ahal zaio.

9 Itsu, gor, edota mutu dagoena sendatu

Sorginkeria honeċ itsu, gor edota mutu dagoenari bere gaitza sendatuko dio. Gaitz hauek era arruntean edo *Mututu, itsutu edo gortu* aztikeriak eraginda jasan daitezke.

- Adur beharra eta iraupena: 8 Adur puntu gaitz bakoitzeċo. Luzerako eragina du.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du, baina gaixoak bere gaitasanak berreskuratuko ditu.
- Egiteko era: Sorginkeria Adur hitzak esanez egin behar da: "Igatsuga gogarraga mugatuga ogasagatuga!".

10 Gorputz atal bihurtua edo apurtua osatu

Pertsonaia bateċ beso edo hanka bat bihurtu edo apurtu dezake borrokan edo erorialdi batean. Pertsonaiak hainbat Bizitza puntu galduċo ditu gorputz atala bihurtu edo apurtzean. Gainera Trebezia Ezaugarrian desabantaila jasango du. Sorginkeria honen bitartez, bihurtu edo apurtutako atala sendatuko zaio.

- Adur beharra eta iraupena: 8 Adur puntu atal bakoitzeċo. Luzerako eragina du.
- Eragina Ezaugarrietan: Gaixoak atala bihurtu edo apurtzerakoan galdu zituen Bizitza puntuak sendatuko ditu, eta Trebezian zuen desabantaila ere kentuko du.
- Egiteko era: Eskuak erabili behar dira, beharreċo hitzekin lagundurik: "Bekisoki ankikaki bukiruki konkiponkiduki!". Zoldareċin prestatutako ukendu berezia erabiltzen bada, sorginkeria saiakera abantailareċin egingo da.

11 Urduritasuna kendu

Urduritasun larri batek gaixoa jotzen duenean, bere buruaren agintea galdu dezake, garrasi eginez edota inguruko gauzak apurtuz. Ondoeza hau era arruntean edo *Haserrearazi* aztiakeriak eraginda jasan daiteke. Sorginkeria honen bitartez urduri dagoena lasaitu egingo da.

- Adur beharra eta iraupena: 14 Adur puntu. Uneko eragina du.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du, baina pertsonaia bere buruaren jabe izango da berriro ere.
- Egiteko era: Adur hitzak esanez: "Egasaiga urgadugarigatuga gagabega". Prestatutako edabea erabiltzen bada, beharreko hitzekin prestatutako, sorginkeria saiakeera abantailarekin egingo da. Urduritasuna arina bada, ezkiarekin prestatuko da edabea, handia bada berriz, lobelarrarekin.

12 Nekea kendu, edo esnatu

Nekeak Ezaugarrietan desabantaila eragiten du. Eo gutxi egin den gau bakoitzeko, Ezaugarri batetan desabantaila jasango da. Sorginkeria honek nekea eta bere eraginak guztiz kenduko ditu, eta sorginkeria jaso duenak ez du lo egin beharrik izango. Bestetik, sorginkeria batek jota norbait lokartuta badago, aho barruan edaria isuriz, lokartuta dagoena esnatu egingo da.

- Adur beharra eta iraupena: 8 Adur puntu egun batez nekea kentzeko eta esna mantentzeko. Hartzailea sorginkeriagatik lotan badago, unean esnatuko da.
- Eragina Ezaugarrietan: Nekea sendatzeak desabantaila guztiak kenduko dizkio.
- Egiteko era: Asensioarekin prestatutako edaria edan behar da, Adur hitzak esanez prestatzen dena: "Alkitxaki gokigokialki!"

13 Tristezia kendu

Gaixoa triste edo atsekabetuta dagoenean eta burutapen ilunez lausotuta, Kemena Ezaugarriaren jaurtiketak desabantailarekin egin behariko dira. Ondoeza hau era arruntean edo *Atsekabea eragin* aztiakeria hartuta jasan daiteke. Sorginkeri honek tristezia kendu eta Gogoa alaituko dio.

- Adur beharra eta iraupena: 10 Adur puntu. Eragina luzerakoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Kemena Ezaugarriaren jaurtiketan duen desabantaila kenduko du.

- Egiteko era: Betadurra erabiliz gauzatu daiteke, ala Adur hitzak ozen esanez "Gobirabi tabi gobirabi bebitibi!". Urriloa eta likurusna sendabelarrak daramtzan edabea edo ukendua erabiliz sorginkeria saiakeera abantailaz egingo da.

14 Ahotsa indartu eta edertu

Sorginkeria honekin ahotsa indartu eta edertu egin daiteke. Horri esker, pertsonaiak hobeto hitz egin, abestu eta besteengan eragin handiagoa izango du.

- Adur beharra eta iraupena: 5 Adur puntu ordu bakoitzeko.
- Eragina Ezaugarrietan: Abantaila ematen du Kemena Ezaugarriaren jaurtiketan, besteengan eragina izateko ekintzetan bakarrik (ez adorearekin zerikusia dutenetan).
- Egiteko era: edabe bat edatea beharrezkoa da, gotxerreo, zigiboila eta eztiarekin prestatutako beharreko hitzak esanez: "Egasanga ogazengalkiga!"

15 Gogoa askatu

Sorginkeria hau oso indartsua da, eta beste bi sorginkeriaren oinarrituta dago, *Eoa eragin* eta *Tristezia kendu*, hain zuzen ere. Sorginkeria honen bitartez, lehendabizi gorputza lokartu egingo da eta ondoren Gogoa, alaitasun biziz gorputzetik askatu eta hegan eginez aldendu da zenbait orduz. Pertsonaiaren gogoak laino guztien azpitik eta sasi guztien gainetik beste lekuetara bidaiatu dezake denbora tarte horretan, eta baita beste pertsonaiekin hitz egin ere. Gogoa gorputzetik aske dagoen bitartean, ez du ahalmen fisikorik izango. Adibidez, gogoa irekita dagoen leiho edo atetik sartu daiteke, baina itxita badago ezin izango du ate edo leiho hori ireki.

- Adur beharra eta iraupena: 15 Adur puntu ordu bakoitzeko.
- Eragina Ezaugarrietan: Gogoa askatuta dagoen bitartean, Indarra eta Trebezia Ezaugarriak hutseko mailara jaitsiko dira.
- Egiteko era: Sobelarra eta urriloarekin ukendua prestatu behar da, beharreko hitzak esanez: "Eaikinoki guzkitikienki azkipikitiki sakisiki guzkitikienki galkinokitiki!". Ukendua gorputzean igurtzi behar da.

16 Lurra sendatu

Sorginkeria honekin agortu den lurra, hau da, jadanik emankorra ez dena, berriro ugalkorra izatea lortuko da.

- Adur beharra: 10 Adur puntu zelai bakoitzeko. Luzerako iraupena du.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: beharreko hitzak erabili behar dira sorginkeria hau gauzatzeko: "Ebemaibegubezube abemabeluberraberenbe fruibetubeabe". Iubeltz miresgarria erabiltzen bada, sorginkeria saiakera abantailarekin egingo da.

17 Zorri eta arkakusoak kendu

Gorputz osoa zorritz edota arkakusoz beteta izateak, azkura izugarria eragiteaz gain, gaixoari sekulako ezinegona ere ekar diezaiolke. Honen ondorioz, arkakusoak jota dagoenak Trebezia jaurtiketetan desabantaila izango du. Sorginkeria honen bitartez arkakusoak desagerraraziko dira.

- Adur beharra eta iraupena: 5 Adur puntu. Luzerako iraupena du.
- Eragina Ezaugarrietan: Trebezia jaurtiketetako desabantaila kenduko du.
- Egiteko era: Zorribelarra daraman ukendua prestatu behar da, beharreko hitzak esan bitartean "Hazpakuparapa kanpapoparapa!". Ondoren ukendua gorputzean igurtzi behar da.

18 Pozoia ezagutu

Sorginkeria honek, jakí, edari, edo objektu batek pozoia daraman jakitea ahalbidetzen du. Pozoia badarama, bere konposaketa eta gorputzean izan dezakeen eragina ere jakingo du igorleak.

- Adur beharra: 5 Adur puntu. Iraupena unekoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Sorginkeria hau gauzatzeko betadurra erabili behar da beharreko hitzak pentsatzen diren bitartean: "Pozizoipidupitapi alpi zaupidepi?".

19 Konortea berreskuratu

Pertsonaia batek konortea galduko du Bizitza puntu guztiak galtzen dituenean eta ez ba du laster laguntzarik jasotzen hilko da. Laguntza jasota ere, denbora luzea beharko du guztiz sendatzeko. Sorginkeria honen bitartez, konortea galduta hiltzorian dagoena unean indarberrituta altxa daiteke.

- Adur beharra eta iraupena: 7 Adur Puntu. Luzerako eragina dauka.
- Eragina Ezaugarrietan: Sorginkeria jaso duenak unean 4 Bizitza puntu berreskuratuko ditu.
- Egiteko era: Edabe bat ahoan isuri behar zaio konortea galdu duenari. Osagai hauek guztiak behar dira edabea prestatzeko: zainbelarra, azeribuztana eta elorri zuria. Edaria prestatu bitartean Adur hitzak esan behar dira: "Ingadargatsuga alगतxaga zaigatega!".

20 Sabeleko gaitzak osatu

Gaixoa beherakoarekin, goragalearekin edota botaka bada-go, Indarra eta Kemena Ezaugarrien jaurtiketarako desabantailarekin egin beharko ditu. Sorginkeria honek sabeleko gaitzak sendatuko ditu.

- Adur beharra eta iraupena: 6 Adur puntu. Iraupena luzerakoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Indarra eta Kemena Ezaugarrien desabantaila kendu ahal izango da.
- Egiteko era: Edari berezia prestatu behar da, asuna, milorria eta azeri buztana sendabelararako daramatzana. Edabea prestatu bitartean Adur hitzak esan behar dira: "Okisakituki sakibekilaki!".

Babesa jasotzeko sorginkeriak

1 Pozoiduratik babestu

Sorginkeria honen bitartez, pozo ezberdinen aurkako babesa jasoko da, eta nahiz eta pozoituta jaki edo edariren bat hartu, ez da haren eragin kaltegarriarik jasango.

- Adur beharra eta iraupena: 6 Adur puntu egun baterako babesa lortzeko.
- Eragina Ezaugarrietan: Pozoiak Ezaugarrietan edo Bizitza puntuetan eragingo lituzkeen ondorioak ez dira jasango.
- Egiteko era: Sugandila baten sabeleko harriarekin eginda edabea hartu egin behar da. Edaria prestatu bitartean Adur hitzak esan behar dira: "Pogizoigiagi nigirigi plingi".

2 Basapiztia uxatu

Sorginkeria honen bitartez, gerturatu den basapiztia uxatu daiteke. Basapiztia aldendu egingo da eta sorginkeriak irauten duen bitartean ez da itzuliko.

- Adur beharra eta iraupena: 10 Adur puntu erabiliz, basapiztia egun oso batez uxatuko da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Betadurraz burutzen da. Gorputzean mihurarekin eginda ukendua igurzten bada, saiakera abantailarekin egingo da. Adur hitzak hauek dira: "Zoliazli helimenlidikli pizliliti!".

3 Etsaiari arma kendu

Sorginkeria hau igortzen duenak etsai bat aukeratu dezake eta hark eskuan daraman arma galdu egingo du. Era horretan, arma etsaiaren eskutik askatu eta urruti eroriko da.

- Adur beharra eta iraupena: 12 Adur puntu esku bakarreko arma bada; bi eskutakoa bada, 16 puntu. Eragina unekoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Betadurraz gauzatzen da. Pentsatu beharreko hitzak hauek dira: "Bogataga egazagazuga hogariga!".

4 Etxea babestu

Sorginkeria honekin ate edo leiho bat Adurraz itxi daiteke, bakarrik Etxekoak eta lagunak sartu ahal izango direlarik. Era honetan babestu den ate ezin izango da indarrez ireki, ez bada *Atea ireki* sorginkeriaren bitartez.

- Adur beharra eta iraupena: sorginak erabakiko du zenbat Adur puntu erabili nahi dituen. Zenbat eta Adur puntu gehiago erabili, geroz eta babes handiago izango du ateak. Iraupena luzerakoa da. Honez gain, eguzki-lore bat atean jartzen bada, honek 10 Adur puntu gehituko dizkio sorginkeriari, eta erramu adar batek, aldiz, 5 Adur puntu. *Adibidez, sorginkeria igortzen duenak 20 puntu erabiltzen ditu, eta gainera eguzki-lore bat jartzen du atean. Beraz, guztira ateak 30 Adur punturen babesa izango du.*
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Adur hitzak esan behar dira: "Ezgi nigiregi egitxegiangi sargitugi". Eguzki-lore edo erinotza erabiliz sorginkeriaren eragina indartuko da. Ezin dira eguzki-lore eta erramua aldi berean erabili. Behin sorginkeria gauzatuta dagoenean, nahiz eta eguzki-lore edo erramua kendu, haien eragina mantendu egingo da, haien Adurra atera edo leihora igaro delako.

5 Geldiarazi

Sorginkeria hau edozein izakirekin erabil daiteke. Sorginkeria jaso duen izakia dagoen lekuan geldirik egotera behartuta egongo da. Lekuan dagoela, gorputz atalak mugitzeko zailtasun handia izango du.

- Adur beharra eta iraupena: izakiaren tamainaren arabera da. 8 Adur puntu erabiliz, tamaina txikiak izakia (otso bat adibidez) geldiarazi daiteke; 12 Adur punturekin, tamaina ertaineko izakia (gizaki bat adibidez); eta 16 Adur puntu erabiliz, tamaina handiak izakia (hartza adibidez). Iraupena ordubetekoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Indarra eta Trebezia Ezaugarrien Trebakuntza maila zerora jaitsiko dizkio sorginkeriaren eragina irauten duen bitartean.
- Egiteko era: sorginkeria Betadurraz igortzen da, Adur hitz hauek pentsatuz: "Gelgadiga horga!".

6 Korapiloa askatu

Sorginkeria honen bitartez lokarri edo soka batean eginda-ko korapiloa edo lotura askatu daiteke.

- Adur beharra eta iraupena: 8 Adur puntu. Iraupena luzerakoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Adur hitzak esanez: "Aspikapi zaipitezpi kopirapipilopi".

7 Begizkoetatik babestu

Sorginkeria honen hartzaileak *Begizkoa jo* aztikeriaz igorritako begizkoetatik babestua egongo da. Era horretan, begizko horiek eragingo lituzketen kalteak ekidin ahal izango dira.

- Adur beharra eta iraupena: 8 Adur puntu egun bateko babesa jasotzeko.
- Eragina Ezaugarrietan: Begizkoak Ezaugarrietan eragingo lituzkeen kalteak ekidin egingo dira.
- Egiteko era: betadurraz egiten da, beharreko hitzak pentsatuz: "Ezka nikarika txarkatoka beqagikarakatuka!". Begizkoetatik babesteko kuttuna gainean eramanez gero, sorginkeria saiaqera abantailarekin egingo da.

8 Babes eremua sortu

Sorginkeria honen bitartez babes eremu bat sortuko da. Haren barruan daudenak kanpotik igorritako sorginkeri-rietatik babestuta egongo dira. Aldi berean bost pertsona egon daitezke eremuaren barruan, eta lotan badaude ere babesa jasoko dute. Babes eremuaren barruan daudenei kanpotik eragin ahal izateko, sorginkeria igortzeko beharrezkoak diren Adur puntuen biqoitza erabili behar-ko dituzte, eta gainera jaurtiketa desabantailarekin egin.

- Adur beharra eta iraupena: 3 Adur puntu ordu ba-koitzeko.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: lurrean garau irinarekin biribil bat egin behar da, aldi berean Adur hitzak esaten diren bitar-tean: "Ezki zaikitezki hokinak sarkituki!".

9 Kateak apurtu

Sorginkeria honek metalezko kate bat ahuldu eta apurtu egingo du. Norbait kateari lotuta balego, unean aske gera-tuko litzateke.

- Adur beharra eta iraupena: 10 puntu hatz bateko lodiera duen katea apurtzeko. Katea lodiago bada, beste 10 Adur puntu lodieran dituen hatz ba-koitzeko. Eragina luzerakoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Adur hitzak esanez gauzatzen da: "Amu-purmutumu zaimutezmu kamutemu".

10 Gaixotasuna ekidin

Sorginkeria hau jasotzen duenak gaixotasunetatik babesa lortuko du, edozein gaitz, ondoez edota min jasaten duela ere.

- Adur beharra eta iraupena: 10 Adur puntu gizaki bat gaixotasunetatik egun batez babesteko.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Babesa zaingorri eta azeribuztana bela-rrekin prestatutako edabe batekin lortuko da. Edabea prestatu bitartean Adur hitzak esan behar dira: "Sen-kidokitakisukinaki nikiriki".

11 Zaurietatik babestu

Sorginkeria hau jaso duenak arma fisikoen kontra-ko ba-besa jasoko du, babeski bat eramango balu bezala. Beraz, arma fisikoen-egandik jasandako mina txikiagoa izango da.

- Adur beharra eta iraupena: 10 Adur puntu erabiliz, gizaki batentzako ordu bateko babesa lortuko da.
- Eragina Ezaugarrietan: Babeskia izango balitz be-zala, -4 Bizitza puntuko babesa jasoko da arma fi-sikoen kontra.
- Egiteko era: babesa jasotzeko alde zurretik zauri-belar eta zainbelarrekin prestatutako ukendu berezi bat igurtzi behar-ko da gorputzean. Ukendua prestatu bitartean, esan beharreko hitzak hauek dira: "Ezpo niporipo mozpotupo!".

12 Menperatzailleetatik babestu

Sorginkeria honekin *Menperatu* izeneko aztikeriaren aurkako babesa jasoko da.

- Adur beharra eta iraupena: 11 Adur puntu erabiliz, gizaki batentzako babesa lortuko da egun baterako.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Betadurraz igortzen da, hitz hauek pentsatu bitartean: "Ezga naizga magakurgatugakoga!".

13 Atea ireki

Sorginkeria hau erabiliz, itxitaiko atea ireki ahal izango da. *Etxea babestu* sorginkeriarekin itxita dagoen ate edo leihoa ere ireki ahal izango da.

- Adur beharra eta iraupena: erabilitako Adur puntuek ireki nahi den atea duen babesaren Adur puntu kopurua gainditu beharko dute. Iraupena unekoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Beharreko Adur hitzak esanez: "Zapabalpadupa zai patezpa!".

14 Adurra babestu

Sorginkeria honekin norberaren Adurra babestu daiteke. Sorginkeria jaso duenari inork ezin izango dio *Adurra lapurtu* sorginkeria igorri.

- Adur beharra eta iraupena: 8 Adur puntu erabiliz, egun baterako babesa lortuko da.
- Eragina Ezaugarrietan: ezin izango diote Adur punturik kendu.
- Egiteko era: Beharreko hitzak esanez gauzatzen da, "Ezki nikirikik akidukirrakik lakipurkituki!". Adurra babesteko kuttuna soinean eramanez, saiakera abantailarekin egingo da.

15 Lapurrek uxatu

Sorginkeria hau bidaia bat hasi baino lehen egiten bada, bidean zehar lapurrek ez dute erasotuko. Pertsonaiak taldean badoaz, taldekide guztiei igorri beharko zaie guztiak ondo babestuta egon daitezen.

- Adur beharra eta iraupena: 3 Adur punturik gizaki bati lapurren aurkako egun baterako babesa emango zaio.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Beharreko Adur hitzak esanez: "Bipudepuanpu zipuhurpu noapu".

16 Aidurratik babestu

Sorginkeria hau jasotzen duenak Aidur aztikerien aurkako babesa jasoko du, hau da, *Kalte egiteko* motako aztikerien aurka. Aidur aztikeria guztietatik babesteko balio duenez, aztikeria maltzur zehatz baten aurka diren beste babes-sorginkeriak baino Adur behar altuagoa eta iraupen laburragoa du honek.

- Adur beharra eta iraupena: 14 Adur puntu erabiliz, igorleak izaki bati ordu baterako Aidur aztikerien aurkako babesa emango dio.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Betadurraz igortzen da, beharreko Adur hitzak pentsatuz: "Bapibespitupitapi zaupidepi".

17 Biraoa uxatu

Sorginkeria hau jasotzen duenak *Biraoba bota* Aidur aztikeriaren aurkako babesa jasoko du.

- Adur beharra eta iraupena: igorleak 7 Adur punturik gizaki bati astebeterako babesa emango dio.
- Eragina Ezaugarrietan: Biraobaren eragin kaltegarria deuseztatu egingo da.
- Egiteko era: Beharreko Adur hitzak esanez: "Ezga nigariga igakugatuga". Biraoben aurkako kuttuna erabiliz, sorginkeria saiakera abantailaz egingo da.

18 Eguraldi txarretik babestu

Eguraldia bidaiarientzat oso arriskutsua suertatu daiteke. Adibidez, ekaitz batek haize-erauntsiaren indarra hartu dezake, sagarren tamainako kazkabarra bota, edota kanpalekuan lo egiten ari direnak hotz biziak jota hil ditzake. Sorginkeria honekin, kanpalekua antolatu duten bidaiariek eguraldi txararen kontra babesa jasoko dute bertan dauden bitartean. Sorginkeria hau ezin da taldea mugitzen ari den bitartean erabili.

- Adur beharra eta iraupena: 8 Adur puntu behar dira, kanpalekua eguralditik 8 orduz babesteko.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: uztaibedarra astindu egin behar da, beharreko keinuak eta hitzak esaten diren bitartean: "Epaguparalpadipa zainpadupa niparipa!".

19 Sorginkeria gelditu

Kalte egiteko aztikeriak kenduta, edozein sorginkeria igortzeko ahaleginetan ari den beste norbaiti saiakera unean eragozteko balio du.

- Adur beharra eta iraupena: gelditu nahi den sorginkeriaren Adur puntu kopurua berdinu behar da. Eragina unekoa da. *Adibidez, pertsonaia batek Etsaiari 'Arma kendu' sorginkeria igorri nahi dio, horretarako 12 Adur puntu erabiliz. Bigarren pertsonaia batek 'Sorginkeria gelditu' unean igorri nahi badu, beste 12 Adur puntu erabili beharke ditu.*
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Betadurraz gauzatu behar da, beraz gelditu nahi den beste sorgina begi-bistan egon behar da. Pentsatu beharreko Adur hitzak hauek dira "Geldadiga horga!".

20 Ihartzetik babestu

Sorginkeria honekin Ihartu izeneko aztikeriaren aurkako babesa jasoko da.

- Adur beharra eta iraupena: 6 Adur puntu erabiliz, gizaki batentzako babesa lortuko da egun baterako.
- Eragina Ezaugarrietan: *Ihartu* aztikeriak Bizitza puntuetan egingo lukeen eragina ekidin egingo da.
- Egiteko era: Betadurraz gauzatu behar da, hitz hauek pentsatu bitartean: "Igahargatuga nigariga ezga!". Ihartzetik babesteke kuttuna gainean eramanez gero, sorginkeria saiakera abantailarekin egingo da.

Laguntza jasotzeko sorginkeriak

1 Ilargiari deitu

Sorginkeria honen bitartez Ilargi Amandreari deituko zaio, eta eguna edo gaua izanda ere agertu egingo da. Ilargiak deitu dionarekin hitz egingo du. Ilargia bromazalea da eta txantxetarako gogoz badago, igorleari adarra joko dio pixka batean. Hala ere, galderak erantzun egingo ditu eta aholkuen bitartez laguntzeko prest agertuko da beti. Bere eskumenean dauden eskaerakizun txikiei ere erantzungo du.

- Adur beharra eta iraupena: 100 Adur puntu behar dira Ilargiari deitzeko, eta deitu dionarekin hamar minutuz hitz egingo du.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Hitz eginez deitu behar zaio, hau esanez: "Ikilarkigiki Akimankidrikiki, gaukiezki nakigukisiki zakirekinaki".

2 Eguzkiari deitu

Sorginkeria honen bitartez Eguzkiari deituko zaio, eta eguna edo gaua izanda ere agertu egingo da. Eguzkiak deitu dionarekin hitz egingo du, galderak erantzungo ditu eta agian deitu dionari aholkuen bitartez laguntzeko prest agertuko da, bere gogoaren arabera. Baina bere eskumenean dagoenaz bakarrik erantzungo du.

- Adur beharra eta iraupena: 200 Adur puntu behar dira Eguzkiari deitzeko, eta deitu dionarekin hamar minutuz hitz egingo du.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Hitz eginez deitu behar zaio, hau esanez: "Ekiguzkiki Akimankidrikiki, ekigukinezki nakigukisiki zakirekinaki".

3 Mariri deitu

Sorginkeria honen bitartez Mariri deituko zaio, eta hura agertuko da. Marirekin hitz egin ahal izango da, hari galderak egin edo aholkua eskatu. Mari bere eskumenean dagoen eskaera bati erantzuteko prest egongo da.

- Adur beharra eta iraupena: 400 Adur puntu behar dira Mariri deitzeko, eta deitu dionarekin hamar minutuz hitz egingo du.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.

- Egiteko era: Mariri ahari baten eskaintza egin behar zaio, hori baita gogoiko duen oparia. Horrekin batera, hitz hauek esango dira: "Magariga Jaingakogasaga, laiganoga guzgatigaenga azgapigatikga egataga sagasiga guzgatigaenga gaiganegatikga zaugadeganaga".

4 Ama burrari deitu

Sorginkeria honen bitartez Ama burrari deituko zaio, eta hark erantzun egingo du. Hari galderak egin edo aholkua eskatu ahal izango zaio. Ama burra bere eskumenean da goen eskaera bati erantzuteko prest egongo da.

- Adur beharra eta iraupena: 800 Adur puntu behar dira Ama burrari deitzeke, eta deitu dionarekin hamar minutuz hitz egingo du.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Hitz eginez deitu behar zaio, hau esanez: "Agamaga burrarraga maigategaaga, igazagakiga ogarogarenga agamaga zagareganaga".

5 Arbasoekin hitzegin

Sorginkeria honen bitartez pertsonaiak bere Arbasoekin hitz egiteko aukera izango du. Arbasoek iraganeko kontuen inguruko galderak erantzun ditzakete bakarrik, baina galdetzen zaizkien oraingo arazoan inguruan aholku onak emango dituzte beti.

- Adur beharra: 10 Adur puntu erabili behar dira. Arbasoen gogoaren arabera, eta egin zaien eskaintzaren arabera, hamar minutuz haiekin hitz egin ahal izango da.
- Eragina Ezaugarrietan: Arbasoek horrela nahi dutenean Arbasoen laguntzen bidez Ezaugarrietan eragin dezakete, baina sorginkeria hau burutzen denean haiekin hitz egingo da bakarrik, eta ez da Ezaugarrietan eraginik izango.
- Egiteko era: Arbasoek eskaintzak gustuko dituzte, baita haiei argizaiola piztea ere. Eskaintzak egin bitartean beharreko hitzak esan behar dira, "Horga alga zaugadega argabagasoga maigatega?". Argizaiola erabiltzen bada, Adur txanponen jaurtiketa abantailarekin egingo da.

6 Lan bat egiteko laguntza jaso

Sorginkeria hau gauzatzen duenak lan zail bat arinago bukatu ahal izango du. Indar eta trebezia handiz, nekatu gabe etengabe arituko da lana bukatu arte. Egin beharreko lana pertsona batentzako handiegia denean, izakiren bat agertu daiteke lana burutzen laguntzeko, adibidez lamia bat, basajaun bat edo mamarro batzuk.

Adibidez, behin hargin batek zubi bat gau bakarrean bukatu zuen, sorginkeria hau egitean lami bat laguntzera hurbildu zitzaioलाके.

- Adur beharra eta iraupena: lortu nahi den lanaren eta denboraren arabera da. Adibidez, zubi bat gau bakarrean egiteko 80 Adur puntu behar dira.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: beharreko Adur hitzak esanez gauzaten da sorginkeria hau: "Bapigunpitzapirikpi japisopikopi alpi dutpi hopinepikinpi?".

7 Indarra handitu

Sorginkeria honen bitartez, hanken ala besoan indarra handituko da. Sorginkeria gauzatzean, horietariko zeintzuk sendotu nahi diren aukeratu behar da. Hanka indartsuago eginez, lasterketan arinago egin ahal izango da, eta jauzi handiagoak ere egingo dira. Besoetako indarra handituz gero, gauzak errazago bultzatu, altxatu edo apurtu daitezke.

- Adur beharra eta iraupena: 14 Adur puntu erabili behar dira ordubeteke eragina lortzeko.
- Eragina Ezaugarrietan: pertsonaiak Indarra Ezaugarrian Trebakuntza maila bat igoko du, baina bakarrik aukeratutako atalekin, hau da, hankekin ala besoekin egindako ekintzetan. Ukendua aukeratutako ataletan iguruzten bada, bi Trebakuntza maila igoko dira.
- Egiteko era: betadurraz egin daiteke, baina ukendua erabiliz sorginkeriaren eragina handiagoa izango da, azaldu bezala. Ukendua prestatzeko Adur hitzak esan behar dira: "Senkudokutakusukunaku nikuriku".

8 Izaki bati deitu

Sorginkeria honen bitartez inguruan dabilen izaki bati deitu ahal izango zaio. Izaki hau basaberea, piztia edo izaki miresgarria izan daiteke, esate baterako.

- Adur beharra eta iraupena: 10 Adur puntu behar dira izakiari deitzeke. Hura ordubetez inguruan egongo da sorginkeria egin duenak hala eskatzen badio.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Adur hitzak esanez: "Nipagapanapa epatorpa zaipatezpa!".

9 Akelarrea egin

Sorginkeria hau hainbat sorginen artean Adurra biltzeko erabiltzen da. Ohiko da beraz Akelarrea egitea bigarren sorginkeria zailago bat gauzatu ahal izateko. Akербeltz agertzen denean, harik lagunduko du bertan dauden sorgin guztiak Adurra bildu eta Sorgin Nagusiari igorri diezaioten.

- Adur beharra eta iraupena: Akelarrearen Sorgin Nagusiak 25 Adur puntu erabili behar ditu. Iraupena gau oso batekoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Akelarreko Sorgin Nagusiak, hau da, *Akelarrea egin* sorginkeria gauzatzen duenak, Akelarrean ari diren beste sorginen Adur puntuak jasoko ditu. Beste sorginek Adur puntu bat gorde behariko dute konortea ez galtzeko.
- Egiteko era: Akelarrea Errito zaila da. Ezin da kutunirik erabili eta gorputzean urrilo ukendua igurtzi behar da. Sorgin guztiak ilbetean larre batean elkartu behar dira suaren inguruan beharreko musika joz, dantzatuz eta Adur hitzak behin eta berriro abestuz: "Baga biga higa laga boga sega zai zoi bele arma tiro pun! xirristi-mirristi gerrera plat olio zopa kikiili salda urrup edan edo kiki ikimilikilikilik!".

10 Haratago ikusi

Sorginkeria honen bitartez sorgina barne ikusmen handiko egoera batean sartuko da, eta orduan haratago dagoenaren irudiak ikusi ahal izango ditu. Irudi horietan beste nonbaiten iraganean edo une horretan gertatzen ari dena, edo etorkizuneko gertakariak agertuko zaizkio. Etorkizuneko irudietan, gertatzeko aukera gehien duten gertakarien zantzuak azalduko dira bakarrik, etorkizuna ez baitago erabat zehaztuta eta orainaldian egiten diren ekintzek etorkizuna eraldatzen dutelako.

- Adur beharra eta iraupena: Sorginkeria hau gauzatzeko, 20 Adur puntu erabili behar dira. Iraupena bost minutuko da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du. Gidariak azalduko dio ikusten duena. Beste lekuetan gertatzen ari diren, edo etorkizuneko gertatuko diren gauzen zantzuak izan ohi dira.
- Egiteko era: barne ikusmen handiko egoeran jartzeko bi era daude. Batetik, betadurraz txoriak behatu ahal dira. Bestetik, posible da urriloaz egindako edabea edatea. Hori egitean, sorginari begiak gora joango zaizkio, dardarka hasiko da eta Adurra ahotik irtengo zaio. Esmatzen denean, haratago ikusi duen guztiaz gogoratuko da. Urrilo edaria hartzen bada, sorginkeria saiakera abantailarekin egingo da. Betadurraz pentsatu beharreko hitzak, edo edaria prestatzean esan beharrekoak, hauek dira: "Eaikinokienki arkitekitekiki zokiriaki dakikukisatki".

11 Sendabelarrak aurkitu

Sorginkeria honen bitartez behar diren sendabelarrak era erraz batean aurkituko dira. Basamortuetan edo ihartuta dauden lekuetan, hau da, landarerik ez balego, ezin izango litzateke sorginkeria hori egin. Horregatik, landareak dauden lekuetan bakarrik aurkitu ahal izango dira behar diren landareak, adibidez basoetan, belardietan edota haitzen artean.

- Adur beharra: 4 Adur puntu erabiliz, ordubetean behar diren landare guztiak bilduko dira.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Esan beharreko hitzak esanez egiten da sorginkeria: "Bekiharki dikitukidanki bekiakirrakki hekimenki daukideki".

12 Janari eta edaria lortu

Sorginkeria honen bitartez janaria eta edaria edozein une eta lekutan lortu ahal izango da era erraz batean. Esaterako, basoan ehizatzeko erraza den orein bat agertu daiteke, eta erreka edo itsasoan arrainak era errazean harrapatu ahal izango dira. Basamortuan edo ihartuta dagoen lekuan harriak ogi bihurtuko dira, eta edozein lekutan iturri berriak ageriko dira, edateko ur ona isuritzen dutenak.

- Adur beharra: 15 Adur puntu. Eragina hamar minutuko da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Adur hitzen bitartez: "Bapodapogopo he-pomenpo japokiporikpo epotapo epodaporiporikpo?".

13 Landareekin hitz egin

Sorginkeria honen bitartez landareen hizkuntzan egin ahal izango da. Landareek oso leun hitz egiten dute eta inguruan daudenez ez dute ezer entzungo, haizearen soinuarekin nahastu egingo baitute. Landareen artean, goroldioa da hitz egiten ez duen bakarra, beste landareekin haserre dagoelako.

- Adur beharra eta iraupena: 8 Adur puntu erabili behar dira ordubeteko eragina lortzeko.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Landareari gerturatu eta hura begiratu egin behar da beharreko hitzak esaten diren bitartean: "Bigaziga begarriga baga nagahiga?".

14 Begizko ona

Adur onaz egindako begizko onuragarria, begizko malzuraren kontraia da, hura Adur edo Adur txarrekoa delarik. Begizko onuragarria eginez, beste pertsona bati laguntzeko Adurra igorri egiten zaio.

- Adur beharra eta iraupena: 10 edo 20 Adur puntu lortu nahi den eraginaren arabera. Eragina egun batekoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: 10 Adur puntu erabiliz abantaila bakuna eragingo du igorleak aukeratutako Ezaugarrian; 20 puntu erabiliz abantaila bikoitza eragingo du.
- Egiteko era: Betadurraz burutzen da, beraz begizko ona jasotzen duenak aurrean egon behar du. Pentsatu beharreko Adur hitzak hauek dira: "Txokirikiko okinak-ki zukirekitzatki".

15 Baliozko gauza bat aurkitu

Sorginkeria honekin, inguruan ezkutatuta dagoen baliozko zerbait non dagoen jakin ahal izango da. Baliozko gauza hori adibidez lurperatuta edo etxe baten barruan gordeta badago, sorginkeria burutzen duenak hura aurkitzeko aukera izango du.

- Adur beharra eta iraupena: 8 Adur puntu erabili behar dira. Iraupena ordubetea da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Betadurraz igortzen da, bilatzen den lekuan begiratu, beharreko hitzak pentsatu bitartean: "Alkitxoriki nunki zaukideki?".

16 Sorginkeria somatu

Leku edo gauza bat sorginduta badago, igorleak Adurraren eragina somatuko du haren barruan, eta leku edo gauza horretan norbaitek gorde duen sorginkeria zein motatakoa den jakingo du.

- Adur beharra eta iraupena: 6 Adur puntu erabili behar dira. Iraupena unekoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Betadurraz burutzen da, lekua edo gauza begi-bistan egon behar duelarik, Adur hitzak pentsatu bitartean: "Sorgagingadugataga alga zaugadega?".

17 Zuhaitz bat esnatu

Sorginkeria honekin zuhaitz bat esnatu ahal izango da. Zuhaitza esnatzen denean, hitz egin eta ibili ahal izango da. Gainera igorlearen laguna izango da eta hura babestuko du, behar izanez gero bere lagunaren alde borrokatuko delarik.

- Adur beharra eta iraupena: 8 adur puntu erabili behar dira. Egun bateko eragina du, ondoren zuhaitza lotara itzuliko delarik.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Beharreko hitzak esanez. "Eskinakituki zukihaitzki akigurkigakirrikiki".

18 Arrano Beltzari deitu

Sorginkeria honekin Arrano beltz bati deitu ahal izango zaio. Hura agertzen denean, igorlearen eta bere lagunaren bihotzetan izugarritzko kemen sutsua eragingo du.

- Adur beharra: 10 Adur puntu erabili behar dira.
- Eragina Ezaugarrietan: sorginkeria igorri duenari eta inguruko lagun guztiei Kemena Ezaugarrian bi Trebakuntza maila igoko die ordubetez.
- Egiteko era: Arrano beltzari deitu behar zaio hari laguntza eskatzeko. Leku irekietan, hau da, Ortzipean deitu behar zaio. Esan beharreko hitzak oihukatu behar dira hari deitzeko: "Gigadaga gaigatzagazuga gagaraigapengaegaraga!".

19 Basabereekin hitz egin

Sorginkeria honekin edozein basabere edo piztiarekin hitz egin ahal izango da.

- Adur beharra eta iraupena: 8 Adur puntu erabili behar dira ordubetez ahalmen hau erabili ahal izateko.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Beharreko hitzak esanez egiten da. "Kai-paxopa apabeparepa jaupanapa".

20 Izarrei bidea galdetu

Sorginkeria honekin, bidean galduta dagoenak gaez izarrei bidea galdetu ahal izango die, eta haien esanak jarraituz bere bidea aurkituko du.

- Adur beharra: 7 Adur puntu erabili behar dira. Iraupena gau osoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Izarrei hitz egin behar zaio, laguntza eskatuz: "Gigadaga nagazagazugaega!".

Sortu eta eraldatzeko sorginkeriak

1 Sua sortu

Sorginkeria honen bitartez su miresgarria sortu daiteke. Sorginkeriak jarraitzen duen bitartean, sortutako su hau ezin izango da urarekin edo haize boladen bidez itzali. Bakarrik sorginkeria igorri duenak itzali dezake, hala nahi izanez gero.

- Adur beharra eta iraupena: 5 Adur puntu erabili behar dira sua sortzeko, eta ordubetez iraungo du.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Beharreko hitzak esanez. "Suga pizgatura zaigatezga!".

2 Metala eta ikatza eraldatu

Sorginkeria honekin ikatz arrunta edozein metal bihurtu ahal izango da. Ikatz zatiaren tamaina zenbat eta handiagoa izan, zailagoa izango da sorginkeria egitea; metal garestiagoa bihurtu nahi bada berdin gertatuko da. Alderantzizko sorginkeria, hau da metala ikatz bihurtzea, errazagoa izango da.

- Adur beharra eta iraupena: libra bateko ikatz zatia, kobrea, burdin, zilar edo urre bihurtzeko 12, 18, 24 edo 48 Adur puntu behar dira, hurrenez hurren. Aldiz, libra bateko edozein metal ikatz bihurtzeko 4 Adur puntu behar dira bakarrik. Iraupena luzerakoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Adur hitzekin gauzatzen da: "Megatagalagarenga agahalgamaganaga!".

3 Beroa edo hotza sortu

Sorginkeria honen bitartez beroa edo hotza sortu ahal izango da.

- Adur beharra eta iraupena: sortu nahi den bero kantitatearen arabera da. Adibidez, 10 Adur puntu erabiliko dira surik gabeko kanpalekuan 5 pertsona gau hotz batean berotzeko. Bestelako kasuetarako Gidariak ezarriko du beharreko Adur kopurua.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Betadurraz gauzatu behar da, hitz hauek pentsatuz: "Gokixoki gokixoki taqi bekiroki".

4 Ekaitza sortu

Sorginkeria honen bitartez haize bolada handiak, euria eta tximistak sor daitezke.

- Adur beharra eta iraupena: 10 Adur puntu erabili behar dira ordubeteko ekaitza sortzeko.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Uztaibelar adarrarekin beharreko keinuak egin behar dira, Adur hitzak esaten diren bitartean: "Epaguparenpa gaipatzapa aspakapatupa!".

5 Gauza bat miresgarri bihurtu

Sorginkeria honen bitartez, objektu arrunt bati ahalmen miresgarriak emango zaizkio. Orduan, objektu horretan Adurra, ahalmen miresgarri bat edo sorginkeria bat gorde ahal izango da.

- Adur beharra eta iraupena: Hainbat Adur puntu gauza horrek izango duen ahalmenaren arabera. Adur kopuru hori Gidariak ezarriko du. Objektuaren ahalmen miresgarriaren iraupena luzerakoa izango da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: eskuekin eta Adur hitzak erabiliz egin behar da "Zutxi baiki zakirekilaki mikireskigakirrikiaki!".

6 Sorginkeria berria sortu

Sorginkeria hau oso ahaltsua da, sorginkeria berriak asmatzea ahalbidetzen duelako. Behin sorginkeria berria sortuta dagoenean, beste edonork erabili ahal izango du hura ikasteko aukera izanez gero.

Igorleak lan handia egin behar du sorginkeria berri bat sortzeko. Sortutako sorginkeria berriaren ahalmena, igorlearen boterearen mailakoa izango da. Horrela, ahalmen gutxiak sorginek sorginkeria txikiak sortzeko gai dira bakarrik. Sorginkeria Zaharren arteko boteretsuenak sorgin oso ahalmentsuek sortu zituzten.

- Adur beharra eta iraupena: Lehendabizi Gidariak erabakiko du sorginkeria berria sortuta dagoenean hura gauzatzeko erabili behar izango den Adur kopurua. Orduan, sorginkeria hori sortzeko Adur puntu horien laukoitza izango da. Iraupena luzerakoa da, hau da, sorginkeria berria betirako izango da erabilgarri.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: sorginkeria honek errito zail bat behar du, beharreko keinuak eta Adur hitzak esanez: "Beutikati hetirriti sortigintiketiriti betirriti!".

7 Harriak eta bitxiak eraldatu

Sorginkeria honekin harri arrunt bat edozein harribitxitan bihurtu ahal izango da. Bere tamaina, hasierako harri arruntarena baino askoz txikiagoa izango da. Era horretan, libra bateko harri arrunta, dilista baten tamainako harribitxi bihurtuko da. Hasierako harri arruntaren tamaina zenbat eta handiagoa izan, orduan eta zailagoa izango da sorginkeria egitea. Alderantzizko sorginkeria aldiz, hau da, harribitxia harri arrunt bihurtzea askoz errazagoa da.

- Adur beharra eta iraupena: Eraldatu nahi den pisua-ren arabera da. Libra bateko harria dilista baten tamainako harribitxi bihurtzeko 12 Adur puntu erabili behar dira. Aldiz, libra bateko harribitxia edo harribitxi sorta harri arrunt bihurtzeko 3 Adur puntu behar dira bakarrik. Iraupena luzeragoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Betadurraz egiten da, harriak begiratu bitartean Adur hitzak pentsatuz: "Hakarrিকা ekadera қақарриқа биқатқиқа!".

8 Itxura aldatu

Sorginkeria hau gauzatzen duenak basapiztia baten edo objektu baten itxura hartu ahal izango du.

- Adur beharra eta iraupena: 15 Adur puntu, ordu batez itxura aldatzeko.
- Eragina Ezaugarrietan: Sorginkeria egin duen pertsonaiak basapiztia horren Indarra eta Trebezia Ezaugarrien mailak hartuko ditu. Gauza baten itxura hartzen badu, ezin izango du Ekintzarik burutu, baina inguruan dagoena ikusi eta entzun ahal izango du.
- Egiteko era: Beharreko keinuak eta hitzak esanez: "Қитқуқирақи беқирриқиқи дақіғоқіқітқи!".

9 Adiskidetu

Sorginkeria hau igortzean, aukeratzen diren bi izakien artean adiskidetasun lotura bat sortuko da. Bietako bat sorginkeria egin duena izan daiteke, edo bestela beste edozein bi izaki aukeratu ahal dira. Aukeratutako izakiak, gi-zakiak, basapiztiak edo izaki miresgarriak izan daitezke.

- Adur beharra eta iraupena: 12 Adur puntu erabili behar dira. Eragina egun batekoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Betadurrarekin igortzen da, eta horregatik sorgindu nahi dena edo direnak begi-bistan egon behar dira, hitz hauek pentsatzen diren bitartean: "Љағіғуғітағісуғіағі алғітхоғіррағі дағі".

10 Ura eraldatu

Sorginkeria honen bitartez bai itsasoko bai ibaietako uren jarrera aldatu daiteke: bare badaude, harrotu egin daitezke, eta harrotuta badaude baretu. Erreka baten ur jariora eten egin daiteke.

- Adur beharra: 8 Adur puntu. Iraupena ordubetekoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: beharreko keinuen eta hitzen bitartez: "Urbiabi harbitzabizubi ibitxubirabi". Erreka bateko ur jariora eten nahi bada, errekaaren aurrean uztaibelar adarra zuhaitz baten kontra jo egin behar da, beharreko hitzak esanez. Orduan ibaia une batez lehortuko da. Ibai lehorra gurutzatu bitartean ezin da atzera begiratu, bestela ibairen ura berehala itzuliko da, igarotzen ari dena itotzeko arriskuarekin. Errekaaren jariora berriro hasi nahi bada, beste behin uztaibelarra errekaaren aurreko zuhaitzaren kontra jo egin behar da, aldi berean beharreko hitzak esanez.

11 Maitasuna sortu

Sorginkeria honen bidez aukeratzen diren bi gizakien artean maitasun lotura bat sortuko da. Horietako bat igorlea bera izan daiteke, edo beste bi izaki aukeratu ditzake.

- Adur beharra: 30 Adur puntu erabili behar dira sorginkeria betadurraz egiteko, eta 15 Adur puntu eda-bea sortzeko. Iraupena egun batekoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Betadurraz egin daiteke, eta kasu horretan sorgindu nahi dena begi-bistan egon behar da. Bestela, mihuraren fruituen zuquarekin egindako edabea prestatu daiteke, honek sorginkeria gauzatzeko saiakeran abantaila ematen duelarik. Adur hitzak hauek dira: "Майтатисутинати битизитиати дати".

12 Landareak eraldatu

Aspalditik erabili ez den bide bat sasiz beteta badago eta garbitu nahi bada, bide batetik igaro ondoren landareek bidea estali dezaten nahi bada, edo landareek horma bat estali dezaten nahi bada paretan gora igo ahal izateko, sorginkeria hau erabili daiteke.

- Adur beharra: 14 Adur puntu. Iraupena egun batekoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: keinuak eginez eta beharreko hitzak esanez: "Љағадарақаға муғағіғатуга!".

13 Harrizko horma sortu

Sorginkeria honen bitartez harrizko horma bat sortu daiteke. Erabili den Adur kopuruaren arabera, horma txikia edo harresi garaia eta sendoa sortu daiteke.

- Adur beharra eta iraupena: sortu nahi den hormaren arabera da, eta kasu bakoitzean Gidariak ezarri behar du. Adibide moduan, ate bat estaltzen duen horma txikia egiteko, 20 Adur puntu behar dira; aldiz gotorleku baten harresi handi eta sendoa sortzeko, 500 Adur puntu behar dira lirategi. Iraupena luzerago da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: keinuak eta beharreko hitzak esan behar dira: "Hagirrigiakgi algitxagitu!".

14 Irudia sortu

Sorginkeria honen bitartez egiazkoa ez den irudi bat sortu daiteke. Urrunetik ikusita, edo hurbiletik baina ilunpetan, ez da nabarituko gezurrezkoa denik baina hurbiletik eta argipean ikusita, besteek agian benetako ez dela sumatu dezakete.

- Adur beharra eta iraupena: 8 Adur puntu erabili behar dira ordubetez irudia sortzeko.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Betadurraz egiten da, sortu nahi den irudia indar handiz buruan irudikatuz. Arreta galtzen bada ez da lortuko sorginkeria burutzea. Aldi berean pentsatu beharreko hitzak hauek dira: "Ezki dakigokjekinaki dakigokizakizuki".

15 Abesti ederra sortu

Sorginkeria hau gauzatzean doinurik politenak eta hitzik ederrenak sortuko dira. Inguruokak, ezta dastatzen egongo balira bezala, liluratuta geratuko dira abestia entzuten duten bitartean.

- Adur beharra eta iraupena: 14 Adur puntu erabili behar dira, eta abestia entzun ondoren eraginak ordubetez iraungo du.
- Eragina Ezaugarrietan: abestia sortu duenaren kementa Ezaugarria bi Trebakuntza maila igoko da abestia entzun dutenekin saiatzen diren ekintzetan.
- Egiteko era: betadurraz bakarrik egin daiteke, baina aldi berean musika tresna miresgarri bat erabiltzen bada, sorginkeria jaurtiketa abantailarekin egingo da. Abesten hasi baino lehen, pentsatu beharreko hitzak hauek dira: "Entitzunti etizatizutieti doifinuti etidertirati!".

16 Gauza bat eraldatu

Sorginkeria honen bitartez, objektu bat beste gauza batean bihurtu daiteke.

- Adur beharra eta iraupena: eraldatu nahi denaren arabera da. Material berdinekoak badira, errazago da lortzeko. Kasu horretan, adibidez, enbor bat gurdi gurrpil bihurtzeko, 5 Adur puntu behar dira bakarrik. Aldiz, materialez aldatu behar bada, zailago izango da gauzatzeko. Kasu horretan, adibidez, makil bat ezpata batean eraldatzeko, 25 Adur puntu behar dira. Iraupena ordubetez da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Adur hitzak esanez egin behar da: "Bigalagakatuga zaigatega".

17 Ikusezin bihurtu

Sorginkeria honekin, edabea hartzen duenak bere inguru-nearekin bat egingo du, eta besteek ezin izango dute hura ikusi. Ikusezin bihurtu denaren inguruan daudenek normalean ez dute ezer nabaritu, baina baliteke besteek zerbait badagoela susmatzea, zer den ez jakin arren.

- Adur beharra eta iraupena: 18 Adur puntu erabili behar dira ordubetez eragina lortzeko.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Aurretik prestatutako gotxerreo eta belaiki edabea edan behar da, hitz hauek esanez prestatu dena: "Ezgo naugozugo igokugosigokogo".

18 Lurra eraldatu

Sorginkeria honen bitartez mendi edo haran bat sortu daiteke. Lurrazala zenbait orduz formaz aldatzen joango da, hariak eta erabat eraldatu den arte.

- Adur beharra eta iraupena: sortu nahi denaren arabera da eta Gidariak zehaztu du. Muino txikia sortzeko 100 Adur puntu behar dira, mendi edo haran txikia sortzeko 1000 Adur puntu behar dira. Iraupena urtebetez da. Mendirik garaienak Ama Lurra bere Adur ahalmen izugarriaz sor ditzake bakarrik.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Betadurraz eta keinuen bitartez. Beraz, eraldatu nahi den lurra begi-bistan egon behar da hitz hauek pentsatzen diren bitartean: "Ohki lurki alkitxaki zaikitezki!".

19 Objektu berri bat sortu

Sorginkeria honen bidez, Adurraren funtsetik objektu berri bat sortu ahal izango da.

- Adur beharra eta iraupena: Sortu nahi den gauzak duen tamainaren eta materialaren arabera da, eta kasu bakoitza Gidariak zehaztuko du. Adibide moduan, katilu bat sortzeko 8 Adur puntu erabili behar dira, baina gurdi bat sortzeko 100 Adur puntu. Gauza oso handiak sortzeko, adibidez 500 Adur puntu behar dituen errota berri bat, herriko biztanle guztiak auzolanean biltzen dira; orduan *Akelarrea egin* sorginkeria burutzen dute beharreko Adur guztia biltzeko. Iraupena luzerakoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Keinuak eginez, eta beharreko hitzak esanez: "Igazanga zaigatega gaugazaga!".

20 Basaberea sortu

Sorginkeria honekin benetako basaberea dirudien sasi-basabere bat sortuko da. Sortutako basaberea bizirik dagoela dirudi, baina ez da egiazkoa eta denbora tarte baten ondoren desagertu egingo da. Hala ere, nahiz eta faltsua izan, ukitu egin daiteke eta sortutako basabereak bere inguruan duenarekin interakzioa izan dezake, adibidez norbaiti eraso eginez.

- Adur beharra eta iraupena: sortu nahi den basaberearen arabera da: basabere txiki bat (basakatur adibidez) 12 Adur puntu behar ditu; basabere ertaina (otsoa adibidez) 16 Adur puntu, eta basabere handia (hartza adibidez) 20 Adur puntu. Ordu bat igarotzean, sasi-basaberea desagertuko da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Adur hitzak esanez: "Igazanga zaigatega agabegarega!".

Kalte egiteko Aidur Aztikeriak

Adur txarrean edo Aidurrean oinarritzen diren aztikeria hauek oso kaltegarriak dira eta atsekabe handia eragin dezakete. Horrelako aztikeria errukigabeak besteengan igortzeko prest dagoen pertsonaiaren izaerak gaiztoa izan behar du derrigorrean, Gogo ilun eta zitalekoa. Aztiek badakizkitez holako gaiztakeriak eta haiengandik datorkie izena Aztikeriei, baina batez ere Belagileak dira maltzurrenak eta Aidurrean adituenak. Belagileek bizitza guztia txanpon batzuen truke besteek eskatutako maltzurkeria gaiztoak gauzatzen ematen dute.

1 Ihartu

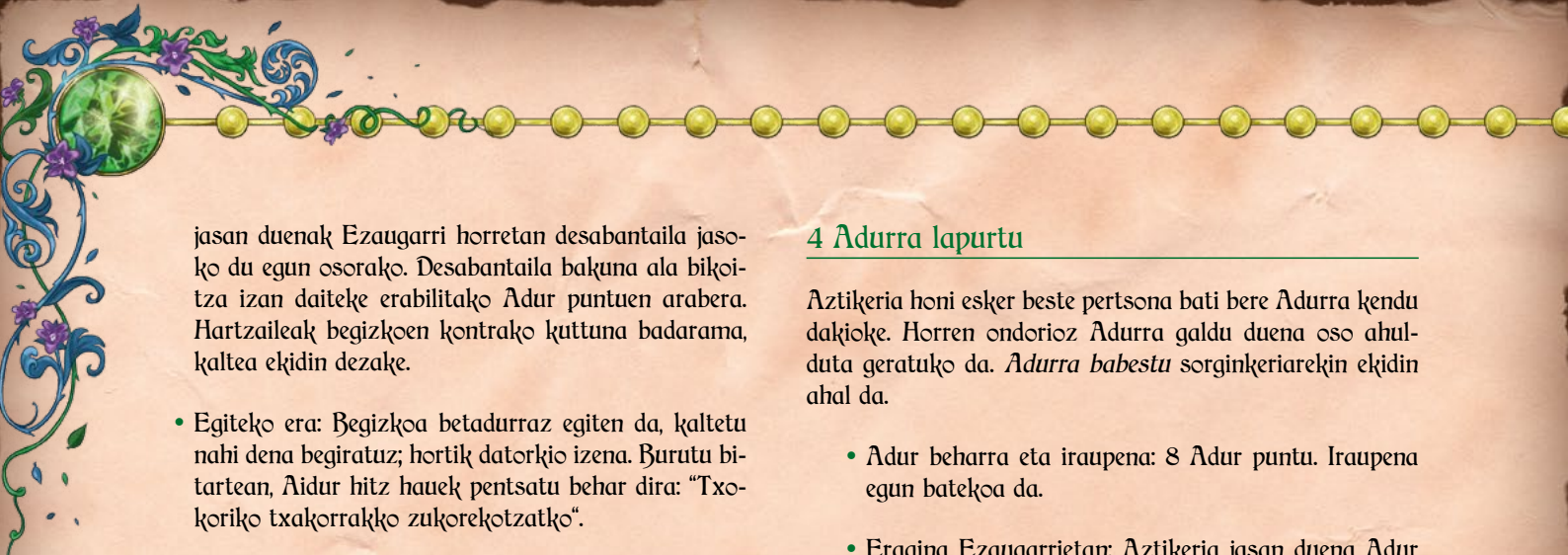
Aztikeria hau beste norbaiti igortzen dionak hura pixkanaka ihartzen edo lehortzen joan dadin lortuko du. *Ihartzetik babestu* sorginkeriarekin uxatu ahal da.

- Adur beharra eta iraupena: 20 Adur puntu erabili behar dira. Eragina luzerakoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Aztikeria honek hartzaileari Bizitza puntuen maximoa puntu bat murriztuko dio egunero, hura hil arte.
- Egiteko era: Aztikeria hau objektu bat erabiliz burutzen da. Horretarako ohikoenak argizariak edo belak dira, horregatik aztikeria hau eginez dirua irabazten dutenei Belagileak deitzen zaie. Argizariez gain, okeritutako txanponak ere erabili ohi dira. Lehendabizi, pertsona kaltetua irudikatuko duen objektu hori hartzen da, demagun argizaria dela. Ondoren, argizaria bihurtu egin behar da hartzailean pentsatzen den bitartean, eta hitz hauek pentsatu: "Igohargotugo zaigotetzgo". Azkenik argizaria piztu egiten da. Argizaria guztiz erre denean aztikeria burututa egongo da.

2 Begizkoa jo

Aztikeria hau oso ohikoa da beste norbaiti kalte egiteko. Begizkoa deitzen zaio betadurraz, hau da, begiradaz Aidurra igorritik, egiten delako. Begizkodunak edo begizkoa hartzen duenak zorigaitza jasango du, eta hori bere ekintzetan nabarituko da. *Begizkoetatik babestu* sorginkeriarekin uxatu ahal da.

- Adur beharra eta iraupena: 10 Adur puntu erabiliz desabantaila bakuna eragingo dio igorleak aukeritutako Ezaugarrian; 20 puntu erabiliz desabantaila bikoitza eragingo dio. Egun bateko eragina du.
- Eragina Ezaugarrietan: Begizkoa botatzen duenak lau Ezaugarrietatik (Indarra, Trebezia, Adimena edo Kemena) bat aukeratu behar du. Orduan begizkoa



jasan duenak Ezaugarri horretan desabantaila jasoko du egun osorako. Desabantaila bakuna ala bikoitza izan daiteke erabilitako Adur puntuen arabera. Hartzailleak begizkoen kontrako kuttuna badarama, kaltea ekidin dezake.

- Egiteko era: Begizkoa betadurraz egiten da, kaltetu nahi dena begiratu; hortik datoriko izena. Burutu bitartean, Aidur hitz hauek pentsatu behar dira: "Txoriko txakorrakko zukorekotzatko".

3 Biraoa bota

Biraoa, norbaiti kalte egiteko erabiltzen den aztikeria indartsua da. Ozen eta aho betean hitz eginez igortzen da, kaltetu nahi denaren aurrean edo ezkutuan. Biraoaren hartzailleak opa diotena jasateko aukerak izango ditu. *Biraoa uxatu* sorginkeriarekin ekidin ahal da. Biraoez babesteko kuttunak ere badaude.

- Adur beharra eta iraupena: biraoa botatzen duenak erabakiko du zenbat Adur puntu erabili. Ondoren, erabili den Adurraren arabera, biraoaren hartzailari opa zaiona gertatzeko aukera handiagoa edo txikiagoa izango da. Hiru egunen buruan hartzailleak bere zoria jakiteko Adur txanpon jaurtiketa bat egin beharko du. Biraoa 10 Adur punturekin bota bada, laugarren Trebakuntza mailako jaurtiketa egingo du; 20 Adur punturekin, hirugarren mailako jaurtiketa, 30 Adur punturekin, bigarren mailako jaurtiketa eta 40 Adur punturekin, lehen mailako jaurtiketa. Hartzailleak jaurtiketa ez ba du lortzen, opa zaion zorigaitzoko gauza hori jasango du.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du, baina biraoa jasan duenaren patuan eragin dezake.
- Egiteko era: Biraoa hartzailari aurpegira eta ozen esaten bazaio, aztikeria burutzeko saiakera abantailarekin egingo da. Biraoa botatzen duenak hartzailari zein kalte mota opa nahi dion erabaki behar du, hitz hauekin hasi beharko delarik: "Lepaherpatupakopa alpa haizpa...". Hiru egunak igaro baino lehen igorleak biraoa atzera bota dezake; kasu horretan besteari ez zaio ezer gertatuko.

4 Adurra lapurtu

Aztikeria honi esker beste pertsona bati bere Adurra kendu daiko. Horren ondorioz Adurra galdu duena oso ahulduta geratuko da. *Adurra babestu* sorginkeriarekin ekidin ahal da.

- Adur beharra eta iraupena: 8 Adur puntu. Iraupena egun batekoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Aztikeria jasan duena Adur puntu batekin bakarrik geratuko da, eta oso ahulduta. Horregatik borroka txanda batean Ezaugarri guztien jaurtiketetan desabantaila edukiko du. Aztikeriaren igorleak bestearen Adur puntuak jasoko ditu, baina hauek ez dute Adur puntuen maximoa igoko. Beraz, puntu horiek erabiltzean galduko dira.
- Egiteko era: Betadurraz, horregatik aztikeria jasaten duenak begi-bistan egon behar du. Pentsatu beharreko hitzak hauek dira: "Zugarega agadugarraga niga-regaaga daga ogaragainga".

5 Basapiztiaren eraso bidali

Aztikeria honekin inguruko basapiztia bati deituko zaio eta hark igorlearen etsairen bati eraso egingo dio. *Basapiztia uxatu* sorginkeriarekin ekidin daiteke.

- Adur beharra eta iraupena: basapiztiaren tamainaren arabera. Txikia bada (adibidez basakatu) 5 Adur puntu, ertaina bada (adibidez otsa) 10 Adur puntu, eta handia bada (adibidez hartza) 20 Adur puntu. Aztikeriak hamar minutu bakarrik iraungo ditu, ondoren basapiztiak ihes egingo du.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Aidur hitzen bitartez: "Ekarakasoka ekagikacozakuka hocarrika!".

6 Amesgaiztoa bidali

Aztikeria honen bitartez aukeratutako amesgaizto bat beste norbaiti bidaliko zaio. Amesgaiztoan agertzen dena benetako izan daiteke, edo gezurra. Amestu duenak dena biziki gogoratuko du esnatzean. *Babes eremua sortu* sorginkeriarekin zaildu egin daiteke aztikeria hau.

- Adur beharra eta iraupena: 9 Adur puntu. Gau bateko iraupena du.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Ezkiaren adarra erre behar da, Aidur hitzak esaten diren bitartean: "Akimekitsaki okiteki?".

7 Tximista erorarazi

Aztiķeria hau burutzean Ortziak tximista bat botako du aukeratu den etsaiaren gainean.

- Adur beharra eta iraupena: 20 Adur puntu erabili behar dira. Eragina uneko da, tximista bakarra eroriko delarik.
- Eragina Ezaugarrietan: Igorlearen ezaugarrietan eraginik ez du, baina tximista jasotzen duenak 20 Adur txanpon bota behariko ditu eta ateratzen dituen Txori txar kopurua bizitza puntutan galduko ditu.
- Egiteko era: Ortziri eskatu behar zaio, beharreko hitzak esanez: "Txirrimirristarri zurrirerritzarrikorri!".

8 Mina eragin

Aztiķeria hau jasaten duenak min izugarria pairatuko du. Buruko mina, sabelekoa, haginetakoa edo bestelakoa izan daiteke. Eragindako mina, *Mina kendu* sorginkeria gauzatu sendatu ahal da.

- Adur beharra eta iraupena: 11 Adur puntu egun bateko eragina lortzeko.
- Eragina Ezaugarrietan: Jasaten duenak desabantaila izango du Indarra Ezaugarriaren jaurtiketetan.
- Egiteko era: Betadurraz; aztiķeria jasoko duena begibistan egon behar da. Aztiķeria egiten duenak eragindako mina zein izango den zehaztu behar du: buruko, sabelekoa, edo bizkarrekoa adibidez. Aidur hitzak hauek dira: "Oikonaqozekoako zukoqozatko".

9 Pentsamenduetan begiratu

Aztiķeria honekin beste norbait une horretan pentsatzen ari dena jakin ahal izango da.

- Adur beharra eta iraupena: 7 Adur puntu, minutu batez bestearen pentsamenduetan begiratzeko.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Betadurraz, beste pertsona begi-bistan egon behar delarik, hitz hauek pentsatu bitartean: "Zerko daukokaqozuko bukorukoanqo?".

10 Menperatu

Aidur aztiķeria honekin izaki bat menperatu ahal izango da. Menperatutakoak, menperatzaileak esaten dion guztia egingo du. Aztiķeria hau *Menperatzaileetatik babestu* sorginkeriarekin ekidin daiteke.

- Adur beharra eta iraupena: menperatu nahi den izakiaren arabera da. Esate baterako, galtzagorria menperatzeko 5 Adur puntu behar dira, otsoa 10 Adur puntu, gizakia 20 Adur puntu eta hartza 30 Adur puntu. Iraupena 10 minutuko da izaki handiekin (hartza adibidez), ordubetekoa izaki ertainekin (gizakia adibidez) eta astebeteko izaki oso txikiekin (Galtzagorria adibidez).
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du, baina aztiķeria jasaten duenak bere buruaren kontrola galduko du eta ezin izango du Ezaugarrien jaurtiketarik egin. Haren orde, menperatzaileak bestearen ekintzak erabaki eta saiakeren jaurtiketak egingo ditu.
- Egiteko era: Betadurraz gauzatzen da, beraz menperatu nahi dena aurrean egon behar da, hitz hauek pentsatu bitartean: "Nikoreko ekosakonako beqoteko".

11 Lotan dagoenari hitz egin arazi

Aztiķeria honen bitartez, lotan dagoen norbait hitz egiten hasiko da esnatu gabe. Aztiķeria gauzatzen duenak galderak egin ahal izango dizkio eta lokartuta dagoenak galderak erantzungo ditu. *Babes eremua sortu* sorginkeriarekin zaildu egin daiteke aztiķeria hau.

- Adur beharra eta iraupena: 8 Adur puntu. Bere iraupena bost minutuko da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Betadurraz, beharreko hitzak pentsatuz: "Egarangatzuigadagazuga logatiga".

12 Ilargia ilundu

Aztiķeria hau egitean Ilargia ilundu egingo da. Ilargiak ez du ilundu nahi baina indarrez behartu egingo zaio. Bere argia itzali egingo da, eta gaua bada lurrzala ilunpetan geratuko da. Ilunduta dagoen bitartean, *Ilargiari deitu* sorginkeria burutzen bada, Ilargia eskatu egingo da eta berriro argitu ahal izango du.

- Adur beharra eta iraupena: 24 Adur puntu. Iraupena gau oso batekoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteko era: Aidur hitzak esanez: "Ikalkunkaduka zaitatezka ikalarkagika!".

13 Eguzkia ilundu

Aztiķeria hau gauzatzean, Eguzkia ilundu egingo da. Eguzkiak ez du ilundu nahi baina indarrez behartu egingo zaio. Bere argia itzali egingo da eta lurra ilunpetan geratuko da. Ilunduta dagoen bitartean, *Eguzkiari deitu* sorginķeria burutzen bada, Eguzkia askatu egingo da eta berriro argitu ahal izango du.

- Adur beharra eta iraupena: 40 Adur puntu. Iraupena ordubeteķo da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteķo era: Aidor hitzak esanez: "Ikalkunķaduka zaiķatezķa eķaguzķakikķa!".

14 Hildaķoa berpiztu

Aztiķeria ilun hau egiten denean orain dela bi egun baino lehenago hil den pertsona bat berpiztu ahal izango da.

- Adur beharra: 36 Adur puntu.
- Eragina Ezaugarrietan: pertsonaiak hil baino lehen zituen Ezaugarri guztiak berresķuratuķo ditu, baina Bizitza puntu bakarrareķin esnatuķo da, eta gainera hori izango da bere Bizitza puntu maximoa. Iraupena luzeraķoa da baina Bizitza puntu bakar hori galtzen duenean betirako hilķo da.
- Egiteķo era: edabea hildaķoaren aho barruan isuri behar da. Edabea, asensioareķin, saguzahar ileeķin eta giza odolareķin prestatu behar da, beharreķo Aidor hitzak esanez: "Alķotxakotuķo zaiķotezķo beķorriķoroķo".

15 Gauza bat Apurtu

Auķeratutuķo objektua ukitu gabe apurtu ahal izango da. Apurtzea ez du esan nahi birrintzea baizik eta bi edo hiru zatitan puskatuķo dela.

- Adur beharra eta iraupena: Apurtu nahi den objektuaren araberaķoa da, eta Gidariak ezarri beharķo du. Adibide moduan, egurrezķo kaiku bat apurtzeķo 4 Adur puntu behar dira, aulķi bat apurtzeķo 20 Adur puntu, eta gurdi bat apurtzeķo 60 Adur puntu beharķo lirateķe. Eragina unekoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du.
- Egiteķo era: Betadurraz burutzen da, beraz apurtu nahi den gauza begi-bistan egon behar da, beharreķo hitzak pentsatu bitartean: "Deugasezgatuga zaiķatezķa!".

16 Haserrearazi

Aztiķeria honen bitartez, auķeratutuķo bi pertsona beraien artean haserretuķo dira. Elķar eztabaidatu dezaten edota borroķatu daitezen lortu daiteķe. Aztiķeria honeķ *Amodioa sortu* sorginķeria gaindituķo du. *Urduritasuna ķendu* sorginķeriak konpondu dezake.

- Adur beharra: 14 Adur puntu eztabaidatzen hasi daitezen; 22 Adur puntu elķarren artean borroķatzen hasi daitezen. Iraupena 10 minutuķoa da.
- Eragina Ezaugarrietan: Ez du, baina aztiķeriak irauten duen bitartean auķeratutuķo bi pertsonē beraien buruen kontrola galduķo dute eta ezin izango dute beste eķintzarik egin.
- Egiteķo era: Betadurraz, beharreķo Aidor hitzak esanez: "Elķiķarki goķirrokitoķi zaiķireķiteķi".

17 Mirespena eragin

Igorlea hizķetan ari den bitartean inguruan dauden pertsona guztiē mirespen osoz begiratuķo dute. Horren ondorioz, harķ esandaķoa besteē errazago sinistuķo dute, eta eskatutuķoa errazago beteķo dute.

- Adur beharra eta iraupena: 14 Adur puntu ordubeteķo iraupeneraķo.
- Eragina Ezaugarrietan: Igorleak besteē eragiteķo burutzen dituen ķemena Ezaugarriaren jaurtiķetetan abantaila biķoitza izango du, baina ez norberaren adorea reķin zerikusia duten eķintzetan. Iraupena ordubeteķoa da.
- Egiteķo era: Betadurraz, hartzaileari hitz egiten zaion bitartean. Pentsatu beharreķo hitzak haueķ dira "Berrilaurrinriķarri zairritezri".

18 Ixildu, itsutu edo gortu

Aztiķeria honen bitartez, beste izaki bat ahotsik, entzumenik edo ikusmenik gabe utzi daiteķe une batzuez. *Itsu, gor, edota mutu dagoena sendatu* sorginķeriareķin sendatu daiteķe.

- Adur beharra eta iraupena: 10 Adur puntu horietako eragin baķoitza, hau da, mututu, itsutu, edo gortu, 10 minutuz lortzeķo. Beraz, 10, 20 edo 30 Adur puntu erabili ahal dira 10 minutuķo eraginerako.
- Eragina Ezaugarrietan: Aztiķeria jasan duenak Trebeziaren Trebaķuntza maila guztiak galduķo ditu.
- Egiteķo era: Betadurraz, beraz aztiķeria jasango duena begi-bistan egon behar da. Pentsatu beharreķo hitzak haueķ dira: isiltzeķo "Ezgo egosango"; itsutzeķo "Ezgo igokugosigo"; gortzeķo "Ezgo engotzungo".

19 Atsekabea eragin

Aztiķeria honen bitartez beste norbait tristetu egin daiteķe. Aztiķeria jasaten duenari bihotza atsekabez beteķo zaio eta, aztiķeria irauten duen bitartean, goibel biziķo da. *Tristezia ķendu* sorginķeriareķin sendatu daiteķe.

- Adur beharra eta iraupena: 8 Adur puntu erabili behar dira egun baķoitzeķo.
- Eragina Ezaugarrietan: Aztiķeria jasaten duenak Ke-mena Ezaugarriaren jaurtiķeta guztiak desabantailareķin egin beharķo ditu.
- Egiteķo era: Betadurraz, beraz aztiķeria jasango duena begi-bistan egon behar da. Pentsatu beharķo hitzak haueķ dira: "Ezgo zagorago egozergo".

20 Pozoitu

Aztiķeria honen bitartez norbait pozoitu ahal izango da. Pozoitu den pertsonaiak hasieran aho lehor eta aurpegia bero nabarituko ditu, eta beranduago egarri izugarria eta giharretan ahultasuna. Ondoren, bihotz taupadak bizkortuko zaizķio eta begi-niniak guztiz handituko zaizķio. Pozoidura ez bada laster sendatzen, lilurapeneķin eta gorputz dardara handieķin hil egingo da. *Pozoidura sendatu* sorginķeriareķin sendatu daiteķe.

- Adur beharra: 12 Adur puntu. Iraupena unekoa da baina erabilitako pozoia ren arabera pozoitutakoaren bizitza minutu batzuetatik ordu batzuetara luzatu daiteķe.
- Eragina Ezaugarrietan: Aztiķeria jasaten duena pixkanaka Bizitza puntuak galtzen joango da, hamar minututik behin 5 Bizitza puntu.
- Egiteķo era: Otzerri belarraz aurretik prestatutako edabe edo ukenduareķin. Belaiķia, urriloa edota otzarribelarra ere erabili ahal dira. Edabea prestatu bitartean, Adur hitzak esan behar dira: "Hargetzage-zugehegerigeoge hogetzage".

Sorginkeria eta Aztikeria Zaharren laburpena

Hurrengo taulan Sorginkeria eta Aztikeria Zaharren ezau-garri nagusiak azaltzen dira. Bertan adierazten da zein motatakoak diren, zenbat Adur puntu erabili behar diren horiek egiten saiatzeko, bere iraupena eta egiteko era. Egiteko era zehatz batek abantaila ematen badu, hori ere adieraziko da.

SENDATZEKO SORGINKERIAK

1. Looa eragin. 5/10/20 AP. Ordubete. Betadurra, Edabea (ab).
2. Hotzeria eta eztula kendu. 5 AP. Luzerañoa. Edabea.
3. Sukarra jaitsi. 10 AP. Luzerañoa. Edabea.
4. Pozoidura sendatu. 8 AP. Luzerañoa. Edabea.
5. Erredura sendatu. 2/4/20 AP. 1BP/h sendatu. Ukendua (ab).
6. Mina kendu. 7 AP. Luzerañoa. Edabea, Ukendua.
7. Zauria itxi. x AP. Uneñoa. Ukendua.
8. Erditzea bideratu. 14 AP. Luzerañoa. Eskualk.
9. Itsu, gor edota mutu dagoena sendatu. 8 AP. Luzerañoa. Hitzak.
10. Gorputz atal bihurritua edo apurtua osatu. 8 AP. Luzerañoa. Eskualk, Ukendua (ab).
11. Urduritasuna kendu. 14 AP. Uneñoa. Hitzak, Edabea (ab).
12. Nekeoa kendu, edo esnatu. 8 AP. Egun bat. Edabea.
13. Tristezia kendu. 10 AP. Luzerañoa. Betadurra, Edabea (ab), Ukendua (ab).
14. Ahotsa indartu eta edertu 5 AP. Ordu bat. Edabea.
15. Gogoa askatu 15 AP. Ordu bat. Ukendua.
16. Lurra sendatu. 10 AP. Luzerañoa. Hitzak, Lubeltza (ab).
17. Zorri eta arkañusoak kendu. 5 AP. Luzerañoa. Ukendua.
18. Pozoia ezagutu. 5 AP. Luzerañoa. Betadurra.
19. Konortea berreskuratu. 7 AP. Uneñoa. Edabea.
20. 20 Sabeleko gaitzak osatu. 6 AP. Luzerañoa. Edabea.

BABESTEKO SORGINKERIAK

1. Pozoiduratik babestu. 6 AP. Egun bat. Edabea.
2. Basapiztia uxatu. 10 AP. Egun bat. Betadurra, Ukendua (ab).
3. Etsaiari arma kendu. 12/16 AP. Uneñoa. Betadurra.
4. Etxea babestu. x AP. Luzerañoa. Hitzak, Eguzkiloera, Erramua.
5. Geldiarazi. 8/12/16 AP. Ordubete. Betadurra.
6. Korapiloak askatu. 8 AP. Luzerañoa. Hitzak.
7. Begizkoetatik babestu. 8 AP. Egun bat. Betadurra, Kuttuna (ab).
8. Babes eremua sortu. 3 AP. Ordubete. Irin biribila.
9. Kateak apurtu. 10 AP. Luzerañoa. Hitzak.
10. Gaixotasuna ekiditu. 10 AP. Egun bat. Edabea.
11. Zaurietatik babestu. 10 AP. Ordubete. Ukendua.
12. Menperatzaileetatik babestu. 11 AP. Egun bat. Betadurra.
13. Atea ireki. x AP. Uneñoa. Hitzak.
14. Adurra babestu. 8 AP. Egun bat. Hitzak, Kuttuna (ab).
15. Lapurrak uxatu. 3 AP. Egun bat. Hitzak.
16. Aidurratik babestu. 14 AP. Ordubete. Betadurra.
17. Biraia uxatu. 7 AP. Astebete. Hitzak, Kuttuna (ab).
18. Eguraldi txarretik babestu. 8 AP. 8h. Uztaielarra, keinuak, Hitzak.
19. Sorginkeria gelditu. x AP. Uneñoa. Betadurra.
20. Ihartzetik babestu. 6 AP. Egun bat. Betadurra, Kuttuna (ab).

LAGUNTZA JASOTZEKO SORGINKERIAK

1. Ilargiari deitu. 100 AP. Hamar minutu. Hitzak.
2. Eguzkiari deitu. 200 AP. Hamar minutu. Hitzak.
3. Mariri deitu. 400 AP. Hamar minutu. Aharia, Hitzak.
4. Ama lurrari deitu. 800 AP. Hamar minutu. Hitzak.
5. Arbasoekin hitzegin. 10 AP. Ordubete. Eskaintza eta Hitzak, Argizaiola (ab).
6. Ean bat egiteko laguntza jaso. x AP. Hitzak.
7. Indarra handitu. 14 AP. Ordubete. Betadurra, Ukendua.

8. Izaki bati deitu. 10 AP. Ordubete. Hitzak.
9. Aklarrea egin. 25 AP. Gau osoa. Ilbetea, Musika, Keinuak, Dantzak, Ukendua, Hitzak.
10. Haratago ikusi. 20 AP. 5 minutu. Txoriak behatu, Urri-lo Edabea (ab).
11. Sendabelarrak aurkitu. 4 AP. Ordubete. Hitzak.
12. Janari eta edaria lortu. 15 AP. Unekoa. Hitzak.
13. Landareekin hitzegin. 8 AP. Ordubete. Hitzak.
14. Begizko ona. 10/20. Egun bat. Betadurra.
15. Baliozko gauza bat aurkitu. 8 AP. Ordubete. Betadurra.
16. Sorginkeria somatu. 6 AP. Unekoa. Betadurra.
17. Zuhaitz bat esnatu. 8 AP. Egun bat. Hitzak.
18. Arrano Beltzari deitu. 10 AP. Ordubete. Hitzak.
19. Basabereekin hitz egin. 8 AP. Ordubete. Hitzak.
20. Izarrei bidea galdetu. 7 AP. Gau osoa. Hitzak.

SORTU ETA ERALDATZEKO SORGINKERIAK

1. Sua sortu. 5 AP. Ordubete. Hitzak.
2. Metala eta ikatza eraldatu. 12/18/24/48(4) AP. Luzera-ko. Hitzak.
3. Beroa edo hotza sortu. 10 AP. Gau bat. Betadurra.
4. Ekaitza sortu. 10 AP. Ordubete. Uztaielarra, Keinuak, Hitzak.
5. Gauza bat miresgarri bihurtu. x AP. Luzera-ko. Es-kuak, Hitzak.
6. Sorginkeria berri sortu. x AP. Luzera-ko. Keinuak, Hitzak.
7. Harriak eta bitxiak eraldatu. 12(3) AP. Luzera-ko. Be-tadurra.
8. Itxura aldatu. 15 AP. Ordubete. Keinuak, Hitzak.
9. Adiskidetu. 12 AP. Egun bat. Betadurra.
10. Ora eraldatu. 8 AP. Ordubete. Keinuak, Hitzak.
11. Maitasuna sortu. 30/15 AP. Egun bat. Betadurra, Edabea.
12. Landareak eraldatu. 14 AP. Egun bat. Keinuak, Hitzak.
13. Harrizko horma sortu. x AP. Luzera-ko. Keinuak, Hitzak.
14. Irudia sortu. 8 AP. Ordubete. Betadurra.

15. Abesti ederra sortu. 14 AP. Ordubete. Betadurra, Musi-ka tresna (ab).
16. Gauza bat eraldatu. x AP. Ordubete. Hitzak.
17. Ikusezin bihurtu. 18 AP. Ordubete. Edabea.
18. Lurra eraldatu. x AP. Urtebete. Betadurra, Keinuak.
19. Objektu berri bat sortu. x AP. Luzera-ko. Keinuak, Hitzak.
20. Basaberea sortu. 12/16/20. Ordubete. Hitzak.

KALTE EGITEKO AIDUR AZTIKERIAK

1. Ihartu. 20 AP. Luzera-ko. Argizaria, txanpona, garau aleak.
2. Begizko jo. 10/20 AP. Egun bat. Betadurra.
3. Biracoa bota. 10/20/30/40 AP. Unekoa. Hitzak.
4. Adurra lapurtu. 8 AP. Egun bat. Betadurra.
5. Basapiztiaren eraso bidali. 5/10/20. Hamar minutu. Hi-tzak.
6. Amesgaiztoa bidali. 9 AP. Gau bat. Ezkia, Hitzak.
7. Tximista erorarazi. 20 AP. Unekoa. Hitzak.
8. Mina eragin. 11 AP. Egun bat. Betadurra.
9. Pentsamenduetan begiratu. 7 AP. Minutu bat. Betadurra.
10. Menperatu. 5/10/20/30. 10min/1h/1aste. Betadurra.
11. Lotan dagoenari hitz egin arazi. 8 AP. Bost minutu. Betadurra.
12. Ilargia ilundu. 24 AP. Ordubete. Hitzak.
13. Eguzkia ilundu. 40 AP. Ordubete. Hitzak.
14. Hilda-koa berpiztu. 36 AP. Luzera-ko. Edabea.
15. Gauza bat apurtu. x AP. Unekoa. Betadurra.
16. Haserrearazi. 14/22 AP. 10 minutu. Betadurra.
17. Mirespena eragin. 14 AP. Ordubete. Betadurra.
18. Ixildu, itsutu edo gortu. 10/20/30 AP. Betadurra.
19. Atsekabea eragin. 8 AP. Egun bat. Betadurra.
20. Pozoitu. 12 AP. Unekoa. Edabea, Ukendua.

Adur txangoak jolasten



aiio bat jolasteko, lau eta sei lagun arteko taldea gomendatzen da. Horietako batek Gidariaren lana egingo du, eta beste guztiek pertsonaiak irudikatuko dituzte.

Sarreran esan den bezala, ADUR jokoen helburua jokari guztien artean istorio bat asmatzea da. Asmakuntza prozesu hori oso bat-batekoa edo inprobisatua izango da, baina hala ere Gidariak alde aurretik istorio baterako osagai batzuk prestatu ditzan gomendatzen da; honi Adur txangoa deituko diogu. Osagai horiek istorioaren bizkarrezurra izango dira eta joko saioan jokari guztien artean istorioa bat-batean osatuko da.

Gidari bezala diharduen jokariak istorioa gidatzeko edo zuzentzeko ahalmena izango du. Jokoa berebiziko garrantzia duenez, Gidariak eskubide eta betebeharrak berezi batzuk edukiko ditu, *Gidariaren liburuan* zehatzago azaltzen den bezala.

Jokoen barruan, pertsonaiek Adur txangoa biziko dute. Adur txangoan zehar, jokariak Gidariak azaltzen dizkien egoeratan bere pertsonaiek zer egin nahi duten adierazi beharko dute. Pertsonaiek ekintza horietan arrakasta duten ala huts egiten duten ebatzeko, pertsonaiaren Trebakuntza mailak eta bere Adur ona edo txarra kontuan izango dira.

Orokorrean esan daiteke saioan zehar ager daitezkeen arauen inguruko eztabaidetan Gidariak izango duela beti azken hitza; horregatik Gidariak jokoen arauak oso ondo ezagutu beharko ditu. Arau horiek erabiltzerakoan, jokariaren zuzen jokatu beharko du eta bere eginkizun nagusia giro ona sortu eta jokari guztiek denbora atsegin bat igaro dezaten izango da.

Hurrengo orrialdeetan, bakarrik edo bina jolasteko den Adur txango prestatua eskaintzen da, "Sutearen ondorioak".

Sutearen ondorioak

Aurretik prestatutako Adur Txango hau bakarrik edo bina jolasteko balio du. Aurreko ataletan azaldutako arauak erabiltzen ikasteko prestatu da, eta esan genezake benetako rol saio baten simulazioa dela.

Benetako rol saio batean, azalpenak Gidariak emango ditu eta jokariak azalpen horiek entzun ondoren, pertsonaiaren ekintzen inguruko erabakiak era askean hartuko ditu. Adur Txango honetan, aldiz, testuak berak Gidariarena egingo du, egoera ezberdinak paragrafo ezberdinetan azalduz, eta jokariak paragrafo bakoitzean ematen diren aukeren artean erabakiak hartu beharko ditu, horrela Adur txangoan zehar bere bidea aukeratuz.

Adur txango hau pertsona bakar batek jolastu dezake jokari moduan, edo bestela bi pertsonen artean ere jolastu ahal da. Horretarako, Gidariak testua ozenki irakurriko du, jokariak azalpenak entzungo ditu eta ondoren, paragrafo bakoitzean aurkezten diren aukeren artean erabaki bat hartuko du.

Bestetik, txangoaren momentu ezberdinetan jokariari Adur Txanponen jaurtiketa egitea eskatuko zaio, jolasaren arauak jarraituz, hainbat ekintza lortzen dituen ikusteko.

Txango hau jokatzeke, lehenago aurkeztu den aurrez prestatutako pertsonaia, Kattalin lanpeltzekoa, erabiltzea proposatzen dizugu. Pertsonaiaren Fitxan Kattalinen Ezau-garriak azaltzen dira eta horien arabera Adur Txanponak jaurtitzean lortu beharreko emaitzak jakin daitezke.

Adur txangoa hasteko, hasi OO Paragrafoa irakurtzen.

00 Kattalin duzu izena eta lanpeltz baserriko neska gaztea zara, baserritarren alaba. Zure gurasoen bidea jarraituz, pixkanaka Etxeko, ortuko eta ukuiluko lanak ikasten ari zara. Baserriko lanak gustuko dituzu baina zure barnean jakinminaren txinparta piztu da, eta geroz eta gogo handiagoa duzu gauza eta lekū berriak ezagutzeko. Horregatik, astearen hamar egunetarik bizpahirutan herriko Sorginaren Etxera ikastera joaten zara, udako hilabete beroenak eta neguko asterik hotzenetan izan ezik. Oso gustuko dituzu sorginarekin ikasten dituzun gaiak: sendabelarrak erabiltzea, umeen jaiotzetan laguntzea eta naturarekiko harremana lantzea; horregatik Sorgin bilakatzeari kontuan hartzen ari zara.

-Zoaz II. paragrafoa.

01 Mendebalderako bidea hartzen duzu eta bihurgune asko egiten dituzu aurrera jo ahala. Denbora batean ibili eta gero, bidea basoaren barrenean murgiltzen da.

-Zoaz 61. paragrafoa.

02 Amaia herritik ez oso urrun bizi den Sorgina da, eta zuk aurretik ezagutzen duzu astean hirutan berera joaten zarela sorgin lanak ikastera. Sorginarena baserriko lana baino atseginagoa iruditzen zaizu eta sorgin bilakatzeari pentsatzen ari zara oso seriooki. Amaiak Naturarekiko harremana lantzen, jaioberriak mundura ekartzeko laguntzen eta gaixoak sendatzen irakasten dizu. Herrian oso begirune handia diote, eta zu oso pozik zaude berak zu irakatsi nahi zaituelako. Egia esan, ez dakizu zergatik aukeratu zaituen, baina zugar zerbait ikusi duela suposatzen duzu. Bere atea jotzen duzunean, harridura handiz agurtzen zaitu, ondorengo esanez: «Baina zelako itxura txarra daukazun! Sartu barrura eta hartu atseden apur bat».

-Zoaz 34. paragrafoa.

03 Basoan barrena sartzen zara eta pixka batean ibili eta gero, haritz handi batera heltzen zara. Bidea erdibitu egiten da, alde batetik mendebaldera doa eta bestetik ekialdera; nora abiatuko zaren erabakia hartu behar duzu.

-Mendebalderako bidea hartzen baduzu, zoaz 01. paragrafoa.

-Ekialderako bidea hartzen baduzu, zoaz 12. paragrafoa.

04 Naiz eta herritarren eskuetatik ihes egiten saiatzen zaren, haiek besoetatik heltzen zaituzte. Zer egin erabaki behar duzu.

-Zure errugabetasuna aldarrikatzen saiatzen bazara, zoaz 32. paragrafoa.

-Indarra egiten saiatzen bazara haien eskuetatik ihes egiteko, zoaz 73. paragrafoa.

05 Basoan sartzean, zure astoa guztiz ikaratu egiten da, baina zuk aurrera egitera behartzen duzu. Behen aurkitu dituzun zuhaitz erreak ikusten dituzu eta bizkarrean behera ikara bat sentituz, arinago ibiltzen hasten zara lekū horretatik urruntzeko asmoz.

-Zoaz 14. paragrafoa.

06 Amaia herritik ez oso urrun bizi den Sorgina da, eta zuk aurretik ezagutzen duzu astean hirutan bere etxera joaten zarela sorgin lanak ikastera. Sorginarena baserriko lana baino atseginagoa egiten zaizu eta sorgin bilakatzeari pentsatzen ari zara oso seriooki. Amaiak Naturarekiko harremana lantzen, jaioberriak mundura ekartzeko laguntzen eta gaixoak sendatzen irakasten dizu. Herrian oso begirune handia diote, eta zu oso pozik zaude berak irakatsi nahi zaituelako. Egia esan, ez dakizu zergatik aukeratu zaituen, baina zugar zerbait ikusi duela suposatzen duzu. Bere atea jotzen duzunean, harridura handiz agurtzen zaitu, esanez: «Baina zelako kolpea hartu duzun buruan! Sartu barrura eta sendatu egingo zaitut».

-Zoaz 24. paragrafoa.

07 Zure trebeziak baliaturik, zuregana ziztu bizian doan ohola saihestea lortzen duzu, salto eginez eta zure burua alde batera botaz. «Eskerrak!» esaten duzu lurretik altxatzean. Orduan, ingurura begiratu eta errotariak alde egin duela ohartarazten zara; seguraski herrirako bidea hartuko zuen. Errotariaren atzetik joatea komeni dela uste duzu, ziurrenik herrian errota sutan jartzeaz salatu egingo zaituelako; hobe izango duzu herrira joatea zure burua defendatzera. Bestetik, Ieltxuaren atzetik bazoaz, agian zure errugabetasuna erakusteko frogaren bat lortu zenezake.

-Herrirako bidea hartzen baduzu, zoaz 20. paragrafoa.

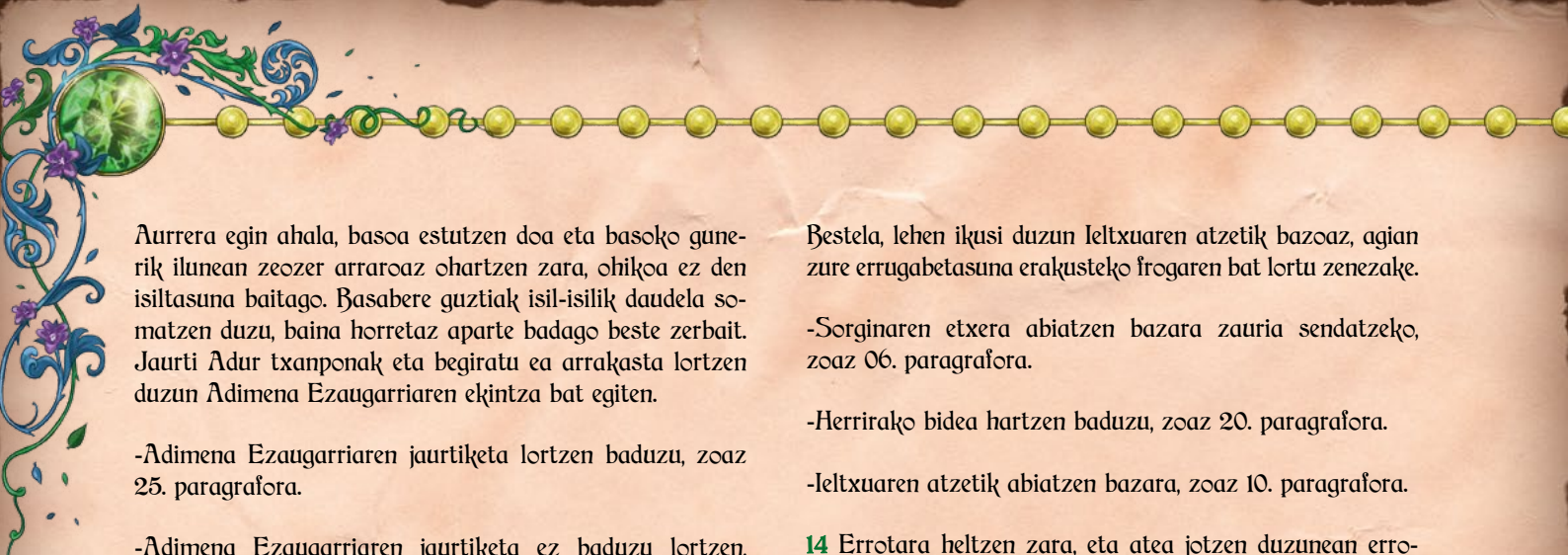
-Ieltxuaren atzetik abiatzen bazara, zoaz 10. paragrafoa.

-Sorginaren etxera abiatzen bazara Ieltxuei buruz galdeztzera, zoaz 31. paragrafoa.

08 Ieltxu baten errua izan dela azaltzen saiatzen zara, baina besteek barre egiten dizute. Irinaren inguruko eztabaidaren ondoren errotariak errota kixkali duzula esaten jarraitzen du, eta besteek sinistu egiten diote. Herritarrek zera diote, ingurunean ez dela Ieltxurik bizi, eta diren guztiak urrun bizi direla. Zure errugabetasuna frogatzeko, Ieltxua bilatzera joan beharko zarela esaten dizute, eta haren froga bat ekarri beharko duzula herrira. Beraz Ieltxuaren bizilekua aurkitu beharko duzu.

-Zoaz 53. paragrafoa.

09 Basoan sartzean, zure astoa guztiz ikaritzen da baina zuk aurrera egitera behartzen duzu. Ez baduzu bide labur hau jarraitzen ez zara merkatura garaiz helduko, eta barazkiak saltzen ez badituzu galdu egingo dira eta zure Ama asko haserretuko da.



Aurrera egin ahala, basoa estutzen doa eta basoko gunerik ilunean zeozer arraroz ohartzen zara, ohikoa ez den isiltasuna baitago. Basabere guztiak isil-isilik daudela somatzen duzu, baina horretaz aparte badago beste zerbait. Jaurti Adur txanponak eta begiratu ea arrakasta lortzen duzun Adimena Ezaugarriaren ekintza bat egiten.

-Adimena Ezaugarriaren jaurtiketa lortzen baduzu, zoaz 25. paragrafora.

-Adimena Ezaugarriaren jaurtiketa ez baduzu lortzen, zoaz 36. paragrafora.

10 Ieltxuaren atzetik abiatzen zara, basoan barrena sartzen dena. Bidezidor bat jarraitzen duzu, eta haritz handi batera heltzen zarenean, bidea bitan banatu egiten da, batetik mendebaldera eta bestetik ekialdera doana. Ieltxuak ekialderako bidea hartzen du.

-Zoaz 12. paragrafora.

11 Udaberriko azken ilbeteko goiza da, eta zure amak herriko merkatuara jaistea eskatu dizu ortuko barazki batzuk saltzera. Aurten loraldia ohikoa baino lehenago heldu da eta jadanik ilar eta tipula uzta jaso duzue. Zure amak arrautza batzuk ere ematen dizkizu merkatuan sal ditzazun eta ondoren, errotara hurbildu beharke zara errotariak zure amak emandako saski bat gari eho diezazun.

-Zoaz 22. paragrafora.

12 Ekialderako bidea hartzen duzu eta denbora batez aurrera egitean, zuhaitzak pixkanaka bakantzen hasten dira eta azkenik basoa bukatu egiten da. Zure aurrean erreka bat maldan behera doa, eta aurrerago trokartera hasten dela ikusten duzu. Erreka bi harkaitz handien artean igarotzen da, eta bidea geroz eta beherago eta sakonago iluntasun beltz batean murgiltzen da. Jaurti Adur txanponak eta saiatu Kemena ekintza bat burutzen.

-Kemena biltzea lortzen baduzu, zoaz 29. paragrafora.

-Kemena biltzea lortzen ez baduzu, zoaz 70. paragrafora.

13 Nahiz eta ohola saihesten saiatzen zaren, ez zara behar adina trebea izan eta ohola zure gainera erortzen da; buruan jo zaitu kolpe handia emanaz. Konortea galdu egiten duzu eta 5 Bizitza Puntu kendu behar dituzu zure pertsonaiaren fitxatik. Berriro esnatzen zarenean, buruan duzun zauri handiaz jabetzen zara, odol lehorrez estalita dagoena.

Ez dago errotariaren arrastorik, badirudi herrirako bidea hartu duela. Zauria dela eta, Sorginaren etxera abiatzea komenigarria litzatekeela uste duzu, berak zauria garbitu eta sendatu ahal izango dizulako. Bestetik, errotariaren atzetik joatea ere komeni dela uste duzu, harik errota sutan jartzeaz salatu egingo zaituelako herrian; horregatik gomen-dagarria da zu ere herrira joatea zure burua defendatzeko.

Bestela, lehen ikusi duzun Ieltxuaren atzetik bazoaz, aqian zure errugabetasuna erakusteko frogaren bat lortu zenezake.

-Sorginaren etxera abiatzen bazara zauria sendatzeko, zoaz 06. paragrafora.

-Herrirako bidea hartzen baduzu, zoaz 20. paragrafora.

-Ieltxuaren atzetik abiatzen bazara, zoaz 10. paragrafora.

14 Errotara heltzen zara, eta atea jotzen duzunean errotariak irekitzen dizu. Gizon nagusia da eta ez dauka oso aurpegi alai, izan ere lehendik ezagutzen duzu eta aurrekoetan ere ez zaizu oso gizon jatorra iruditu. Honako hau diozu: «Amak bidaltzen nau saski bat garirekin, zuk eho dezazun». Berak erantzuten du: «Ondo da, emadazu ba garia eta ehoko dut, itxaron hemen.» Denbora tarte bat itxaroten duzu eta errotaria bueltan da saskian irina gorde duelarik. Baina nahiko irin gutxi dagoela pentsatzen duzu. Egia da errotariak beti gordetzen duela beretzako ehota-tako irinaren zati bat ordain bezala, baina hala ere irin gutxiegi dagoela uste duzu.

-Errotariari oso irin gutxi bueltatu dizula esaten badiozu, zoaz 55. paragrafora.

-Errotaria agurtzen baduzu, ezer gehiago esan gabe, gero etxerako bidea hartzeko, zoaz 21. paragrafora.

15 Irin saskia jaso, abarkak jantzi eta jadanik atean zaudela, Arbasoentzako eskaintza egitea ahaztu zaizula ohartzen zara. Alde batetik zera pentsatzen duzu, argizaiola pizteko Etxera berriro sartzen bazara denbora gehiegi galduko dizula. Hori egitean errotarako bidean guztiz ilundu egingo zaizu eta hori arriskutsua izan daiteke. Bestetik, Etxetik eskaintzarik egin gabe bazoaz, Arbasoak haserretuko ote diren beldur zara.

-Bidetik ilundu ez dadin, Etxetik Arbasoei eskaintza egin gabe errotarako bidean irteten bazara, joan 41. paragrafora.

-Etxera berriro sartu eta Arbasoentzako eskaintza egiten baduzu, errotarako bidean iluntzeko arriskuarekin, zoaz 62. paragrafora.

16 Betilun, etxerako bidea hartzen duzu. Errotatik alde egiten duzunean, bat-batean argi bizi bat ikusten duzu errotaren atzealdean. Atzeko aldera begiratzen duzunean, su handi bat piztu dela ikusten duzu eta segituan egurrezko errota osoa sutan hasten da! Une horretan, sasien artean txori itxurako izaki bat ikusten duzu, ahotik sua botatzen ari dena, su jariea errotara zuzenduz. Ieltxua dirudi! Zuk orain arte ez duzu horrelakorik ikusi baina Amaia sorginak noizbait hitz egin dizu Ieltxuei buruz. Orduan, Ieltxuak buelta ematen du eta basora sartzen da. Aldi berean, atea ireki eta sutan dagoen eraikinetik errotaria irteten da, aurpegia belztuta eta arnas sakonak hartuz, itolarri handia erakutsiz.

-Ieltxuaren atzetik abiatzen bazara, zoaz 10. paragrafora.

-Errotariari laguntzera bazoaz, zoaz 18. paragrafora.

-Sorginaren etxera abiatzen bazara Ieltxuei buruz galde-
tzera, zoaz 31. paragrafora.

17 Jadaniñ gaua delarik herrira heltzen zarenean, hainbat biztanle bildu dira herriko plazan, zuziak eskuan dituztelarik, eta haien artean errotaria dago. Errotaren suteak sekulako zalaparta sortu du eta errotariak erru osoa zuri leporatzen dizu. Plazan daudenak errotariaren inguruan daude eta bere kontakizuna adi-adi entzuten ari dira. Hurbiltzen zarenean, errotariak dio «Hori da nire errota kiskali eta ni hiltzen saiatu den neska maltzurra!». Zuk erantzuten diozu: «Ez da egia, zergatik egingo nuke niñ hori?». Berak erantzuten du: «Hori gertatu baino lehen irinarekin iruzur egin dizudala leporatu didazu ezta?» Zu ezbaian geratzen zara eta errotariak irri maltzurra egiten dizu. Arin pentsatu behar duzu zer esan nahi diozun.

-Honako hau esaten baduzu: «Bai hori egia da, baina ez da egia errotari su eman diodanik!», zoaz 44. paragrafora.

-Honako hau esaten baduzu: «Ez naiz ni izan errota kiskali duena, Ieltxu bat baizik!», zoaz 08. paragrafora.

18 Errotariarengana hurbiltzen zara laguntzeko asmoz. Arnasestuka, zera esaten dizu: «Madarikatua, nire errotari su eman al diozu? Hori izan al da zure mendekua irinaren gorabeherarengatik?» Momentu horretan, errota kiskaliaren barruan gordetzen den irin guztiak eztanda egiten du eta soinu itzelarekin batera egurrezko errotaren oholak alde guztietara hegaz irteten dira. Jaurti Adur Txanponak eta begiratu Trebezia ekintza bat burutzea lortzen duzun, zuregana ziztu bizian datorren ohol bat saihesteko.

-Oholo saihestea lortzen baduzu, zoaz 07. paragrafora.

-Ez baduzu lortzen oholo saihesten, zoaz 13. paragrafora.

19 Errotarako bidean zoazela, basora heltzen zara. Orain ere, astoa gelditu egiten da eta ez du aurrera jarraitu nahi. Konturatzen zara astotxo izututa dagoela, eta horregatik ez duela basora sartu nahi. Lehen bezala, basoa inguratzen duen bidera jo nahi du.

-Basoa zeharkatzeko asmoarekin finko mantentzen bazara eta astoa horretara behartzen baduzu, zoaz 52. paragrafora.

-Astoari kasu eginez basoa inguratzen baduzu, bide luzeagoa eginez, zoaz 14. paragrafora.

20 Herrira abiatzen zara, errotaria bertara joan dela uste duzu eta errotako sutea zuri leporatzen saiatuko da seguraski. Zure burua defendatzeko bertan egoteko beharra daukazu, ziur zaude auzokideei gertatuko azalduz gero herriko jendeak zu sinistuko zaituela eta ez bera.

-Zoaz 17. paragrafora.

21 Etxera heltzean, amari azokan irabazitako dirua eta irin saskia ematen diozu eta bat-batean kopeta ilundu egiten zaio. «Baina zer irin gutxi eman dizun ba errotariak! Ziur nago beretzako behar baino gehiago hartu duela, bere ordaina baino askoz gehiago dena.» esaten dizu. Zuk ados zaudela esaten diozu, gauza bera uste duzula. Amak pisuak neurtzeko balio duen haztaga txiki bat ekartzen du eta, hiruzpalau zatitan bananduz, irin guztiaren pisua neurtzen du, eta orduan, haserre, dio: «Bai horixe, errotari maltzur horrek lapurtu egin digu! Itzuli zaitez segituan errotara eta eska iezaiozu zor digun irina». Zuk erantzuten diozu: «Baina Ama, jadanik iluntzen ari du!». Eta Amak dio: «Orduan Etxetik irten baino lehen argizaiola piztuta utzi ezazu Arbasoentzako eskaintza modura, eta haien babesa jasoko duzu».

-Zoaz 15. paragrafora.

22 Zure amak emandako barazki, arrautza eta gari saskia asto gainean jartzen dituzu eta herrirako bidetik oinez abiatzen zara, zure alboan astotxo daramazularik. Bidea ondo ezagutzen duzu eta bitan banatzen den bidegurutzea dago; alde batetik bideak basoa zeharkatzen du, hau herrira doan biderik laburrena delarik; beste bideak basoa inguratzen du, bide hori ere herrira heltzen da baina ibilbide luzeagoa eginez.

Bidegurutzera heltzean, laburragoa den eta basoa zeharkatzen duen bidea hartzeko asmoa duzu baina zure astoa gelditu egiten da, eta arrantza eginez bide luzera jotzeko keinua egiten dizu.

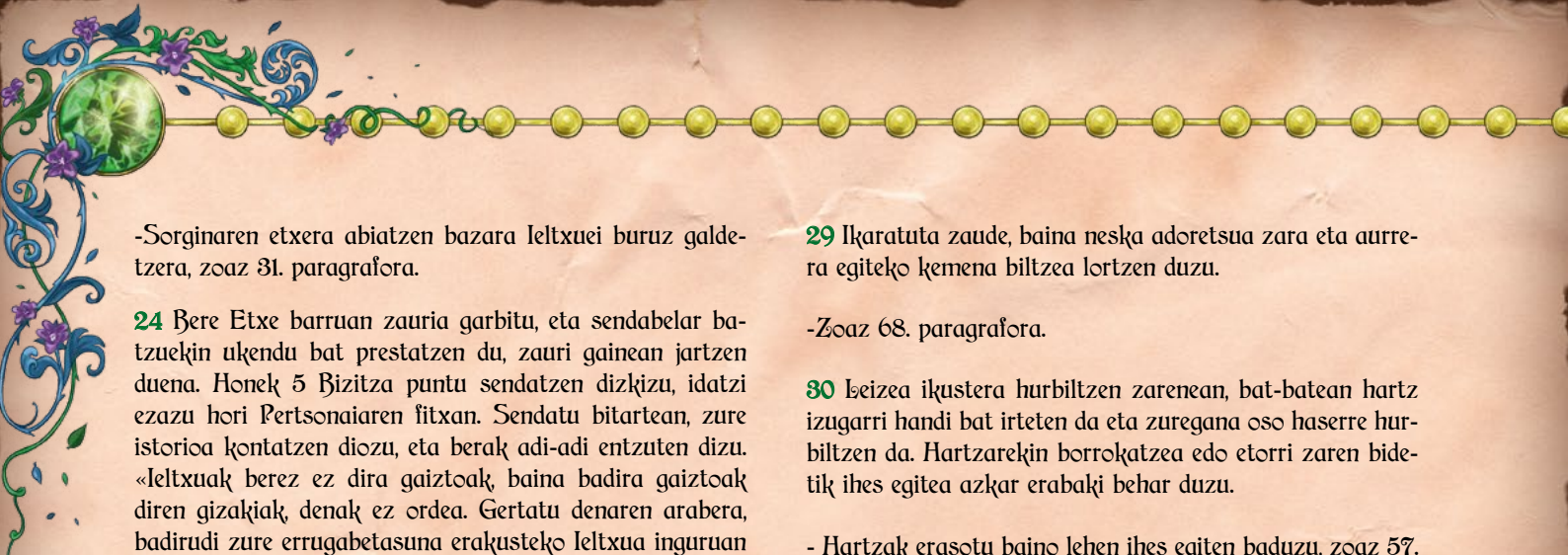
-Basoa zeharkatzeko asmoarekin finko mantentzen bazara eta horretara astoa behartzen baduzu, zoaz 09. paragrafora.

-Astoari jarraituz basoa inguratzen baduzu, bide luzeagoa eginez eta merkatura berandu heltzeko arriskuarekin, zoaz 28. paragrafora.

23 Behin eta berriro atea jotzen duzu, baina errotariak ez du irekitzen eta barrutik ez da soinurik irteten. Zer egin pentsatzen ari zaren bitartean, bat-batean argi handi bat ikusten duzu errotaren atzealdean. Atzeko aldera begiratzen duzunean, su handi bat piztu dela ikusten duzu eta segituan egurrezko errota osoa sutan hasten da! Une horretan, sasien artetik txori itxurako izaki bat ikusten duzu, ahotik sua botatzen ari dena, su jarria errotara zuzenduz. Ieltxua dirudi! Zuk aurretik ez duzu holakorik ikusi baina Amaia sorginak noizbait Ieltxuei buruz hitz egin dizu. Orduan, Ieltxuak buelta ematen du eta basora sartzen da. Aldi berean, atea ireki eta errotaria sutan dagoen eraikinetik irteten da, aurpegia belztuta eta arnas sakonak hartuz, itolarri handia erakutsiz.

-Ieltxuaren atzetik abiatzen bazara, zoaz 10. paragrafora.

-Errotariari laguntzera bazoaz, zoaz 18. paragrafora.



-Sorginaren etxera abiatzen bazara leltxuei buruz galdeztzera, zoaz 31. paragrafora.

24 Bere Etxe barruan zauria garbitu, eta sendabelar batzuekin ukendu bat prestatzen du, zauri gainean jartzen duena. Honek 5 Bizitza puntu sendatzen dizkizu, idatzi ezazu hori Pertsonaiaren fitxan. Sendatu bitartean, zure istorioa kontatzen diozu, eta berak adi-adi entzuten dizu. «Ieltxuak berez ez dira gaiztoak, baina badira gaiztoak diren gizakiak, denak ez ordea. Gertatu denaren arabera, badirudi zure errugabetasuna erakusteko leltxua inguruan dabilenaren frogaren bat lortu beharko duzula».

-Zoaz 26. paragrafora.

25 Konturatzen zara bidetik pixka bat aldentuta dauden zuhaitz batzuek enborraren azala erreta dutela. Astoa bidean utzi eta zuhaitzetara hurbiltzen zara hobeto begiratzen. Zuhaitzen goiko atalak begiratuta, hosto ederrak dituzte eta ez dute kalterik jasan, beraz ondorioztatzen duzu ez dela izan tximista bat. Enborrak begiratuta aldiz, azala txigortuta dutela dirudi, baina ez dakizu zer egin izan dezakeen holakorik. Bidera itzuli egiten zara, eta astoarekin bideari ekiten diozu.

-Zoaz 47. paragrafora.

26 «Nik dakidala, Ieltxuek kobazuloetan bizitzea gustuko dute. Aurkitzen baduzu, berarekin hitz egitea komeni zaizu. Horretarako sorginkeria txiki bat erakutsiko dizut, basabereekin hitz egin ahal izateko balio duena». Idatzi Pertsonaiaren fitxan honako hau: «*Basabereekin hitz egin*, 5, 3, 8». Ondoren, Sorginari laguntza eskertu egiten diozu eta berak Adur ona opa dizu. Errotara abiatzen zara, Ieltxua ikusi zenuen azkenengo lekura.

-Zoaz 53. paragrafora.

27 Ieltxuak esaten dizuna ulertzen duzu: «Utzi iezadazu lasai mesedez eta nik ere lasai utziko zaitut; nire kumeak babestu behar ditut eta gizakiei ez diet minik egin nahi kumeak babesteko ez bada. Ez bazoaz, zu kiskaltzera behartuko nauzu.»

-Ieltxuari hitz egin eta bera lasaitzen saiatzeko, zoaz 63. paragrafora.

-Ieltxua harrapatzen saiatzen bazara, zoaz 51. paragrafora.

28 Astoaren nahiari jarraituz, basoa inguratzen duzu, ibilbide luzeagoa eginez. Herriko plazara heltzen zarenerako, berandu da jadanik eta goiza ia amaitu da. Zorionez, barazkiak saltzen dituzu baina arrautzak ez. Espero duzu Ama askorik ez haserretzea horregatik. Bazkaltzeko, albotxo postuan dagoen abeltzain batek emandako gazta eta ogi zatiak jaten dituzu, eta denbora galdu gabe gauzak jaso eta errotara joateko prestatzen zara.

-Zoaz 19. paragrafora.

29 Ikaratuta zaude, baina neska adoretsua zara eta aurre-ra egiteko kementa biltzea lortzen duzu.

-Zoaz 68. paragrafora.

30 Beizea ikustera hurbiltzen zarenean, bat-batean hartz izugarri handi bat irteten da eta zuregana oso haserre hurbiltzen da. Hartzarekin borrokatzea edo etorri zaren bidetik ihes egitea azkar erabaki behar duzu.

-Hartzak erasotu baino lehen ihes egiten baduzu, zoaz 57. paragrafora.

-Hartzarekin borrokatzea erabakitzen baduzu, zoaz 42. paragrafora.

31 Amaia herritik ez oso urrun bizi den sorgina da, eta zuk aurretik ezagutzen duzu astean hirutan berera joaten zarela beregandik sorgin lanak ikustera. Baserriko lana baino atseginagoa egiten zaizu sorginarena eta horregatik sorgin bilakatzea oso serioa pentsatzen ari zara. Amaiak Naturarekiko harremana lantzen, jaioberriak mundura ekartzeko laguntzen eta gaixoak sendatzen irakasten dizu. Herrian oso begirune handia diote, eta zu oso pozik zaude berak zu irakatsi nahi zaituelako. Egia esan ez dakizu zergatik aukeratu zaituen, baina seguraski zuek zeozer ikusi du. Bere atea jotzen duzunean, harridura handiz agurtzen zaitu, esanez: «Baina zelako aurpegi txarra daukazun! Sartu barrura eta har ezazu atsedean apur bat».

-Zoaz 50. paragrafora.

32 Zure errugabetasuna aldarrikatzen saiatzen zara, baina inork ez dizu kasurik egiten. Besotik harrapatuta, epailearengana eramaten zaituzte. Zure errugabetasuna epailearen aurrean erakutsi beharko duzu, baina hori zaila izango da Ieltxuaren frogarik lortu ez duzula. Oraingoan, denbora luzez ziega batean atxilotuta gelditu beharko duzu dena konpontzen den arte. Buakera.

33 Ohartzen zara bidetik pixka bat aldentuta dauden zuhaitz batzuk enborraren azala erreta daukatela. Astoa bidean utzi eta zuhaitzetara hurbiltzen zara hobeto begiratzeko. Zuhaitzen goiko atalei begiratuta, kalterik ez duten hosto ederrak dauzkate, beraz ondorioztatzen duzu ez dela tximista bat izan. Enborrak begiratuta aldiz, azala txigortuta dagoela dirudi, baina ez dakizu zer egin izan dezakeen holakorik. Astoaren inguruan itzuli egiten zara, eta bideari ekiten diozu.

-Zoaz 14. paragrafora.

34 Bere etxe barruan sendabelar batzuekin edabe bat prestatzen dizu, hobeto sentiarazten zaituena. Edabea edan bitartean, zure historia kontatzen diozu, eta berak adi-adi entzuten dizu. «Ieltxuak berez ez dira gaiztoak, baina badira gaiztoak diren gizakiak, denak ez ordea. Badirudi Ieltxua inguruan dabilenaren froga bat lortu beharko duzula zure

errugabetasuna erakusteko. Nik dakidala, hemendik mende-baldera dagoen mendian leize bat dago, basoaren sakonean izkutatuta. Agian leltxuak bizilekua hartuko zuen bertan, kobazuloetan bizitzea gustuko baitute. Bestetik, ekialdera joanez, badago trokarte bat leltxurako bizileku ona izan zitekeena. Dena dela, sorginkeria txiki bat erakutsiko dizut, basabereekin hitz egin ahal izateko balio duena». Sorginkeria egiteko hitz batzuk erakusten dizkizu; idatzi Pertsonaiaren fitxan honako hau: «*Basabereekin hitz egin 5, 3, 8*». Ondoren, Sorginari laguntza eskertu egiten diozu eta berak Adur ona opa dizu. Errotara abiatzen zara, leltxua ikusi zenuen azkenengo lekura.

-Zoaz 03. paragrafoa.

35 Etxera hurbiltzen zarenean, zeozer oker dabilela ikusten duzu. Argiak ikusten dituzu eta hainbat herritar, zuziak esketan dituztela, zure etxeko atarian daudela ikusten duzu. Zu baino lehen heldu eta zure bila ari dira. Hobe da beste inora bazoaz.

-Sorginaren etxera abiatzen bazara, zoaz 02. paragrafoa.

-Leltxuaren atzetik abiatzen bazara, zoaz 53. paragrafoa.

36 Nahiz eta ingurura begiratu, ez zara ezer bereziaz jabetzen. Oso adi egon arren, ez duzu ezer entzuten, basoa isiltasun osoan dago. «Zelako gauza arraroa», esaten diozu zure buruari.

-Zoaz 47. paragrafoa.

37 Nahiz eta aiztoarekin defendatzen saiatu zaren, otsoak hiru dira eta zu bakarra. Besoetan eta hanketan haginak egiten dizute, eta azkenik lepoan hilko zaituen hozkada jasotzen duzu, otsoen afari bihurtu zarelarik. Buakaera.

38 Amaiak erakutsitako hitzak errepikatu egiten dituzu leltxua begietara begiratzen duzun bitartean. Jaurti itzazu Adur txanponak sorginkeria egiteko arrakasta lortzen duzun jakiteko, Adimena Ezaugarria erabiliz.

-Leltxuarekin hitz egiteko sorginkeria egitea lortzen baduzu, zoaz 27. paragrafoa.

-Sorginkeria egitea ez baduzu lortzen, zoaz 64. paragrafoa.

39 Bakarrik eta hoztuta sentitzen zara, aurrera egiteko ahalmenik gabe. Une horretan zarata bat entzuten duzu zure atzean, eta begiratzen duzunean otso bat aurkitzen duzu. Orduan zure eskuerean bigarren otso bat agertzen da, eta zure eskuinean hirugarren bat. Zure aiztoa zorrotik ateratzen duzu, eta orduan zugana salto eginez otsoek eraso egiten dizute. Haiekin borrokatzean, otso bati lau Bizitza puntu kentzea lortzen duzunean, otso horrek ihes egingo du.

3 otso daude: IND 2 TRE 2 Bizitza puntuak: 8
Erasoa: Haginkada [IND]: Mina: 2AT +2 txanpon.

-Otsoak izutzea lortzen baduzu, zoaz 67. paragrafoa.

-Otsoak izutzea lortzen ez baduzu, zoaz 37. paragrafoa.

40 Leize txikiaren atarian zaudela, astiro eta kontu handiz leizean barnatzen zara. Dena ilun dago eta itsu-itsuan aurrera jarraitzen duzu. Bihurgune asko daude eta behin eta berriro bidea bitan banatzen da.

-Etxetik irten baino lehen Arbasoei argizaiola piztu badiezu, zoaz 43. paragrafoa.

-Arbasoei argizaiola ez badiezu piztu, zoaz 59. paragrafoa.

41 Errotara heltzen zara eta atea jotzen duzu. Errotariak atea irekitzen du eta esaten dizu «Zer nahi duzu ba? Zer-gatik itzuli zara?». Eta zuk: «Amaik zera dio, behar baino irin gehiago gorde duzula, zure ordaina baino askoz gehiago dena». Errotaria, aurpegi zatarra ipiniz, haserretu egiten da: «Nola ausartzen zara? Lapurra deitzen ari didazu aurpegira? Alde ba hemendik eta zoaz pikutara!». Atea kolpe batez itxi egiten dizu muturretan.

-Berriro atea jotzen saiatzen bazara, zoaz 23. paragrafoa.

-Etxerako bidea hartzen baduzu, zoaz 16. paragrafoa.

42 Hartza indartsuegia da zuretzat eta zure gainera botatzen denean badaukizu zureak egin duela. Amaiera.

43 Arbasoei argizaiola piztu diezunean zenbakia batzuk idatzi dituzu Pertsonaiaren fitxan.

-Elkartu itzazu bigarren zenbakia eta azken zenbakia, eta zoaz osatzen den zenbakiaren paragrafoa.

-Ez badituzu zenbakiak, zoaz 59. paragrafoa.

44 «Bai hori egia da, baina...» hasten zara esaten baina errotariak esaldia bukatzen ere ez dizu uzten; denen aurrean zure erruduntasuna frogatuta dagoela dio eta herritarrei zu harrapatzeko deia botatzen du. Orduan, herritarrek zuregana hurbiltzen dira zu harrapatzeko asmoarekin. Jaurti itzazu Adur txanponak eta saiatu Trebezia ekintza egiten herritarren atzaparretatik ihes egiten saiatzeko.

-Trebezia ekintza egitea lortzen baduzu, zoaz 54. paragrafoa.

-Trebezia ekintza egitea ez baduzu lortzen, zoaz 04. paragrafoa.

45 Hasieran dena ilun dagoen arren, laster zure inguruan argi atsegin bat piztu egiten da. Zure Arbasoek zu babes-teko sortu duten argia da! Beizean barrena sartzen zara eta bihurtune batzuk igaro ondoren, leizearen barrenean dagoen gela moduko zabalgunen batera iristen zara. Bertan leltxua bere kabian jarrita dago. leltxua alde batera mugitzen da eta atzean bere kumeak daudela ikusten duzu, hiru leltxu-txita dira.

-Basabereekin hitz egin sorginkeria ezagutzen baduzu, zoaz 66. paragrafoa.

-Basabereekin hitz egin sorginkeria ezagutzen ez baduzu, zoaz 64. paragrafoa.

46 Amaiak Basabereekin hitz egin sorginkeria erakutsi dizunean zenbaki batzuk idatzi dituzu Pertsonaiaren fitxan. Elkartu itzazu lehen zenbakia eta azken zenbakia, eta zoaz osatzen den bi zifrako zenbakiaren paragrafoa.

-Zenbakirik ez baduzu, zoaz 69. paragrafoa.

47 Herriko merkatura garaiz heltzen zara; barazki guztiak eta arrautzak saskitik atera eta dena prest daukazu lehen bezeroak heltzen direnerako. Goizeko salmenta ondo doa eta dena saltzen duzu: bai barazkiak, bai arrautzak. Ama oso pozik jarriko da! Bazkaltzeko, alboro postuan dagoen abeltzain batek emandako gazta eta ogi zatiak jaten dituzu. Ondoren, denbora galdu gabe gauzak jaso eta errotara joateko prestatzen zara.

-Zoaz 49. paragrafoa.

48 Zenbat eta indar handiagoa egiten saiatu, haiek orduan eta indar handiagorekin zu heldu eta epailearengana eramaten zaituzte. Zure errugabetasuna epailearen aurrean erakutsi beharke duzu baina hori zaila izango da leltxuaren frogarik lortu ez duzulako. Oraingoan, denbora luze ziega batean atxilotuta gelditu beharke zara dena konpon-tzen den arte. Buakaera.

49 Errotarako bidetik zoazela, basoaren sarrerara heltzen zara. Orain ere, astoa gelditu egiten da eta ez du aurrera jarraitu nahi. Astotxo izututa dago eta horregatik ez du basora sartu nahi. Lehen bezala, basoa inguratzen duen biderantz jo egiten nahi du.

-Basoa zeharkatzeko asmoarekin finko mantentzen bazara eta astoa horretara behartzen baduzu, zoaz 05. paragrafoa.

-Astoari kasu eginez basoa inguratzen baduzu, bide luzeago hartuz, zoaz 14. paragrafoa.

50 Bere Etxe barruan sendabelar batzuren edabe bat prestatzen dizu, hobeto sentiarazten zaituena. Edabea edan bitartean, zure historia kontatzen diozu, eta berak adi-adi entzuten dizu. «leltxuak berez ez dira gaiztoak, baina badira gaiztoak diren gizakiak, denak ez ordea.

Gertatu daiteke errotariak herrian zu salatzea errotari su emategatik. Horregatik komeni zaizu leltxua erruduna izan denaren froga lortzea, herriaren inguruan dabilela behintzat, lehen ez baitzegoen leltxurik inguruetan».

-Zoaz 26. paragrafoa.

51 leltxoarengana hurbiltzen zarenean, honek ahoa ireki eta burua aurreratuz sugar izugarri handia jaurtitzen du, guztiz inguratzen zaituena; zure gorputza erabat kiskaltzen den bitartean leltxuaren kontra egitearen akatsaz konturatzen zara. Buakaera.

52 Basoan sartzean, zure astoa guztiz ikaratu egiten da, baina zuk aurrera egitera behartzen duzu. Aurrera egin ahala, basoa estutzen doa eta generik ilunenean zerbait arraroa dagoela ohartzen zara, normala ez den isiltasuna dago. Basabere guztiak isil-isilik daudela somatzen duzu baina horretaz aparte badago beste zerbait. Bota Adur Txanponak Adimena Ezaugarria erabiliz.

-Adimen jaurtiketa lortzen baduzu, zoaz 33. paragrafoa.

-Adimen jaurtiketa ez baduzu lortzen, zoaz 76. paragrafoa.

53 Kiskalitako errotara heltzen zara, leltxua ikusi duzun azkenengo lekua. Ilargipean, errotaren atzealdean bidezidor bat ikusten duzu.

-Zoaz 74. paragrafoa.

54 Korrika irten eta basora abiatzen zara. Basoaren barrena heltzen zarenean, momentu batez gelditu egiten zara, arnasa hartzeko. Zer egingo duzu orain? Agian Etxera itzultzea ez litzateke erabaki on bat izango, herritarrek han bilatuko zaituztelako ziurrenik. Erabaki bat azkar hartu behar duzu.

-Sorginaren etxera abiatzen bazara, zoaz 02. paragrafoa.

-leltxuaren atzetik abiatzen bazara, zoaz 53. paragrafoa.

-Etxera itzultzen bazara, zoaz 35. paragrafoa.

55 Zera esaten diozu: «Aizu errotari jauna, saski honetan oso irin gutxi dagoela uste dut». Berak, haserre, erantzuten dizu: «Zer uste duzu ba, neska arraioa? Ordain moduan hartu behar nuena bakarrik gorde dut, gainera ehotze prozesuan bolumena txikitzea normala da. Bestetik, zuk zer jakingo duzu gauza hauei buruz?». Bere erantzun zakarreakin gogaituta, gizona agurtu egiten duzu eta Etxerako bidea hartzen duzu berriro ere.

-Zoaz 21. paragrafoa.

56 Ilargipean herrirako bidea hartzen duzu eta herriko plazara heltzean errotaria eta auzokideak bertan aurkitzen dituzu, zuziak eskuetan dituztela. Errotariak dio: «Begira, hemen da irinarekin iruzur egitea niri leporatu ondoren errota kiskali duen neska maltzurra». Zu haiengana hurbiltzen zara, lelxuaren arraultza eskola eskuan duzula. Honako hau esaten diezu: «Begira, gure herri ingurura lelxu bat etorri da bizitzera. Leltxua izan da errota kiskali duena, baina bere kumeak babesteke izan da, berez ez baita izaki maltzurra. Bere leizea aurkitu dut eta hona hemen lelxuaren arraultza eskola, lelxua gure artean dagoela eta ni errotaren sutearen inguruan errugabea naizela frogatzen duena». Auzokideek, lelxuaren arraultza eskola ikustean, zure errugabetasuna onartzen dute. Ondoren, herritarrak errotariarengana zuzentzen dira eta irinaren inguruan egindako iruzurrari buruz galdetzen diote. Berak, kokiildurik, zuri egindako iruzurra onartu egiten du eta zor duena itzuliko dizula ere agintzen du. Hori konponduta, hurrengo egunean auzokide guztien artean errota berria eraikitzeke lanak hasiko dituzte. Eta zuk, jadanik erabaki egin duzu Sorgin bilakatuke zarela. Bukaera.

57 Esfortzu handiz korrika eginez, hartzaren atzaparretatik ihes egitea lortzen duzu. Orain konturatzen zara bide hura jarraituz ez zenuela lelxua aurkituko. Orduan, etorri zaren bidetik ekialderantz egiten duzu.

-Zoaz 12. paragrafora.

58 Amaiak erakutsitako hitzak errepikatu egiten dituzu txoriarri begiratzen diozun bitartean. Jaurti itzazu Adur txanponak Adimena Ezaugarria erabiliz sorginkeria egiten arrakasta daukazun jakiteko.

-Sorginkeria egitea lortzen baduzu, zoaz 71. paragrafora.

-Sorginkeria egitea ez baduzu lortzen, zoaz 69. paragrafora.

59 Denbora bat igaro ondoren, jadanik nekātuta eta hoztuta zaudenean, konturatzen zara galdu egin zarela eta ezin izango zarela inoiz bizirik irten leize ilun eta hotz honetatik. Bukaera.

60 Arbasoei argizaiola piztu diezunean, zenbaki batzuk idatzi dituzu Pertsonaiaren fitxan.

-Elkartu itzazu lehen zenbakia eta azken zenbakia, eta zoaz osatzen den bi zifretako zenbakiaren paragrafora.

-Zenbakirik ez baduzu, zoaz 39. paragrafora.

61 Bideak aurrera jarraitu egiten du basoan barrera, eta azkenean leize baten atarira heltzen zara.

-Leizera hurbiltzen bazara, zoaz 30. paragrafora.

-Bidetik atzera ekialderantz egiten baduzu, zoaz 12. paragrafora.

62 Abarkak kendu eta Etxera berriro sartzen zara, Arbasoei eskaintza egitera. Horretarako Argizaiola piztu egiten diezu, aldi berean hitz berezi batzuk esaten dituzularik, burrazpiko eremuko iluntasunean argia eta beroa jaso dezaten. Idatz itzazu Pertsonaiaren fitxan honako hau: «Arbasoak 6, 4, 5». Gero, Abarkak berriro jantzi eta Etxetik irteten zara, jadanik iluntzen hasita egon arren.

-Zoaz 41. paragrafora.

63 Zuk zure arazoa kontatzen diozu ahots leunez, errotariaren esanetan zu errotaren suntsiketaren errudun zarela sinistuko dutela herrian, eta lelxua herriaren inguruan dabilenaren froga bat behar duzula. Orduan lelxuak konponbide bat azaltzen dizu: «Har ezazu nire kume batek apurtu berri duen arrautzaren eskola, eta eraman ezazu herrira. Horrela, arrautza zure auzokideei erakutsita, ni inguruan nabilela sinistuko dizute.» Zuk esker onez arrautzaren eskola hartzen duzu eta ondoren leizetik irteten zara.

-Zoaz 56. paragrafora.

64 Leltxuak zarata batzuk egiten ditu, txori handi baten txioa dirudi baina soinu metalikoa duena. Zuk ez diozu ezer ulertzen.

-Alde egiten baduzu, zoaz 75. paragrafora.

-Leltxua harrapatzen saiatzen bazara, zoaz 51. paragrafora.

65 Une horretan zure barnean berotasun bat sentituz, ahots bat entzuten duzu, ez dakizu ondo ingurutik edo zure buru barnetik datorrena: «Segi aurrera lasai, gure neskatxa maitea, zure Arbasoek badaigu bihotz onekoa eta ausarta zarela. Aurrean duzun bidea arriskutsua bada ere, zure helburua lortzen lagunduko dizugu». Zure Arbasoen mezua izan da! Argizaiola piztuta utzi zenietako pozik daude eta haien babesak aurrera jarraitzeke kemenen dituzte.

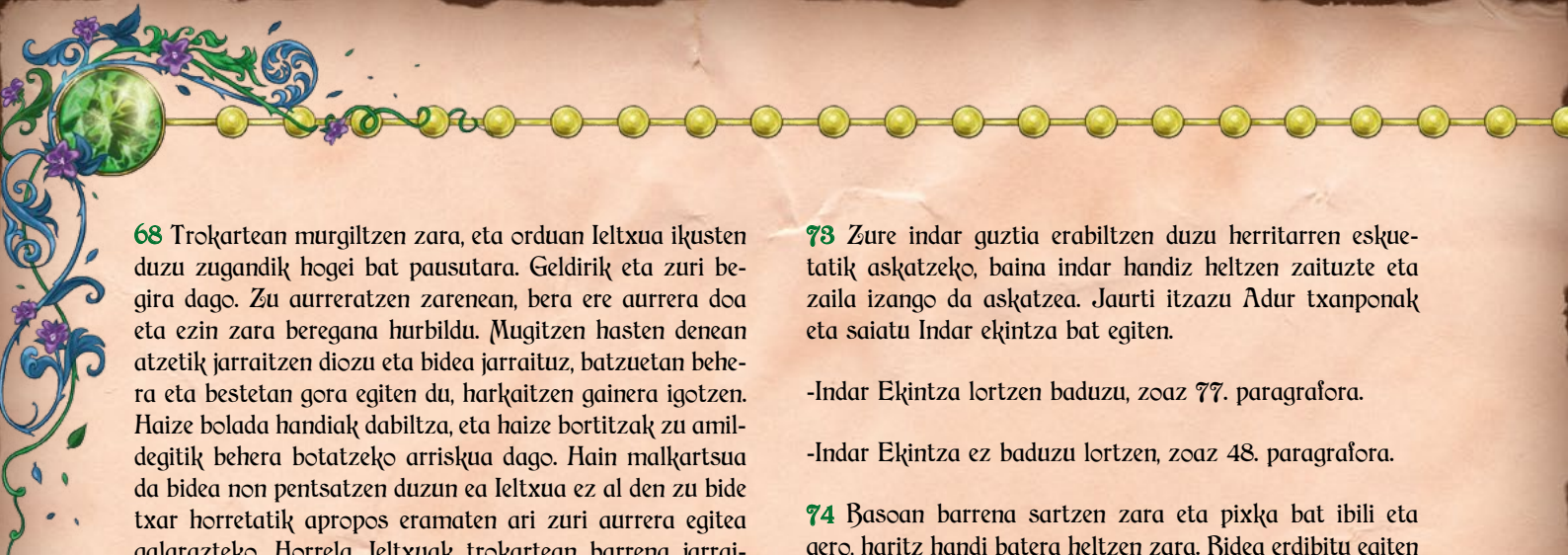
-Zoaz 68. paragrafora.

66 Amaiak *Basabereekin hitz egin* sorginkeria erakutsi diezunean zenbaki batzuk idatzi dituzu Pertsonaiaren fitxan. Elkartu itzazu bigarren zenbakia eta azken zenbakia, eta zoaz osatzen den zenbakiaren paragrafora.

-Ez badituzu zenbakiak, zoaz 64. paragrafora.

67 Esfortzu handiz, azkenean otsoen erasotik bizirik irten zara. Pentsatzen zenuena baino gertari hobea zara azken finean! Behin honaino heldu zarela ez duzu atzera egiteko asmorik, beraz bidean aurrera egiten duzu.

-Zoaz 68. paragrafora.



68 Trokartearen murgiltzen zara, eta orduan leltxua ikusten duzu zugandik hogei bat pausutara. Geldirik eta zuri begira dago. Zu aurreratzen zarenean, bera ere aurrera doa eta ezin zara beregana hurbildu. Mugitzen hasten denean atzetik jarraitzen diozu eta bidea jarraituz, batzuetan behera eta bestetan gora egiten du, harkaitzen gainera igotzen. Haize bolada handiak dabilta, eta haize bortitza zu amildegitik behera botatzeko arriskua dago. Hain malkartsua da bidea non pentsatzen duzun ea leltxua ez al den zu bide txar horretatik apropos eramaten ari zuri aurrera egitea galarazteko. Horrela, leltxuak trokartearen barrera jarraitzen du eta azkenik leize txiki batera sartzen ikusten duzu.

-Zoaz 40. paragrafora.

69 Txoria txioka hasten denean ez diozu ezer ulertzen, zer gertatu ote den galdetzen diozu zure buruari. Agian sorginkeriararen hitzak ez dituzu behar bezala esan.

-Mendebalderako bidea hartzen baduzu, zoaz 01. paragrafora.

-Ekialderako bidea hartzen baduzu, zoaz 12. paragrafora.

70 Hain da beldurgarria aurrean daukazun bidea, hain ilun eta sakona trokartearen barrera doan pasarte, guztiz ikaratzaren zarela eta bat-batean bakarrik eta hoztuta sentitzen zara, aurrera egiteko ahalmenik gabe.

-Arbasoei argizaiola piztu badiezu etxetik irten baino lehen, zoaz 60. paragrafora.

-Arbasoei argizaiola ez badiezu piztu, zoaz 39. paragrafora.

71 Amaiak erakutsitako hitzak errepikatu bezain laster, txoria txioka hasten da, baina zure harridurarako errez ulertzen duzu hark esaten dizuna: «Kaixo Gizaki Anderea, zer berri daukazu gaurkoan?». Zuk erantzuten diozu: «Kaixo Txori Jauna, leltxu baten atzetik nabil, erakutsiko zenidake bidea?». Eta berak esaten dizu: «Ekialderako bidea duzu egokiena, leltxuak bide hori hartu du eta». Eta zuk: «Milesker Txori Jauna, hori da orduan jarraituko dudana bidea».

-Zoaz 12. paragrafora.

72 Momentu horretan zera gogoratzen duzu, Amaia sorginak *Basabereekin hitz egin* sorginkeria irakatsi dizula. Adar gainean jarrita dagoen txoria ikusita, sorginkeria hori saiatzeko aukera ona dela pentsatzen duzu.

-*Basabereekin hitz egin* sorginkeria ezagutzen baduzu, zoaz 46. paragrafora.

-Mendebalderako bidea hartzen baduzu, zoaz 01. paragrafora.

-Ekialderako bidea hartzen baduzu, zoaz 12. paragrafora.

73 Zure indar guztia erabiltzen duzu herritarren eskuetatik askatzeko, baina indar handiz heltzen zaituzte eta zaila izango da askatzea. Jaurti itzazu Adur txanponak eta saiatu Indar ekintza bat egiten.

-Indar Ekintza lortzen baduzu, zoaz 77. paragrafora.

-Indar Ekintza ez baduzu lortzen, zoaz 48. paragrafora.

74 Basoan barrera sartzen zara eta pixka bat ibili eta gero, haritz handi batera heltzen zara. Bidea erdibitu egiten da, alde batetik mendebaldera doa eta bestetik ekialdera. Ez dakizu nora jo baina erabaki bat hartu behar duzu. Hau pentsatu bitartean, konturatzen zara haritzaren adar batean txori bat jarrita dagoela, zuri begiratzen dagoena.

-Mendebalderako bidea hartzen baduzu, zoaz 01. paragrafora.

-Ekialderako bidea hartzen baduzu, zoaz 12. paragrafora.

-*Basabereekin hitz egin* sorginkeria ezagutzen baduzu, zoaz 46. paragrafora.

75 Leizetik irteten zara; oraindik gaua da, hotz handia egiten du eta ilargiaren argiak bakarrik argitzen dizu bidea.

-Herrira itzultzen bazara, zoaz 17. paragrafora.

-Sorginaren etxera abiatzen bazara, zoaz 02. paragrafora.

-Etxera itzultzen bazara, zoaz 35. paragrafora.

-Leizera berriro sartzen bazara, zoaz 40. paragrafora.

76 Nahiz eta ingurura begiratu, ez zara ezer bereziaz jaketzen. Oso adi egon arren, ez duzu ezer entzuten, basoa isiltasun osoan dago. «Zelako gauza arraroa», esaten diozu zure buruari.

-Zoaz 14. paragrafora.

77 Zure indar guztiak erabiliz, beso eta hankekin indarra eginez, heltzen zaituzten eskuak bihurritu eta alde egitea lortzen duzu.

-Zoaz 54. paragrafora.



2. Atala
—
Gidariaren
liburua

Hurrengo ataletan, Gidariak Adur txangoak prestatzeko eta girotzeko hainbat baliabide eta edukiz aurkituko ditu. Adur txango bat zenbait osagaiz osatuta dago, eta jarraian agertzen diren ataletan osagai horiek aztertuko dira:

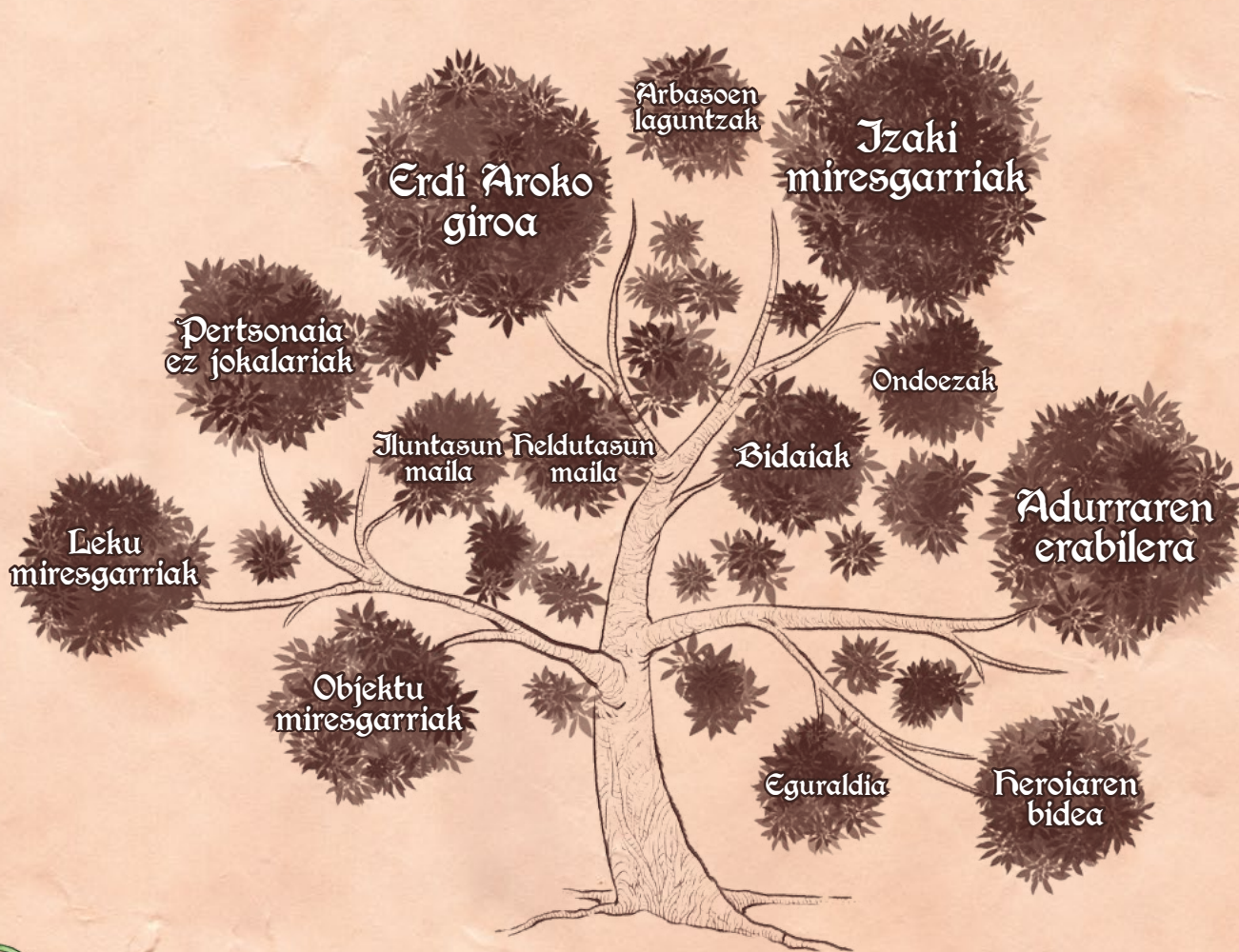
- Euskal Erdi Aroko giroa
- Euskal Izaki eta Jainkosak
- Leku miresgarriak
- Objektu miresgarriak
- Pertsonaia Ez Jokalariak
- Natura eta Egutegia
- Heroiaren bidea
- Bidaiak
- Gaitz eta ondoezak
- Iluntasun eta Heldutasun Mailak
- Adur txangoak gidatzeko aholkuak

Adur txango berri bat asmatzeko orduan, Gidariak osagai hauek kontuan izan beharke lituzke eta horien barruan agertuko diren elementuak ondo zehaztu.

Gidariak osagai bakoitzari zenbateko garrantzia ematen dion erabakiko du. Adibidez, umeentzako saio batean, Gidariak erabaki dezake borrokarik ez dela agertuko. Pertsonaiak aukeratzeko orduan, hasiberriak edo heroiak izango direla erabaki dezake. Adur txangoa iluna eta beldurgarria izan daiteke, traizioz beteriko istorio epikoa edo egunez gertatzen den istorio alai. Hainbat eta hainbat aukera daude joko girotzeko orduan.

Hurrengo orrialdeetan, osagai ezberdin hauek garatzen laguntzeko hainbat baliabide eta elementu zehatz eskainiko dira. Gidariak elementu hauek dauden moduan erabili ditzake, ala berak nahi duen moduan eraldatu. Eskaintzen diren elementu hauek beste berri batzuk asmatzeko ideiak ere eman ditzakete.

Horrela, osagai hauek aukeratu, nahastu, eraldatu eta zabalduz, Gidariak itxura emango dio pertsonaiek biziko duten Adur txangoari.



Euskal Erdi Aroko giroa

Adur jokoia Erdi Aroan girotuta dago, Pirinioen inguruan bizi diren Euskaldunen lurretan alegia. Erdi Aroaren denbora tarte zabal batean zehar, Euskal lurrek Iruñeko Erresuma eta beranduago Nafarroako Erresuma osatzen dute. Inguruoko etsaiak Euskal Herria menperatzeko asmoarekin lanean ari dira etengabe: hasiera batean Bisigodoak, ondoren Frankoak, Asturiarrak eta Arabiarrak, eta beranduago Gaztelarrak eta Aragoiarrak. Euskal leinua etsaien aurka babesteko bildu ziren lehenengo unetik Nafarroako Erresumaren azkenengo gotorlekua erori arte, Euskaldunek lan handiak izango dituzte bere lurra, hizkuntza eta sena babesteko. Lan horietan laguntzeko, zenbait heroi gogor aritu beharke dira Adur txango arriskutsuetan.

Saio bat prestatzen ari denean, Gidariak Adur txangoa Historiako zein unetan gertatuko den erabaki behar du. ADUR jokoa muina benetako Euskal Historia eta Euskal elementu miresgarriak nahastean datza. Erdi Aroa hain zabala izanik, aukera ugari egongo dira eta Historiako une bakoitzak gertakizun eta elementu ezberdinak ekarriko ditu.

Hurrengo puntuetan Euskal Erdi Aroko zenbait une garrantzitsu azalduko dira. Gidariak horietako bat edo atal honetan agertzen ez den beste edozein aukeratu dezake hurrengo Adur txangoa girotzeko.

Antzinateko egoera

Euskal Erdi Aroko garaia ondo ulertzeko, lehenik pixka bat atzera egin beharra dago. I. mendera arte, Euskaraz egiten zen eremua zabal hedatzen zen, iparraldean dagoen Garona ibaitik hegoaldean dagoen Ibero edo Ebro ibairaino, eta baita Añamendien edo Pirinio mendi guztien inguruetan ere. Euskaraz hitz egiten zen eremua murrizten joan zen Pirinioen iparraldean, lehendabizi Erromatarren inbasioen ondorioz, eta beranduago iparraldeko Karolingioek Baskonia edo Waskoniako Dukerria (beranduago Gaskuña deituko dena) bere kontrolpean hartu zutenean.

Orduan gatazka garrantzitsu bat egon zen: 581. urtean, Bladastes duke frankoak Baskoien kontrako espedizio bat bidali zuen Baskoniara. Eraso honi erantzunez, 587.ean Baskoiek Gers eraso egin zuten, une horretan Frankoen menpe zegoena.

Iparraldeko herrien etorrera

Garai horretan, Europako iparraldean herensugeen erasoak inoiz baino gogorragoak izaten ari ziren. Iparraldeko herrialde Germaniarrak hegoalderantz jo zuten, eta gudazale amorratuak izanda, indarrez eta bidetik dena suntsituz uholdeetan heldu ziren Euskal lurretara. Horrela, Godoak, Bisigodoak eta Ostrogodoak, bata bestearen atzetik Euskaldunak menperatzen saiatu ziren behin eta berriro.

581.ean Leovigildo errege Bisigodoak Zadorra ibaiaren inguru Euskaldunen kontrako erasoei ekin zien, eta horiek garaitu ondoren Victoriacum hiribildua sortu zuen. Beranduago, 711.an Roderiko Bisigodoak Iruñea erasotu zuen. Garai hartan Euskaldunak ez zeuden borrokarako batuta, eta leinu bakoitzak bere aldetik borrokatzen zuen. Hala ere, Euskaldunak gogor aritu ziren etsaien aurka eta Germaniarrek azkenean ez zuten Euskal Herria menperatzea lortu.

Islamdarren sarrera Iberiar penintsulan

Bitartean, Afrikatik etorritako Islamdarrak hegoaldeko sartu ziren Iberiar penintsulara. Penintsula ia osorik menperatzea lortu zuten, ekialde urruneko aztikeria ahalmentuak zekizkitelako. Islamdarrak, bere zabalkuntzan Euskaldunen ekialdetik igarota Pirinioen iparraldera ere heldu ziren, eta Frankoekin talka egin zuten. Baina hasiera batean ez ziren Ebrotik Pirinioetara zabaltzen ziren Euskal leinuen eremuetan sartzera ausartu, Euskaldunen borrokarako gaitasuna ezaguna zelako.

Tuteran Cassius izeneko gizona bizi zen. Arbaso euskaldunak, erromatarrek eta bisigodoak zituela esaten da. Islama besarkatu zuen eta Islamdarrek horren truke Tuteran zituena lurra eta agintaritzan mantentzen utzi zioten. Banu Qasi izen islamdarra hartu zuen bere leinuarentzat.

778. urteko Orreagako gatazka

782. urtean, Frankoak Poitiers herrian Islamdarren aurka borrokatu ziren, eta Frankoek garaitu zutenez Islamdarrak Pirinioen hegoaldera berriro itzultzera behartuak izan ziren.

Une horretan, Zaragozako agintari zen Suleiman al-Arabi islamdarra, Kordobaiko kalifatuaren buru zen Abd-al-Rahman-en aurka altxatu egin zen. Suleimanez, Frankoen buruzagia zen Karloman erregeari laguntza eskatu zion. Onartu baino lehen, Karlomanek Suleimani emandako laguntzaren truke, sari modura Zaragozak Frankoei basailutza eskaintzea eskatu zion. Suleimanez hitzarmena onartu egin zuen eta Frankoen gudarosteak Pirinioak gurutzatu zituen Zaragozarako bidean. Baskoiek gudarosteari igarotzen utzi zioten eta mendietatik begiratzen zuten bitartean Hamabi leinuetaiko buruzagiei batzarrera deitu zieten txalapartaren bidez.

Karloman Zaragozara heldu zenean, Suleimanez dagoeneko Abd-Al-Rahmanekin bakea egin zuen, eta Karlomanek saririk gabeko bidai horregatik haserre, bere gizonen itzultzeko agindua eman zien. Gerlari Frankoek iparraldera jo zuten eta Iruñera heldu zenean, sarraski eta harrapakariaren goseaz Baskoien hiribildu nagusia erasotu zuten. Karloman erregearen gerlariak Iruñeko harresien kontra jo zuten, hauek apurtuz, eta ondoren hiribildu barrura sartu ziren. Sarraskia eta lapurreta egin ondoren, Iruñetik alde egin zuten Frankoen lurretara itzultzeko asmoz.

Oihu bat aditua izan da Euskaldunen mendien artean, eta etxeko jaunak, bere atearen aitzinean xütik, ideki tu belarriak eta erran du: "Nor da hor? Zer nahi datuet?" Eta xakurra, bere nagusiaren oinetan lo zegoena, altxatu da eta karraxiz, Altabizkarren inguruak bete ditu...

Altabizkarreko Kantua

Baina Euskaldunak Frankoen atzetik joan ziren jasandako eraso itzultzeko asmoz. Gudaroste nagusitik aldenduz, Eneko Enekoitz buru zuen Euskaldun talde txiki bat Iratiko oihanera sartu zen eta bertan bizi ziren Basajaun batzuegana joan ziren. Egoera azalduz, laguntza eskatu zieten eta Basajaunak, gertatzen ari zenaren garrantzia ulertuz, laguntzeko prest agertu ziren.

778. urteko Abuztuaren 15ean, Orreagatik gertu dagoen Ibañetako mendi lepoan, Euskaldunek Frankoen kontra eraso egin zuten. Basajaunak mendira igo ziren eta harritzararak errotiak ateraz, maldan behera bota zituzten gerlari Frankoen gainera. Horrezkero, Karlomanen gudarostea ia guztiz suntsituta geratu zen eta gerlari Euskaldunak bizirik geratzen ziren Frankoen aurka

borrokatu ziren. Etsai guztiak suntsitu zituzten eta Eneko Enekoitzek, Errolan izeneko zaldun Frankoen buruzagia, Karlomanen iloba bera, hil egin zuen.

Eneko Enekoitz Eneko Aritza ezizena eman zioten bere erronkagatik eta Baskoiek, garaipen garrantzitsu honi esker, burujabetza mantendu ahal izan zuten urte batzuetan. Baina oraindik Euskal leinu guztiak ez zeuden batuta laster etorriko zenaz babesteko.

824. urteko Orreagako bigarren gatazka

Euskaldunek bazekiten iparraldeko Frankoen mehatxua arrisku handia zela oraindik, eta buruzagiek azti bati deitu zioten Frankoen kontra borrokatzean beraien zoria zein izango zen galdetzeko. Aztiak txoriak behatu zituen eta txori txarrak igarri zizkien. Frankoen mehatxua ekiditeko, Baskoiek Banu Qasi-tarrekin laguntasun itunak sinatu zituzten eta horrela Euskal gerlari gehienak Euskal lurren iparraldea babestera bidali ahal izan zituzten.

Euskaldunei zetozkien garai latzak ikusita, Mariñ Eneko Aritzari opari bat egin zion etsaiengandik babesteko. Objektu mirengarri hori Karbunkloa zen, Adurraz beteriko harribitxia. Karbunkloak gainean daramanari eta bere inguruko gerlari lagunei izugarritzko Adur ahalmena ematen die. Eneko Aritzak ahalmen mirengarri hauek etsaiaren aurka erabiltzeko asmoa zuen horiek Euskaldunei erasotuz gero.

Eta hala gertatu zen. Pipin erregearen aginduz, Euskaldunek Frankoen bigarren eraso bat jasan zuten. Oraingoan Frankoen gudarostea askoz handiagoa zen eta Aznar konderearen agindupean gerlari Frankoak uholde baten moduan erori ziren Euskaldunen gainean. Baina ez hori bakarrik, haiekin batera Euskaldunek aurretik inoiz ikusi ez zituzten amesgaiztoko izaki erraldoi izugarriak iparraldetik ekarri zituzten: horiek bost gizonen garaiera, idiaren burua eta hartzaren hatzaparrak zituzten. Euskaldunen zapalkuntza gertu zelaikoa, Euskal biztanleak kementa mantentzeko ahalegin zailetan ari ziren.

Lehenengo eta bigarren Orreagako gatazkak bizitzeko, jolastu "Erresuma baten sorrera" hiru ataleko Adur txangoa

Lehenengo eraso jasan ondoren, Eneko Aritzak deia darra jo zuen eta mendirik mendi adar hots ozenak entzun ziren berria barreiatuz. Eastez, Euskal lurralde guztietako Euskal gerlariak hurbildu ziren, eta egun batzuen buruan, Frankoak Orreagara heldu baino lehen, Ibañetako lepoan itxaroten jarri ziren.

50 urte lehenago gertatu bezala, bi gudarosteek Ibañetan talka egin zuten. Alde batetik gerlari Frankoen gudaroste zenbatezina zegoen, gizonen itsasoa zirudiena. Frankoen amesgaiztoko piztia erraldoiak han eta hemen sakabanatuta zeuden gainera.

Karbunkloaren sorrera

Leinu Euskaldunen mugen ekialdera Hispaniar Marka zabaltzen zen, hegoaldera Islamdarren eremuak zeuden, eta mendebaldera berriz Asturiaseko Konterria. Egoera izugarri latza zen hainbeste etsai inguruan zeudelarik Euskal lurra indarrez hartzeko nahian. Mari horregatik oso arduratuta zegoen, Euskaldunak eta beraien eremuak arrisku bizian zeudelako. Hori dela eta, Mari Ama Eurrarekin hitz egin zuen hari laguntza eskatzeko. Ama Eura hamar urtez egon zen izaki, landare eta harrietatik Adur kopuru izugarria biltzen. Adur hori guztia harribitxi handi batean gorde zuen, berde kolorekoa eta Karbunklo izenekoa. Mari Karbunkloa jaso eta Euskal gerlarien artean kementsuena eta adimentsuena zenari eman zion, Eneko Aritzak izenekoa. Harez geroztik, Karbunkloa Nafarroako Erresumaren ikurra izan da.

Bestalde, Euskal gudarostea giza gerlari, basajaun eta jentilekin osaturik zegoen; Eneko Aritzak berarekin Karbunklo berdea zeraman, bere ezkutu gorriaren erdian jarrita.

Borroka gogorra izan zen eta gerlari asko erori ziren bi aldeetan. Baina gatazkaren unerik latzenean, Euskaldunei garaipenaren itxaropena urruntzen ari zitzairen momentuan, gauza harrigarria gertatu zen. Haize bolada handi batekin batera, Mari Ortzia gurutzatu zuen sugarrezko igitai baten itxuraz eta aldi berean Karbunkloa argi berde izugarri distiratsua igortzen hasi zen. Orduan Karbunkloaren barruan Ama Eurrak bildutako Adur bizindarra askatu egin zen eta haren astindu hortitzak etsaia kolpatu zuen, hura mila zatitan birrinduz. Begien kliskada batean, Euskaldunek garaipena lortu zuten, 50 urte lehenago Orreaga-ko lehenengo gatazkan gertatu zen bezala.

Iruñeko Erresumaren sorrera

Garaipen honi esker, Eneko Aritzak bere garrantzia finkatu zuen eta euskaldun guztien "Buruzagien Buruzagi" izendatu zuten, Euskal Herria babesteko orduan erantzun bateratua eman ahal izateko. Eneko Aritzak Iruñeko Erresuma sortu zuen, Euskal izaki eta lur guztiak babesteko helburuarekin. Erresuma honi izena ematen zion hiriburua, Iruñea, erresumaren erdigune politiko eta militarra bihurtu zuen.

Hala ere, erresuma bat osatu zuen arren, Eneko Aritzak ez zituen usadio zaharrak guztiz baztertu nahi eta Buruzagien Buruzagiak hamabi Euskal leinuetako jakitunen batzarra mantendu zuen. Aurrerantzean, Iruñeko erregeak edozein erabaki garrantzitsu, adibidez noiz eta nori guda egin, Hamabi Jakitunen oniritziarekin hartu behar izango zuen. Bege hau dela eta, Europako erresumen artean Iruñeko berezia izan zen, agintea Herriaren ordezkarien parte hartzearekin betetzen zelako.

Erresumako mugen zaintza

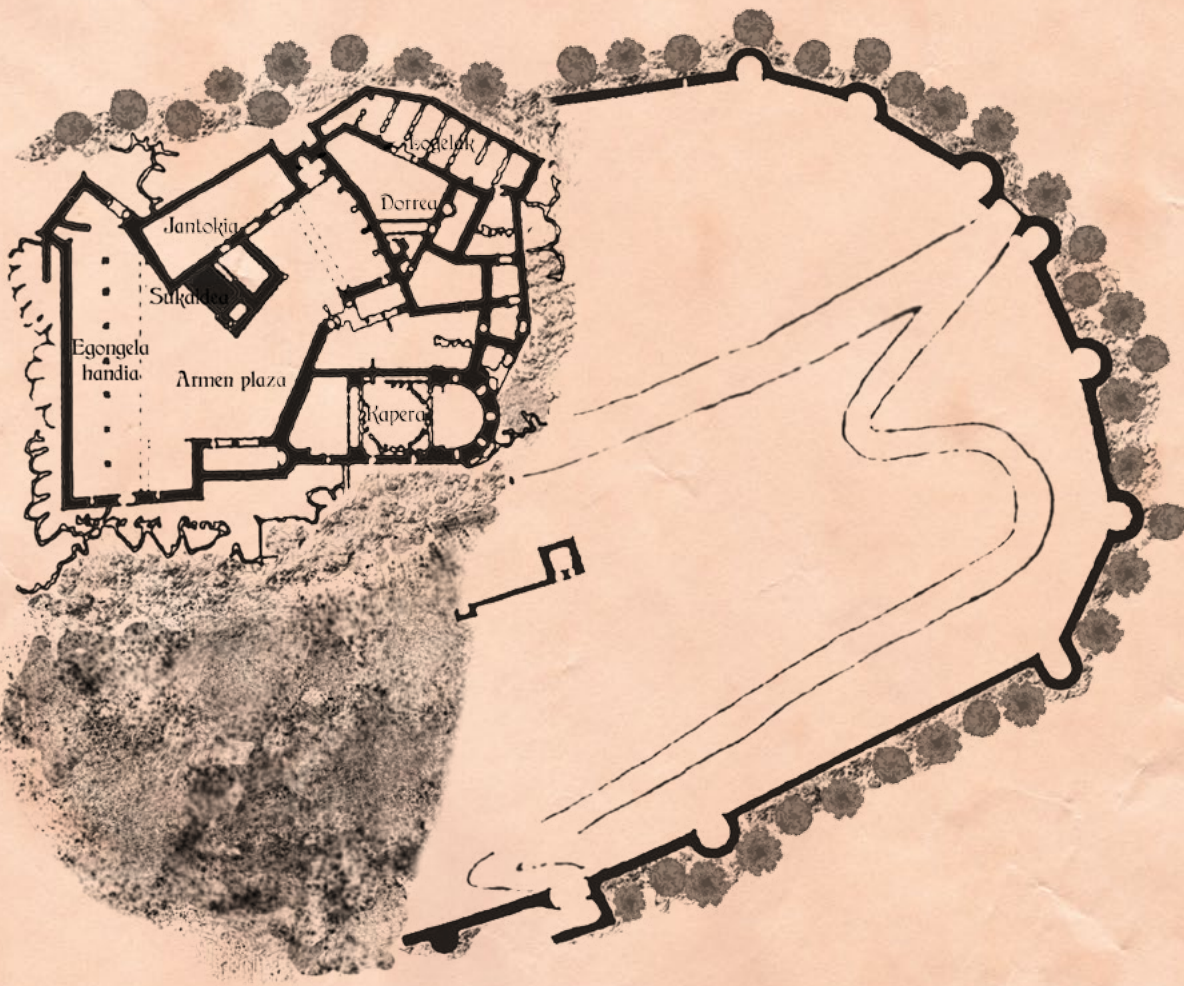
Hurrengo urteetan, Euskal erregeek hainbat gotorleku eraikitzeko agindua eman zuten erresuman zehar sakabana-tuta. Era horretan gazteluekin, gerlariekin eta Karbunkloaren ahalmen miresgarriarekin hurrengo mendeetan zehar Euskaldunek beraien lurraldeak babestu zituzten hainbat erasoren aurka.

Arabako lurraldeetan Godoen erasoak jasan zituzten, ekialdetik Zaragozako islamdarrenak eta iparraldetik Frankoenak. Hala ere, nahiz eta eraso horiek gogorrik izan, hurrengo urteetan Iruñeko Erresumak sendo eutsi zion burujabetzari: indartu eta zabaldu egin zen, euskaraz hitz egiten zen lur gehiena berreskuratu zuelarik.

1035. urtean Antso Garzeitz III.a "Nagusia"-ren agindupean Iruñeko Erresumak inoiz lortutako hedadurarik handiena lortu zuen, Iberiar penintsulako iparraldeko herena ia osorik menderatuz, Astorgatik Ribagorzaraino. Euskal erresumaren barruan Nafarroa, Araba, Bizkaia, Gipuzkoa, Lapurdi, Zuberoa, Errioxa, Gaztela eta Aragoi zeuden. Horiek denak lurralde euskaldunak ziren bertako biztanleek euskaraz hitz egiten baitzuten.

Begiratu "Erresumako mugen zaintza" Adur txangoak garatzeko ideia laburren atalean

Loarreko gaztelua



Bikingoak Euskal Herrian

Euskal Herriak etsai gehiagorik eduki ezin zuela zirudie-nean, Bikingoak itsasotik heldu ziren sarraski basatiak gauzatzeko. Batzuetan gogoko zuten lekuan geratzen ziren, eta Normandoek adibidez Baiona indarrez hartu zuten. Mundakara ere Bikingo talde bat heldu zen eta horietariko batzuk bertan bizitzera geratu ziren. Bertakoek haien buruzagiari Jaun Txuria deitu zioten ilea eta azala oso argiak zituelako. Borrokalari aparta izanda, buruzagi garrantzitsua bilakatu zen Bizkaiko lurretan.

859. urtean gerlari Normandoek Baiona erasotu zutenean lapurreta, harrapakaria eta sarraski handiak gauzatu zituzten. Björn Järnsidak eta Hastein ziren Normandoen buruzagiak. Eneko Aritzaren semea zen Eneko "Gartzea", Iruñeko errege zena, Baionara joan zen bikingoen eraso gelditzeko. Euskaldunek gatazka galdu eta gainera bikingoek Eneko Gartzea bahitu zuten, Baiona Normandoen lurra izendatu zutelarik.

945. urtean Gaskoniako Gilermo Iruñeko errege zen Antso Gartzeiz-en arrebarekin ezkondu zegoen, eta Iruñeko erregeari laguntza eskatu zion Normandoak Baionatik botatzeko. Borroka latz baten ondoren euskaldunek Baiona berreskuratu zuten. Iruñeko erregeak lapurdiko konderria sortu zuen Baionaren inguruko lurra Erresumaren babespean gera zitezen.

Baina 982. urtean Baionak Normandoen eraso berri bat jasango zuen: gerlari Bikingoak betetako hirurogei itsasontzi heldu ziren. Iruñeko erregeak gudarostea bidali zuen Baionara. Taller izeneko lekuan, Castets-etik gertu, Euskaldunak Normandoen aurka borrokatu ziren. Euskaldunek gatazka irabazi zuten, baina borroka bukatu bezain laster erregeak dei bat jaso zuen hegoaldeetik: erregea kanpoan zegoela aprobetxatuz, Islamdarrek Iruñea erasotzen ari ziren! Erregeak ziztu bizian Iruñera itzultzeko agindua eman zuen, baina negua heldu zenez Pirinioetako bidea, Ibañetatik igarotzen dena, elurragatik guztiz itxita zegoen.

Kostatik itzuli beharrean, euskaldunak Ibañetatik igarotzen saiatuko ziren denborarik ez galtzeko. Erregea zalditik jaitsi zen eta abarka batzuk eskatu zituen; Pirinioak oinez igaroko zituen beste gerlarien antzera. Bere gizonek horregatik laudatu zuten eta Antso "Abarka" deituko zioten handik aurrera. Euskal gudarostea Iruñera heldu zenean Islamdarrek hegoaldera ihes egin zuten, ez zutelako espero erregea horren goiz iristea.

**Honen inguruan begiratu
"Baionako gatazkak" Adur
txangoak garatzeko ideia laburren
atalean**

Gurtzaile Kristauen sarrera Euskal Herrian

Kanpoko etsaiez gain, Euskal biztanleen eta bere usadioen aurka dagoen beste etsai beldurgarri bat heldu zen gure artera. V. mendean lehen gurtzaile kristauak Euskal Herri-ra heldu ziren, haien Jainko bakarreko sinesmen ilunekin. Hasieran eta hainbat mendeetan zehar, gurtzaile horiek kobazuloetan ezkutatuta biziko ziren, haien errito sekretuak isilpean mantenduz.

Baina VIII. menderako pixkana konfiantza hartzen, eta bere sinesmen faltsu eta kaltegarriak zabaltzen hasiko dira. Horretarako, nekazari ezjakinei gezurra eta beldurra sartuko dizkiete buruan. Gezur horien artean hauek daude: Jesukristo dela koaren izaera jainkotiarra; haren usetzeko berpiztea; sexu harremanen zikintasuna; munduko gaitzen errua emakumei egotzea; eta hil ondoren arimak erretzen diren Infernu izeneko asmatutako lekua.

Kristautasunaren gezurra pixkanaka laino kutsakor baten moduan zabaltzen doaz, eta gurtzaileek haien erritoak egiteko eliza izeneko eraikinak eraikitzen dituzte han eta hemen. Hauek dira Euskal lurretan eraiki zituzten lehengo eliza eta monastegi batzuen kokalekuak: Armentia (Araba), Kukulaga eta Naiara (Errioxa), Iratxe, Fitero, Leire eta Orreaga (Nafarroa).

Kristauen plana Euskal biztanleria sinesmen faltsu horiek bereganatzera behartzea da, beldurraren eta mehatxuen birtatez Euskal Herri osoa menperatzeko. Kristauei aurre egiten dietenak sutan edo ezpataz hiltzeko asmoa dute, inolako damurik gabe.

Inork ez ba du gurpen ilun hau gelditzen, kristauek Euskal Herria beldurraren erresuma bihurtuko dute: herritarrek beraien etekin zati bat kristauei eman behariko diete, emakumeak irainduak eta gutxietsiak izango dira, Adurra- ren inguruko jakinduria zaharra galdu egingo da eta harekin Mari, Basajaun, Lamien eta bestelakoen izatea. Horregatik mehatxu horri aurre egin behar zaio lehenbailehen. Nafarroako Erregeak gurpen iluna besarkatzea saihestu behar da, horrek kristautasunari botere izugarria emango liokeelako.

Baina gurpen maltzur horri aurre egingo dionik badago. Heroi hauek, Euskal herritarrek mehatxu honen jakinaren gainean jarri eta gurtzaile kristauek egin nahi duten kalteaz ohartuko dituzte. Behar izanez gero, kristauen aurka aurrez aurre ere borrokatuko dute.

**Gurtzaile kristauen inguruko
saioa jolasteko, irakurri "Lehortea"
izeneko prestatutako Adur txangoa**

Nafarroako Erresumaren sorrera

Antso III.ak frantziar feudalismoaren ideologia ekarri zuen Iberiar penintsulara. Erregea hil zenean, ez zuen jarraitu oinordekoa aukeratzeko Euskal usadioa. Lurralde guztia seme nagusiari utzi ordez, Gaztela eta Aragoiko lurraldeak Nafarroatik bereizi zituen eta lurralde bana eman zion seme bakoitzari. Bere seme Gartzia Santxiz IV.ak Iruñeko Erresuma jasotzeaz gain, aitarengandik belaunaldiz belaunaldi eskualdatua izan zen Karbunkloa ere jaso zuen.

1054.urtean, beste bi anaiak, orain Gaztelako eta Aragoiko kondeak zirenak, Karbunkloa eskuratu nahirik, Gartzia Santxiz IV.ari segada prestatu zioten. Anaia erahil ondoren, beste bi anaiak lurralde guztiak beraien artean banatu zituzten. Horrela, Alfonsso VI.a Gaztelakoak Araba, Bizkaia, Gipuzkoa, Bureba eta Errioxa okupatu zituen, eta Antso Ramiritz Aragoiko kondea Iruñeko errege bihurtu zen, Antso V.a Nafarroako izena hartuz. Mariren atsekaberako, azkenengo honek Iruñeko koroa gain Karbunkloa ere gorde zuen.

Hainbat urtetan Iruñeko Erresuma banatuta egon ondoren, Gartzia V.a Ramiritz "Berrezarlea"-k, Iruñea inguruko jaun-babesa lortu zuen, eta lurraldea Aragoiko Erresumatik banandu zuen, Iruñeko Erresuma berrezarritz.

Gaztelak une horretan areagotu egin zituen Nafarroako lurraldea okupatzeko erasoak, bereziki Bureba eta Errioxa jipoitu zituelarik. Europar kristautasunak botere izugarria zuen jadanik baina kristauen buruzagiak ez zuen Nafarroako Erresumaren ofizialtasunik onartu nahi. 1150. urte-tik aurrera Nafarroako errege izandako "Antso Jakituna", kristauen buruzagiaren babesa lortu zuen Islamdarrek in- zeukaten neutraltasuna haustearren truke. Horrela Euro- pa-ko beste herriek Nafarroako Erresumaren legezketasuna onartu zuten.

1194. urtean Antso VII.a "Indartsua" Nafarroako errege bila- katu zen. Honek Donibane-Garazi kontrolpean hartu zuen. Bortuz Harunzko lurraldeko eskualdeek bat egin zuten Nafarroako Erresumarekin, baina beranduago Lapurdi In- galaterrako koropean geratu zen.

Gaztelarren Gasteizko setioa

Pirinioen hegoaldean, Antso VII.a "Indartsua"-k Gaztela- rren erasoan aurka egiteko hitzarmena sinatu zuen Islam- darrek. Horren ondorioz, Abu Yusuf erregeak laguntza eskatu zionean, Nafarroako erregeak Magrebera joan behar izan zuen. Han zegoela, Petri II.a Aragoikoak eta Alfonsso VIII.a Gaztelakoak Nafarroa erasotzea eta elkarren artean zatikatzea adostu zuten.

Alfonsso VIII.a Gaztelakoak 1199. urtean Gasteizko hiribil- dua setiatu zuen, Harako. Gasteiztarrek mezulari bat bidali zuten Iruñera laguntza eske baina une horretan Jentil talde batek bidea itxita zeukan, beste arrazoiz batengatik erregearekin haserre zeudelako. Horregatik, Iruñeak ezin izan zuen laguntzarik bidali eta Gasteiz zortzi hilabetez itxaron ondoren 1200.eko urtarrilean erori egin zen. Gero- go Gaztelarrek Araba, Deba bailara, Orioko harana, Du- rangaldea eta Donostialdea ere indarrez hartu zituzten. Gasteizko erorialdia ekidingo duen heroi talderik egongo ote da? Heroi horiek Araba, Bizkaia eta Gipuzkoa Gazte- larren eskuetatik askatu beharko dituzte.

Gasteizko setioaren inguruko saioa jolasteko, irakurri "Gasteizerako bidea" izeneko prestatutako Adur txangoa

Karbunkloa mendeetan zehar

Ama lurrak Karbunkloa sortu zuenetik Marik Eneko Aritzari oparitu ziezaion, Adur bizindarrez beteriko harribitxi hau errege Nafarren eskuetan egon da, eta belaunaldi batetik hurrengora igaro da. Horrela, Erresumak ordutik hona Euskal Herriko izaki guztiak babeste-ko, ahalmen mi- resgarria izan du eskura kanpo-ko eta barruko etsaien aurka.



Eneko Ariza
(824-851)



Gartzia Enekoitz
(851-882)



Antso III.a Nagusia
(1004-1035)



Antso VI.a Jakituna
(1150-1194)



Antso VII.a Indartsua
(1194-1234)

Basetxeetako bizitza

Erdi Aro garaian, Euskal Herriko biztanle arrunt gehienak nekazari eta abeltzain lanetan aritzen dira janaria ekoizteko. Basetxeak mendian han eta hemen sakabana-tuta dauden zurez eraikitako banakako etxeak dira. Hainbat basetxeren bilkurrari Baserri esaten zaio. Basetxearen eguneroko lanak zelaiak landu, uzta jaso, abereak zaindu, behi eta ardien esnea jetzei, txerria hil, eta abar izaten dira. Hauetaz aparte, ohikoa da ere ezta ekoiztea eta basoetan ehiza apur bat egitea. Basetxearen ekonomia eredia autokoizpena da beraz. Landa eta aberekin etekinaren zati txiki bat Etxean ekoiztu ezin dena erosteko erabiltzen da, gehienetan merkatuan egindako elkartrukearen bitartez.

Gizakien eta Zuhaitzen arteko usadiozko harremana estua eta lagunkoia da. Zuhaitzak basetxera hurbiltzen dira eta etxeokok zuhaitzen adarrak kimatu egiten dituzte egur moduan erabiltzeko. Kimaketa hau, ondo egiten bada, zuhaitzentzat ez da txarra. Baina zuhaitzak oso harroak direnez haiekiko harreman ona zaindu egin behar da. Behin, basetxe bateko Andre batek zuhaitzari errieta egin zion bere sustraiekin estropozu egin zuelako. Zuhaitzekiko begirune falta horren ondorioz inguruko zuhaitzak ez ziren basetxe hartara berriro hurbildu.

Nekazarien altxamenduen inguruko saioa jolasteko, begiratu "Nekazarien matxinadak" Adur txangoa prestatzeko ideia laburra

XI. mendetik aurrera, pixkanaka hainbat aldaketa eta teknika berri agertzen joango dira: lugorri uzten dira zenbait sail lurri atsedena emanez eta bitartean abereek belarrak jateko erabiltzen dituztelarik; txandakatzeko-sistema, urte batetik bestera lursail bati erabilera desberdinak emanez; hazien aukeraketa hobea egitea; animalientzako lepoak eta ferrak erabiltzea, errazago eta azkarrago lan egin dezaten; golde handiago eta hobeak; ur eta haize errotak, laboreak ehotzeko eta burdina lantzeko erabiltzen direnak; eta abar.

Horrekin guztiarekin, lurri etekin handiagoa atera ahal izango zaio. Nekazaritza Euskal lurralde osoan hedatzen joango da. Landutako zereal nagusiak garia, garagarra eta artatxikia dira. Bestalde, lekaleak ere ekoizten dira: babak eta ilarrak, besteak beste. Lihoa ere landatzen da, ehunak egiteko erabiltzen dena. Bestalde, mahastiak lantzen dira, ardoa egiteko erabiltzen direnak. Euskal Herriko hegoaldean, olibondoak hazten dira olio egiteko erabiliak direnak. Lurra lantzeko, eskuekin erabiltzen diren laiak, edo idi eta zaldiek eramandako burdinazko goldeak erabiltzen dira, eta laboreak biltzeko igitaiak. Lastoa metatan biltzeko sardeak erabiltzen dira eta belarra ebaikitze, sega.

Nekazaritzako aurrerapen hauen ondorioz, pixkanaka XII. mendetik aurrera Basetxeetan soberakinak sortzen hasiko dira. Horrek merkataritzaren indartzea eta hiribilduen bultzada ekarriko du. Baina jauntxoek menpe zeuden nekazariak zapalkuntza handia jasango dute, eta behin baino gehiagotan nekazarien altxamendua izango dira.

Jrakurri "Nekazarien matxinadak" izeneko Adur txangoa sortzeko ideia laburra

Zuhaitzen gudak

XIII. mendetik aurrera, Gaztelarrek hainbat Euskal lurralde indarrez hartu ondoren, inbaditzaileen usadioen eragin txarra nabaritzen hasiko da. Biztanleriaren igoerak bultzatuta, eta zuhaitzen izaera sakratua ahaztuz, Euskal Herriko hegoaldean nekazal lur berri ugari egokitu dituzte. Atzerritik ekarritako aizkolaritza mota berriari jarraituz, adarrak inausi orde zuhaitza enborretik hiltzen duena, baserriar batzuek inguruko zuhaitzak hiltzen hasiko dira.

Hori ikustean, hurbil bizi diren beste zuhaitzak mendeakua hartzera gerturatu egingo dira eta bere sustrai eta adar indartsuekin zuhaitzak hil dituztenen baserriak suntsitu dituzte. Honek gizaki zuhaitz-hiltzaileen haserrea piztu du eta zuhaitzen kontrako sarraskiak egingo dituzte sua erabiliz. Okerrera doan egoera jasanezin honen ondorioz, *Zuhaitzen Gudak* deituriko gatazka handiak piztu dira zuhaitzen eta gizaki zuhaitz-hiltzaileen artean. Gatazka bortitz hauetan mila zuhaitz eta gizaki elkarren aurka borrokatuko dira.

Baina gizaki guztiak ez dute gudaren alde bera aukeratu, zuhaitzen alde borrokatzen diren gizakiak ere badaudelarik. Zuhaitzek leku garaietan izandako gatazka irabaziko dituzte batez ere, altuerak ematen dien abantailagatik. Borrokarik handien artean, zuhaitzek Aralarra eta Urbasa-ko irabaziko dituzte, eta gizakiak aldiz Errioxa eta Arabako lautadako.

Zuhaitzen guden inguruko Adur txangoa sortzeko, begiratu "Kimu berriak haziko dira" izeneko ideia laburra

Hiribilduetako bizitza

XII. mendetik aurrera, herrietako biztanleria handituz doan heinean, hiribilduak sortzen hasiko dira pixkanaka. Erregeak Hiri Gutunaren bidez sortzen ditu hiribilduak, helburu estrategiko, militar eta ekonomikoekin. Hiribilduek zenbait erret eskubide dituzte, herriek ez bezala. Adibidez, hiribilduek epaile lanak egin ditzakeen agintari nagusi bat edukitzeko eskubidea dute. Harresiekin inguratuta daude erasoetatik babesteko, eta barruan gotorleku bat ere izaten dute. Ohiko da haien inguruko lurren eskumena edukitzea. Ere mu eta eskumen horretatik kanpo gelditzen diren herritarrrak, herriz, gehienetan jauntxo baten menpe bizi behar dira. Ekonomia arloan, hiribilduetan artisautza eta merkataritza nabarmentzen dira, hauen artean dauden jarduera motak anitzak direlarik.



Gasteizko sorrerarako Hiri-Gutuna

Nafarroako Erresumak hainbat hiribildu sortuko ditu 1300. urterako, eta horien artean garrantzitsuenak hauek ditugu:

- Trebiñu
- Guardia
- Gasteiz
- Antoñana
- Bernedo
- Argantzon
- Labraza
- Bastida
- Balmaseda
- Urduña
- Bermeo
- Bilbo
- Otxandio
- Iñanestosa
- Durango
- Plentzia
- Donostia
- Hondarribia
- Getaria
- Mutriku
- Zarautz
- Tolosa
- Segura
- Ordizia
- Arrasate
- Bergara
- Iruñea
- Lizarra
- Arguedas
- Peñalen
- Buñuel
- Kabanillas
- Kascante
- Kastejon
- Zintruenigo
- Kortez
- Fontellas
- Fustiñana
- Galipentzu
- Murchante
- Tuteria
- Gares
- Zangoza
- Zarakaztelu
- Koreia
- Orreaga
- Kaseda
- Azkoien
- Erriberri
- Elo
- Tafalla
- Icos Arcos
- Atarrabia
- Alesbes
- Santakara
- Artaxoa
- Iarraga
- Mendigorria
- Inzura
- Miranda- Arga
- Iarrasoña
- Biana
- Iantz
- Tiebas
- Aguilar- Kodeskoa
- Irunberri
- Genevilla
- Urrotz

Izurrite Beltza

XIII. mendetik aurrera hiribilduak handituz doaz, eta hiriko bizitza landakoari inposatzen joango zaio pixkanaka. Baina hiriko bizimoduak biztanleak pilatzen ditu harresien barruan jende asko bizi delako, horrek dakarren garbitasun ezarekin. Lohia kalean pilatzen da eta arratoiak nonahi topa daitezke. Tamalez, honek ondorio larriak izango ditu. 1347. urtea da eta Europa osoan zehar laino ilun bat zabaltzen ari da, Herio Beltza.

Izurritea Euskal Herrira ere heldu da, eta heriotzak altzaruzko mailu baten moduan jo ditu herritarrak. Kaleetan negarrak, oihuak eta aieneak dira nonahi. Gaixo berri bat agertzen bada, auzokideek bere Etxea arbuia egingo dute, baina haiek ere ezin izango dute ezer egin hondamendi honen aurka.

Medikuak, Txori txarren modura jantzita, gaixoengana hurbiltzen dira. Gaixoei sendagarri baliogabeak eskaintzen dizkiete, eta laster medikuak ere gaixotu eta kaleko edozein bazterretan hilda eroriko dira, azala belztuta, ubeldutako beste gorpu askoren artean.

Izurrite hau gizateriak ezagutu duen amesgaiztorik txarrena da, guda bezain zitala baina agintariak gelditu ezin dutena. Batzuk diote herio beltza kostaldeko portuetara heltzen diren itsasontzietan etorri dela, beste batzuk erromesen bidetik heldu dela, eta kristauak herritarren akatsengatik jaso duten Jainkoaren zigorra dela.

Baina badaude oraindik gaixotasunak saihesteko neurriak eta beharreko garbitasunari buruzko antzinako jakinduria gordetzen duten sorgin batzuk. Jakinduria hau, Adurraren sekreturekin batera, belaunaldiz belaunaldi igaro da eta horregatik sorginek gaixotasun hilgarriaren zergatia eta konponbidea ezagutzen dute. Haiek badaukite hiribildu berri horiek pairatzen duten gaixotasunaren sorburua bizimodu pilatu eta zikina dela, eta garbitasun eza eta arratoiak daramatzaten arkakusoak direla errudunak.

Inork ezer egin ezean, biztanleriaren herena laster Izurrite Beltzaren atzaparretan erori eta hil egingo da. Sorgin talderen batek gaixotasun hau gelditzea lortuko al du? Bide zaila izango dute aurrean, baina ziur kemen eta adimen nahikoa dutela lana burutzeko.

Gidariarentzako erronka: asma ezazu Izurrite Beltzaren garaian gertatzen den Adur txangoa

Kostaldeko bizitza

Euskal Herria itsasoari biziki lotuta dago. Kostaldetik ekarritako produktuak egunero heltzen dira itsasotik urrun dauden hiribilduetara merkataritza sare handi baten bidez. Euskal arrantzaleek hartutako arraina, eta euskal portuetara heltzen diren atzerriko merkatal itsasontzien produktuak ere sartzen dira euskal portuetara.

Euskal kostaldeko herri nagusiak Bermeo, Donostia eta Baiona dira. Bertan itsasoari lotutako bizimodua daramate, arrantza eta merkataritza alorretan. Euskal arrantza-leak nabigatzaile iaioak dira eta oso trebeak arrantzarako. Distantzia handiak bidaiatzen dituzte eta Ternuarako bidea ezagutzen dute, bertan bakailao, legatz eta bale ugari dagoelarik.

Itsasoko bizitza oso arriskutsua da eta itsas-izaki beldurgarriek itsasontzia edozein unetan erasotu dezakete. Itsaslapurren erasoak ere sarritan gertatzen dira, eta badira itsasontzietan bidaiatzen diren gurlari odoltsuak. Haien artean Bjkingoak dira beldurgarrienak eta sarraski handiak burutzen dituzte han eta hemen, herriak sutan jarriz, herritarrak hil eta harrapakinak biltzeko.



Begiratu arrantzaleen bizitzarekin zerikusia duen "Ternuarako bidea" Adur txangoa asmatzeko ideia laburra

Euskararen debekua Iruñeko Erresumak galdutako lurretan

Euskal Herri osoan, hau da, Nafarroa, Araba, Bizkaia, Gipuzkoa, Lapurdi, Zuberoa, Errioxa, Gaztela eta Aragoi biztanleriaren berezko hizkuntza Euskara izango da Iruñeko Erresuma desegin arte. Handikiek, Euskaraz gain latin apur bat edota latineko aldaera berria den Romantzea ere badakite. Latina da agiri ofizialetan erabiltzen den hizkuntza. Herritar xumeek berriz, orokorrean Euskaraz hitz egiten dakite bakarrik, eta Romantzeaz edota latinez ez dute txintik ere ulertzen. Soilik mugetan bizi diren herritar batzuk daukate harreman estuagoa hizkuntza arrotzekin. Mendebaldean bizi diren merkataritza euskaldunek gaztelera kaxkarrak egiten dute eta hegoaldeko mugatik gertu bizi direnek aldiz, arabiera apur bat hitz egin dezakete Islamdarrekin duten merkataritza hartu-emanagatik. Baina Euskal Herriko biztanle guztiek Euskara dute ama hizkuntza.

XII. mendean, lehenago Iruñeko Erresumaok izan ziren Gaztelako eta Aragoiko Erresumek aurretik euskaldunak ziren lurraldeetan Erromantzearen erabilera inposatuko dute, Euskararen kalterako. Une horretan, Gaztelako eta Aragoiko erregeek lurralde horietan Euskara debekatzeko legediak ezarriko dituzte. Baina herritarrak lege horien kontra gogor arituko dira hainbat urtetan.

Adibide moduan Errioxako Oxa herri euskaldunetan gertatutakoa jarriko dugu, Gaztelarrek indarrez hartu ondoren Oxakastro deitu ziotena. 1234. urtean, Oxa inguruko eskualdean Euskara zen biztanleen berezko hizkuntza. Oxako Nagusiak epaiketak euskaraz egiten zituela jakin ondoren, Gaztelako Fernando III.ak Oxako Nagusia atxilotzeko agindua eman zuen. Herritarrak haserre altxatu ziren, herriaren Eskubide Gutuna edo Foruaren arabera biztanleek bertako gai ofizialak euskaraz egiteko eskubidea zutelako. Altxamendu horri esker, Oxako alkatea askatu eta Forua errespetatu egingo zuen Gaztelako agintariak urte batzuetan.

Gidariarentzako erronka: asma ezazu gertakizun honen inguruan gertatzen den Adur txangoa

Aragoiko lurretan ere Euskarari ezarritako debekua izango da. Aragoiko koroaren menpean erori ondoren, 1349. urtean, Oskan hiriko legedi berria zera jasoko da, Arabierarekin eta Hebreerarekin batera Euskararen erabilera debekatzen dela bertako azokan, kristautasunaren hizkuntza den Aragoiar Erromantzearen erabilera inposatuz.

Leinuen arteko borrokak

XIV. mendetik aurrera, Euskaldunen arteko borrokak euskal gizartearen gaitzik handiena izango dira. Jauntxo aberatsenak, errearen distiraz itsututa eta antzinako sustriaiak ahaztuta, elkarren arteko etsai bihurtu dira eta beraien artean lehiatuko dira ea zeinek lortzen duen botererik handiena.

Jauntxo askok Al-Andaluseko gerretan parte hartu dute eta bertan lortutako harrapakinek dirua eta boterea eman diete. Baina Euskal Herrira itzultzean, izurrite beltzak jotako gizarte topatu dute: goseteek eta heriotzak demografiaren beherakada eragin dute. Jauntxoek, jasotako errentak behera egin dutela ikusita, basoak eta nekazal lurra eskuratzen saiatuko dira eta horrela leinuen arteko gerrak piztuko dira. Nafarroan bi talde osatu dira, elkarren arteko etsai diren Agramontar eta Beaumontar leinuen inguruan. Araba, Bizkaia, Gipuzkoa eta Lapurdin berriz, Oinaztarren eta Ganboatarren arteko guda piztu da, leinu nagusi bakoi-tzak inguruan beste leinu txikiagoak biltzen dituelarik. Oinaztarrek Gaztelara begira daude eta ekonomia zaharrari, hau da, nekazaritzari eta abeltzaintzari lotuta daude, lur eremu zabalen jabeak direlako. Ganboatarrak berriz, Nafarroako Erresumaren babesle, ekonomia berrian aritzen dira, hau da, hiribilduetan ematen den merkataritza.

Leinuen arteko gatazka horietan hainbat borrokaldi odoltsu emango dira eta hildako ugari suertatuko dira bi bandoetan. Beotibarako gatazka, Urruxola-gaineko borroka edota Arrasateko sutea, gatazka horietariko zenbait adibide dira.

Samingarriak dira Euskaldunen arteko borrokak. Azken finean, Euskaldunen arteko gatazka horien ondorioz, Gaztela eta Aragoiko Erresumak izango dira sendotuko direnak.

Leinuen arteko borroketan girotutako Adur txango batean, pertsonaiek Euskaldunen arteko gatazka ekiditen saiatu behariko lirateke. Gure heroien helburua Euskaldunen arteko elkartasuna eta anaitasuna lortzea izango da. Baina erronka latza izango dute horretan, Gaztelako erresuma trikimailu zikinaren bidez anai-arreben arteko lehia piztu nahian dabilelako.

Urruxolako kanta (1400)

*Gaitza zenduan beniztarrok
Urruxolako lezaioa
Sendo zenduan
odol hori bihurtu jatzu gatzatoa*

Errodrigo Zaratekoaren eresia (1448)

*Arma eskuduak on dira dardos,
parerik eztabe kanporako,
Zaratearrak galdu ei dabe Markina-Zuya sekulako.
Errodrigo Zarateko, zelan sugarra sindean
Jaun Juane Abendañozagaz gudua hartzen zanean,
bi mila gizon oi dituz bere lelengo deiean,
lau mila be ere baleduke premia letorrenean,
Kortazarretarrak delanterea, Iburgurendarrak hurrean,
Gaztelan Sarmientuarrik asko, ez parerik arean,
Jaun Asentzio Gebaraiko, gañean darda ordean,
Billela ta Arteaga, anage onak hurrean,
zaldunak on hurrenean,
oñak arin, gogoa sendo, arerioaen atzean.
Errodrigo Zarateko, zaldi urdinaren gañean,
bostehun kaxkabel urregorritzko zaldiak idurenean,
karrerea laster eroean Erbitegi gañean,
arerioak hur jarraika arrebearen semea,
oña ttipi, orpo laster, Abendaño Etxea.
-Arren, etzozu orain Osaba, bixok justa gaitean!
-Etxi egidak orai lloba, gaur bixirik noean,
neure bizian ez noake Urkizuren kontrean,
omenaje egingo joat bizia dodan artean,
bela bik sar natzaitetik Villa-Realgo torrean.*

Nafarroako Erresumaren gainbehera

1512. urtetik 1529. urte bitartean Gaztela-Aragoiko koroek, monarkia beraren pean elkartuta, haien gudarosteekin Nafarroako erresuma erasotu zuten. Urte horietan Nafarroaren eta inbaditzaileen arteko hainbat gatazka izan ziren. Aragoiko erregea zen Fernando II.ak bidalitako gudarostearen buruan Fadrique Alvarez de Toledo zegoen, Albaka duke zital eta krudela.

Nafarren berreskuratze ahaleginak Petri Nafarroakoa mariskalak zuzendu zituen 1516.eko martxoaren 25.era arte. Urte horretan, nafar errege-erreginei Henrike II.ak hartu zien oinordetza. Aldi berean, agintari espainiarren aldean Karlos V.a enperadore gazteak eta Cisneros kardinalak hartu zuten Fernando II.aren lekua.

Cisneros kardinalak Nafarroako gazteluak apurtzeko agindua eman zuen 1517.ean, Nafar erresistentzia zapuzteko. Nafar subiranistek 1521.ean kontraerasoa jo zuten eta Nafar-Gaskoi espedizio batek Erresuma laburki berreskuratu zuen, Andre Foix Asparrotseko jaunak zuzenduta. Baina laster Noingo gatazkan Nafarrek porrota jaso zuten.

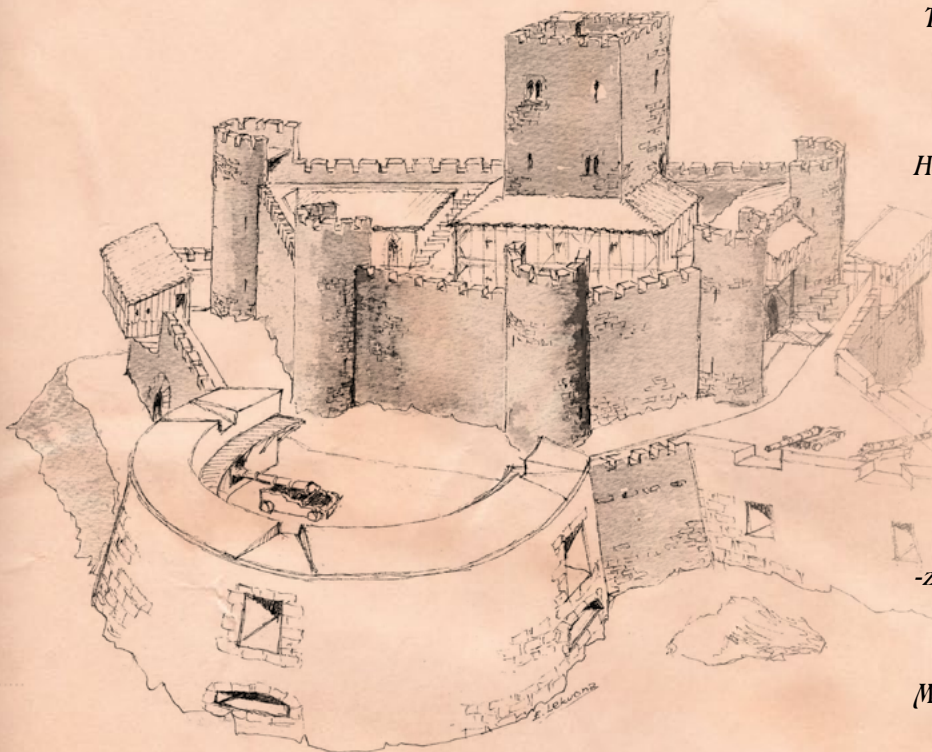
Henrike II.a nafarra, Frantziako Frantzisko erregearekin bat eginik, berriz oldartu zen Pirinioetan barrera 1521.eko irailean. Amaiurko gotorlekua babesteke 200 gurlari nafar geratu ziren, Jaime Belaz Medrano buruzagi zutelarik.

Baina 1522.eko uztailaren 15.ean, Mirandako konde espainiarrak zuzenduta, Gaztela eta Aragoiko gudarosteek Amaiurko gazteluaren aurka eraso armatua burutu zuten. Borroka latz baten ondoren, etsaiek Nafarroako azkenengo gotorlekua indarrez hartu zuten.

Horrela, Amaiurko gatazkan nafar subiranistek Nafarroa Garaiko azken lur zatia galdu egin zuten. Horren ondoren, 1523.ean Henrike II.a errege nafarrak Nafarroako Gorteak deitu zituen eta Nafarroa-Biarnoko Erresumaren oinarriak ezarri zituen Pirinioen beste aldean.

Euskal Herria guztiz menperatu bezain laster, atzerriko erresumek Euskaldunen usadio, jakinduria eta sinesmen zaharrak ezabatzen hasi ziren. Une horretan, sorgin-ehiza handiak egin zituzten Inkisizioaren eskutik, sorgin asko bizirik erre zituztelarik. Nafarroa Beherak burujabetzari eutsi zion 1620. urtera arte, zailtasun handiekin bada ere.

Begiratu "Amaiurko gatazka" Adur txangoa asmatzeko ideia laburra



Amaiur gaztelu baltza (Lauaxeta)

Amaiur gaztelu baltz hori
-berrehun gudari oro sumin-
zaintzen zattuben zaldun onak
Naparra-aldez egin dabe zin.

Izkilu gorritz zenbat gazte
bildur-bako menditar lerden.
Eta horreik, Yatsu jaun horreik,
Jabier-eko zaldun guren.

Ikurrin bat -kate ta lili-
torre gottijan zabal dago.
Bera salduko daun semerik
mendi honetan ezta jai.

Amaiurko ate-zain horrek
zidar turutaz oihu egik.
Baztan ibarran zenbat etsai,
arrotz-gabe eztago mendirik!

Hesiturik Amaiur dauko
Mirandako konde Espainarrak.
Horreik bai burnizko janzkijak,
ta urrezko ezpata-sagararak!

Berekin dator, bai berekin,
berin-go eto horren semia.
Txakur txarrak jango al habe,
herri-bako zaldun dongia.

Goiko aldetik hasten dira,
hasten dira subaga hotsez.
Horma kontretan zenbat zurgu,
eta gezi zorrotzak airez!

Baina torrean zabal dabil,
ikurrin bat -kate ta lili-.
Nok zapaldu ete dagikez
berrehun gudari orok zoli?

Amaiurko gaztelu baltza
-jausi iatzuz torre gottijak-
Baña, arrotza, etzadi geldu,
napar-sume dira guztijak.

Harresi gorri, zubi hausi,
-zein gitxi diran zaldun horreik,
Erijo, samurno zakije
aberri-min baitabiltz eureik.

Mirandako konde gaizto horrek
jo egixuz zidar-turutak.
Ikurrin bat -kate ta lili-
eztau laztanduko axeak.

Berrehun gudari oso sumin
gaztelu-pian dagoz hilik.
Ordutik ona, -zenbat laino-,
Naparruan ezta aberririk.

Euskal Izaki eta Jainkosak

Euskal Herrian hainbat Izaki eta Jainkosa ditugu. Euskaldunen izaerak eta izateak burrarekin, Ortziarekin eta hauen artean bizi diren izaki guztiekin lotura handia dauka eta antzinatik Euskal gizartearen inguruan antolatua izan da.

Horregatik, Euskaldunen bizimoduak Natura arautzen duten bizindarrak eta izakiak aintzakotzat hartzen ditu zeharo. Ama burra, Ortzia, Eguzkia, Ilargia, Adurra, Mari, Akerbeltz, Basajaun eta lamiak Euskaldunen egunerokotasuna dira eta bere bizitzaren osagai garrantzitsuak.

Era horretan, Natura osatzen duten izaki hauek hainbat ataletan banatu ditzakegu: Izateak, Jainkosak, Bizindarrak eta Izakiak.

Izateen artean Ama burra, Ortzia, Eguna, Gaua, Ilargia, Eguzkia, eta abar aurki ditzakegu. Batzuk begi-bistaz ikusi daitezke eta beste batzuk gizakiengandik ezkututzen dira.

Naturan dauden Bizindarrek, Izateen artean eta oinarrikoak ditugun ura, sua, lurra, haizea eta bestelako osagaien arteko eraginak zehazten dituzte. Hauen artean Adur bizindarra da funtsezkoena, baina beste batzuk ere badaude, adibidez Egu Ortziaren argitasuna, Gau Ortziaren iluntasuna, Beroa, Hotza, eta Ama burrak gauzekiko duen erakarpin indarra.

Jainkosak eta Jainkoak Izateen eta Izakien artean daude. Mari dugu Jainkosa nagusia, baina beste jainko batzuk ere badaude, esate baterako Akerbeltz, Sugaar, Hodei edo Eate. Mari beste guztien gainetik dago eta bere ardura Izakiek Izateen nahia betetzea da. Era horretan, Naturan dauden gauza guztien arteko oreka mantendu dadin ahalegintzen da etengabe. Horretarako, Mari Izakiei betebeharrak eman dizkie, Naturaren oreka mantentzeko beharrezkoak direnak.

Izakiak Ama burraren eta Ortziaren artean bizi diren izaki bizidun guztiak dira: gizakiak, basabereak eta piztiak, landareak eta baita Adurrekin harreman zuzena duten oso antzinao izaki miresgarriak ere. Azken hauen artean basajaunak, jentilak, lamiak, begibakarrik eta herensugeak ditugu, besteak beste. Izena duen guztia, bada; eta Izaki bakoitzaren izatea bere eremuari lotuta dago, adibidez mendiari, basoari, urari edo burrazpiari. Bere eremua suntsitzen bada, hark ere izateari utziko dio. Izaki miresgarri hauek batzuetan gizakiengandik ezkutaturik bizi dira, baina beste askotan tratatu zuzena dute haiekin.

Naturarekin gertatzen den moduan, Izateak, Bizindarrak eta Izakiak ez dira ez onak, ez gaiztoak. Berez diren modukoak dira, horrelakoak izan behar direlako. Hala ere, gizakion ikuspegitik Izate eta Jainkosek izan ditzaketen eragin onak edo txarrak aztertzen ditugu gure ongizatea bermatzeko. Izan ere, gizakiok Izate eta Jainkosa hauek gurtu eta omentzen ditugu gure alde egon daitezten.

**Izena
duen
guztia
bada**

Naturaren oreka mantendu dadin, haren atal eta gertakari mota bakoitza Jainkosa edo Izaki ezberdinen eskuetan geratzen da. Mari Jainkosa, Ama burraren zaintzailea da, burrazalean eta burrazpiko eremuan gertatzen dena gainbegiratzen duelarik. Bestetik, Basajauna basoaren zaindaria da eta lamiak errekar zaintzearen arduradunak. Izaki guztiak sakratuak dira eta horregatik gizakiok begirunez zaindu behar ditugu. Mari horrela gerta dadin gainbegiratzen du.

Guzti hau dela eta, hainbat osagai leku berezia dute Euskal ohituretan: leku eta objektu miresgarriak, ohituarak eta errietoak, Adur hitz bereziak, landareak, harriak eta baita Natura irudikatzen duten diseinu estetikoak ere. Euskal jakinduria zaharrak osagai guzti hauek aintzakotzat hartzen ditu eguneroko bizitzan, eta Naturarekin harremanetan jartzeko era honek Euskaldunen izaera bera zehazten du.

Ohiturak eta Euskara

Ohitura nabarmenen artean dantzak, hitz-esanak eta eskaintzak daude. Eskaintzak, gizakiak Naturari egiten dizkion opariak dira; haiek, Naturarekiko lotura onartzen dugu eta esker ona erakusten diogu sortu gaituen Naturari. Ohitura hauek gizarte baten kultura adierazpenak dira eta aditu batzuen esanetan erlijio bat osatzen dute, Animismo edo Paganismo izenekoa. Adituek jarri nahi dioten izenaz haratago, Euskaldunontzat izena duen guztia bada, eta gauza guztiak elkarrekin loturik daude Adur bizindarraren bitartez.

Euskal jakintza, ohitura eta errito guztiak Euskararen bitartez adierazi eta erakusten dira. Euskara da Euskaldun guztiok Naturarekin daukagun lotura ahalbidetzen duen hitzezko Bizindarra, eta Adurra erabiltzen ere ahalbidetzen digu. Horregatik Euskarak berebiziko garrantzia du eta hura babesteko ahalegin guztiak egin behar ditugu.

Gogoa

Piztuta dagoen argizariak sugarra daukan bezala, bizirik dagoen gorputzak Gogoa dauka. Gogoa gorputza hiltzen denean askatu egiten da eta ortzadarraren bidea hartzen du Ilargi Amandrearengana heltzen den arte. Ondoren, euriaren bitartez, lurrera itzultzen da berriro ere, beste izaki baten barruan biziberrituz.

Ama Lurra

Izate guztien artean garrantzitsuenak Ama Lurra dugu. Bera da gauza eta Izaki guztien iturburua eta guzti horiek bere magalean hartzen dituenak. Ilargia eta Eguzkia bere alabak dira, eta egunero beregan itzultzen dira atseden hartzeko. Ama Lurra Adur bizindarra isurtzen du harikaitz eta harrien artean, horregatik ematen diogu Euskaldunok harriaren horrenbesteko garrantzia. *Harri eta Herri* esaten dugu Herriaren sendotasuna eta Herria batuta mantentzen duen bizindarra adierazteko. Harri eta haitzetatik, Adurra landareetara iragaten da, eta horietatik Izaki guztietara.

Lurrazala, izugarri handia den eremua da. Behin pertsona bat bidaia luze bat egitera irten zen Lurrazalaren bukaera aurkitzeko asmotan. Denbora luzean ibili ondoren, Eguzkia Ama Lurraren magaletik irteten den lekura heldu zen, eta txundituta ikusi zuen nola Herri hartakoek danbor batzuen soinuarekin Eguzkia esnatu egiten duten bere eguneko ibilbidea hasi dezan.

Ama Lurra mendiak sortzen ditu, eta Izate biziduna denez mugitu egiten da, mendiek gora eta behera egiten dutelarik. Hau egun batetik bestera gertatu daiteke eta aurreko egunean ez zegoen mendia agertu, edo zegoena egun batzuen buruan desagertu daiteke.

Ama Lurra bere magalean eremu idorrek eta hezeak ditu, eta bere barnean Lurrazpiko eremua izkutatzen du. Lurpeko eremu hau lur osoa zeharkatzen duten leize eta kobazulo luzeak osatuta dago, haien artean elkar loturik daudenak. Marik eta beste hainbat Izakik bertan dute bere egoitza. Horretaz gain, bertan hildakoen Gogoak bizi dira. Lurrazpiko eremura leize-zuloetatik eta trikuharri batzuetatik sartu daiteke.

Lurrazpiko eremuari buruz gehiago jakiteko, irakurri "Leku miresgarriak" atala

Ama Lurrarekin hitz egitea posible da horretarako balio duen sorginkeria ezagutzen bada. Ikusi *Ama Lurrari deitu* sorginkeria "Eguntza eskatzeko sorginkeriak" atalean.

Antzina, Eguzkia eta Ilargia sortu baino askoz lehenago, Ilargiaren edota Eguzkiaren argiak lurrazalaren gainean jotzen ez zuen garai horietan, Gizakiak ilunpetan bizi ziren, lurraren errailetatik ateratzen ziren izakiek izaturik.

Euskarak berebiziko garrantzia du eta hura babesteko ahalegin guztiak egin behar ditugu

Gizakiei, bere atsekabeen, Ama Lurrari laguntza eskatzea bururatu zitzaion. Eta horrela esan zioten: «Ama Lur, arren eskatzen dizugu, hondatu nahi gaituzten arriskuetatik babes gaitzazu». Baina Ama Lurra garai horretan oso lanpeturik zebilen, eta ez zien jaramon askorik egin Gizakiei.

Hauetaz, ordea, ez ziren gelditu bere eskakizunetan, eta horrela, eskatu eta eskatu, azkenean Ama Lurra gogoan hartu zituen. Eta horrela erantzun zion: «Eguntzeko eskatzen didazue, seme-alaba nireak, eta lagunduko zaituztet bai, horretarako Izate argitsu bat sortuko dut, eta Ilargi deituko diozue». Eta orduan Ama Lurra Ilargia sortu zuen.

Hasieran gizakiek Ilargia izaturik begiratzen zuten, eta haitzuloetan izkutatzen ziren, handik irtetera ausartzen ez zirelarik, baina laster haren argipean ibiltzera ohitu egin ziren. Gizakiak bezala, Ireluak eta bestelako Izaki gaiztoak ere asko izutu ziren Ortzian gauza argitsu hura ikusi zutenean, baina haiek ere azkenean ohitu egin ziren, eta berehala hasi ziren beraien gordelekuetatik irteten eta gizakiei berriro erasotzen.

Orduan berriro joan zitzaizkion Gizakiak Ama Lurrari laguntza eske. Eta horrela esan zioten: «Ama Lur, gure esker on guztia daukazu Ilargi amandrea eman diguzulako, baina zerbait ahaltsuagoa behar dugu, lurpeko Ireluak eraso ari baitzaizkigu oraindik». Orduan, Ama Lurra horrela erantzun zion:

«Ongi da, Ilargia baino askoz distiratsuagoa den Izate sortuko dut, eta Eguzki deituko diozue. Egunez Eguzkiak argituko du, eta Gaua denean, aldiz, Ilargiak». Eta orduan Ama Lurra Eguzkia sortu zuen.

Eguzkia izugarri argitsua eta beroa zenez, Gizakiak oso gel-
diro ohitu behar izan ziren haren argitasunera, baina bere
etorrera pozgarria izan zen benetan, haren beroari eta ar-
giari esker landareak eta zuhaitzak hazten hasi baitziren.
Mamuek eta Ireluek ezin izan zuten, ordea, egunaren argi-
tasunera ohitu, eta harrezkero gaez baino ez ziren irteten.

Orduan Gizakiak berriro joan ziren Ama Lurrarengana:
«Ama lur, oso pozik eta esker onez gatoz Ilargia eta
Eguzkia eman dizkiguzulako, baina beste zerbait behar
dugu oraindik. Nahiz eta eguna den bitartean arazorik izan
ez, gaua datorrenean mamuak beraien leizeetatik irten eta
gure Etxera sartuz, eraso egiten digute».

Ama lurra berriz ere, abegi onez entzun zituen giza-
kien eskariak. Eta honela erantzun zien: «Ongi da. Berriro
lagunduko dizuet, baina hau izango da azkena. Lore bat
sortuko dizuet, guztiz ederra, hain ederra eta ahalmentsua
non gaueko mamuek eta Ireluek ikusten dutenean Eguzkia
bera dela uste izango baitute, eta bañean utziko zaituzte-
te». Eta orduan Ama lurra Eguzki-lorea sortu zuen, Gi-
zakiak bere Etxeetan mamu gaiztoetatik babesten dituen.

Eguzki-lorea nola erabiltzen den ikasteko, begiratu «Gauza miresgarriak» atalean

Ortzia

Ortzia airearen eremua da. Mariaren aginpean eta hark lur-
petik bidaltzen dizkion lainoek baliaturik, Ortzia haizea,
euria, ekaizta eta ortzadarra sortzen ditu. Horregatik esa-
ten dugu *Euria ari du*, Ortzia buruz hitz eginez. Ortzia
garbi dagoenean, *oskarbi* dagoela esaten dugu, eta gorri
dagoenean aldiz, *oskorri* dagoela.

Ortziaren baitan Egu Izatea dago, Ortziaren argitasuna
dena. Bestetik, Ilargiak eta Eguzkiak beraien bidea Ortzia
zehar egunero egiten dute, Itsasgorrieta izeneko lekutik
Ama Lurraren magalera itzultzen diren arte.

Hil eta Ilargia

Hil, heriotzaren eta iluntasunaren Izatea da. Gauarekin zeri-
kusia du, gaua hildakoaren garaia baita. Ilargia, beraz, hildakoaren
argia edo iluntasuneko argia da, edo beste era batean esanda,
gaez edo hildakoaren garaian Ortzia pizten den argia.

Ilargiaren gurpena Eguzkiarena baino zaharragoa da. Ilar-
gia Izate aldatokorra eta ziklikoa da, Izaki hilkorrek bete
behar ditugun berezko garaian antzera. Denbora tarte
zehatzetan hazi eta txikitu egiten da, guztiz desagertzen
den arte, orduan berriro sortzeko. Eraldaketa hauekin, Ilar-
giak bizitza eta heriotzaren aroak sortzen ditu, izaki bizi-
dun guztien bizitzaren aldiak zehaztuz: jaiotzea, haztea,
heltzea, hiltzea, eta berpiztea.

Euskaldunok Ilargia gurtu egiten dugu, eta ahozko esanak
eskaintzen dizkiogu. Era horretan, batzuetan galdetu egiten
diogu: «Ilargi Amandrea, Ortzia zer berri?»; beste batzue-
tan Ilargia ezkutatzera doanean, agur esaten diogu: «Ilargia
Ama Lurrarengana itzultzen da, agur Ilargi, bihar arte!».

Ilargiak gizakiak esker onez babestu egiten ditu. Gaua de-
nean bere argiarekin lurrazala argitzen du, mamuak, hau da,
lurrazpiko eremutik irten diren hildakoaren Gogoak uxatuz.

Ilargiarekin hitz egitea posible da *Ilargiari deitu* sorginke-
riaren bidez. Ilargia alaia eta bromazalea da, eta gizakiak
oso gogoko ditu. Deitzen zaionean laguntzeko prest egongo
da eta hari eskatutakoa beteko du, bere esku badago.



Egu eta Eguzkia

Egu bizitzaren eta argitasunaren Izatea da. Egu eguna
sortzen du, eta beraz Hil Izatearen kontrakoa da. Egu-ri
buruz hitz egitean hitz hauek esaten ditugu: *eguratsa* edo
Eguren hatsa; *ekaitza* edo Eguren gaitza, eta *eguraldia* edo
Eguren aldia.

Eguzkia, Eguren argitasunaren izpiak sortzen dituen da.
Ilargia bezala, Eguzkia Ama-Lurraren alaba da. Egunero,
Eguzkia Ama Lurrarengana doa Itsasgorrietan barneratuz,
atseden hartzeko asmoz. Une horretan gizakiok hitzeko
eskaintzak esaten dizkiogu «Agur Eguzki Amandrea, bihar
arte!», edota «Eguzki Amandrea joan da Amagana».

Eguzkiaren gurpena Ilargiarena baino berriagoa da eta
Jentilek beraien trikuharriak Eguzkia sortzen den lekura
begira eraiikitzen dituzte.

Eguzkiarekin hitz egitea posible da *Eguzkiari deitu* sor-
ginkeriaren bidez. Eguzkia Ilargia baino urrunago dago
Gizakiengandik eta deitzen zaionean beti ez da laguntzeko
prest egongo, baina normalean hari eskatutakoa beteko du
bere esku badago.

Mari

Mari Izaki guztien Jainkosa nagusia da, eta Maia izenez ere ezagutzen da. Ez dago argi izen hauen artean zein den zaharrena. Bere izena *Ama* hitzarekin lotuta dagoela esan izan da, eta batzuen ustez *Amari* izango zen erarik zaharrena; beste batzuek aldiz *eman* hitzarekin lotu izan dute, kasu honetan bere aintzinaiko izena *Emanari*, hau da *ematen duena*, izango zelarik.

Mari, Naturaren Anderea da eta bizitzaren sortzailea deneguraldian eta lurreko Izaki eta landare guztiengan eragina du. Ama lurrarekin eta Ortziarekin duen lotura zuzenagatik, Mariak erabaki dezake Ortziak euria, elurra edo txingorra egingo duen; uztaren arrakastan eta izakiaren jaiotzetan ere lagundu edo oztopatu egin dezake. Horregatik gizaki guztiak Mari gurtzen dute eta bere laguntza jasotzeko eskaintzak egiten dizkiete.

Mari lurrazpiko eremuaren Anderea da ere, eta bere egoitzak leize eta kobazuloak dira. Mariak hainbat Etxe ditu, hauen artean Anbotoko leizea, Aizkorriko Aketegi, Gorbaiako Mairulegorreta, Itxinaiko Supelegor, Dimako Baltzola, Aralarako Putterri edota Atauneiko Agamunda. Etxe barruan dagoenean Emakume dotore baten itxura hartzen du, soineko gorritz jantzita. leizearen sarreran badago, basabere baten itxura hartu dezake, esaterako, zaldi, aker, behigorri edo txoriarena. Batzuetan, ahari baten gainean ibiltzen da basoetan barrena. Bestetan, Ortzia zeharkatuz Etxe batetik bestera bidaiatzen da. Orduan, suzko igitai baten itxurarekin ikusi daiteke, edo lau zaldik tiratutako suzko gurdia gainean.

Mariaren izaera aldaokorra da, eta Naturarekin gertatzen den moduan Mari ez da ez ona ezta txarra ere. Mari batzuetan onbera da, baina bestetan zigortzailea izan daiteke. Gizakienganako ontasuna bere izaera lasai eta lagunkoian aurkitzen dugu, batez ere bere Etxean dagoenean. Adurraren indarra eta arazoaren konponbidea emango dizkio laguntza eske datorrikonari, bere jarraibideak betetzen baditu. Ostera, haserretzen denean edo haserrearazten dutenean, bere eragin suntsitzailea erakutsiko du. Horregatik, Mariak beldurra eta zirrara sortzen ditu aldi berean, eta gizakiak begirune handia zor diote.

Mari beste Jainko txikiagoen buru da, eta beste izaki guztiengandik bereizten dioten hainbat ahalmen berezi ditu. Mariaren bikotea Sugaar da. Honi, Maiu ere deitzen diote, Maiarekin duen harremanagatik, Mariak berarekin bi seme ditu, Atarrabi eta Mikelats. Atarrabi ona da eta Mikelats, berriz, gaiztoa.

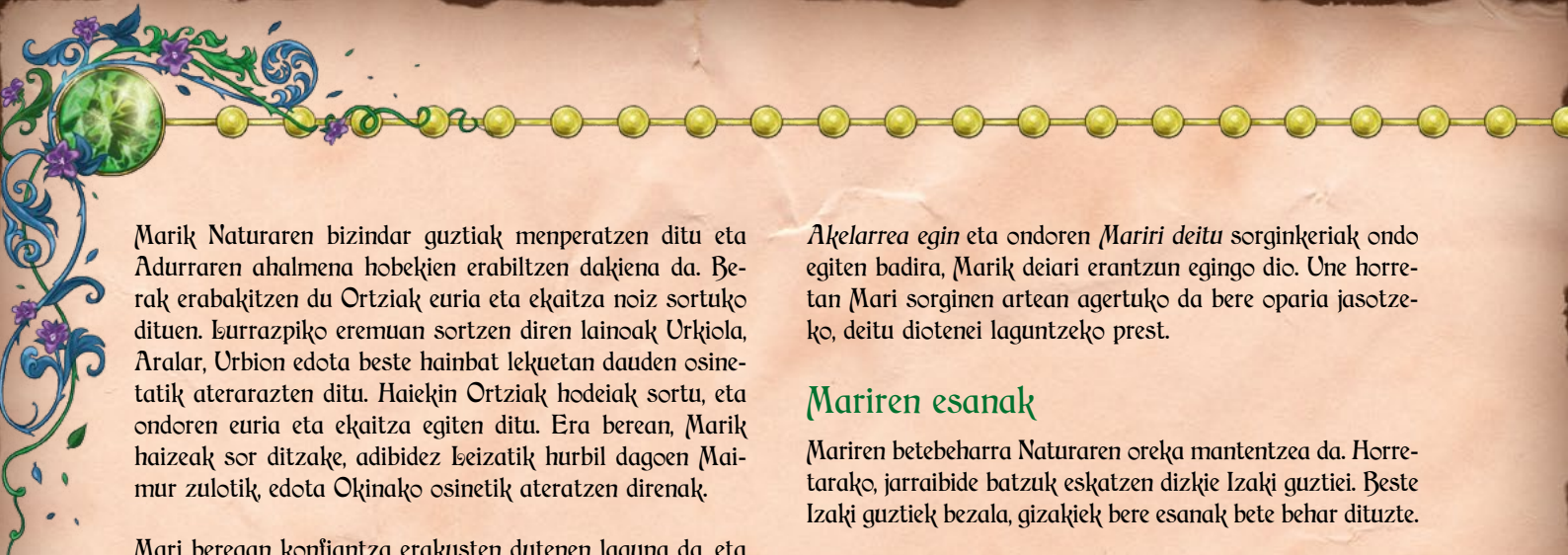
Mari lurrazpiko eremuan bizi ohi da. Bere Etxe barrua modu aberats batean apainduta dago, bertan urrea eta harribitxiak ugari direlarik. Behin norbait bere Etxetik

urrezko objektu bat lapurtzen saiatu zen, baina leizetik irtean urrezko objektua ikatz bihurtu zela aurkitu zuen. Aldiz, Mariak berak norbaiti opari bat egin nahi dionean, ikatzezko gauza bat ematen dio, eta kanpora irtetean urrezko bilakatu da.

Bere Etxean dagoenean Mari lanean aritzen da, adibidez ahari baten adarren artean urrezko haria iruten du. Bestela, atseden hartzen duenean ilea orrazten du harribitxiak beteriko urrezko orrazia erabiliz; edo bere bikotea den Maiurekin egoten da. Biak elkartzeko direnean, ekaitza izugarria egiten du trumoi ozenekin. Sugaarrekin dituen bi semeek, Atarrabi eta Mikelats, gizakiaren hartu-emanak zituzten hasiera batean, baina behin norbait anaiak eliza batera eramaten saiatu zen eta orduan Mariak, zeharo haserre, zera esan zuen: «Nire umeak Ortziraiko, eta ni orain Mururako», eta ordutik bi anaiek ez dute harreman handirik izan gizakiarekin.

Mariak Izaki guztien gainean agintzen du. Lamiak lagundu egiten diote eta harentzat egiten dute lan. Hala ere, Mariak noizbehinka gustuko du gizaki baten laguntza jasotzea, eta kasu horietan neska gazteren bat bahiturik eramaten du bere leizera lagundu diezaion eta gizakiaren inguruko berriak kontatu diezazkion. Amezketako Irabi baserriko neska baten kasua da, edo Zegamako eta Markinako beste neska batzuenak. Mariarekin denbora bat bizi ondoren aske geratzen dira Mariak oparitutako urrezko gauza eder bat eskuetan dutela.





Marik Naturaren bizindar guztiak menperatzen ditu eta Adurraren ahalmena hobekien erabiltzen dakiena da. Berak erabakitzen du Ortziak euria eta ekaitza noiz sortuko dituen. Burrazpiko eremuan sortzen diren lainoak Urkiola, Aralar, Urbion edota beste hainbat lekuetan dauden osinetatik aterarazten ditu. Haietkin Ortziak hodeiak sortu, eta ondoren euria eta ekaitza egiten ditu. Era berean, Marik haizeak sor ditzake, adibidez leizatik hurbil dagoen Maimur zulotik, edota Okinaoko osinetik ateratzen direnak.

Mari beregan konfiantza erakusten dutenen laguna da, eta gehienetan bere bila laguntza eske joaten direnak ondo hartzen ditu. Askotan gomendioen bidez lagundu egiten du, baina beti gomendio onak izaten diren arren batzuetan ez dira ulertzeko errazak.

Behin Iraetako olagizon bat beregana joan zen bere burdinolaoko tresneria matxuratuta zegoelako. Ezin zuenez lanik egin, ezin zion bere familiari jatekori eman eta Marirengana joatea erabaki zuen, laguntza eskatzeko asmoz. Marik burdinolaren arazoa konpontzeko zer egin behar zuen erakutsi zion; olagizonak hark esandaikoa bete eta horrela burdinola konpondu zuen.

Mariren Etxera laguntza edo gomendio bila doanak bete-behar batzuk izango ditu: Mariri hika hitz egin behar dio, bere aurrean ezin da eseri eta leizetik irteteko atzerako ibili behar da.

Marik opariak gustuko ditu eta jendeak eskaintzak egiten dizkio bere laguntza eskatzeko. Mariri eskaintza on bat egiteko, oso gustuko duen zerbait eraman behar zaio. Horrela, oso ohikoa da leizeen barruan txanponak botatzea, hobeto ilargi betean bada. Batzuetan, baserrian jateko hil den aberearen erraiak harkaitz baten gainean uzten zaizkio. Baina gehien gustatzen zaion eskaintza bizirik dagoen aharia da, eta horregatik Mariri deitu egin nahi zaionean horrelako bat eskaini behar zaio.

Marik ez du txingorrik botako eskaintzak egiten dizkion nekazarien zelaietan. Baina denbora luzez eskaintzarik jaso ez badu, haserretu eta kalteak eragin ditzake zelaietan.

Behin Mari aurkitu zuten Muruko leizearen aurrean irteteko prestatzen ari zela. Nora zihoan galdetu ziotenean, berak erantzun zuen «Nafarroara joan beharra daukat uzta jasotzera». Arratsalde horretan, Nafarroako herri txiki baten inguruko gari zelai guztiak txingorrak jota hondatu zituen.

Marirengana joatea posible ez denean, hari urrunetik deitzeko modua badago. Horretarako, Adur kopuru handia behar duen sorginkeria zail bat gauzatuko da, *Mariri deitu*, zeinean ahari bat eskainiko zaion. Adur kopuru handi hori batzeko ohikoa da aurretik *Akalarrea egin* sorginkeria gauzatzea, musika, dantza eta kanta zehatz batzuk behar dituena.

Akalarrea egin eta ondoren *Mariri deitu* sorginkeriak ondo egiten badira, Marik deiari erantzun egingo dio. Une horretan Mari sorginen artean agertuko da bere oparia jasotzeko, deitu diotenei laguntzeko prest.

Mariren esanak

Mariren bete-beharra Naturaren oreka mantentzea da. Horretarako, jarraibide batzuk eskatzen dizkie Izaki guztiei. Beste Izaki guztiek bezala, gizakiak bere esanak bete behar dituzte.

Marik ez ditu gogoko gezurra, lapurreta, harrokeria, emandako hitza apurtzea, beste Izaki guztietik begirune falta, besteei laguntzarik ez ematea eta Ama burra kaltetzea. Marik zigorra bidalik dio horrelakoak egiten dituenari. Aldiz, eredu ona direnak saritu egingo ditu bere Arbasoen bitartez, zeintzuk Adur laguntzak emango dizkieten.

Lapurreta egiten duenari, edo zerbaiten gabeziaren inguruan gezurretan dabilenari, Marik lapurtutakoa edo ezkutatutakoa kenduko dio, esanez: «Ezaik emana, ezak eraman».

Behin, neguaren bukaeran, Ikaztegietaoko baserriar bati auzokidea hurbildu zitzaion, janaria bukatu zitzaioela eta sagar eske. Ehenengoak berari ere bukatu egin zitzaizkioela esan zion, ez ziola sagarrik eman nahi. Hurrengo egunean, mendian gora galdutako behi baten bila ari zenean, leize batetik gertu zegoen iturrira hurbildu zen egarri zelako. Iturri alboan emakume dotore bat aurkitu zuen, eta honek galdetu zion «Zertara zatoz ba?». Besteak erantzun zion egarri zela eta ur bila hurbildu zela iturrira. Orduan emakumeak erantzun zion: «Eta zergatik edan ura sagardoa edaterik badaukazu?», eta une horretan iturritik sagardoa irteten hasi zen. Gizonak, txundituta, esan zion: «Eta nondik atera da ba sagardo hori?». Emakumeak, benetan Mari zena, zera erantzun zion: «Zure auzokideari eman nahi izan ez zenizkion sagarrek egin dut».

Mariren Etxetik zerbait lapurtzen duenak ere zigor handia jaso dezake. Kasurik hoberenean, lapurtutako urrea ikatz bihurtuko da, baina gauza txarragorik ere gertatu daikioke.

Behin Durangoako mutiko batek urrezko pitxer handi bat lapurtu zuen Mariren Anbotoko leizetik, eta gau horretan bertan mutila desagertu egin zen. Bere senideek ez zuten hura berriro aurkitu.

Otsibarreko emakume batek urrezko orrazia lapurtu zion Mariri eta hurrengo egunean bere gari zelaia harritzarez beteta agertu zen.

Akerbeltz

Akerbeltz Mariri oso lotuta dagoen Jainkoa da, antzina Pirinio aldean *Aherbelste* deitzen ziotena. Sorgin-keriak egiteko Adurraren indarra bideratzen laguntzen du, eta gizaki zein abereen ongizatea eta osasuna ere bermatzen ditu. Horregatik baserritarrek akerra hazi egiten dute Etxeko osasuna zaindu dezan, beltza bada hobeto.

Akerbeltzek sorginak babesten ditu, eta haiak aldiz Akerbeltz gurtu egiten dute Akelarrearen bitartez. Hori egiten den lekua Adur handiko larre zabal bat izaten da eta horregatik dator kio izena bai lekuari bai Erritoari. Akelarrea ilbetean burutzen da eta Akerbeltz agertzen denean sorginak bere inguruan dantzan aritzen dira gau osoan, hari janaria eta txanponak eskainiz. Akerbeltzek, esker onez, sorginei lagunduko die guztien Adurra Sorgin Nagusiari igorri diezaiozen, hark bigarren sorginkeria zail bat egin ahal izateko.

«Leku miresgarriak» atalean Akelarreak ilbetero burutzen diren lekuak aurkitu daitezke

Eate

Eate suaren izatea da. Eatek hondamendia dakarrenean bere hotsa entzun daiteke, hurbiltzen ari den birrinketa iragarritz. Baso batean sutea pizten denean, edo eraikin bat erretzen denean, sugarrek bere aurpegi beldurgarria erakusten dute.

Erritoak, Etxea eta Arbasoak

Erritoak antzinatek jarraitzen diren ohiturak dira, helburu zehatz batekin egiten direnak. Erritoa burutzean, Adurraren bizindarra jaso eta nahi den xedera bideratzen da. Erritoak Jainkosa, Arbaso eta Izaki miresgarriari eskaini egiten zaizkio, haien laguntza eskatzeko eta bizitzarako nahiz Naturarentzako ongizatea bilatzeko asmoz.

Euskaldunentzat, Etxea senitarte baten eremu sakratua da, eta bertan familiako kide guztiak babesa aurkitzen dute, bai bizirik zein hilda daudenek. Euskaldunen lege zaharren artean, beste sendien Etxeak errespetatzearena daukagu, eta Etxe guztiak ukjezinak dira kanpo koentzat.

Etxean, Etxekoandrea buruzagia da eta besteek begirune handiena zor diote. Berak zaintzen ditu Etxean bizi diren senitarteko guztiak, baita Arbasoak ere. Familiako hildakoak Etxeko teilatu-hegalaren azpian lurperatzen dira, Etxearen eremuaren barruan egon daitezten, eta Etxekoandreak eskaintzak egiten dizkie Arbasoei errito batzuen bitartez. Bizidunen laguntza honi esker, lurrazpiko eremuan

bizi diren Arbasoen Gogoeak janaria eta argia jasotzen dute, ongizatea lortuz. Familiako kide guztiak zaintzeaz gain, Etxekoandreak Etxeko Sua zaintzearen ohore eta erantzukizuna dauka.

Etxea babesteko Eguzki-lorea jartzen da ate nagusian, Izaiki gaiztoak uxatzen dituelako. Eguzki-lorea Adurrez beteta dago eta bere eragina onuragarria da Etxeko biztanleen babeserako. Atean ereinotz adarra ere jarri daiteke. Bestalde, Etxea tximistetatik babesteko Aizkora bat atarian lurperatzen da, bere alde zorrotza Ortziari begira jartzen delarik.

Etxejaunak

Etxeko Arbaso batek Etxejaunaren itxura har dezake, sendeak lotan dauden bitartean Etxea eta senitarteko bizidunak gau osoan zehar zaintzeko. Nahiz eta Etxejaunak onak diren, Etxea txarto zainduta aurkitzen badute haserretu egin daitezke: Etxeko sua itzali egin bada, platerak zilkin badaude edota ez bazaie jatekorik utzi. Horregatik beti komeni da eskaintza bezala sukaldean jateko zozter uztea. Esaera zaharrak esaten duen moduan: "Etxejaunaren saria ez da dirudien bezain handia". Honek zera esan nahi du, Etxejaunaren sari hau txikia dela jasotzen denaren ordainetan eta ez dela horretan aurreztu behar.

Etxejaunaren saria ez da dirudien bezain handia



2021

Gauekoak

Gauekoak gauez ibiltzen diren Izaki gaiztoak dira. Pertsona gutxiak ikusi dute Gauekoen bat, eta ikusi dituztenak ez dira Etxera itzuli. Batzuetan Gauekoak behiaren itxurarekin agertzen dira, gizakiek ezagutu ez ditzen eta horiek ustekabean harrapatzeko.

Gauekoak, bere izena esaten duen moduan, gauez ibiltzen dira eta horregatik ordu ilunetan Etxean geratzea komeni da. Noizbehinka, Gauekoak gauez Etxetik kanpo dabilen bat harrapatzen du, honako esanez: «Eguna egunekoentzat, eta gaua Gauekoentzat». Horrela, Gauekoek zigortu egiten dituzte gauez Etxetik kanpo dabiltzanak.

Behin Atauneko lanpeltz baserrian hiru alaba bizi ziren. Gauero, afalostean, suaren inguruan biltzen ziren eta eguneko berriak eta esamesak kontatzen zizkioten elkarri. Behin, ura bukatu zitzaizela ikusirik, Kattalin ahizpa nagusiak Iturriotz izeneko iturrira ur bila joango zela esan zien. Besteek, izututa, holakorik ez egiteko eskatu zioten, gauez Etxetik kanpo ibiltzea arriskutsua delako. Kattalin ausarta zen eta abarkak jantziz Iturriotzera abiatu zen. Ahizpek Etxeko atetik urruntzen ikusi zuten, iluntasunean barnertzen zen bitartean. Noizean behin, oihukatu egiten zioten: «Nondik zoaz?» eta ahizpa nagusiak erantzuten zuen «Erreakaren ondoko bidetik», edo «Basa hasten den lekutik», bere ahotsa geroz eta urrunago heltzen zelarik. Denbora bat igaro zen eta Kattalinen ahotsa dagoeneko ez zen entzuten. Ahizpek, oso larriturik, atarian itxaron zioten denbora batez. Orduan, berriro «Nondik zoaz?» oihukatuta zuten eta une horretan haize bolada bortitz bat jaitzi zen mendi magaletik behera eta Etxeko atarian zeuden neskek ahots ozen bat entzun zuten, hau esanez: «Gaua gauekoentzat eta eguna egunekoentzat; Kattalin niretzat!». Eta Kattalin ez zen Etxera itzuli.

Kattalin pertsonaiaren inguruan bi Adur txango daude prestatuta, "Sutearen ondorioak" eta "Kattalinen desagertpena"

Norbaiti iluntasunean Gauekoa hurbiltzen bazaio, honek itzal beltz baten zantzua nabarituko du, hor ikusi ezin den zerbait egongo balitz bezala. Gauekoak iluntasun osoa behar du izateko, beraz argi distiratsu bat piztuz uxatu daiteke. Pertsonaia bati Gauekoak erasotzen badiu, Kattalin jaurlaketa bat egin beharko du. Ez ba du lortzen, guztiz izoztuta geratuko da, ihes egin ezinik. Orduan Gauekoak Adur puntu guztiak kenduko dizkio; horren ondorioz konortea galduko du. Ondoren, Gauekoak pertsonaia bere leizera eramango du, eta egunero pertsonaiak berreskuratzen dituen Adur puntuak lapurtuko dizkio, hura hil arte. Lagunek hiru egun izango dituzte Gauekoak bahituta dagoen aurkitu eta askatzeko.



2021

Gauargiak

Gauetz ibiltzen diren beste izaki batzuk Gauargiak dira. Hauek, Gauekoak ez bezala, onak dira eta gauetz dabilen jendea babestu ohi dute. Gauargiak argi txuri batekin agertu ohi dira. Argi hau zuhaitzen, haitzen edo Basetxeen gainean isurtzen da. Gauargia agertzen den unean, inguruan zegoen edozein Izaki maltzurra ihes egingo du. Tamalez gizakientzat, Gauargiak ez dira Gauekoak bezain ugariak.

Mamuak

Mamuak, lurrazpiko Eremitik ihes egin duten hildakoen Gogoak dira. Batzuk onak dira eta beste batzuk gaiztoak, Gogoaren jabearen arabera, alegia.

Mamuek gauetz Etxetan sartzeko ohitura dute. Bere agerpena gau ilunetan ematen da batez ere, adibidez Ilargi berria denean edo Ortzia oso estalita dagoenean. Mamuetatik babesteko, berebiziko garrantzia du Etxeko ate eta leihotetan Eguzki-lorea edota ereintza ipintzea, eta Arbasoei eskaintzak egitea.

Pertsonaia bati Mamu bat agertzen bazaio, Kemena Ezau-garriaren jaurtiketa bat egin behar du. Ez ba du lortzen,

beldurtu egingo da eta mugiezin geldituko da. Orduan mamuak eraso egingo dio maltzurra bada. Eraso horrek 10 eta 20 Adur puntu bitartean kenduko dizkio. Adur punturik gabe uzten badu konorterik gabe geratuko da, eta bestela izugarri ikaratuta. Ondoren, mamuak alde egingo du.

Mamuengandik babesteko sorginkeriak erabili daitezke, adibidez *Etxea babestu* eta *Babes eremua sortu*, eta horretarako egokia den kuttuna ere erabil daiteke.

Jeltxuak

Jeltxuak iluntzean ibiltzen diren izakiak dira. Txori handi baten itxura dute, gizaki baten gerriraino heltzen dena, eta ahotik sua botatzen dute. Ilunabarrean ibiltzen direnei agertzen zaizkie, baina berez ez dira maltzurra eta gizakiak ez badio erasotzen jeltxuak ihes egingo du.

Gernikaldean, Busturiako Zulo inguruan eta Nabarrizmendiko leizean sarritan ikusi dira, eta beste lekuan askotan ere bizi direla uste da. Normalean arroiletan bizi dira eta horregatik ez dira hainbeste ikusten.

Behin Busturiako artzain bat jeltxu baten atzetik abiatu zen bere bizilekua ezagutu nahian, baina jeltxu hura arroila mallartsu eta arriskutsu batean barneratu zenez, artzainak jarraitzeari utzi eta Etxera bueltatu behar izan zuen.



Ingumak

Ingumak izaki maltzurak dira, gauzez ondo babestuta ez dauden Etxeetan sartzen direnak Etxekoak lo dauden bitartean. Inguma lotan dagoen pertsonari isil-isilik hurbiltzen zaio eta eztarrria estutzen dio, pixkanaka itotzen doalarik hari oinaze handia sortuz. Normalean lotan dagoena garaiz esnatzen da, amesgaizto txar bat izan duela-ko ustetan, baina noizbait eraso a jasan duena ohean itota agertu da goizean.

Ingumengandik babeste-ko abesti bat dago, lotara joan baino lehen esaten dena:

*"Inguma, enauk hire beldur,
Ortzia eta Mari hartzen ditiat lagun,
Ortzian izar, lurrean belar, kostan are,
hoiek guztiak zenbatu arte
ez hadi niregana ager."*



Aidekoak

Izaki hauek airean dute izatea. Aidekoak airetik dabilta eta gehienetan ikusezinak dira, baina batzuetan zenbait itxura hartu ditzakete, lainoarena esate baterako. Aide, Aidetikako, lauso edota lainaide deitzen zaie laino itxuraz azaltzen direnean.

Aidekoek gizakiei kalte egin diezaiekete, eta horretarako gogoa izanez gero, gauzak zaildu egingo dizkiete. Batzuetan Aidekoek uztak eta baratzeak hondatzen dituzte. Hori dela eta, lainoa datorrenean zeozer kaltegarritzat hartzen da. Beste batzuetan, gaixotasun bat eragingo diote kalteu nahi duten pertsonaiari, eta kasu horretan Gidariak "Gaitz eta ondoezak" atalean gaitz bat aukeratuko du. Pertsonaiari gaixotasun zehatz hori sendatzeko, beharreko sorginkeria egin behar-ko da.

Gaizkiñak

Gaizkiñek ondo babesturik ez dauden Etxeetan sartzen dira eta oheko burukoaren ohi- al barruan dauden lumekin oilar baten antza duen irudia egiten dute. Norbait oilar itxurako irudi horren gainean etzaten bada, oso gaixo jarriko da. Kasu horretan Gidariak "Gaitz eta ondoezak" atalean gaitz bat aukeratuko du. Gaixotu denak, sorginkeriaz sendatzeko Adur txanponen jaurtiketa desabantaila bakunarekin egin behar-ko du. Bestela, buruko- erretzen sendatuko da gaixoa.

Iratxoak

Iratxoak basoan bizi diren Izaki onak dira. Etxea zuhaitzen enborren barruan egiten dute, eta zaila da hai- ek basoan ikustea, oso ondo ezkututzen baitakite. Baina bidaiari batek laguntza behar badu, beregana hurbilduko dira laguntzeko.

Adurraren erabileran oso adituak dira eta sorginkeria asko dakizkiete. Mota ezberdinetako edabeak prestatzen dituzte eta lepoko eta kuttun mi- resgarriak ere sortzen dituzte. Gauza horiek gizakiek- in elkar trukatzeko prest egongo dira beti, baina dirua ez dute ezertarako behar eta ez dute ordain gisa onartuko. Bidaiari- ek daramatzaten objektuak nahi izango dituzte. Bestela, Iratxoek sortutako objektu mi- resgarrien truke beraientzako lanen bat egitea eskatu diezaiekete bidaiari- ei, adibidez nahi duten objektu- ren bat lortzea.





Galtzagorri eta Mamarroak

Galtzagorriak giza edo animalia itxura duten Izaki txikiak dira. Onak eta oso langileak dira. Pertsona zehatz bat aukeratu egiten dute eta hari bere lanetan lagundu egingo diote. Laguntza honi esker, pertsona horrek ekintza handiak edo ikusgarriak egin ditzake. Askotan, sorgin eta aztiak laguntzen dieten galtzagorrien bat izaten dute.

Baina Galtzagorrien lana ustiatzeko prest dauden gizaki maltzurak ere badira. *Menperatu* aztiakeriaren bitartez horrelako gizaki batek harrapatuz gero, galtzagorriak aukeratu duenarentzat baino, menperatu duenarentzat behartuta lan egin behar du. Gainera badaude aztiakeriaz menperatutako galtzagorriak saltzen dituztenak. Baina badira ere egoera hori buka dadin irtenbide bat bilatu nahi dutenak.

Begiratu gai honi buruz doan "Galtzagorrien askapena" Adur txangorako ideia laburra

Galtzagorri mota ezberdinak daude. Batzuek hegan egin dezakete eta beste batzuek ez. Hegan egiten dutenei, Mamarro deitzen diete Zarautzen, eta besakan ere oso ugariak dira. Leitzan Mamarro eta Maimur izenez ezagutzen dituzte. Beste lekuetan Galtzagorriak hainbat izenez ezagutzen dira: Famerijelak (Kortazubin), Bestemutilak (Gernikan), Beharreztanak (Orozko), Mozorroak (Albistur), Aidetikakoak (Sara), Ximelgorriak (Abadiño), Patuak (Ibarruri), eta abar.

Maideak

Maideak giza itxurako Izakiak dira, berez gaiztoak ez direnak, eta kamin bikote direla esan ohi da. Gaueko izakiak dira, etxeko tximiniatik sartzen direnak sukaldeko elikagaiak jateko. Horregatik, lotara joan baino lehen hainbat herritan janaria uzten zaio Maideari, hura jan dezan bestelako arazorik sortu gabe. Maideei beste izen hauek ere jarri dizkiete: *Saindi-Maindiak* Mendiben eta *Autzek* Zenarruzan.

Intxixuak

Intxixuak Oartzun aldean bizi diren izaki arrak dira. Intxixuek Adur handiko lekuetan harrespilak egiten dituzte bertan sorginkeriak egin ahal izateko.

Sugaar

Sugaar, batzuetan giza itxura eta bestetan sugetzar baten itxura hartzen duen Izakia da. Hortik datorke bere deitura, Sugaar izenak «suge arra» esan nahi du eta. Airean dabilenean, Mariren antzera, suzko igitaiaren itxura ere har dezake eta bere agerraldiak ekaitz izugarri bat datorrela esan nahi du.

Sugaar burrazpiko eremuan bizi da eta burrazalera irteten da hainbat lekuetan dauden leize eta zuloetatik, adibidez Ataunetik gertu dagoen Kutzagorri mendiko Agamundako zulotik, Sugaarzulo ere deitzen zaiona. Garai batzuetan Balzola leizean ere bizi da, eta Dima inguruan Sugoi deitzen diote. Azkoitiako inguruetan berriz Maiu deitzen diote, Mari edo Maiarekin duen harremanagatik.

Sugaar Mariren bikotea da eta ostiralero berarekin elkartu eta ilea orrazten dio. Marirekin bi seme ditu, Atarrabi eta Mikelats. Kami guztiek lagundu egiten diote Mariren bikotea izateagatik.

Sugaarrek Adur ahalmen izugarria dauka eta sorginkeria ugari dakizki. Ez da askotan gizakien artean ibiltzen, Mariri ez bezala gizakiak ez baitzaizki gehiegi gustatzen. Gizakiek elkartzekotan, haien onak nahiz maltzurra izan daiteke.



Jentilak edo Mairiak

Jentilak tamaina handiko Izaki oso indartsuak dira. Mairiak edo Maindiak ere deitzen zaie. Trikuharriak eraikitzen dituzte bertan hildañoak atsedean har dezaten. Harri handiak jasotzeko gai dira, bere indar handiaz baliaturik. Jentilek harritzar horiek buru gainean eramaten dituzte lekū batetik bestera eraikinak altxatzeko. Oso langileak dira, eta ibiltzen diren bitartean josten doaz denborarik ez galtzeko. Mendibeko Gaxteenia trikuharria egin zuten, baita Mairietxeo eta Behorlegiko Armiagakoa ere. Entzia mendilerroko lezaio kobazuloan bizi zen Jentilak harri erraldoia bide luzez eraman zuen Atokolarritik Arrizalara, Aguraindik gertu dagoena, bertan dagoen trikuharria egiteko. Bestetik Mairiak Zuberoan astero biltzen dira lamiekin jaiak ospatzeko, Mendi izeneko larran.

Jentilak ez dira maltzurak eta laguntza eskatu dakieke. Oso langileak dira eta egin beharreko lana ondo burutzen dute. Baina Basajaunekin gertatzen ez den bezala, borondatez lagundu dezaketenak, Jentilek ordain baten truke laguntzeko prest egongo dira gehienetan.

Bestetik, Jentilak harroak dira eta bere indarrari buruz harropuzkeriatan ibiltzea gustatzen zaie. Batzuetan, beraien artean lehiatu egiten dira indartsuena nor den erabakitzeko. Kasu horietan, harri handiak mendi batetik bestera botatzen dituzte, ea nor iristen den urrutiago. Adibidez, Hendaiaiko Dunbarriak Aiako harritik bota egin zituzten. Borrokan egiten dutenean, zuhaitzen adar handiekin egin-dako azkonak erabiltzen dituzte etsaiari jotzeko.

Lamiak

Łamiak edo Łamiñak, emakume gazte eder baten itxurako izaki emeak dira. Erreka eta putzuetan bizi dira, bere izatea urarekin lotuta dagoenez toki hezeak behar dituztelako. Bere ezaugarriarik nabarmenena ahatearen oinak dituztela da, eta ezaugarri honegatik ezagutu ahal dira.

Łamia bat aurkitzen denean, ohikoa da hura arropa errekan ikuzten edo ilea orrazten egotea. Taldeka biltzen dira haien artean berriketan aritzeko. Ilea orrazteko urrezko orraziak dituzte gogokoan, eta Łamia bati norbaitek orrazia lapurtzen badio, haserre handiz jarraitu egingo dio eta ez da geldituko orrazia berreskuratuta eta lapurra zigortu arte. Łamia gaztea bada, posible da orrazia berreskuratzeke beste norbaiti laguntza eskatzea.

Behin Geazi izenekoa emakume batek Łami bati bere orrazia lapurtu zion, eta Łamiak zera esan zion: «Andra Geazi, ekatzu ene orrazi, bestela galduko itxut zure ondorengo azkazi». Hau da, Geazi anderearen ondorengo ahaide guztiak hiltzarekin mehatxatu egin zuen Łamiak. Geazi andereak segituan orrazia itzuli zion.

Łamiak Adur ahalmen handia dute, eta hainbat sorginkeria ezagutu ditzakete. Batez ere, urarekin lotutako sorginkeriak menperatzen dituzte, *Urak eraldatu* adibidez. Bestetik, harroak dira eta ez dute lanik egiten janaria ekoizteko, horregatik gizakiengandik eskaintzak espero dituzte. Baserritar batek janaria edo beste opariren bat uzten badie bere nekazal lurren alboan, Łamiak esker onez lagunduko diote bere beharretan, sorginkerien bitartez gauzez belarraren sega eginez edo uzta bilduz. Jatekorik ez dutenean, Łamiak baserrietara hurbilduko dira irina, aleak eta olio eskatzera.

Behin, Arrasate inguruan Korrioneko mutil bat Kobaundi inguruetan zebilen eta errekararen alboan neska eder eta galanta aurkitu zuen. Bera ez zen konturatu Łamia zenik. Elkarrekin hitz egiten hasi ziren eta mutila egunero leku horretara joaten zen harekin aurkitzeko. Egunak joan ahala elkarrekin maitemindu ziren.

Mutilak berarekin ezkondu zedin eskatu zion eta Łamiak baiezkota eman zion, ezkonduko zela baldin eta bere adin zehatza asmatzen bazuen.

Mutila, zer egin ez zekiela, herriko sorginarengana hurbildu zen, eta sorginak txanpon batzuen truke lamiaren adina jakitea lortuko zuela agindu zion mutilari.

Sorgina Kobaundira hurbildu zen, eta leizearen sarrerari bizkarra emanez, makurtu egin zen burua hanka tartean jarriz. Hori ikusirik, leizearen barruan zegoen lamiak zera esan zuen: «Bizi ditudan ehun eta bost urteetan ez dut holakorik ikusi!». Horrela jakin zuen sorginak lamiaren adina, eta mutilari esan zion.

Orduan, mutila lamiarengana itzuli zen eta ehun eta bost urte zituela esan zion; lamiak agindu bezala mutilari berarekin ezkonduko zela esan zion. Mutila, pozaren pozaz, bere amarengana joan zen ezkontzaren berri emateko. Baina amak neska oinei erreparatzeko esan zion; oinak ahatearenak baziren, neska hura łamia zela. Mutilak hala egin zuen, eta haren ahate oinak ikusi zituenean łamia zela jakin zuen. Orduan mutila, izututa, gaixotu eta hil egin zen.

Zeanuri, Orozko eta Elantxobeke łamiak bereziak dira begi bakarra dutelako. Horretaz gain, neska ederrak dira.

Amilamiak Łamia arruntekin antza handia dute baina horien desberdina dira. Łamiak ez bezala, Amilamiak Basajaunengandik ikasitako teknika sekretu eta tresna miresgarri askoren jabe dira. Esate baterako, galbahe huts batetik irina ateratzeko gai dira. Hori dela eta, jatekorik ez dutenak Amilamien bila joan daitezke, beraienzako hutsetik irina egin dezaten. Agurain aldean eta Entziako mendilerroko Lezao haitzuloan bizi dira beste lekuren artean. Urre koloreko ilea dute eta izaeraz zintzo eta eskuzabalak dira, pertsona txiroen laguntzaile.



Herensugeak

Herensugeak sugearen gorputza duten Izaki hegalarri bel-
durgarriak dira. Iraunsuge edo Ersuge izenekin ere ezagu-
tzen dira toki batzuetan. Besteak beste, toki hauetan bizi
dira: Azalegi eta Ertzegainako leizeak, Ahuskiko mendia,
Aralarko zulo sakona, Saraiko Faardiko-harria, Urduña-
ko harkaitza, Dimatik gertu dagoen Balzolako leizea eta
Arrasate alboko Udalaiz mendian dagoen kobazuloa. Eli-
katzeko gehienetan abereak erakarri eta jaten dituzte, bai-
na batzuetan gizakiak ere harrapatzen dituzte.

Jaiotzen denean, Herensugeak buru bakarra du baina adi-
narekin gehiago hazten zaizkio; zenbat eta nagusiago izan,
orduan eta buru gehiago. Zazpigarren burua hazten zaio-
nean herensugeak su hartzen du eta Itsasgorrietara doa ber-
tan hiltzeko. Itsasgorrietari buruz gehiago jakiteko begiratu
"Eku miresgarriak" atalean. Herensugearen bizitza oso lu-
zea da eta ehundaka urte bizi daitezke Itsasgorrietan mur-
giltzera doan arte. Hegan egiten dutenean, herensugeek oso
urrutitik entzuten diren orro ikaragarriak botatzen dituzte.

Eraso egiten duenean, herensugeak bere ahoetatik sua, izo-
tza edota tximistak bota ditzake. Bere suzko eraso batek
minutu gutxitan herri oso bat suntsitu dezake. Bere azala
oso gogorra da eta bero handia eta sua jasateko prestatuta
dago. Herensugeari min egitea oso zaila da beraz, eta bere
kontra borrokatzea oso arriskutsua.

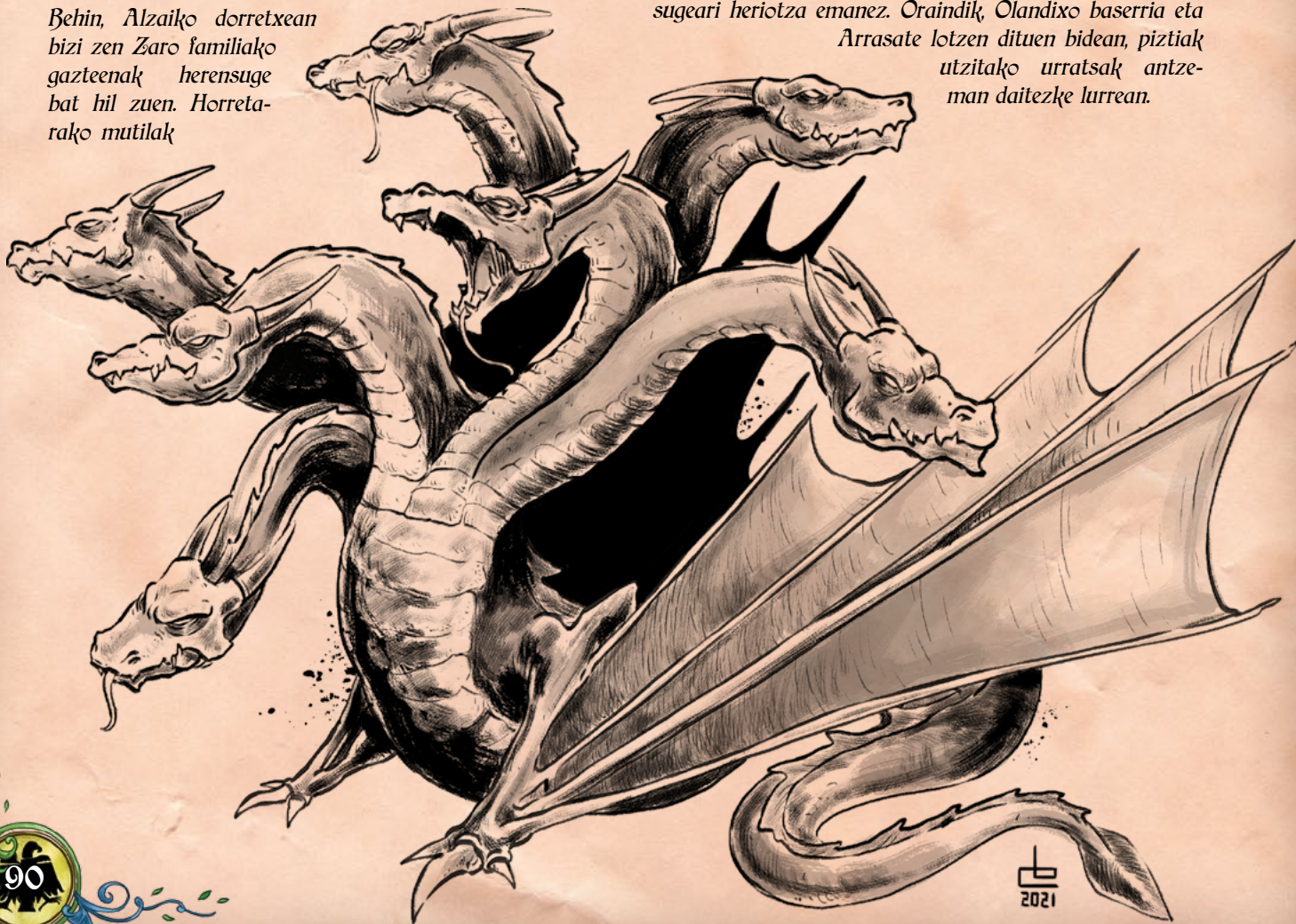
*Behin, Alzaiako dorretxean
bizi zen Zaro familiako
gazteenak herensuge
bat hil zuen. Horreta-
raiko mutilak*

*abere bat hil eta gorpua pozoitu zuen, eta herensugearen
bizilekutik gertu utzi zuen. Hura pozoitutako aberea jan
zuenean suak hartu zuen, Itsasgorrietara joan zelarik ber-
tan murgiltzeko. Bidean, Itzeko basoko zuhaitz guztien
puntak buztanarekin moztu eta erre zituen.*

*Beste behin, Arrasate alboan dagoen Murugaineko leize-
zuloan herensuge bat bizi zen. Herensuge honek gizakiak
zein abereak harrapatu, hil eta jaten zituen. Bailara osoa
bere mendean hartuta zuen eta herritarrak izututa bizi
ziren. Arrasateko batzarrean, herensugearekin hitzarmena
egitea erabaki zuten: urtero neska edo mutiko bat emango
zioten herensugeari bakearen truke. Horrela, urtean behin
herensugea Murugainetik arrastaka jaisten zen azpiko
Intxaurrendoraino, eta eskaini zitzaion neska edo mutila
bertan jaten zuen.*

*Urteroko eskaintza honekin baina, herrikoak errudun sen-
titzen ziren. Gainera, nahiz eta eskaintza jaso, Ilargi berri
gauetan herensugeak mendiz mendi hegan egiten jarraitzen
zuen, orro beldurgarriak botaz. Horregatik, Arrasatearrek
herensugea hiltzea erabaki zuten. Horretarako, eskaintza-
ren egunean, neskaen orde argizariz eginiako panpin bat
prestatu eta herensugeari utzi zioten. Honek ez zuen ezer
berezirik antzeman bere zergaren bila agertu zenean. Bai-
na ustez neska zena ahoan sartzean urtu eta herensugea
itotzen hasi zen. Une horretan, zelatan zegoen herriko ola-
gizona ezkutalekutik irten zen eta gori-gori zegoen burdi-
nazko txatal luze eta zabal bat ahotik sartu zion, heren-
sugeari heriotza emanez. Oraindik, Olandixo baserria eta*

*Arrasate lotzen dituen bidean, piztiak
utzitako urratsak antze-
man daitezke lurtean.*



Maruak

Maruak buruan bi adar dituzten giza itxurako Izaki oso maltzurak dira. Ataunetik hurbil dagoen Marumendi inguruan bizi dira adibidez, beste lekuren artean. Marumendi zulo sakon bat dago, Ubedi izenekoa, eta bertan euri-ura biltzen da; inguruko biztanleek zulo hau Maruen bizilekuaren sarrera dela uste dute. Maruak gaiztoak dira eta gizakiak bahitzeko ohitura dute. Norbait bere eremuetan sartzera ausartzen denean, galdutako ardi bat berreskuratzeke adibidez, Maruek bahitu egingo dute eta ez da herri-ira itzuliko. Bestetan, Maruek abereak lapurtu ohi dituzte, gordinik jateko.

Maruak ez dira bereziki indartsuak baina taldetan ibili ohi dira. Maru talde bat oso arriskutsua izan daiteke, borrokan trebeak eta oso krudelak baitira.

Ireluak

Badaude hainbat Izaki, Irelu izenekoa, basabere ezberdinen itxura har dezaketenak. Hauen artean ezagunenak hauek dira: Behigorri, Zaldigorri, Zezengorri, eta Mirokutana, azkenengo honek txakur itxura duelarik. Badira ere zaldien, txakurren, oreinen, basurdeen edota ahuntzen itxura hartzen duten beste batzuk. Zenbaitetan emakume edota ume baten itxura ere hartu dutela esan da. Inork ez du Ireluen benetako itxura ezagutzen, irelua aurkitu duenak azkar ihes egin duela edo, bestela, ireluak betirako bahituta hartu duela.

Ireluak gauz ibiltzen dira, Mamuak burrazaletik ibiltzen diren orduetan. Izan ere, iluntasuna eta hotza maite dute. Kobazuloetan bizi dira eta behin artzain batek beraien oinatzak topatu zituen Armontaitz-eko leizearen atarian. Askotan Ireluak abesten entzuten dira, esate baterako Malkorburuko leizearen ataritik eta Ubediko zuloa irekieratik.

Ireluak bere bizilekura inor hurbildu ez dadin saiatzten dira. Beraien eremuetan sartzen diren gizakiak bahitu ditzaizkete, bere leizera eramanez. Ireluak lasaitzeko eta haien erasorik ez jasateko, ohiakoa da gauza balioetsuak haien leize eta osinen barrura botatzea, adibidez txanponak edota urrezko eraztunak. Horregatik txanpon eta urrezko objektuz beterik dauden leizeak topa daitezke. Horietan sartzera ausartzen dena, Ireluen hatzaparretatik bizirik irteten bada, balio handiko altxorra eskuratu dezake. Altxorrik dituzten leizeen artean hauek ditugu: Isturitz, Santimamiñe, Sagastigorri, Kobairada, eta abar.

Kobazulo barruko hormetan eskaintza moduan Ireluen irudiak margoztea beraien adiskidetasuna biltzeko antzinako era bat da. Horregatik aurkitzen dira sarritan behigorri, zaldigorri eta zezengorrien irudiak leizeen hormetan margoztuta.



2021

Berastegitik gertu dagoen Etsoinberri izeneko baserrian, ohitura zuten egunero etxeke zaldia mendira belarretara ateratzeko. Iluntzean haren bila joaten ziren eta Etxeko ukuilura sartzen zuten. Egun baten, Etxeko alaba nagusia zaldiaren bila irten zen iluntze aldera eta hura mendi magalean aurkitu zuen. Orduan harengana hurbildu, laztandu eta bere gainera igo zen Etxera itzultzeko asmoarekin. Baina une horretan, zaldia lasterka hasi zen, mendian gora jo zuen eta Obantzun izeneko leizean sartu zen. Alaba Etxera bueltatzen ez zenez, aita haren bila irten zen eta Etxeko benetako zaldia ibaiaren ertzean aurkitu zuen, baina alabaren arrastorik ez. Denbora luzea igaro zen baina alabaren berririk ez zuten izan. Aste batzuk geroago, bere belarritakoak eta lepoko Iturran izeneko iturrian agertu ziren, Obantzungo leizearen azpian, ehun bat pausutara dagoena.



2021

Basajaun eta Basandereak

Basajaunak eta Basandereak, bere izena dioten moduan, basoaren Jaun eta Andereak dira eta beraz haren zaintzailerak. Euskal Herriko basorik zahar eta sakonenetan bizi dira. Gizakien antzeko itxura daukate, baina handiagoak, sendoagoak eta iletsuagoak dira. Haien adats luzea belarretaraino iristen zaie, burua, bularra eta gerria estaliz. Basajaunak indartsuak eta trebeak dira.

Arazorik ez dagoenean, Basajaun eta Basandereak lasai bizi dira beraien eremuetan; oso iaioak dira eta haiek asmatu zituzten laboreak landatzea, errota, gurdia eta altzairua lantzearen teknika. Izan ere, gizakiek Basajaunengandik ikasi zituzten hainbat teknika. Ezagutza hauek, baina, zenbaitetan irudimena eta iruzurra baliatuz lapurtu egin zituzten Basajaunei.

Behin, Ataunetik gertu bizi zen Martin izeneko baserritarra basoan zehar zebilen. Basoaren argigune batean, basajaunak ikusi zituen landare ezezagun bat landatzen. Haiengana hurbildu eta landare horren inguruan galdetu zien. Haiek azaldu zioten garia deitzen zela eta ogia egiteko erabiltzen zutela. Gainera, gari ogi zati bat eman zioten dastatzeko eta Martini oso ona iruditu zitzaion. Baina gari hazirik ez zioten eman nahi izan. Martinek, ezkurrez egingako ogia jateaz nekatuta zegoena, hurrengo trikimailua erabili zuen Basajaunengandik garia lortzeko. Basajaunek gari aleak Eguzkipean lehortzen zituzten lekura hurbildu zen, abarkak lotu gabe zituela. Basajaun batek alde egiteko esan zionean, Martin korrikan irten eta gariaren gainetik igaro zen bere abarketan hainbat ale sar zitezten. Horrela ostu zituzten Martin baserritarrak gari haziak Basajaunei.

Baina Basajaunek maltzurkeriarik ez dute eta gehienetan gizakiei laguntzeko prest agertuko dira, modu onean eskatzen bazaie; adibidez, ekaitza datorrenean orroak botatzen dituzte artzainak ohartarazteko. Basajauna inguruan dabilenean, otsoa ez da artaldera hurbilduko eta artzainak egun horretan lasai lo egin ahal izango du. Basajaunek altzairuaren sekretua ezagutzen dute eta gizakientzako arma eraginkorrek sortu ditzakete hala eskatuz gero. Basajaunek eginiko armek +2 mina eragiten dute bere aldeara arruntarekin konparatuz.

Nahiz eta Basajaunak berez gaiztoak ez izan, izugarri haserretu daitezke norbaitek haien kontra egiten badu. Haserre dagoenean, Basajaunak beldurgarriak izan daitezke, bere sendotasun eta indar handia erabiliko baitute. Harrizarrak altxatu eta urrun jaurtikitzeko gai dira eta arerioa une baten zapaldu dezakete. Borrokarako, harriak botatzea edo mailua erabiltzea nahiago dute beste eratako armak erabiltzea baino.

2021



Begibakarrak

Begibakarrak izaki maltzur handi eta indartsuak dira, itsusiak, zikinak eta gupidagabeak. Normalean basapiztia eta Ireluak jaten dituzte baina aukera agertzen zaienean oso gogoko dute mutil eta neska gazteak bahitu, zatitan moztu, sutan erre eta jatea. Horregatik, ekaitzak mendian norbait harrapatzen duenean, kobazulo ezezagunetan ez sartzea komeni zaio, begibakar baten afari bihurtu nahi ez badu behintzat.

Garai batean, Begibakarrak Europa osoan aurkitu zitezkeen. Gaur egun gutxiago geratzen dira, gizakiak hil egin dituztelako haien izaera maltzurragatik. Euskal Herrian hiru begibakar izenez ezagutzen dira baina horietaz aparte gehiago egon daitezke. Tartalo, Anxo eta Alarabi dira ezagutzen ditugun begibakarren izenak. Kobazuloetan bizi dira; Tartalok Zegama inguruko Saadar mendian bizi dela uste da. Ataunen beste begibakar bat ikusi da Muskia izeneko kobazuloaren inguruan. Nahiz eta maltzurak izan, Mariren esanak jarraituz gure lurretan geratzen direnak babestu behar ditugu. Ireluak jaten dituztenez bere garrantzia dute Naturaren oreka mantentzeko.

Begibakarrak oso indartsuak dira, baina traketsak. Bestetik oso sendoak dira, baina Adurra erabiltzen ez oso iaioak. Batzuetan, gizakiak jan baino haiengandik probetxua ateratzen saiatuko dira.

Behin, Esterenzubiko abeltzain batzuk mendian elkartu, elkarrekin afaldu eta afalostean lotara joan ziren. Haietarik gazteenak, Tartaloren beldur zena, kanpalekutik gertu janaria utzi zuen, horrela Tartalo asetu eta bakean utzi

ziola. Beste abeltzainek, aldiz, ez zioten eskaintzarik utzi. Gauaren ilunean, Tartalo hurbildu eta artzain gazteak utzitako eskaintza jan egin zuen, baina besteek ezer utzi ez zutela ikusteak asko haserretu zen. Baina ez zituen abeltzainak hil nahi, etorkizunean beraiengandik eskaintza moduan jakituz gehiago jasotzeko asmoa zuelako eta zigor moduan abeltzain haiei arropa guztiak lapurtzea erabaki zuen. Goizaldean, larru gorritan zeudela ikusirik, eskaria utzi zuen abeltzain gazteenari hau eskatu zioten: Tartaloren gana hurbildu zedin arropak bueltan eskatuz. Abeltzain gazteak hala egin zuen eta Tartaloren gana heltzean, honek erantzun zion behi bat oparitzu bakarrik itzuliko zizkiola arropak, bestela ez. Horrela Tartalok, borrokarik egin gabe, behi bat lortu zuen afaltzeko, eta etorkizunean abeltzainek berari janaria ekartzea.

Zuhaitzak

Gure lurretan zuhaitz guztiak sakratuak dira eta haien bizitzak zaindu eta babestu egin behar ditugu. Egurra lortzeko inausketa egitea egokia da, haien adarrak kimatuz, baina ez zuhaitz osoa hiltzea. Zuhaitzak lokartuta egon ohi dira baina esnatu egin daitezke eta nahi izanez gero ibili ere egin dezakete. Horretarako *Zuhaitz bat esnatu* sorginkeria egin daiteke. Gure lurretan hainbat zuhaitz mota aurki ditzakegu, baina horien artean batzuek Adur handi goa gordetzen dute, eta horregatik antzinatik zuhaitz horiek gurtu egin dira, eta bere egurra, hostoak eta azala erabili ere.

Zuhaitz mota ezberdinek izaera ezberdina dute. Aritza gogorra da, Pagoa ederra, Artea adimentsua, Eizarra sendoa, Urkia lagunkoia, Gorostia maitekorra eta Sahatsa malgua.

Izaera hauek hainbat erabilpen azaltzen dituzte, sorginek bereziki dakizkitenak. Horrela, bizarraren egurra azkonak eta geziak egiteko erabiltzen da; umeen sehaskak Urki zuraz egiten dira Mamuak uxatzeko; eguberri sua pizteko Aritz egurra erabiltzen da, eta abar.

Zuhaitz guztiak jakintsuak eta adoretuak dira, eta lasaiak haserretzen diren arte. Haiei galdetzea beti aukera ona da galduta edo zerbaiten bila dabilenarentzat. Bere lagun eginez gero, Zuhaitzak borrokan ere lagunduko dio adiskideari.

Landareak

Gure lur emankor eta hezeetan landareak indartsu eta jori hazten dira. Landareek bizitza lasaia daramate, eta Ama Lu-rrarengandik jasotako Adur bizindarra berenganatu egiten dute, beranduago basabere eta gizakiengana igaroko dena.

Landare guztiak hitz egin dezakete eta *landareekin hitz egin* sorginkeria dakienak haiekin berbaldia izan ahalko du. Goroldioa da hitz egingo ez duen bakarra, beste landareekin haserre dagoelako. Goroldioak zera uste du, txikia denez beste landareek argi guztia kentzen diotela. Ez dakiena da beste landareek sortzen dioten itzalagatik bizi daitekeela, bere izatea gerizpeari lotuta baitago.

Basabereak eta piztiak

Basabere eta piztia mota ugari dago eta haiekin guztiak hitz egitea posible da *Basabereekin hitz egin* sorginkeria ezagutuz gero.

Txoriak

Txoriak Ortziaren zaindaria dira, eta gizakien patuari lotuta daude. Horregatik, Euskaldunek igarpenak egiteko txoriak behatzen ditugu. Adibidez, Kukuaren udaberriko lehendabiziko kantua entzutean, boltsikuan dirua eramanez gero urte osoan dirurik ez zaigula faltako jakin dezakegu.

Hori bezalako beste hainbat igarpen egin daitezke txorien bitartez eta osasunari, maitasunari edota gatazkei buruzko gure zoria jakin daiteke haiei esker. Hortik datorkigu *zoria* hitza, *txoria* hitzetik hain zuzen. Horregatik esaten dugu *Zorionak* eta *Zoritxarrak*, "Txori onak" eta "Txori txarrak" esamoldeetatik datozenak. Txorien igarpenak hobeekin egiten dakitenak Aztiak dira, eta norbaiten patua jakin dezakete txoriak behatuz.

Txori onak eta txarrak daude. Onak direnak (adibidez arranoak, txantxangorriak eta usoak) laguntzeko prest egongo dira beti. Aldiz, txarrak direnak (adibidez beleak eta saiak) kalte egiten saiatuko dira; azken hauei zerbait galdetzen bazaie gezurra esan dezakete, adibidez okerreko bidea jarraitzeko argibideak emanez.

Otsoak

Otsoa tamaina ertaineko ugaztun haragijalea da. Zentzumenak oso garatuta ditu: entzumen zorrotza, usaimen ona eta gauzez ikusteko gaitasuna ditu. Mutur luzea eta hortz indartsuak ditu eta bere haginkada indartsua da. Oso basapiztia buru-argia eta sendoa da.

Otsoak taldean bizi dira eta hala ehizatzen dute. Horretarako, lana taldekideen artean banatzen dute eta beraiek baino basabere handiagoak ehiza ditzakete horri esker. Basabere bat ikusten dutenean, atzetik abiatzen dira korrika. Gero, haren gainera salto egiten dute eta hortzak ezarrarian sartzen dizkiete hura itotzeko. Haragijaleak dira eta untxiak, oreinak eta basurdeak ehizatzen dituzte. Baina batzuetan goseak behartuta gizakien herrietara hurbiltzen dira, eta etxabereei erasotzen diete. Mendian dabilzan bidaiariei ere eraso egin diezaiekete.

Hartzak

Hartzak ugaztun orojale handi eta sendoak dira. Indar handia duten arren ez dira bereziki trebeak, atal labur eta gihartsuak baitituzte. Aurreko hankak harkaitzei bira emateko, zuloak egiteko eta beste animaliak harrapatzeko erabiltzen dituzte. Zutik jartzen direnean gizakia baino garaiagoak dira eta hura baino askoz astunagoak eta indartsuak. Gainera, hartzen azazkalak labanen modukoak dira.

Hartzak berez bakartiak eta lasaiak dira, baina zenbaitetan gizakien aurka oldartu daitezke: arrek bere lur eremua zaintzeko eta emeek kumeak babesteko.

Sugegorriak

Sugegorriak narrasti haragijaleak dira. Beraien burua baino handiagoak diren animaliak jan ditzakete. Sasien artean edota harrien azpian ezkutatuta egon ohi dira eta hurbiltzen zaionari erasotu egingo diote. Bere pozoia gizaki bat hiltzeko bezain indartsua izan daiteke, batez ere gizakia oso sendoa ez bada. *Pozoia sendatu* sorginkeria erabili daiteke horretarako.

Oreinak

Oreinak tamaina ertaineko belarjale ugaztunak dira. Oso azkar egiten dute korrika eta gizakiengandik ihes egiten saiatuko dira gerturatuz gero. Horregatik, oreina ehizatze-ko urrutirako arma erabili daitezke bakarrik. Orein batek bost pertsonako talde bati hiru egunez jaten emateko adina haragi eman dezake.

Basurdeak

Basurdeak belarjale ertainak dira. Normalean gizakiengandik ihes egiten dute baina emea kumeekin badago, hurbiltzen zaion gizakiari eraso egingo dio haiek babesteko. Norbait zauritzen badu izugarri haserretuko da, eta egoera horretan basurdea oso arriskutsua izan daiteke.

Pertsonaia ez jokalariaiak

Adur txangoan zehar, jokalariek gidatutako pertsonaia, *Pertsonaia Jokalariaiak* edo PJak deituko ditugunak, beste pertsonaia batzuekin topatuko dira. Beste pertsonaia horiek Gidariak irudikatuko ditu, eta *Pertsonaia Ez Jokalariaiak* edo PEJak deituko ditugu.

PEJak gizakiak, Izaki miresgarriak edota Jainkosak izan daitezke. Askotan, Pertsonaia Jokalariaiak PEJ batekin topatzen diren lehenengo aldian ez dute jakingo lagun edo etsai den, eta istorioa garatu ahala haien jarrera zein den ezagutzen joango dira.

ADUR jokoa, helburu nagusia Euskal herria eta Euskal izaki guztiak zaintzea da, hauen artean gizakiak, basabeak, izaki miresgarriak eta Jainkosak barne daudelarik. Horretaz gain, Euskara, Euskal ohitura eta usadioak, eta Adur bizindarraren jakituria zaharra ere babestu behar dute. Mariren Esanen arabera, Euskal izaki bizidun guztiak zaindu behar dira, eta PJeie eraso egin diezaiaketen izaki miresgarriak ez dira salbuespena. Horregatik, izaki miresgarriak arrazoirik gabe erasotzen hasten badira Mari izugarri haserretu egingo da eta PJak zigortu egin ditzake, gaixotasunak bidaliz adibidez.

Baina izaki miresgarri batzuk berez maltzurak direnez, PJeie eraso egingo diete. Kasu horretan, bidezko defentsan borrokan egitea zilegi izango da eta ez dute Mari haserrearaziko. Hala ere, gutxitan gertatuko da izaki miresgarri horiek hiltzea, hil baino lehen ihes egingo dutelako.

Bestetik, PJak Euskal Herriaren etsai direnen aurka aritu behar dute. Salbuespenak dauden arren, orokorrean PJeie etsairik handienak Gaztelarrak, Frankoak, Islamdarrak eta gurtzaile kristauak izango dira. Etsai hauek Euskal herri-tarrei eta haien kulturari etengabe erasotzen diete eta PJeie bidezko defentsan eta era zilegian babestu ahal izango dira.

Gaztelarrek, Frankoek eta Islamdarrek Euskal Herria kanpotik deuseztatu nahi dute, Nafarroako Erresuma apurtuz eta herritarrek gupida gabe zapalduz. Euskara debekatu eta Euskal ohiturak deuseztatu nahi dituzte beraien bizi-modua inposatzeko.

Gurtzaile kristauak, berriz, barrutik eraso egingo dute. Haien jainkoaren gaineko sinesmen faltsuak ezarri nahi dituzte eta gizartea beldurraren eraginez morroi bilakatu. Jesukristoren arauak obeditzen ez dituztenei infernura joatearekin mehatxatzen dituzte. Gurtzaile kristauen azkenengo helburua, biztanleei dirua kendu, Elizaren boterea handitu, Euskal usadioak deuseztatu eta Euskal Herria beraien probetxurako barrutik eraldatzea da.

Etsai hauen aurka aritzeko batzuetan Mari PJeigana laguntza eskainiz joango zaien arren, bestetan bere bila joan behar dute hari laguntza eskatu ahal izateko. Mari bere Etxetan bilatu dezakete, edo Aklarre baten bitartez deitu diezaiakete. Mariz gain, Ilargiari eta Eguzkiari ere laguntza eskatu diezaiakete. Izakien artean, basajaunak, lamia eta beste batzuk gizakien lagunak izan daitezke eta PJeie laguntza eskainiko diete begirunez hurbiltzen badira. Batzuetan, laguntza horren truke zerbait eskatu dezakete. Gehienetan ordaina zerbaitetan laguntzea izango da, adibidez, bere laguntzaren truke lamia batek galdutako orrazia berreskuratzea eskatu dezake.

Izakien artean, batzuk oso arriskutsuak dira. Hauen artean Ireluak, Gauekoak, Begibakarrek eta beste batzuk daude. Horiek bezala, basapiztiak ere, adibidez otsoak edota hartzak, eraso egin dezakete. Orokorrean, izaki miresgarri maltzur eta basapiztiak topo eginez gero, gehienetan ihes egitea izango da aukerarik onena. Horrelako izakiak beraien Bizitza puntuen erdira heltzean ihes egingo dute. Gerlari Gaztelarrak eta Frankoak, aldiz, hil arte borrokatuko dira gehienetan. Batzuetan Gaztelarrak koldarrak dira eta hil baino lehen ihes egingo dute. Islamdarrek ez dute inoiz etsiko. Kristau gurtzaile batek bere fedean erabat sinisten badu, hil arte borrokatuko da; baina botere eta diruagatik aritzen bada bakarrik, hil baino lehen belauniko jarriko da errukia eskatuz.

Borrokatu behar izanez gero, Gidariak ez die jokalariei zertan esan behar etsaiek zenbat Bizitza puntu dituzten. Etsaiek ihes egin edo amore ematen badute PJeie mesedetan suertatu daiteke, bereziki dagoeneko Bizitza puntu gutxi gelditzen bazaizkie.

Adur txangoak prestatzean, Gidariak ondo pentsatu beharke du zein PEJek hartuko duten parte, lagunkoia edo etsaia izango diren, eta zein izango den istorioan beteko duten eginkizuna. Orduan, Gidariak PEJren fitxa txiki edo laburbildu bat prestatu beharke du Ezaugarri nagusien informazioarekin. PEJ baten fitxa laburbilduak honako itxura har dezake:

Izena. Izaki mota.

IND (Indarra) TRE (Trebezia) ADI (Adimena) KEM (Kemen) BP (Bizitza puntuak) AP (Adur puntuak).
Arma eta babeskiak.
Sorginkeriak.

Hona hemen adibide moduan eskaintzen diren PEJen fitxa labur batzuk. Gidariak PEJ hauek eredu moduan hartu ditzake eta nahi dituen eran eraldatu. ADUR jokoan istorioaren garapena da nagusi, beraz gehienetan zenbaki hauek ez dira behar izango; Pertsonaia Ez Jokalariak egiten duena hitzekin bakarrik azaldu daiteke, inongo Adur txanponen jaurtiketarik egin gabe.

Bestetik, gogoratu jokoan benetazko etsaia Euskal Herria kanpotik eta barrutik suntsitu nahi dutenak direla. Izaki miresgarri guztiak zaindu behar dira, bai onak eta bai maltzurak, Naturak oreka bat behar duelako. Izaki miresgarri maltzurren batek pertsonaiei erasotzen badie, horiek bere burua babesteko aukera izango dute Mari haserretu gabe. Izaki miresgarriek beraien Bizitza puntuen erdira heltzen direnean ihes egingo dute. Izaki batzuen aurrean (Begibakarrak adibidez) hoherena ihes egitea izango da.

Harrekar Basajauna

IND 6 TRE 3 ADI 2 KEM 3 BP 45 AP 26
Altzairuzko mailu oso handia [IND-3]: Mina 5AT+7
Harritzarra bota [IND-4]: Mina 5AT+10. Harritzarrarekin jomuga zehatz bati emateko [TRE] jaurtiketa egin behar du.
Sorginkeriak [ADI]: Basabereekin hitzegin, landareekin hitzegin, Indarra handitu, Zuhaitz bat esnatu.

Ederne lamia

IND 1 TRE 4 ADI 5 KEM 1 BP 14 AP 36
Arma eta babeskiak: Ez dauzka.
Sorginkeriak [ADI]: Ura eraldatu, Ekaitza sortu, Abesti ederra sortu, Mirespena eragin, Janaria eta edaria lortu, Itxura aldatu.

Tartalo Begibakarra

IND 5 TRE 1 ADI 1 KEM 1 BP 80 AP 10
Aizkora handia [IND-2]: Mina 5AT+6
Sorginkeriak [ADI]: Amesgaiztoa bidali.

Gerlari Baskoia

IND 3 TRE 2 ADI 3 KEM 3 BP 20 AP 14
Aizkora [IND][TRE]: Mina 4AT+5
Sorginkeriak [ADI]: Arrano beltzari deitu.

Veremundo gurtzaile kristaua

IND 2 TRE 2 ADI 2 KEM 1 BP 18 AP 0
Pozoidutako labana [IND][TRE]: Mina 3AT+1 eta pozoia (BP 1 orduro).
Sorginkeriak: Ez.

Gerlari gaztelarra

IND 2 TRE 2 ADI 1 KEM 2 BP 22 AP 0
Ezpata [IND]: Mina 5AT+5
Ezkutua [TRE]: Babesa -2, ezkutuaren BP 16
Sorginkeriak: Ez.

Gerlari islamdarra

IND 2 TRE 3 ADI 2 KEM 3 BP 20 AP 0
Ezpata laburra [IND]: Mina 4AT+3
Arku [TRE]: Mina 5AT+3
Babeski arina: Babesa -1
Sorginkeriak: Ez.

Otso taldea (batentzako ezaugarriak ematen dira)

IND 2 TRE 2 ADI 4 KEM 3 BP 8 AP 0
Haginakada [IND]: Mina 2AT+2

Hartza

IND 5 TRE 1 ADI 2 KEM 4 BP 30 AP 0
Hatzaparkada [IND]: Mina 4AT+4

Sugegorria

IND 1 TRE 3 ADI 5 KEM 1 BP 4 AP 0
Haginakada pozoitsua [TRE]: Mina BP 1 hamar minutuero.

Marua

IND 3 TRE 2 ADI 1 KEM 2 BP 25 AP 15
Hatzaparrak [IND]: Mina 4AT+3
Sorginkeriak [ADI]: Adurra lapurtu.

Leku miresgarriak

Luskal Herrian Adurraren eragina nabarmenagoa den leku batzuk daude. Norbaitek leku miresgarri batera hurbiltzen ari dela jakin dezake bere barnean zirrara edota irrika bat sentitzen duelako. Bihotza arinago doa, ilea kizkurtzen hasten da, zentzumenak zorrotzu egiten dira. Begirada eta entzumenaz gain, barneko zentzumen bat ere pizten da, eta lekuan dagoen Naturaren bizindarra, Adurra, gorputzean barneratu egiten da. Une horretan, inguruarekin bat egiten da eta iragana hurbilago sentituz, orainaren osotasun guztia bat-batean ulertzen dela sentitu daiteke. Bertan Adurraren ahalmena hain da indartsua, bere eragina aise nabaritzen dela, eta horregatik gizaki zein beste Izakientzat leku miresgarri hauek oso garrantzitsuak izan dira aspaldidanik.

Jarraian Adur indartsua duten leku batzuk jasotzen dira. Hauek ez dira dauden bakarrak eta holakoak gure lurretan oso ugariak dira, han eta hemen sakabanatuta daudelarik. Edozein unetan bidaiari bat horrelako leku miresgarri batean sar daiteke, nahita edo nahi gabe.

Mendiak

Mendiak oso leku garrantzitsuak dira. Lurraren eta Ortziazen arteko muga ezartzen dute eta Jainkosen bizileku dira. Mendien gailurretan bereziki metatu egiten da Adur bizindarra, zirimola bortitzak eginez. Hori oso nabari egiten zaio mendi baten tontorrera igotzen denari, gizaki, Izaki miresgarri edo Jainkosa delarik. Mendi tontorrean

Adur bizindarra indartsu nabari daiteke; horrek poztasun izugarria ematen du eta ahalmen handia izatearen sentipena. Mari handiaren bizilekuak zenbait menditan topa daitezke eta batetik bestera mugitu ohi da urtaroen eta bere gogoaren arabera. Mendi batzuk oso garrantzitsuak dira bertan biziki biltzen den Adurragatik eta Jainkosen eta gizakiaren geraleku bihurtu dira.

Mendi batzuk igotzeko errazak dira, beste batzuk zailagoak, baina mendian gora leize urrun batera igotzen ari denak erortzeko arriskua izan dezake. Une horietan, mendia horma malkartsuetatik igotzen edo jaisten denean, *Amildegietan ibiltzeko jarraibideak* erabili daitezke (Ikusi beheko laukia). Oso ezagunak diren mendi batzuk hauek dira, baina askoz gehiago daude:

- Aiaiko harria
- Aizkorri
- Aloña
- Anboto
- Aralar
- Atxarre
- Añamendi
- Beriain
- Ernio
- Gorbeia
- Hiru Erregeen Mahaia
- Itxina
- Jaizkibel
- Jentilbaratza
- Kanbelu
- Larrun
- Leizeadi
- Murugain
- Mondarrain
- Murumendi
- Ogoño
- Okabe
- Orhi
- Puttarri
- Txindokji
- Unbe

Amildegietan ibiltzeko jarraibideak

Amildegi bezala mota ezberdinetako erronkak sartzten dira hemen: aldapa malkartsu batetik, horma zuzen bateraino joan daitezke. Igoera edo jaitsiera horrek daukan zailtasunagatik Adur txanponekin Trebezia Ezaugarriaren jaurtiketa bat egin beharke da. Jaurtiketa lortzen bada, amildegia arazorik gabe igo edo jaitsi egingo da. Aldiz, jaurtiketa lortzen ez bada, pertsonaiari esku bat askatuko zaio, baina beste eskua eta oinak helduta izango ditu oraindik. Bigarren jaurtiketa bat egin beharke du; ez ba du lortzen, oin bat ere askatuko zaio. Hirugarren jaurtiketa ez ba du lortzen, bigarren oina askatuko zaio eta beraz azkenengo jaurtiketa bat burutu beharke du helduta daukan esku bakarrarekin. Laugarren jaurtiketa lortzen ez ba du, orduan amildegian behera eroriko da. Dena dela, erortzeak ez du esan nahi pertsonaia hilko denik, agian lagunek sorginkeria bitartez inguruan dabilen arrano beltz bati deitu ahal izango diote...

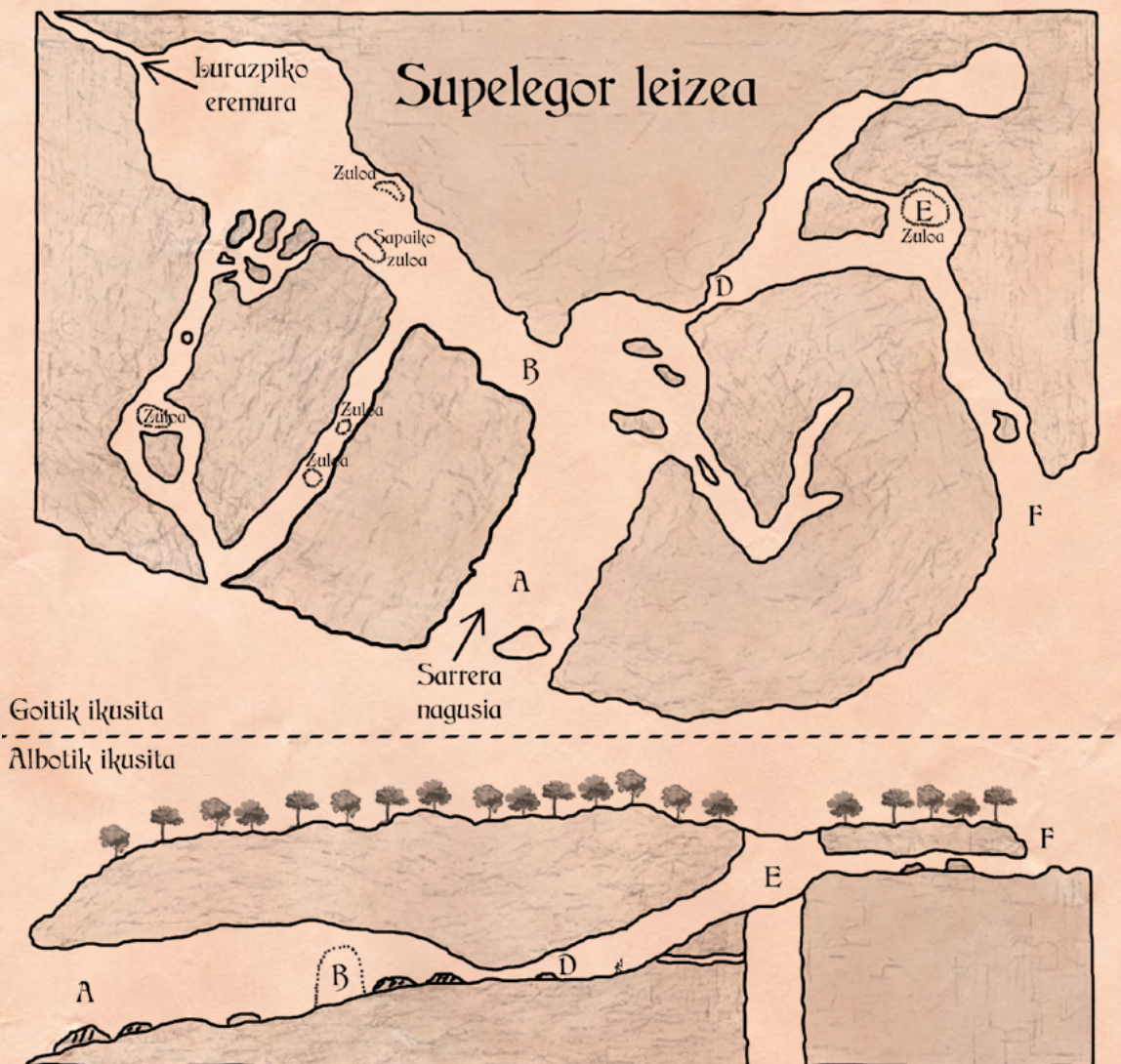
Leizeak eta Lurrazpiko eremua

Lurrazalaren eta Ortziaren arteko eremuan izaki bizidunak bizi dira, eta Lurrazpiko eremuan aldiz hildañoak daude, haien artean gure Arbasoak daudelarik. Bi eremu hauen arteko atea kobazuloak dira, eta horiek gairiditzean, bizidunak hildañoen eremuan sar daitezke. Gure arbasoak dauden lekura heltzeko baina, bide luzea egin behar da. Horretarako Ama Lurrazalaren barnean geroz eta beheago jaitsi behar da.

Antzina, gizakiak kobazuloetan bizi ahal izateko Mariren baimena lortu zuten. Hainbat kobazuloetan bizi ziren garai hartan: Santimamiñe, Ekain, Axlor, Urkiaga, Isturitz, etab. Baina beranduago, gizakiak lurra lantzen hasi zirenean, jasotako eskubide horri uko egin zioten eta bailaretara jaitsi ziren laboreak ereitera. Hala ere, oraindik luzaroan leizeen barnean, sarreratik gertu, haien hildañoak utzi zituzten barrurako bidea egin zezaten. Kobazulo horien sarreretan ere Irelu nagusien marrazkiak egin zituzten, adibidez Behigorri eta Zaldigorriak, haien babesak jasotzeko.

Hildañoen Lurrazpiko Eremua Euskal Herri guztiaren azpitik hedatzen da. Han eta hemen leize guztiak batzen dituzten bideak daude. Lurrazpiko bide horietan zehar ilargiesne erreka, harrizko ur-jauziak, aintzirak eta egongelak aurki daitezke. Egongela horietariko batzuk hain handiak dira haien barruan mendi oso bat sartu daitekeela, eta bertan gure Arbasoak dabiltza, bizidunak pizten dizkieten argizaiolak argituta.

Leize eta kobazuloen sarreretan, hainbat Irelu, Jainko eta Jainkosa bizi ohi dira, horien artean Mari nagusi delarik. Leizeetatik ere lainoa irteten da, Eguk erabiltzen duena Ortzian hodeiak sortzeko eta horien bitartez euria egiteko. Jainkoz aparte, beste Irelu eta Izaki batzuk ere egon ohi dira. Gizakiak aspalditik gurtu izan dituzte leizeetan bizi diren izaki hauek. Noizbehinka, kobazulo barrura janari apur bat edo txanpon batzuk botatzen dira, hitz aukeratu batzurenkin batera.



Goitik ikusita
Albotik ikusita

burrazpiko eremuan gauza ederrak, harrigarriak, miresgarriak eta arriskutsuak aurkitu daitezke. Hona hemen pertsonaiek leize baten barrura sartzean aurkitu ahal izango dituzten gauzetako batzuk:

- Ireluak: batez ere sarreran egon ohi dira. Behigorriak eta horrelakoak izan ohi dira. Ireluek eraso egin dezakete edo besterik gabe alde egin, azken hau batez ere eskaintza bat egin bazaie. Begiratu "Izaki miresgarriak - Ireluak" atalean gehiago jakiteko.
- Ilargi-esne erreka: edertasun handiko erreka txuria da, ilargi-esne izeneko substantziaz osatua. Hildakoak burrazpian bizi direnak, ilargi-esnez elikatzen dira. Gehiago jakiteko begiratu "Objektu miresgarriak - Ilargi-esnea" atalean.
- Ilargi-esne itsasoa: ilargi-esne erreka ibaietara doaz, eta hauek berriz itsaso handi batean bukatzen dute. Ilargi-esnez osatutako itsaso hau burrazpian dago, baina ertz batetik ezin da beste ertza ikusi. Olatuak dauzka eta ekaitzak ere suertatu daitezke txalupa batekin gurutzatu nahi bada.
- Labirinto bat: labirintoak bidegurutzez beteriko bi-deak dira, eta bertan oso erraza da galtzea. Mapa bat marraztea edo hormetan idaztea idea onak izan daitezke aurrera egin ahal izateko. Hari mataza mi-resgarria baliagarria suertatuko da egoera honetan.
- Gela miresgarriak: ikatzezko, zilarrezko edo urrezko hormak edukitako ohi dituzten gelak dira. Ikatza poltsikoetan gordetzen bada, urre bihurtuko da urrezko gela batean sartzean, baina alderantzizkoa ere gerta daiteke. Gehienetan, leizearen barruan hartutako urrea kanpora ateratzean ikatz bihurtuko da. Urrea Mariren baimenarekin hartu bada, bere izaera mantenduko du; aldiz, Mari ikatza oparitzen badu kobazulo barruan, kanpora irtetzean urre bihurtuko da berak hala nahi badu.
- Gauekoak, ingumak, maruak, gaizkiñak, eta abar: izaki maltzur hauek leizeetan bizi dira eta gauez bakarrik irteten dira gizakiei erasotzeko. Baina haien eremuan sartuz gero, bidaiariak aurrez-aurre topako dituzte. Orduan, pertsonaiek borrokatu edo ihes egingo duten erabakia hartu beharko dute. Batzuetan ez da ihes egiteko aukerarik izango.
- Hildakoen eremua: gela erraldoi honetan hildakoak daude, horien artean gure Arbasoak daudelarik. Bertara helduz gero, beraiekin hitz egin ahal izango da. Batzuk ilunpetan ibiltzen dira eta beste batzuk, ordea, argipean. Azken hauek bere ondorengoez argizaiola piztu dietenak dira.

- Amildegia bat, igo edo jaitsi behar dena: bi kasuetan oso zaila eta arriskutsua izango da gora edo behera egitea. Horregatik *Amildegietan ibiltzeko jarraibideak* erabiliko dira (irakurri laukia azalpenarekin).

Burrazpiko eremura jaisteko balio duten leizeen artean, horietariko batzuk hauek dira:

- | | |
|-----------------------------|----------------------------|
| • Agamunda (Ataun) | • Laminazilo (Isturitze) |
| • Aitzbitarte (Errenteria) | • Karkabeta (Zeanuri) |
| • Antzoriz (Lekeitio) | • Koskobilo (Altsasu) |
| • Aketegi (Aizkorri) | • Labeko Koba (Arrasate) |
| • Altzerri (Aia) | • Laminazulo (Arberua) |
| • Altzola (Ernio) | • Lezao (Entzia) |
| • Amalda (Zestoa) | • Lezetxiki (Arrasate) |
| • Arrikolezia (Iriberrri) | • Mairulegorreta (Gorbeia) |
| • Arrilor (Gorbeia) | • Maltsoenborda (Urepel) |
| • Arrikrutz (Oñati) | • Mendukilo (Lezunberri) |
| • Axlor (Dima) | • Mondarrain (Ezpeleta) |
| • Axlagor (Itxina) | • Oarri (Gizaburuaga) |
| • Baltzola (Dima) | • Osolo (Markina) |
| • Bolinkoba (Abadiño) | • Santimamiñe (Kortezubi) |
| • Ekain (Deba) | • Supelegor (Itxina) |
| • Etxeberri (Gamere-Zihiga) | • Urdazubi (Urdazubi) |
| • Gaiztozulo (Gogormendi) | • Zatoia (Abaurregaina) |
| • Goikolau (Berriatua) | • Zugarramurdi (Baztan) |

Harrespilak

Harrespilak, Jentilek Adur handiko lekuak adierazteko harriekin eraikitzen dituzten biribilak dira. Euskal Herriko ekialdean ugariak dira, baina Orieta eta leizetaran bailara dute muga, horietatik mendebaldera ez bait dago bat ere ez. Zutarriekin gertatzen den bezala, harrespilak dauden lekuak bereziak dira baina kasu honetan Adurra harrespilaren barruan bildu egiten da eta horregatik bertan sorginkeria gauzatzean +50 eta +100 Adur puntu bitartean jasotzen dira.

Hona hemen harrespil ezagun batzuk:

- | | |
|------------------------|-----------------------|
| • Agina (Goizueta) | • Goizamendi (Osondo) |
| • Algorrieta (Oartzun) | • Ilarrita (Okabe) |
| • Altsoroi (Atxuri) | • Lupuzuri (Ibañeta) |
| • Beaskin (Aralar) | • Mendiluze (Entzia) |
| • Elorregi (Abartan) | • Oianleku (Oartzun) |
| • Eteneta (Onddi) | • Zaho (Izpegi) |



Trikuharriak

Trikuharriak Jentilek eraikitako harrizko eraikinak dira. Bertan Jentilek beraien hildaokoak lurperatzen dituzte ekialderantz begira, hau da, Eguzkia irteten den lekura. Trikuharriek sarrera bat, pasabide bat eta barrualdean gela bat edo gehiago izaten dituzte. Hildaokoekin batera, trikuharrietan altxorrak gordeta egon ohi dira, batzuk handiak eta beste batzuk txikiak, eta batzuetan trikuharriaren barruan dagoen gelatik lurrazpiko eremura jaisten den pasabidea ere badago.

Jentilek sorginkeriak burutzen dituzte hildaokoaren hiletan gorpua zein altxorra babesteko, eta horregatik trikuharrien inguruan Adur handia egon ohi da. Hileta bukatu eta gero, trikuharria lurrez estaltzen dute eta horregatik trikuharria dagoen lekuan muino bat baino besterik ez da ikusten. Tontortxo hauei armokorak edo morkueroak deitzen zaie. Era horretan, morkueroak gizakien eta hildaokoan munduen arteko atariak dira. Trikuharri ezagun batzuk hauek dira:

- Agorritz (Belate)
- Aizkomendi (Egilaz)
- Albi (Aralar)
- Bardaxilo (Osondo)
- Belkoain (Andatza)
- Errandonea (Legate)
- Erretarria (Abartan)
- Garraztita (Aralar)
- Goitean (Anue)
- Harriurdineta (Saioa)
- Izagra (Aisa)
- Jentilarri (Aralar)
- Latargi (Mendaur)
- Lubierra (Urbasa)
- Orizki (Atxuri)
- Sorginetxe (Agurain)

Zutarriak

Adur handiko lekuak nabarmentzeko harriztar handiak erabiltzen dira, Zutarri izenekoa. Zutarriak dauden lekuan sorginkeria gauzatzean +25 eta +50 Adur puntu bitartean jasotzen dira. Askotan ziren Antzinatean leku hauen onura mirengarriak erabili nahi zituztenak eta leku horiek erabiltzeko eskubidea norena zen erabakitzeko borrokaldira ugari egon ziren. Horren ondorioz, antzinateko nagusiek Adur handiko leku hauetan zutarriak jartzea erabaki zuten; aurrerantzean zutarri batek bi herrien arteko muga adieraziko zuen. Era horretan, herri bakoitzak Adur handiko leku horren zati bat erabiltzeko eskubidea izango zuen. Zutarri ezagun batzuk hauek dira:

- Abaroa (Gorbeia)
- Akarte (Legaire)
- Argintzu (Alba)
- Betarte (Legate)
- Genzelaia (Artajona)
- Igaratza (Aralar)
- Iruñarri (Eratsu)
- Iturriotze (Beorlegi)
- Izagibel (Abodi)
- Latargi (Mendaur)
- Mugarriluze (Elgea)
- Zastegi (Gorbeia)
- Urdintz (Saioa)
- Zurgaina (Urbasa)

Iturriak, errekek, urjauziak eta urmaelak

Emiak, uretako izakiak direnez, ura dagoen lekuetan bizi dira bereziki. Horrela, erreken urmaeletan egon ohi dira ilea urrezko orraziekin atontzen. Emiek ur-jauzien azpiko putzuetan altxorrak ezkutatzeko dituztela ere esaten da.

Gizakiek ibaietan zubiak eraikitzeko ohitura dute, eta askotan lamiei laguntza eskatu diete bestelako ordainen truke. Ibai eta errekek Ama Lurraren zainen antzekoak dira, eta uraren bitartez bizia zabaltzen dute Euskal lurralde osoan zehar.

Erreken iturburuak Adur handiko lekuak dira eta halako lekuetan jasotzen diren urek ahalmen mirengarriak izaten dute. Uraren Adur indarra gehien nabaritzen da Udaburuan edota Neguburuan biltzen bada, urte berria hasten den unean. Horregatik hain ezaguna da urte berriko lehenengo ura eta haren Adur ahalmena. Irakurri horri buruz "Objektu mirengarriak" atalean.

Hona hemen beraien ur gardenengatik ezagunak diren leku mirengarri batzuk.

Erreka, iturburu eta urjauziak:

- Irimategi (Markina)
- Alzibar (Entzia)
- Xorroxineko urjauzia (Baztan)
- Ibaizabalgo urjauzia (Orduña)
- Urederraren sorburua (Andia)
- Larraun ibaiaren iturburua
- Putzubeltz
- Lamirain erreka (Arano)
- Edar Iturri (Tolosa)
- Lamixain erreka (Sara)
- Laminategi erreka (Mutriku)
- Lamiñerreka erreka (Zeberio)

Urmael eta urgeldiak:

- Lamiputzu (Xorroxin)
- Laminosine (Juxu)
- Lamiako (Bera eta, Bizkaian)
- Lamiarriaga (Endarlaza)
- Lamitegi (Bedayo)
- Lamiñapotsu (Zeanuri)
- Laminzulo (Bera)

Basoak

Baso guztiak, bere izaera dela eta, Adurrez beteta daude eta miresgarriak dira. Zuhaitzak eta bestelako landareak bizindarraren jarioa etengabe berritzen ari dira, Ortzia eta Ama Lurraren arteko bizindarra elkar trukatu. Haien artean, ordea, zaharragoak diren baso batzuk daude. Antzinako baso horietan sendabelarrak biltzea oso ohiko da, Adur handiagoa baitute. Baso miresgarrietan sorginkeriak burutzea ere errazagoa da. Baso guztietan basabere eta basapiztiek gain Izaki miresgarriak bizi dira, baina baso zaharretan gizakiengana normalean hurbiltzen ez diren antzinako Izakiak topa daitezke, batzuetan beldurgarriak direnak. Ezagunak diren baso miresgarri zahar batzuk hauek dira:

- Aiumeen basoa
- Altube
- Aralar
- Basaula
- Baztan
- Entzia
- Handia
- Iratiko ohiana
- Itxina
- Izki
- Orgi
- Pagoeta
- Urbasa
- Urkiola

Itsasgorrieta

Itsasoan bada leku bat non Eguzkia eta Ilargia Ama Lurraren magalera itzultzen diren Ortzia zeharkatu ondoren. Behin Lurrazpiko eremuan, atsedean hartu ondoren, bidaiari jarraitzen dute hurrengo egunean indarberrituta Ortzira berriro irteteko. Horregatik, Itsasgorrieta Ortziko jainkosentzat atsedeenaren ataria dela esan daiteke. Herensuge zaharrak, zazpigarren burua hazi eta hiltzeko ordua hiltzen zaienean, Itsasgorrietara hegan egiten joaten dira uretan murgildu eta betirako atsedean hartzeko.

Orain arte gizakirik ez da hurbildu Itsasgorrietara, baina bertaratzen den lehenengoak leku miresgarri honen sekretua aurkituko du.

Lanbroa eta xirimiria

Ez ahaztu gure lurretan hain ohikoak diren lanbroa eta xirimiria jokalariei deskribatzea. Basoetan eta mendietan, itsasoan eta zelaietan, lanbroak zer dagoen ikzutatuko die pertsonaiei, eta xirimiria pixkanaka bidaiariak bustitzen eta hozten joango da.

*Maite ditut maite gure bazterrak
lanbroak ikzutatzen dizkidanean
Zer ikzutatzen duen
ez didanean ikusten uzten
orduak hasten bainaiz ikzutuakoa
nere baitan pizten diren
bazter miresgarriak ikusten.*

(Jose Antonio Artze / Mikel Laboa)

Arroilak

Arroilak oso leku arriskutsuak dira, mendian ebakitzen diren sakonune edo haitzarteak dira. Gizakiak gutxitan sartzen dira uraren indarrak higatutako lur sakon horietan, eta bertan edozer gauza aurki liteke, era guztietako izakiak lasai asko ibiltzen baitira bertan.

Hauek dira arroila ezagun batzuk:

- Arandari (Burgi)
- Arbaiun (Irunberri)
- Artazulo (Aizpun)
- Atxarte (Abadiño)
- Benasa (Nabaskoz)
- Bi Ahizpak (Irurtzun)
- Burgi (Burgi)
- Delika (Delika)
- Ehtjarre (Urdatx)
- Holtzarte (Larrain)
- Irunberri (Irunberri)
- Inarbe (Artzi)
- Kakueta (Urdatx)
- Leze (Egino)
- Lizebar (Ultzurrun)
- Lunbier (Lunbier)
- Oskia (Araquil)
- Sintxita (Orozko)

Aiumeen basoan ibiltzeko jarraibideak

Aiumeen Basoa iluna da eta lanbroz beteta dago. Barrura sartzen direnek laster aiume bat entzungo dute, negar baten antzekoa. Aiumea entzuten den lekura hurbiltzen badira ez dute inor aurkituko; ondoren urrunago beste aiume bat entzungo dute, eta baita gehiago ere, baina inoiz ez dute inor aurkituko. Pixkanaka, aiume eta negarrek entzuteagatik, samin sakon batek hartuko ditu bidaiariak. Basoak bizipoza eta Adur bizindarra ahitzen du pixkanaka. Kemena Ezaugarriaren Adur txanponen jaurtiketa bat egin beharke dute jokalariek. Jaurtiketa lortzen ez duenak 5 Adur puntu galduko ditu. Ondoren, basoa zeharkatzeko hiru ordu gehiago behar direnez, beste hiru jaurtiketa egin beharke dituzte, lau guztira, eta bidaiariak Adur Puntuak galtzen joango dira. Taldeko norbait Adur punturik gabe gelditzen bada, konortea galduko du eta lagunek lagundu beharke diote ahalik eta azkarren basotik irteteko. Baina denek galtzen badute konortea ezin izango dira bertatik irten eta haien Gogoak Aiumeen basoan geratuko dira, betiko negar eginez...

Akelarreak eta Akerlandak

Akelarre, Akerlanda eta antzerako izenez ezagutzen dira Sorginen batzarrak egiten diren lekuak. Batzar hauek Euskal Herriko hainbat lekutan egiten dira ilbetea denean. Leku hauetara Ilargi betearen argipean hurbiltzen denak, gau osoan dantzatu eta sorginkeriatan aritzeko aukera izango du beste sorginek baino. Akelarreara joateko arau bat dago bakarrik: kuttunak eta bestelako gauza miresgarriak Akerlandaren ertzean utzi behar dira, sorgin zaindari baten begiradapean. Izan ere, gauza miresgarri horiek dituzten ahalmenak Akelarrearen erritua eragotzi dezakete. Sorgin batzarra bukatzean, kuttunak edo bestelako gauza miresgarriak jabeen itzuliko zaizkie.

Hona hemen Euskal lurretako hainbat leku non ilbete guztietan sorgin batzarrak egiten diren:

- Jaizkibel (Hondarribia)
- Petralanda (Arratia)
- Akerlanda (Gautegiz-Arteaga)
- Petirribero (Aezkoa)
- Tarragona (Zaraitu)
- Eihalarre, (Antxila)
- Eperlanda: (Muxika)
- Bekatu-larre: (Ziordia)
- Sorginzulo: (Zegama)
- Sorginzulo: (Ataun)
- Sorgintxulo: (Hernani)
- Dantzaleku: (Ataun / Idiazabal)
- Atsegin Soroz: (Errenteria)
- Basajaunberro: (Auritz)
- Earrun mendia (tontorreko zelaian)
- Gorbeia mendia (tontorreko zelaian)
- Jaizkibel (Hondarribia)
- Irantzi (Oiartzun)
- Pulegi eta Mairubaratza (Oiartzun)
- Mandabiita (Ataun)
- Garaigorta (Orozko)
- Sorginetxe (Aia)
- Petralanda (Dima)
- Abadelaueta (Etxaguen)
- Urkitza (Urizaharra)

Beste leku miresgarri batzuk

Euskal Herrian zehar hainbat eta hainbat leku miresgarri dago, eta bidaiariak hauek aurkitzen joango dira. Gidariak atal honetan azaldu direnez gain, badiren beste gehiago ikertu edota asmatu ditzake ere.

- Ondarraitz
- Arginetako hilerria, Elorrio
- Arretxinagako harriak, Markina
- Gesaltza Añana
- Agamundako osina, Ataun
- Jentilbaratza, Ataun
- Gaztelugatxe
- Izarraitz
- Besaide
- Orba
- Urdaibai
- Domaikia
- Bedaio
- Ezpeleta
- Bidarra
- Gujuli
- Ahuzki
- Beartzun
- ...

Objektu Miresgarriak

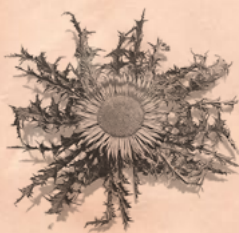
Sorginkeriak ez dira Adurra erabiltzeko era bakarra. Adurra edonon dago: izaki bizidunetan, lekuetan eta baita objektuetan ere. Izaki bizidun edo leku jakin batzuek besteek baino Adur handiagoa gordetzen duten bezala, objektu batzuek besteak baino Adur handiagoa gorde dezakete, eta haien barruan sorginkeriak ere gorde daitezke.

Naturak emandako gauza miresgarriak

Sorginek beraien ibilbideetan Adur handiko objektuak aurkitu eta gordetzen dituzte. Naturak eskaintzen dituen objektuak izaten dira normalean Adur gehien gordetzen dutenak. Izan ere, norbaitek aurkitzen dituen arte Adurra jasotzen eta metatzen egon dira, agian milaka urtean. Horrelako gauza bat aurkitzea posible da, baina oso adi egon behar da bere Adurraz jabetzeko. Naturak emandako gauza miresgarri hauek eskutik eskura ere ibiltzen dira, eta askotan trukearen bitartez lor daitezke. Gizaki gaiztoek horrelako objektuak lortzeko edozer gauza egiteko prest egoten dira, baita besteei min egiteko ere.

Eguzki-lorea

Ama lurrak gizakientzat sortutako landare miresgarria dugu hau. Antzina, Eguzkia eta Ilargia sortu baino askoz lehenago gizakiak ilunpetan bizi ziren, lurraren erraietatik ateratzen ziren izakiek izuturik. Ama lurrak Eguzki-lorea sortu zuen, gizakiak Etxean babesturik egon zitezten. Begiratu "Izakia eta Jainkosak - Ama lurra" atalean istorio osoa ezagutzeko.



Eguzki-lorea erabiltzeko, Etxeko atean jarri behar da. *Etxea babestu* sorginkeria egiten denean, Eguzki-loreak 10 Adur puntu gehituko dizkio sorginkeriari, Etxe barruan daudenak babesteko. Etxola batean erabiltzen bada, edo bidean zehar eraikitako kanpamenduan, bere eragina txikiagoa izango da. Horietan, 5 Adur puntuko babes eman- go du soilik.

Urteberriko ura

Ur honek ahalmen miresgarriak ditu. Bakarrik urtea hasten deneko une labur horretan hartutako urak izango ditu ahalmen bereziak.

Bere eragina oso onuragarria da eta osasuna osatu eta sendotzen du. Urteberriko ura edaten duenak bere Bizitza puntu guztiak eta Adur puntu guztiak berreskuratuko ditu. Horretaz gain, ezin izango da gaixotu astebelean, eta gaixo badago, unean sendatuko da. Denbora horretan, Urteberriko urak pozoia- ren eragina ere ekidin egingo du.

Tximistarría edo Sukarria

Tximistarría edo sukarria oso harri berezia da. Sukarriak Itsasgorrieta deituriko lekuan sortzen dira, egunero ilun- tzean Eguzki Amandrea Itsasoan barneratzen den lekuan.

Horregatik sukarriak Itsasoaren eta Eguzkiaren ezaugarri eta ahalmenak ditu. Itsasoak bezala, kolore urdin ilun-iluna du, eta bere gainazalak eguzkiaren distira islatzen du.

Indar nahikoarekin kolpatuz gero, uhinak eratzuz apurtzen da, eta Itsasoko olatuen gainean aparra sortzen den moduan, sukarri pusketetan ertz zorrotzak sortzen dira. Horiekin bestelako gaiak moztu eta zulatu daitezke, Itsasoak harkaitzak higatu eta zulatzen dituen moduan.

Baina ez hori bakarrik, bi Tximistarría elkar jotzen badira, barnean gordetzen duten Eguzkiaren indarra aterako dute eta txinpartak irtengo dira talka horretan. Txinparta hauek erregai baten gainera bideratzen badira, sua piztuko dute. Tximistarría harri miresgarria denez, edozein egoeratan sortuko du sua, euri azpian nahiz erregai bustiarekin erabiltzen bada ere.

Hitz egokiak ezagutzen badira, Sukarria argia sortzeko ere erabili daiteke. Argi distiratsua igorri bitartean tximistarria hotz mantenduko da. Azkenik, Sukarria beroa sortzeko ere erabili daiteke; horretarako lapiko baten barrura botako da eta janari edo edaria berotu egingo du.

Burdin-haitza

Burdin-haitza burdina erakartzen duen harri miresgarria da. Burdin-haitzak lurra erortzen dira eta Ortzian behera erortzen dira lurra. Horrelako bat erortzen denean, Adur ahalmen izugarria dutelako askotan heroiak bere bila joaten dira.

Burdin-haitza duenak etsai bati urrunetik metalezko arma bat kentzeko ahalmena izango du. Gainera, jabeari iparraldea non dagoen esango dio, eta horregatik gainean darman bitartean ez da galduko lurrazalean edo lurrazpian.

Lubeltza

Lur fin eta beltz honek ahalmen miresgarriak ditu. Milaka urtez Adur handiko zelai batean egon delako, Adur bizindar izugarria berenganatu du. Lur eskukada txiki bat hainbat zelaietan barreiatzen bada, lursail horien eman-kortasuna izugarri ugaldtu egingo da eta bertan landatzen den edozein landare sendotasun txundigarriaz haziko da.

Horrela, Lubeltza nekazal lurretan erabiltzen bada, inguruko uztarik oparoenak jasoko dira luzaroan. Aldiz, nekazal lurra ez den eremuan barreiatzen bada, bertan oihan trinko eta itxia sortuko da, zuhaitz ikaragarri handiek.

Lugarrak

Lugarrak duela urte kontaezinak izaki bizidunak izan ziren, Lurazala itsasoan murgilduta zegoen garaian hain zuzen ere. Ama Lurak gure mendiak Ortzipera altxatu zituenetik, milioika urtean Adurra biltzen egon dira, prozesu horretan harri bihurtu direlarik. Horregatik bere barnean Adur ahalmen handia gordetzen dute.



Soinean lugar bat bat daramanak zenbait Adur puntu jaso ditzake egunero, haren tamainaren arabera. Adibidez, bihotz itxurakoek +5 Adur puntu ematen dute egunero, eta itsas-barraskilo itxurakoek +10 Adur puntu.

Karbunkloa

Karbunkloa Ama Lurak sortutako harribitxia da, borobila eta berde kolorekoa, esku bateko zabalera duena. Harribitxi honek mila islaz distira egiten du eta barruan argi bat piztuta dauka, batzuetan biziki argitu egiten dena.

Karbunkloak bere barnean Adur ahalmen izugarria dauka. Marik berak eskatu zion Ama Lurrari Karbunkloa sor zezan, Euskal Herriari babesa emateko. Luzaroan, Nafarroako erregeek gorde izan dute indar itzelezko harribitxi miresgarri hau, eta etsaien aurka bere ahalmen izugarria erabili dute.

Norbaitek Karbunkloa gainean daramanean, berak edo bere inguruan dauden lagunek sorginkeria bat eginez gero, harribitxi miresgarriak behar den Adur guztia igorriko du. Beraz, Karbunkloarekin ez da Adur punturik xahutu behar eta horregatik nahi diren sorginkeria saiahera guztiak egin ahal izango dira mugarik gabe. Hala ere, nahiz eta Karbunkloak Adur mugagabea ematen duen arren, sorginkeriak gauzatzeko Adur txanponen jaurtiketa egin behar da, eta bakarrik jaurtiketa lortuz gero gauzatu da sorginkeria.

Inguruan dauden etsaiek ez dute haren laguntzarik jasoko. Bestetik, Karbunkloa begi-bistan edo agerian egon behar da bere ahalmena igor dezan.

Barnean duen Adurra igortzen denean, harribitxia barrutik piztu egiten da berde koloreko argi bizia igorritik. Zenbat eta handiagoa izan egindako sorginkeria, are eta biziagoa izango da igorritako argia. Sorginkeria ahalmentsuenek argi itsugarria sorraraziko dute, baina etsaia bakarrik itsutuko da haren distirarekin.



Sugearen, apoaren eta sugandilaren sabeleko harria

Sugea pozoitsua den arren, ez da bere pozoiaz hiltzen, sabelean harritxo berezi bat duelako. Sugearen sabeleko harria pozoiduraren kontrako sorginkeria egiteko erabilgarria da. Sugandilek eta apoek ere harria dute sabelean, eta horiek ere ahalmen miresgarriak dituzte.

Gatz birbira

Gatz birbira birrindu den gatz da, hautsa dirudiena. Gatzak berez Adurra berengantzeko ahalmen handia dauka eta horregatik da bizitzarako hain garrantzitsua. Gatz birbira hain ale txikiak dituen gainazal oso handia dauka eta horregatik Adurra era ugarian berenganatu du. Errito bat egitekoan gatz birbira sutara botatzen denean kolore urdinez margotuko ditu garrak barruan gordeta zuen Adurra irten denaren seinale, eta horrek sorginkeria burutzen lagunduko du.



Era honetan, sorginkeria burutzeko sua erabili behar bada, adibidez edaria prestatzeko, gatz birbira sutara botaz 5 Adur puntu gehiago izango dira eskuragai.

Ilargi-esnea

Ilargi-esnea Lurrazpiko Eremuan erreka sortzen dituen substantzia likidoa da. Lurrazpiko eremuan bizi diren hilakoen elikagaia da.

Ilargi-esnea era honetan sortzen da: Ilargi Amandrea Ama Lurraren magalera atsedean hartzeko sartzen denean, bere izpiak Ama Lurraren magalean dagoen urarekin nahastu egiten dira eta Lurrazpian ilargi-esnea sortu egiten da tantaz tanta, pixkanaka ibaiak eratuz. Ibai hauek guztiak ilargi-esnez osatutako Lurrazpiko itsaso batera heltzen dira.

Ilargi-esneak sendatzeko ahalmen izugarria du, eta zaurien gainean isurtzen denean berehala sendatuko ditu. Aldiz, hura edaten bada Bizitza puntu eta Adur puntu guztiak unean berreskuratuko dira. Horrez gain, ilargi-esne zurrutada batekin egun oso bat egon daiteke jan eta edan gabe.

Ikusten denez, substantzia hau ikaragarri baliotsua da oso ahalmentsua baita, baina oso gutxi dake non lortu daitekeen.

Gizakiek sortutako gauza miresgarri edo sorginduak

Luzaroan Naturak emandako gauza miresgarriak erabiltzen egon ondoren, Sorginak pixkanaka objektu horien eta beraien Adurraren sekretuaz jabetzen joan ziren. Horrela, gizakiak sortutako objektuetan Adurra gordetzeko erak aurkitu zituzten. Hasieran, sorginek sortutako gauza miresgarriak Adur ahula zuten, baina egiteko era geroz eta hobeto ikasten joan ziren. Horrela, Adurrean geroz eta ahalmentsuagoak ziren gauzak sortu zituzten.

Gauza miresgarri batean gorde daitekeen Adur kopurua sorginaren ahalmenaren arabera izango da. Iraganean, hain sorgin ahaltsuak egon ziren gaurdaino ezagunak egiten zaizkigula. Sorgin haiek sortu zituzten objektu miresgarriak Adurrean hain indartsu dira, Naturak emandako gauzekin alderatu daitezkeela. Gauza miresgarri hauek, ordea, oso zailak dira lortzeko, horrelako gutxi baitaude. Horiatariko asko oso ezagunak dira, eta heroi asko joan dira bere bila Euskal Herrian zehar. Heroi batzuek bilatu nahi zutena aurkitu zuten arren, gehienak ahaleginetan hil egin ziren.

Jarraian gizakiak sortu dituen objektu sorginduak daude. Horiatariko bat zerrendan agertzea ez du esan nahi bere moduko guztiak miresgarriak direnik, hau da, txirula bat miresgarria izan daiteke sorgindua izan delako, baina horrek ez du esan nahi txirula guztiak miresgarriak direnik. Objektua miresgarri bihurtzeko beti hura sorgindu behar da.

Aginte makila

Makila agintariaren ikurra da, eta aginte makil miresgarri batek agintaritzarako gaitasun handia emango dio hura daramanari. Makilak Kemena Ezaugarrian Trebakuntza maila bat edo bi igoko dizkio makilaren arabera, baina bakarrik taldea gidatzeko ekintzak burutu nahi dituenentzat. Bere inguruan daudenean makila daramana taldearen buruzagitzat onartuko dute, eta honek Kemena jaurtiketa lortuz gero taldeko beste guztiak jarraitu egingo diote eta hark esandakoa beteiko dute. Ahalmen hau, baina, egunean behin bakarrik erabili daiteke.

Aizkora

Aizkora miresgarri batek tximistak uxatzeko ahalmena dauka. Horregatik, ekaitza dagoenean, aizkora miresgarri bat gorantz begira jarri ohi da Etxe aurrean.

Era honetan erabiltzen duenak tximistak ekidingo ditu aizkoraren inguruko eremuan. Eremita hau zabaleran 30 pausuko izango da gutxi gora-behera.

Argizaria eta argizaiola

Argizariak, sorginkeriak eta aztikeriak gauzatzeke erabili ohi dira. Argizari batek izaki baten gorputza irudikatuko du, eta haren argiak berriz, izaki horren Gogoa. Batzuetan, argizaria zuloa duen adar batean sartzen da, sorginkeria eraginkorragoa izateko.

Argizaiola ohol bat inguratzen duen argizari luzea da, eta luzaroan mantendu daiteke piztuta. Bizidunentzat oso erabilgarria da gaueko ordu luzeak argitu ditzakeelako, baina bereziki garrantzitsua da Arbasoek Euzalderako eremuan argia luzaroan edukitzea. Horregatik Arbasoei gauez argi-eskaintza egiteko erabili ohi da.

Horrela, argizaiola miresgarria erabiltzen bada, *Arbasoei deitu* sorginkeria abantailarekin egingo da Adur txanponak jaurtitzean.

Idinarrua

Idinarrua idiaren larruaz egindako zorroa da, normalean garau aleak gordetzeko erabiltzen dena baina sorginduta badago trikuharri, kobazulo eta beste gordeleku miresgarrietan urrea edo harribitxiak gorde eta ezkutatzeko ere erabiltzen dena.

Haren jabea ez den beste norbaitek Idinarruaren barruan zer dagoen begiratzeko badu, hutsik dagoela irudituko zaio. Horregatik gauzak ezkutatzeko oso erabilgarria da.

Kutxa

Kutxa Euskal Herrian ohikoa den zurezko altxaria da. Kutxa miresgarri batek edukiera mugaezina dauka, eta barruan gordetzen dituen gauza guztien zama ez da nabaritutako. Era horretan, Etxetik ihes egin behar izanez gero, Etxe barruan dauden gauza guztiak kutxa miresgarrian sartu daitezke eta gurdi baten gainean beste edozein lekura eramanez ahal izango dira era erreteko batean.



Zintzarria

Zintzarri miresgarriaren jabeak hura aurkitzeko zein norabidera jo behar duen jakingo du une oro. Zintzarria oso urrun egon arren, jabeak hura aurkitzeko bide egokia ezagutu ahal izango du beti.

Urrezko orrazia

Orrazi miresgarrien artean, urrezkoak dira barnean Adur gehien gorde dezaketanak, eta horregatik Eamiak eta Marik berak hain gustuko dituzte.

Urrezko orrazi guztiak ez dira berdinak, batzuk Adurrean ahulagoak dira eta beste batzuk ahalmentsuagoak. Urrezko orrazia egunero erabiltzen duenak Adur puntu kopuru bat jasoko du, dituen berrezko Adur puntuei gehituko zaio. Adur puntu kopuru hori +5, +10, +15, eta abar izan daitezke, erabilitako orraziaren arabera.

Gainera, urrezko orrazia erabiltzeak edertasuna ematen dio erabiltzaileari, eta besteenganako eragina hobetzen duenez Kemena Ezaugarrian Trebakuntza maila bat edo bi gehituko ditu orraziaren ahalmenaren arabera.

Txirula

Txirula miresgarriak *Sortu eta eraldatu* motako sorginkeriak gordetzeko erabiltzen diren musika tresnak dira. Txirula miresgarri bat jotzen denean, barruan gorde den sorginkeria igorri egingo da.

Nahiz eta txirula jotzen duenak haren barruan gorde den sorginkeria egiten ez jakin, txirula jotzearekin bakarrik sorginkeria burutuko da. Txirula baikoitzean sorginkeria bat bakarrik gorde daitezke, egunean behin erabiltzeko.

Txalaparta

Txalaparta miresgarria erabiltzen denean, mezu bat oso urrutira bidali ahal izango da, eta mezuaren hartzaileak txalapartaren doinua entzuten duenean, mezua zein den jakingo du.

Txalaparta jotzen duenak erabakiko du zein izango den hartzailea, eta hark bakarrik ezagutuko du txalapartaren mezua. Txalaparta miresgarriak gehienez zaldiz hiru eta bost egun artean bidaiatu daitezkeen distantziara iritsi daitezke, txalapartaren ahalmenaren arabera.

Dei egiteko adarra

Adar miresgarriarekin borrokan deiadarra jotzen bada, inguruan dauden gurlari lagun guztiak Kemena Ezaugarrian Trebakuntza maila bat gehiago lortuko dute, deiadarraren hots ozenak emandako adoregatik.

Bestetik, norbait deitzeke erabiltzen bada, deia jotzen duenak nor edo nortzuek entzungo duten erabakiko du. Adar miresgarri baten deia zaldiz egun batean bidaiatu daitezkeen distantziara hel daitezke.

Adarraren deiak ezin du mezu zehatzik igorri txalapartarekin egin daitezkeen moduan, eta haren deia entzuten duenak bakarrik jakingo du deia iragorleak laguntza behar duela, edota bereganatu joateko eskatzen diola.

Hari mataza

Hari mataza miresgarria ez da inoiz bukatuko. Oso erabilgarria da beraz kōbazulo baten barnean ez galtzeko, beste gauzen artean.

Ttun-ttuna

Musika tresna miresgarri hau antzinatik gudarako erabiliak izan dira. Borroka baten erdian, gerlariak Ttun-ttuna entzuten badute ez dute nekerik nabarituko, eta sendotasun handiagoa izango dute. Honek +5 Bizitza puntu emango dizkio Ttun-ttuna entzuten duten lagunei. Bizitza puntu hauek gehitzean, ezin izango dute gehienezko Bizitza puntu kopurua gainditu. Borrokaldea ez den egoera batean erabiltzen bada, Ttun-ttunak ez du eragin berezirik izango.

Orratz-ontzia

Sorginek asko erabiltzen dituzte orratz-ontzi miresgarriak beraien galtzagorriak gordetzeko. Behin orratz-ontziaren barruan sartzen direnean, galtzagorriek bizileku zabal bat daukate, hainbat logetakoa, altzariek in eta era guztietako erosotasunekin.

Norbaitek gorputza txikitzen eta handitzen jakingo balu, orratz-ontzi bat gainean eraman lezake edozein unetan bere barrura bizitzera sartzeko, baina oraindik inork ez du horrelako sorginkeriarik asmatu. Agian noizbait pertsonaia batek asmatu egingo ditu sorginkeria horiek.

Kuttunak

Kuttunak, gainean eramaten diren objektu txiki miresgarriak dira. *Babesa jasotzeko* motako sorginkeria bat gorde dezakete, edo abantaila eman *Babesa jasotzeko* sorginkeriak gauzatzean. Horrelako bat gainean daramanak egunean behin bere ahalmena erabili ahal izango du. Kuttunak bere barruan gordetzen duen Adurra hura daramanari igorriko dio, eta hark bere eragina jasoko du.

Jarraian, ohikoak diren hainbat kuttunen adibideak azaltzen dira, baina hauek ez dira dauden edo egon daitezkeen bakarrak:

- Zilarrezko apurra
- Ikatz eta apioa
- Gatza eta baratxuria
- Oilo gorotza
- Norberaren jaiotzeko zillbor-hestea
- Hiru korapilo dituen zapia
- Zinginarria: aurpegi zapalak dituen beira gorria da, erdian zulo bat duena eta zulo horretatik eskegiteko soka sartzen dena.

Kuttun batek barruan gordeta duen sorginkeriaren arabera eragin zehatz bakarra eduki dezake: hauek dira eragin ohikoena, baina gehiago egon daitezke:

- Ihartzetik babestu: daramanak ez du *Ihartsu* sorginkeriarik hartuko.
- Begizkotik babestu: daramanak ez du *Begizkoa* jo sorginkeriarik hartuko
- Biraotik babestu: *Biraota* sorginkeria jasotzen bada, egin beharreko jaurtiketan abantaila edo abantaila bikoitza emango du.
- Pozoiduratik babestu: daramanak ez da gaixotuko janari edo edari pozoitua jan edo edateagatik.

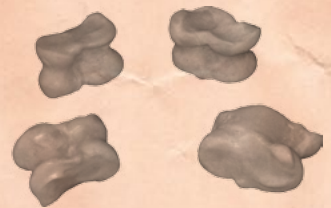
Lepokoak

Lepoko miresgarri batek eragin zehatz bat dauka bakarrik. Eragin hori lepokoaren osagaiak zehazten du. Gainean eramaten diren objektu miresgarri hauek osasuna lortzeko, oparotasuna jasotzeko, zori ona izateko edota norbaiten maitasuna lortzeko baliagarriak izan daitezke. Horrela, lepoko mota ugari dago. Jarraian horietako batzuk azaltzen dira, baina ez dira dauden bakarrak:

- Adurra jaso: lepokoaren osagaia Zutarri baten edo Lugar baten zatia bada, egunero +5,+10,+15, edo +20 Adur puntu emango dizkio lepokoa daramanari.
- Argia sortu: lepokoaren osagaia Tximistarria bada, behar denean argi distiratsu batekin piztuko da.
- Bidea aurkitu: lepokoaren osagaia Burdin-harria bada, lepokoa daramanak beti jakingo du Iparraldea non dagoen.

Tortoloxak

Tortoloxa miresgarriek norbaiten zoria ezagutzeko balio dute. Ez dira txoriak behatzea bezain fidagarriak, baina inguruan txoririk ez dagoenean erabilgarriak dira. *Haratago begiratu* aztikeria burutzeko balio dute beraz, baina Tortoloxak erabiltzean aztikeria hori desabantailarekin gauzatuko da.



Gerrikoa

Gerriko miresgarri batean *Isaguntza jasotzeko* motako sorginkeria bat gorde daiteke.

Adibidez, oso ohikoak dira *Indarra handitu* sorginkeria gordeta duten gerrikoak, eta Harri-jasotzaileek beti eramaten dute jantzita horrelako bat.

Egutegia eta eguraldia

Antzina, Euskal Herrira nekazaritza heldu baino lehen, Euskaldunen berezko egutegia Ilargian oinarrituta zegoen. Ilargia, Hil Izatearekin zerikusia du, eta bere izenak hildakoan argia edo iluntasuneko argia esan nahi du. Ilargiaren ziklo osoa edo hilabetea 30 egunekoa da eta Ilargi egutegia hamar eguneko hiru astetan banatzen zen. Aste hauen izenak *Astelehena*, *Asteartea* eta *Asteazkena* ziren. 10 eguneko asteak, esku bietako hatzekin zenbatzeko egokiak ziren, eta hortik datorriku *aste* izena, «hatz-te» hitzetik (hamar hatzen multzoa alegia). Euskaldunek ilbetean edo *ilgora handian* jai berezia egiten zuten Ilargia bera eta hildakoak omentzeko, eta suaren inguruan gau osoan dantzari aritzen ziren.

Beranduago, Indoeuropearrak Euskal Herrira heldu ziren eta haien eraginez Euskaldunek sei eguneko astea erabiltzen hasi ziren. Euskaldunek sei eguneko asteari ez zioten traba gehiegirik jarri, oraindik 6 eguneko 5 asterekin Ilargiaren zikloaren 30 egunak osatzen zirelako, eta bost aste horiek esku baten hatzekin zenbatu ahal zirelako. Aste berriaren lehenengo hiru egunak izendatzeko, aurretik zeuden hiru asteen izenak berrerabili ziren, hau da, *Astelehena*, *Asteartea* eta *Asteazkena*. Leaugarren egunari *Ortzegun* edo *Ortziren* eguna jarri zioten. Bostgarren egunari *Ortzirala* deitu zioten, Ortzeguna iragan ondorekoa esan nahi duelarik. Azkenik, seigarren eta azken egunari *Azkenegun* edo *learunbat* izena jarri zioten, azken hau izen berrerabilia zelarik, aurretik Ilargiaren laurdena edo *laurenbata* esan nahi zuelarik.

ADUR jokoa, bai hamar eguneko bai sei eguneko asteak erabiltzen dira. Zonalde urrunetan bizi direnek eta sorginek hamar eguneko asteak erabiltzen dituzte oraindik. Herri handi eta hiribilduetan, berriz, sei eguneko astea erabiltzen da. Baina gurtzaile kristauak zazpiarren egun bat ezartzen saiatzen ari dira, bere Jesukristo delakoari eskainia. Euskaldunek oztopo handia jarriko diote zazpiarren egun honi jainko kristauarekin zerikusia duela, eta gainera zazpi eguneko lau asteak ez dutelako Ilargiaren 30 eguneko zikloa betetzen. Zazpiarren egun horren inposaketaren aurka borrokatu behar da eta Ilargia atsekabetuta dago bere egutegia galtzeko arriskuan dagoela ikusirik. Zazpiarren eguna saihestuko ez balitz, jai egun honi *Igandia* izena jarriko litzaioke *igoandia*, hau da, ilargiaren ilgora handiaren izena berrerabiliz.

Zazpiarren egunaren kontraiko sentimendua Beragan izandako gertakari batean argi ikus daiteke:

Behin, ilgora handian, konkordun edo lepo-okar bat menditik zebilen eta basoaren argigune batean zalaparta handia entzun zuenez, hara hurbildu zen. Bertan, hainbat sorgin Ilargipean dantzari ari ziren, abesti hau abesten zutelarik:

«Baga Astelehena, biga Asteartea, biga Asteazkena!»

Abestiaren doinuak animaturik, konkorduna abestiaren ondorengo hitzak asmatu eta abestu zituen:

«Baga, Ortzeguna, boga Ortzirala, sega learunbata!»

Abestiaren bigarren lerro hau atseginez hartu zuten sorginek eta konkorduna bere ezkutalekutik atera zuten eta konkorra kendu zioten sari modura.

Konkorduna herrira itzuli eta gertatutakoa kontatu zuenean, bigarren konkordun bat, bere konkorra sendatzeko asmotan, hurrengo ilgora handian basoko argigune horretara hurbildu zen, eta sorginak aurkitu zituen hau abesten zutelarik:

«Baga Astelehena, biga Asteartea, biga Asteazkena, laga Ortzeguna, boga Ortzirala, sega learunbata!»

Orduan bigarren konkordunak abestiaren bukera asmatu zuen:

«Sai, Igandea!»

Hau entzutean, sorginak izugarri haserretu ziren kristauak ezarri nahi zuten zazpiarren eguna gogoko ez zutelako, eta bigarren konkorduna bere ezkutalekutik atera eta bigarren konkor bat gehitu zioten.

Gidariarentzako erronka: asma ezazu Adur txango bat non Ilargi egutegia babestu behar den

Nekazaritzaren hasierarekin, hilabeteak izendatzeko Eguzki egutegia erabiltzen hasi zen. Urteak Eguzkiaren ziklo oso bat biltzen du eta bi urtarotan banatzen da: Uda eta Negua. Uda *udaburuan* edo udaiko solstizioan hasten da, Eguzkiak Ortzian garaiera handiena duen urteko unean. Garai honetan egunaren iraupena urteko luzeena da. Negua, *neguburuan* edo neguko solstizioan hasten da, Eguzkiak Ortzian garaiera txikiena duen urteko unean. Garai honetan egunaren iraupena urteko laburrena da. Uda, berriaz, hiru garaietan banatzen da: *udaberria*, *udamina* eta *udazkena*. Ekinoxioetan Eguzkiak Ortzian garaiera berdina hartzen du, eta Udaberriaren eta Udazkenaren hasiera zehazten dute.

Urtearen hasiera neguburuarekin hasten da. Une hau oso berezia da, orduan gauza miresgarriak gertatzen direlako. Urte berria hasi bezain laster, iturriko urak ahalmen bereziak ditu, eta umeak ur bila doaz hau abestuz:

*Urte berri, berri,
Zer dakarzu berri?
Uraren gaina,
Baķea eta osasuna.*

Urteburuko uraren eragin miresgarrien inguruan gehiago jakiteko, begiratu Objektu Miresgarriak atalean

Hilabeteen Eguzki egutegia nekazaritzaren beharretara moldatu zen. Beraz, hilabete bakoitza garai horretako nekazal lanak kontutan hartuta izendatu zen:

- 1.- Behenengo hilabeteari Urtarrila, Ilbelta, Beltzila, Izotzila edo Ilzuria deitzen zaio, elur eta izotzaren eragina gogoratu.
- 2.- Bigarren hilabetea Otsaila da, edo otsoen hila, hotzaren eta gosearen eraginez otsoak mendietatik herrietara jaisten direlako.
- 3.- Hirugarren hilabeteari Epaila deitzen zaio, zuhaitzen epaila edo kimaķeta, hau da, abarren mozķeta egiten delako.
- 4.- Laugarren hilabeteak Jorrraila du izena, hil honetan lurra laiarekin jorratzen delako, euriz ondo busti eta aireztatu dadin.
- 5.- Bostgarren hila Loraila da, hau da, loreen hila, eta baita Orrila, Ostoila edo Ostarua deitzen zaio ere, hau da, hostoen aroa, zuhaitzek urteko garai honetan hosto berriak hazten dituztelako.

- 6.- Seigarren hila Ekaina da, hau da, Eki gaina, hilabete honetan Eguzki edo Ekiak bere garaierarik handiena hartzen duelako Ortzian. Hil honi ere Garagarrila edo garagarraren hila deitzen zaio, eta baita ere Baķila edo belarraren ebage, hau da, ebaķitze hila.
- 7.- Uztaila laboreen uzta jasotzeko hila da. Garila izena hartzen du ere, gariaren uzta hil honetan egiten delako.
- 8.- Agorrila, garai agor edo lehorraren hila da, horregatik esaten da Erronķarin "Agorrileko ura, ezti ardaa".
- 9.- Iraila edo Garoila hilabetean, iratzearen edo garroaren uzta egiten da. Iratzeak gizaki eta animalientzako oheak prestatzeko erabiltzen dira.
- 10.- Urria edo Urrilan, urraren uzta egiten da. Baita ere lastaila edo lastoaren hila, eta Bıldila edo fruituak biltzeko hila, erabiltzen dira.
- 11.- Azaroa edo Azila, hazia landatzeko hila da, eta baita erabiltzen dira ere Gaztainazitu edo gaztainen garaia; eta Gorotzila, gorotza nekazal zelaietan zabalatzeko garaia delako.
- 12.- Azķenik, Abendua edo Botazila dauķagu, Naturak garai honetan lo hartzen duelako. Nequila ere deitzen zaio garai honetan negua hasten delako, eta baita Iluil ere, hau da, ilun hil, urteko gau luzeenak garai honetan ematen baitira.

Gidariak Adur txango bat prestatzerakoan, istorioa urtearen zein garaitan gertatzen den zehaztu behar du. Horrela, garai horri dagokion eguraldia deskribatu ahal izango dio jokalariei.

Horretarako, eskaini dugun zerrendan Gidariak hilabete bakoitzaren ezaugarriak zeintzuk diren begiratu ditzake. Horrela, Agorrilean pertsonaiek beroa eta idortasuna pairatuķo dituzte; Urtarrilean, aldiz, hotz handia eta elurra. Otsailean otsoak herrietara jaitsiķo dira, gosetuta, abere eta biztanleei eraso egitera. Uztailean nekazariak lanpetuta ibiliķo dira uzta biltzen. Horrelako aipamenak oso aberasgarriak izango dira istorioa girotzeko.

Abenduan egunak laburrak eta gauak oso luzeak izango dira, saio ilunak egiteko aproposa. Ekainean, aldiz, egunak luzeak izango dira eta pertsonaiek egunaren argiaz gauza ugari egin ahal izango dituzte.

Gidariak Adur txango bat prestatzerakoan, istorioa urtearen zein garaitan gertatzen den zehaztu behar du

Heroiaren bidea

Adur txangoa hasten duen unetik pertsonaia heroi bat izango balitz, trebakuntza handikoa, beldurtezina eta edozein erronka zail burutzeko gai dena, orduan bere ibilbidea ez litzateke oso interesgarria izango.

Horrelako kasu batetan, istorioa entzuten duenari berehala argi geldituko zaio pertsonaia ez duela bere helburua lortzeko arazo handirik izango. Adur txangoak zirrara guztia galduko du pertsonaiarentzako erronka ez bada.

Hori dela eta, interesgarriagoa da hasieran pertsonaia arrunt bat irudikatzea, eta aurrean jartzen zaion helburua, berriz, erronka handia izatea. Erronka zail hori lortzeko pertsonaia barne garapen bat egin behariko du Adur txangoan zehar.

Pertsonaia egingo duen barne garapen horri *Heroiaren bidea* deitzen zaio, Adur txango batean pertsona arrunt izatetik heroi bilakatzera eramango duena.

Antzinatik datorrigun ipuin kontalarien usadioaren arabera, Heroiaren bidea hainbat atalek osatzen dute. Atal horietan zehar heroi bilakatuko denak hainbat erronka gainditu behariko ditu, eta bidaiaren azken erronka zailenean garaile irten ondoren eraldatuta itzuliko da etxera.

Bidaia honetan heroi bere eguneroko bizimodu arruntetik aldendu egingo da, eta leku miresgarriak, izaki beldurgarriak eta egoera arriskutsuak aurkituko ditu. Heroiaren aurka izugarritzko indarrak arituko dira etengabe, eta bere helburua zailtasun horiek guztiak gainditzea izango da.

Era horretan, Adur txango berri bat sortzean gomendagarria da Heroiaren bidea osatuko duten atal nagusiak lantzea. Hurrengo puntuetan heroiaren bidean gertatu daitezkeen hainbat egoera azalduko dira, hiru atal nagusitan banatuta.

1. Atala: Irteera

Lehenengo atal honetan, pertsona arrunt batek Adur txangoa hasteko deia jasoko du. Bidaia horretan abiatzeak bere eguneroko bizimodutik aldendu egingo luke, eta arriskutsua ere izan liteke. Horregatik, hasiera batean pertsonaia bidaia hasteko kemen falta erakutsi dezake. Baina une horretan bere irakasle bihurtuko den norbait agertuko da, eta bidaia hasteko bultzada emango dio. Bidaia hasita, pertsonaia bere lehenengo erronka aurkituko du. Beraz, "Irteera" atal honen barruan egoera hauek ager daitezke:

Adur txangoa hasteko deia

Pertsonaia, egoera arrunt batean hasiko da, eta une horretan ezezagunerantzko bidaia bat hasteko beharra iradokitzen dion informazioen bat jasoko du.

Deiaren ukatzea

Hasiera batean pertsonaia bidaia hasteko duda handiak erakutsi ditzake beldur delako, bere buruan sinisten ez delako edo lagunak atzean utzi nahi ez dituelako.

Kanpoko laguntza

Pertsonaiaren zalantzak gainditzeko bere irakasle edo gidari bihurtuko den pertsonaia agertuko da bere bizitzan. Gerta daiteke irakasleak heroi bihurtuko denari bidaiaren lagunduko dion baliabide bat oparitzea. Baliabide hau adibidez ikasketa baliagarri bat edo objektu miresgarriren bat izan daiteke.

Behen ataria zeharkatzea

Behar duen kemena lortu ondoren, pertsonaia bere aurreko bizitza atzean utziko du eta ezezagunaren erresuma arriskutsuan barneratuko da.

Heroiaren lehen erronka

Bidearen lehen urratsetan pertsonaia lehen erronka txiki bat aurkituko du, eta baita gainditu ere. Baina une horretan, aurrean aurkituko dituen erronka handiez jabetuta, bidaiariak ikasketa eta trebatze prozesu bat burutzeko asmoa azalduko du.

2. Atala: Erronkak

Bigarren atal honetan pertsonaiak hainbat erronka gainditu beharko ditu, geroz eta zailagoak direnak. Arriskua handitzen doala ikusita, eta erronka batzuetan huts egin ondoren, heroia erabakiaren ahuldu egingo da. Horregatik, heroia atsekabearen erori eta bidaia uzteko zorian egongo da. Barne krisialdi hau gainditu ondoren, atal honen bukaeraren erronkarik zailena gaindituko du eta horren ondorioz sari bat jasoko du. Beraz, "Erronkak" atal honen barruan hurrengo egoerak aurkitu daitezke:

Erronken segida

Pertsonaiak hainbat erronka aurkituko ditu bere bidean, eta horiek banan-banan burutzen joan beharko da. Erronka hauek, baina, geroz eta zailagoak izango dira, eta pertsonaiak baten batean huts egingo du. Huts egite horiek bere kemenaren ahuldu egingo dute.

Jainkosarekin aurkitzea

Heroiaren egoera larria den une batean, Jainkosa edo goi mailako Izate batek bere bidean lagunduko dio eta horri esker pertsonaiak aurrera egiteko kemenaren lortuko du.

Tentazioak

Bidean zehar pertsonaiak hainbat distrakzio aurkituko ditu eta horiek bere helmugatik urruntzeko arriskua suposatuko dute. Une horietan pertsonaiak oso kemen handia erakutsi beharko du bideari ekiteko.

Maisu handiarekin topatzea

Une honetan pertsonaia bere maisurik handiena izango denarekin topatuko da, eta honen eskutik bere azkenengo irakaspenak ikasiko ditu.

Jakinduriaren argitasuna lortzea

Pertsonaiak orain arte ikasi duenari esker egoera osoaren ulermen sakona lortuko du, eta une horretan azkenengo erronkari aurre egiteko prest egongo da.

Azkenengo erronka

Pertsonaiak bere azkenengo erronkari aurre egingo dio. Erronka handi hau aurrekoak baino askoz ere zailagoa izango da gainditzeko. Pertsonaiak heroi moduan jokatu beharko du, inoiz egin duen esfortzu eta sakrifizio handiena burutuz, eta azkenik erronka gainditzea lortuko du. Bere garaiaren batera, sari mirengarri oso baliotsu bat jasoko du.

3. Atala: Itzulera

Azkenengo erronkan garaile irten ondoren Heroia oraindik etxera itzuli egin behar da, bidean jasotako jakinduria eta sari mirengarria gainean dituela. Heroiak agian itzultzeko gogo falta erakutsi dezake, edota sariaren zaindariengandik ihes egiteko beharra; baina azkeneko etxera itzultzea lortuko du. Heroia eraldatuta itzuliko da, trebakuntza, kemen eta jakinduria handiagoz hornituta. Horietaz baliatuko da bere jatorrizko lurreko bizilagunei laguntza emateko eta horrela zorientasuna lortuko du. Era horretan, "Itzulera" atalean egoera hauek egon daitezke:

Itzultzeko beharra ukatzea

Bidaian lortutako garaipen eta ahalmen handiaren sentimendua dela eta, baliteke heroiak etxera itzultzeko gogo handirik ez erakustea.

Ihesaldia

Gerta daiteke heroiak bere etsaiengandik, edo lortu duen sariaren zaindariengandik ihes egin behar izatea, eta agian hori izango da Heroiak etxera bueltatzeko behar zuen bultzada.

Itzuleran jasotako laguntza

Itzulera oso arriskutsua izan daiteke eta bidaiaren joanaldia bezain luzea. Bidean zehar heroiak laguntza jaso dezake, batez ere aurreko erronkaren bati aurre egitearen ondorioz zaurituta badago.

Lehenengo ataria izan zenaren itzulerako zeharkatzea

Heroia etxetik irten zenean bidaiaren lehenengo ataritik igaro zen, eta itzuleran ere hori zeharkatu beharko du. Irabazitako jakinduriaz hornituta dagoenez eta bideak heroiarengan utzi duen arrastoa dela eta, bizitza arruntean berriro murgiltzea oso zaila egingo zaio.

Bizitzaz gozatzeko askatasuna

Heroiak bukaeraren bere bidaian ikasitako mundu arruntean erabiltzen ikasiko du. Bere jatorrizko lurreko bizilagunei lagundu egingo die, bidaiaren ikasitakoaz baliatuz. Horrek bere bizimodu arrunta zorientasunez bizitzea ahalbidetuko dio, momentuaz gozatuz, gertatuko denaz larritu gabe eta iraganeko gertatutako gertakirik atsekaberik jaso gabe.

Gaitz eta ondoezak

Atal honetan PJEk zein PEJEk noizbehinka jasan ditzaketen gaitz eta ondoezen zerrenda bat eskaintzen da. Gaitz eta ondoez hauek era naturalean jasan daitezke, eta horietariko batzuk *Kalte egiteko Aidur aztiakerien* bitartez ere eragin daitezke. Gaixotasun bakoitza sendatzeko sorginkeria egoki bat dago. Horiek zelan gauzaten diren jakiteko, begiratu "Sendatzeko sorginkeriak" atalean.

Pertsonaia jokalaria batek gaitz bat sendatzeko sorginkeria ezagutzen badu, PJ edo PEJei gaixotasun zehatz hori sendatu ahal izango die. Aldiz, PJ bat gaixotzen bada eta taldeko inork ez ba du dagokion sorginkeria ezagutzen, beti egongo da sorgin bat bilatzeko aukera. Eskualde guztietan izan ohi da sorgin bat eta hura aurkituz gero, pozik sendatuko du pertsonaia txanpon batzuen truke.

1 Hotzeria eta eztula

Gaixotasun honen ondorioz gaixoak hotzeria, eztula eta mukiak izango ditu. Egoera horrek gogoeta egiteko zailtasuna eragingo dio. Hori dela eta, Adimen Ezaugarriaren jaurtiketetan desabantaila izango du gaixorik dagoen bitartean.

Gaixotasun hau *Hotzeria eta eztula kendu* sorginkeriarekin sendatu daiteke.

2 Sukarra

Gaixotasun honek sukar bizia eragingo dio pertsonaiari. Sukarreakin batera gorputzeko mina, hotzikarak eta izerdi hotzak izango ditu. Gorputza ahultzen joango zaio, eta egun batzuetan ez bada sendatzen, pertsonaia hil egin dezake. Horregatik, gaixotasunak pertsonaiari Bizitza puntuak kenduko dizkio pixkanaka.

Sukarra bizia ez bada, pertsonaiak bost ordutik behin Bizitza puntu bat galduko du eta Ezaugarri guztien jaurtiketetan desabantaila izango du. Sukarra bizia bada, pertsonaiak ordu bakoitzeko Bizitza puntu bat galduko du eta ezin izango du ekintzarik egin; etzanda egon behariko du eta lilurapenak pairatuko ditu.

Gaixotasun hau *Sukarra jaitsi* sorginkeriarekin sendatu daiteke.

3 Pozoidura

Pertsonaiari piztia pozoitsu batek haginika egin edo ziztatu badio; edo pertsonaiak pozoituta joan edota edaria hartu baditu, pozoitu egingo da. *Pozoiu* izeneko aztiakeriak ere norbaiti gaitz hau ekar diezaiok.

Pozoi mota ezberdinak daude eta bakoitzak indar ezberdina dauka. Gidariak erabakiko du pozoia zein motatako den: ahula edo indartsua. Pozoi ahul batek ordu bakoitzeko Bizitza puntu bat kenduko du. Pozoi oso indartsu batek bost minututik behin Bizitza puntu bat kenduko du.

Pozoituta joan *Pozoidura sendatu* sorginkeriarekin osatu daiteke.

4 Erredurak

Suaren eragina izugarri kaltegarri eta mingarria da gorputzean, eta sendatzeko zaila. Erredurek Bizitza puntuak kentzen dituzte. Pertsonaia batek esku bat erre badu, 3 Bizitza puntu galduko ditu; beso edota hanka bakoitzeko aldiz 6 Bizitza puntu. Gorputz osoa erre badu guztira 24 Bizitza puntu galduko ditu. Azkenengo kasuan, sendoenak bakarrik irten ahal izango dira bizirik.

Erredurak *Erredura osatu* sorginkeriarekin sendatu daitezke.

5 Mina

Buruako, sabeleko, bizkarreko, edo bestelako minak oso latzak dira gaixoarentzat, eta horren ondorioz pertsonaiak desabantaila izango du Indarra eta Trebezia Ezaugarrien jaurtiketetan. *Mina eragin* izeneko aztiakeriak norbaiti gaitz hau ekar diezaiok; era arruntan ere jasan daitezke.

Mina kendu sorginkeriarekin sendatu daiteke.

6 Zauria

Odola darion zauri batek Bizitza puntuak galaraziko dizkio pertsonaiari.

Zauria itxi sorginkeriarekin sendatu daiteke.

7 Erditze zaila

Erditzea zaila suertatzen ari bada, adibidez umea alderantziz datorrelako, oso arriskutsua izan daiteke bai ume bai amarentzat.

Erditzea bideratu sorginkeriarekin konpondu daiteke.

8 Itsu, gor, edo mutu geratu

Itsu geratzen denak ezin izango du ikusi. Gor geratzen denak ezin izango du entzun. Mutu geratzen denak ezin izango du hitz egin.

Gaitz hauek era naturalean jasan daitezke eta *Mututu, itsutu edo gortu* izeneko aztikeriak ere eragin ditzake.

Itsua, gorra, edota mutua sendatu sorginkeriarekin sendatu daiteke.

9 Atal bihurritua edo apurtua

Pertsonaia batek beso edo hanka bat bihurritu edota apurtu dezake borrokan edo erorialdi batean. Atala bihurritzean edo apurtzean, pertsonaiak hainbat Bizitza puntu galduko ditu. Gainera, Trebezia Ezaugarrian desabantaila jasango du.

Atal bihurritua edo apurtua osatu sorginkeriarekin sendatu daiteke.

10 Urduritasuna

Urduritasun larri batek gaixoa jotzen duenean, bere buruaren gaineko agintea galdu dezake. Orduan garrasi egiten edota inguruko gauzak apurtzen hasi daiteke.

Haserrearazi izeneko aztikeriak norbaiti ondoeza hau eragin diezaiolke. Era arruntean ere jasan daiteke.

Urduritasuna kendu sorginkeriarekin sendatu ahal da.

11 Nekea

Nekeak desabantaila eragiten du Ezaugarrietan. Pertsonaiak lo gutxiegi egin duen gau bakoitzean, Gidariak aukeratutako Ezaugarri batean desabantaila jasango du. Horrela, lau gau jarraian lo gutxi eginez gero, Ezaugarri guztietan desabantaila jasango du pertsonaiak.

Gauetz zaintzak egiterakoan nekearen eragina kontuan izan behar da. Zaintza egin duena hurrengo egunean nekatuta egongo da, nahiz eta zaintza gau osokoa ez izan.

Nekea kendu, edo esnatu sorginkeriarekin kendu daiteke.

12 Tristezia

Norbait triste edo atsekabetuta dagoenean eta burutapen ilunak lausotua, Kemena Ezaugarriaren jaurtiketak desabantailarekin egin behar da.

Ondoeza hau era arruntean edota *Atsekabea eragin* izeneko aztikeriak eraginda jasan daiteke.

Tristezia kendu sorginkeriarekin sendatu daiteke.

13 Zorri edo arkaqusoak

Zorri edo arkaqusoak azkura izugarria eragiteaz gain gaixoari ezinegon larria ere ekar diezaiolke. Honen ondorioz, arkaqusoz josita dagoenak desabantaila edukiko du Trebezia jaurtiketetan. Zorri eta arkaqusoak ukiuluetan edota kanpalekuetan lo egitean hartu daitezke.

Zorri eta arkaqusoak desagerrarazi sorginkeriarekin sendatu daiteke.

14 Sabeleko gaitzak

Gaixoak beherakoa edota botalarria badu, Indarra eta Kemena Ezaugarrien jaurtiketak desabantailarekin egin behar da.

Sabeleko gaitzak osatu sorginkeriarekin sendatu daiteke.

Bidaiak

Adur txangoetan, sarritan pertsonaiek lekū batetik bestera bidaiatu beharko dute. Orokorrean, bidaia hauek Euskal Herriaren barruan egingo dira, Euskaraz hitz egiten den lurretan. Kontuan izan Erdi Aroan Iruñeko erresuma, beranduago Nafarroako erresuma izango zena, gaur egungo Euskal Herria baino handiagoa zela. Erresumak Nafarroa, Araba, Bizkaia, Gipuzkoa, Lapurdi, Zuberoa, Errioxa, Gaztela eta Aragoi eskualdeak biltzen zituen bere baitan, eta lurralde horietan guztietan Euskaraz egiten zen.

Lekū batetik bestera bidaiatzeko orduan, Gidariak bidaiaren luzera kontuan izan behar du. Bidaia laburrak oinez egin ditzakete pertsonaiek, baina bidaia luzeak egiteko gomen-dagarria da Gidariak pertsonaiei zaldiak erabiltzeko aukera ematea. Horrek bidaia luzeegia ez izatea ahalbidetuko du. Horretarako, Gidariak zaldiak nola lortzen dituzten azaldu beharko die jokalariei.

Adibidez, Iruñeko Erregeak pertsonaiei lan bat eskatzen badie, zaldi batzuk utziko dizkīe lehenbailehen lana amaitu dezaten.

Batzuetan bidea bi gertakarien arteko lotura izango da bakarrik. Horrela bada, bidaia laburtu egin daiteke. Gidariak bizpahiru egun igaro direla azaldu dezake eta pertsonaia bere helmugara heldu direla. Bestetan, bidaia bera izan daiteke. Adur txangoaren muina. Kasu horretan, saioa jolastean bidea xehetasunez irudikatuko da, eta Gidariak eguneguneko gertakariak azalduko dizkīe jokalariei.

Lekuen arteko distantzia

Lekū batetik bestera joatean, pertsonaiek hainbat gau bidean igaro beharko dituzte gehienetan. Hurrengoeko zerrendan Euskal lurraldeetako hainbat herriren arteko distantziak adierazten dira, zaldiz bidaiatzean bidean iragan beharreko gauen arabera neurtuta.

- Iruñea - Gasteiz: bi gau
- Donostia - Iruñea: gau bat
- Gasteiz - Naiara: gau bat
- Bilbo - Gasteiz: gau bat
- Donostia - Gasteiz: bi gau
- Iruñea - Tafalla: gau bat
- Iruñea - Tuteran: bi gau
- Iruñea - Orreaga: egunean egin daiteke
- Gasteiz - Orduña: egunean egin daiteke
- Orduña - Bermeo: gau bat
- Bermeo - Donostia: bi gau
- Donostia - Baiona: egunean egin daiteke
- Baiona - Maula: gau bat

Bilbo



Bideko arriskuak

Leku batetik bestera bidaiatzea nahiko arriskutsua izan daiteke, batez ere bide nagusietatik irtetzean. Basoetan lapurrak eta otsoak egoten dira sarri, eta pertsonaiek horien erasoak jasan ditzakete.

Zein urtaroen bidaiatzen ari diren zehaztea oso garrantzitsua izango da. Horretarako begiratu "Egutegia eta eguraldia" atala. Esate baterako, udan bero handia eta ur gutxi aurkituko dituzte bidean; neguan, aldiz, hotz ikaragarria eta bidea oztopatzen duen elurra.

Gidariak hau guztia kontuan izan behar du: urteko zein hilabetetan dauden eta pertsonaiek zein bide hartzea erabakitzen duten. Baliteke pertsonaiek bide nagusiak alde batera utzi eta bidexketatik joan nahi izatea, adibidez, norbait atzetik dutelako edo ez dutelako inork ikusterik nahi.

Horrela, bidean zehar gidariak baso eta mendietan bizi diren basapiztia eta izakiekin topaketak prestatu ditzake. Pertsonaiek aurkituko dituzten izakia lagunkoia edo erasoerak izan daitezke.

Gaua igarotzea

Bidaian zehar gaua igaro behar izanez gero, hiru aukera nagusi egon ohi dira, besteren artean: ostatuik balego logela bat hartzea, basetxe batean lo egiteko baimena eskatzea, edo bestela kanpalekua prestatzea.

Ostatuan lo egitea

Iritsi diren herria nahikoa handia bada (XI. mendetik aurrera hiribildu bat izan daiteke ere), ziurrenik ostatu bat egongo da. Gidariak erabakiko du ostatuan gaua igarotzeko lekurik dagoen ala ez. Leku egoketotan, logela batean lo egin ahal izango dute txanpon batzuen truke. Logeletan hainbat pertsona sartzen dira. Ostatueta ukuilu bat egoten da zaldia uzteko. Dirurik ez badute, agian ostatuaren jabeak ukuiluan lo egiteko baimena emango die. Baina hor egiten badute lo ez dute ongi atsedean hartuko. Horrek hurrengo egunean *Nekea* jasatea eragingo die bidaiariei eta ukuiluan *Arkakusoak* hartuko dituzte ziurrenik.

Basetxe batean lo egitea

Bidean zehar basetxeren batera hurbiltzen badira, P.Jek baserritar bati laguntza eskatzeko aukera izango dute. Jokalariak elkarrizketa irudikatu behar dute, azalduz zein eratan eskatuko dioten laguntza. Erregearen lan bat burutzen ari direla esaten badite eta honen froga erakusten badute, adibidez Erret Zigilua edo jantzien ikurrak, orduan baserritarrak logela batean lo egiten utziko die. Bestela, baserritarrak dirua eskainita ere ez du nahi izango bere Etxe barruan pertsona ezezagunik sartzea, maltzurak izan daitezkeelako. Baina ukuiluan lo egiten utziko die, lehen azalduko deserotasunekin.

Kanpalekua prestatzea

Inguruan basetxerik ez balego, adibidez mendate batean edo goi-mendian daudelako, beti egongo da kanpalekua prestatzeko aukera. Pertsonaiek kanpalekua prestatzeko gauzak eduki ohi dituzte: estalkiak, sua pizteko tximistarrria eta ardagaia, janari apur bat, eta abar. Jokalariak kanpalekua nola prestatzen duten azaldu behar dute: sua piztuko duten, iratzeak bilduko dituzten gorputz azpian jartzeko, zaintzarako txandak egingo dituzten, eta abar.

Gaueko zaintzak egitean, nekearen eragina kontuan izan behar da, horretarako begiratu "Gaitz eta ondoezak" atalean. Zaintza egin duenak hurrengo egunean *Nekea* jasango du, nahiz eta zaintza gau osoa ez den izan. Horregatik merezi du, ahal denean behintzat, ostatu batean lo egitea.

Kanpalekuan sua oso garrantzitsua da. Surik pizten ez badute, basapiztiak hurbildu egingo dira pertsonaiek lo dauden bitartean eta eraso egingo diete. Baina pertsonaiek norbait jarraika badute, suaren keak beraien kokalekua adieraziko dio etsaiari.

Bestalde, gaua igarotzen ari diren basoan izaki miresgarriak egongo dira ziurrenik eta horiek lagunkoia edo maltzurak izan daitezke. Izakiez aparte lapurrak ere egon ohi dira bideak zelatatzen eta pertsonaiek lo kartzean ager daitezke. Inor ez badago kanpalekua zaintzen, beraien gauzak lapurtuko diete isiltasunean eta pertsonaiek biharamunean zorroak hutsik aurkituko dituzte.



Donostia

Iluntasun eta Heldutasun Mailak

Adur txango bat prestatzen denean kontuan izan behar da zer nolako giroa garatu nahi den eta saioa norentzat prestatzen den. Atal honetan edukien izaera zehazteko bi kontzeptu azalduko dira, *Iluntasun maila* eta *Heldutasun maila*. Kontzeptu hauek Gidariarentzat oso baliagarriak izango dira.

Iluntasun maila

Iluntasun maila istorioan agertzen den giroaren ezaugarria da. Honek ez du zerikusirik Heldutasun mailarekin, eta adibidez umeentzat zuzenduta dagoen istorio batek giro iluna izan dezake.

Iluntasunaren kontzeptua beldur mota zehatz batekin lotuta dago, ezezagunak diren gauzen beldurrarekin alegia.

Giro argiko istorio batean pertsonaiek arriskuak aurkitu ditzakete, baina orokorrean ezezagunak diren arriskuak izango dira.

Adibidez, Gasteiztik Iruñera bidaiatzen ari diren pertsonaiek otso talde baten eraso edo lapur talde batena jasan dezakete.

Arrisku hauek ohiko errealitateko gauza arruntak dira, eta pertsonaiek aurretik ez badute horrelakorik aurkitu, antzeko erronkaren bat egitea lortu duen norbait ezagutuko dute. Horregatik, pertsonaiek badaquite erronka hori burutzea posible dela.

Bestetik, giro argitsuak istorioak gehienetan egunez gertatzen dira. Horretaz gain, jendea dagoen lekuetan gertatu ohi dira, eta norbaiten laguntza jasotzeko itxaropena izango dute.

Aurreko adibidean, pertsonaiek lapurren eraso ekiditen saiatzen ari direla, bat-batean bi bidaiari datoz bidetik, zaldien gainean. Erresumaño gerlariak dira! Segituan, borroari batzen zaizkio pertsonaiek erasotik babesteko.

Arrisku ezaun hauek istorioa interesgarri bihurtzen dute eta Adur txangoan aurrera egin ahala, pertsonaiek erronka politak izango dituzte burutzeko.

Giro iluneko istorio batean, aldiz, ezezagunak diren gauzekiko beldurra izango da nagusi. Aurrekoarekin alderatuta, beldur mota honen desberdintasun handiena da pertsonaiek ez dutela arrisku hori ezagutzen, eta ez dakitela erronka hori gainditu daitekeen ala ez. Erronka gainditzea posible izango ez balitz, pertsonaien heriotza suposatuko luke. Egoera beldurgarri horretan, pertsonaien zalantza nagusia erronka gainditzen saiatu ordez ihes egitea komeni zaien izango da.

Iluntasun giroa gehienbat gauarekin lotuta dago, edo argi gutxi dagoen lekuekin. Giro horretan iluntasuna, isiltasuna eta bakardadea dira nagusi. Elementu batzuek beldurrik ikaragarrienak piztuko dituzte pertsonaiengan, esate baterako inguruan zer dagoen ez jakiteak, zarata ezezagunak entzuteak edo norbait edo zerbait zelatan dagoen usteak.

Adibidez, pertsonaiek Aiumeen basoan sartu dira. Inguruko herrietan umeak desagertzen hasi dira, eta esaten da antzina bizi zen belagile maltzur bat hildakoen kurrazpiko erresumatik irten egin dela, eta bertan kokatu duela bere egoitza. Basoa erabat ilun dago, eta zuhaitz okertuen artean aurrera egin ahala, pertsonaiek aiumeak entzuten hasi dira.

Horrelako egoera beldurgarrietan pertsonaiek aurrera jarraitu ahal izateko, Gidariak Kemena Ezaugarriaren jaurtiketa bat eskatu diezaieke.

Aurreko adibidean, pertsonaiek ezin dute aiume horien igorlea ikusi baina berehala konturatzen dira horien jatorria ez dela gizaki bat. Une horretan eta Gidariak hala eskatuta, pertsonaiek Kemena Ezaugarriaren jaurtiketa bat egin behariko dute. Taldeko guztiek, gerlaria izan ezik, huts egiten dute eta beldurraren beldurrez buelta ematen saiatuko dira. Baina gerlariak orduan «Arrano beltzari deitu» sorginkeria egiten du, eta Arrano beltza zuhaitzen artean dagoela ikustean, beste pertsonaia guztiek adorearen berotasuna sentituko dute bihotzetan eta biderei ekingo diote.

Heldutasun maila

Adur txango baten *Heldutasun maila* jokalarien adinarekin lotuta egongo da. Orokorrean esan daiteke istorio baten Heldutasun maila bizitzan suertatzen diren gertakari mingarriekin edo bestela sexu harremanak izatearekin lotuta dagoela. Hauek dira helduentzako saio batean ager daitezkeen osagai batzuk:

- Elkar maite duten bi pertsona aldendu behar izatea.
- Lagun baten traizioa.
- Maite den pertsonaren galera.
- Bakarreda jasatea.
- Erabaki gogorak hartu beharra.
- Besteen laguntza behar denean ez jasotzea.
- Pertsonak gaiztoak izan daitezkeela konturatzea.
- Indarkeria jasatea edo erabili behar izatea.
- Sexu harremanak edukitzea.

Heldutasun maila askotan bizitzaren zorigaitzei aurre egitearekin lotuta dago. Zentzu horretan, Adur txangoaren heldutasun maila jokalarien adinarekin erlazionaturik egon beharke luke. Hala ere, Heldutasun maila baxua duen istorioak ez du zertan umeentzako bakarririk izan behar, nagusiek ere gustura jokatuko baitituzte Adur txango alai eta arinak.

Kontrakoa, aldiz, ezin daiteke esan. Ez litzateke egokia ume txikiari zuzendutako Adur txango batean helduentzako elementuak sartzea. Umeekin jolasteko Adur txangoak prestatzean zalantzarik izatekotan, Gidariak edukia gurascen adostu beharke litzuke alde aurretik. Gizartearen uneko baloreak eta hezkuntza sistemak finkatzen dute zeintzuk diren umeentzako eduki egokiak. Adibidez, orain dela bi mende umeentzako ipuinak gaur egunekoak baino heldutasun maila handiagoa zeukaten.

Beraz, Gidariak jokalarien adinera egokitzen jakin beharke du. Horrela, nagusi, nerabe eta umeekin jolasteko saio ezberdinak prestatuko ditu.

Adur Txangoak gidatzeko aholkuak

- Gogoratu jokoaren lehenengo helburua ondo pasatzea dela. Horregatik, saiatu jokalariei atsegingarri egingo zaien saioa gidatzen. Horretarako, Gidaria lasai egon behar da eta taldean giro ona sortzen saiatu behar da.
- Animatu jokalariai beti talde lanean aritu daitezten. Taldeko pertsonaia bakoitzak daukan ezaugarriarik hobere-na erabiltzen duenean denen artean erronkak gaiditu ahal izango dituzte.
- Jokoaren helburua ez da Gidaria eta jokalarien arteko lehian aritzea. Gidariak ere irabazi egingo du jokalariek beraien helburuak lortzen badituzte.
- Zailtasuna jokalarientzako egokia izan behar da. Txangoa errazegia bada, aspergarri bihurtuko da segituan. Prestatu zailtasun nahikoa duen Adur txangoa, errazegia ez dena, eta saioa jokatu bitartean eman Arbasoen laguntzak jokalariei.
- Gidariak inprobisatzeko prest egon beharke luke. Era horretan, jokalariek ere istorioari itxura emango diote haien ekarpenarekin.
- Gogoratu arauen inguruan Gidariak izango duela beti azkenengo hitza.
- Jokalariei zer egin nahi duten galdetzen zaienean, azalpen narratibo bat eskatu. Gidariak eta jokalariai guztiek ere istorioa asmatu dezatela, denen artean ipuin bat kontatzen ariko balira bezala.
- Saioan denek parte hartu behar dute. Gidaria ez da hitz egiten duen bakarra izan behar, eta jokalariren batek gutxi hitz egiten badu, Gidariak bere partehartzea bultzatu beharke du. Hari zuzenean galdetu egoera baten aurrean zer egin nahi duen.
- Jokalariek ez lukete Ezaugarrien jaurtiketarik proposatu behar. Horren ordez, jokalariai bakoitzak zer egin nahi duen azaldu dezala, eta horren arabera Gidariak esango dio zein jaurtiketa egin behar duen, jaurtiketarik behar izatekotan. Adibidez, jokalariai proposamen hau egin beharrean: «Indar jaurtiketa bat egingo dut atea irekitzeko», beste hau egin beharke luke: «Atearen aurrean nago. Pausu batzuk atzera egin, eta ondoren korrika batean atearengana abiatzen naiz, nire sorbaldarekin atea bultzatuz». Horri, Gidariak erantzunio lioke: «Ondo, orduan egin ezazu Indar jaurtiketa bat».
- Pertsonaia Ez Jokalariai agertzen direnean, deskribatu nolakoak diren. Hau esan beharrean: «Hiru gurlari gaztelar aurkitzen dituzue bide erdian», saiatu horrela azaltzen: «Bat-batean eta zuen harridurarako, hiru gizon agertu zaizkizue bidearen erdian. Eskuan ezpata darimate, eta metalezko babeskiak soinean. Haien arma eta aurpegi maltzurrengatik gurlari gaztelarrak dirudite».
- Jokalariai hasiberriekin erabili aurretik prestatutako pertsonaien fitxak. Horrek zuzenean jolasten hasteko aukera emango dizue. Hasiberriak ez direnek beraien fitxak prestatu ahal izango dituzte.
- Umekin jolastean erabili Trebakuntza handiagoa duten pertsonaia, hau da, Ezaugarrien mailak ohikoa baino altuagoak dituztenak.
- Jokalariai trebatuekin, jolastu dezatela hainbat saio pertsonaia berarekin, trebakuntza gutxi pertsonaia berarekin hasiz eta pixkana Heroiaren bidea jarraituz; horrek mami gehiago emango dio jokariari.
- Jolasten hasi baino lehen, eskatu jokalariai bakoitzari bere pertsonaia besteei deskribatzea. Horrela jokalariek taldea osatzen duten pertsonaia guztiak ezagutuko dituzte, ez bakarrik bakoitzarena.
- Adur txangoan beti egon beharke litzateke aurrera egiteko hautabide bat baino gehiago. Pertsonaia noizbait tratatuta gelditzen badira, emaezu jokalariei pistaren bat.
- Gidariak aurretik prestatutako bidetik irten egin badira jokalariai, aukeratu duten bidea onartu eta inprobisatu. Gidariak istorioa prestatutako Adur txangoaren hurrengo atalera bideratzen jakin beharke du.
- Saiatu istorioaren barruan ikerketa sartzen, eta ez borrokaldirik bakarrik. Gehiegitan borrokatzea aspergarria suertatu daiteke.
- Saiatu istorioaren barruan korapiloak eta espero ez diren bihurtuak sartzen. Jokalariek ustekabeak atsegin ez hartuko dute.
- Emaiezu jokalariei leku mirengarriak bisitatu eta objektu mirengarriak aurkitzeko aukera. Objektu mirengarriek pertsonaiei beranduago sorginkeriak egiteko ahalmena emango diete. Objektu batek ez badaukin sorginkeria zehatz bat gordeta, Adur puntuak eman ditzala, hori beti lagungarria izango baita.

Bibliografia

Adur bizindarra

<https://eu.wikipedia.org/wiki/Adur>

<https://www.wikizero.com/eu/Adur>

https://www.euskaltzaindia.eus/index.php?option=com_cohberria&task=bilaketa&Itemid=&lang-eu&definizioak=0&query=adur&sarrera=279878

https://www.euskaltzaindia.eus/index.php?option=com_cohberria&task=bilaketa&Itemid=&lang-eu&definizioak=0&query=adur&sarrera=121426

Euskal Mitologia eta ohiturak

Jose Miguel de Barandiaran. Euskal Mitologia. Bilbo 1976.

Jose Miguel de Barandiaran, Algunos amuletos del Pais Vasco. Revista Internac. de Estudios Vascos XVIII, 525.

Ēamiak, Sorginak eta Jainkosak. Julio Caro Baroja. Gaiak 1995.

Jose Dueso. Nosotros los Vascos. Mitos leyendas y costumbres. Ēur 1990.

Resurrecci3n Maria Azkue. Euskalerriaren Jakintza. 1935.

Nerea Bilbao. Animismo en Euskal Herria. Deusto 2010.

Anastasio Arrinda. Los Vascos: de la magia al animismo. Instituto Ēabayru. 1992.

Ēuis Mari Mujika. Basajaun-en batzarkideak. 1980.

Idazle ezezaguna. Refranes y sentencias comunes en bascuence y declarados en romance. 1596. (<https://klasikoak.armiarma.eus/testuak/herri14006.htm>)

Martinez de Isasti. Atsotitzak. 1620. (<https://klasikoak.armiarma.eus/testuak/herriAtsotitzak002.htm>)

Euskal Historia

Mikel Sorauren. Historia de Navarra. Pamiela 1999.

Euskal Herria Erdi Aroan. Jose Ēngel Garcia de Cortazar, Beatriz Arizaga. Gaiak 1991.

Euskal Izenak

Patxi Salaberri Zaratiegi. Euskal deiturategia: patronimia. UdaĒo Euskal Unibertsitatea, Bilbo 2003.

Euskal Egutegia

Jacinto Gomez Tejedor. El calendario vasco. C.A.V. 1979.

Sendabelarrak

Zigor Arteaga. UrĒiolako natur parĒeko landareen gida. BizĒaiĒo Foru aldunida.

EHNE, UAGA. Sendabelarrak eta landare usaintsuak. Malats Ingurumen Elkarte.

Sorginkeriak

Hitza azti, Xabier Arrantz, Alberdania 2006.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Zisurr%C3%BB>

Guide to the Study of Ancient Magic

Richard Kieckhefer. Magic in the Middle Ages.

Karen Jolly. Witchcraft and Magic in Europe, Volume 3: The Middle Ages.

Paul Allan Mirecki. Magic and Ritual in the Ancient World.

Brian P. Ēevack. The Oxford Handbook of Witchcraft in Early Modern Europe and Colonial America.

Gustav Henningsen. The Witches' advocate.

https://en.wikipedia.org/wiki/Anglo-Saxon_metrical_charms

Juan Ygnacio Yztueta. Guipuzcoaco provinciaren condairra edo historia.

Campbell. *The Hero with a Thousand Faces*. 1949.

Elaberriak eta Musika

Ēnaki Azkuna. EneĒo Haritza. Gero 1980.

Benito Ēertxundi. AltabizĒarĒo kantua. ElĒar 1981.

Adur bizindarraren inguruĒo aipamenak literatura

Adurraren jakintza zaharra eta sekretua izanik, liburu gutxitan azaldu egin da. Ēiburu haien artean Barandiaranen Mitologia izan da hobekien jaso eta azaldu duena. Beste Ēasu gehienetan, Adurrari eta Ēidurrari buruzĒo aipamenak besterik ez dira agertzen, honako Ēasu hauetan bezala:

Adurraren aipamenak bizindar miresgarria, edo zoria irudikatuz:

- Lan oiek eiztariai laguntza eta Adur ona lortzeko kutun batzuek baño ez emen ziran. JMB E&G 49. DFrec.
- Adur gaiztoa orpoz orpo dabilkizulako. Ayerb EEs 1912, 153. DFrec.
- Zuaitz bakarra ta alaba bakarra, izan oi dute Adur kal-darra. EgutTo 26-7-1918 (ap. DRA).
- Errugetasunak eta onaien Adurak [...]. Zink Crit 58.
- Euskera gauza zaarren Adur gaiztoak daramala uste. I&I 86.
- Adur samina! Nere biotz au ain gogor josirik / Gaxo dago-ta... ene zorigaitz, bizi naiz oraindik! EA OI&E 68.
- Zorioneko ago beaz alde guztietatik? Batzuek Adur aundia dezue mundu onetan. NETx Nola 20.
- Ona emen, [...] bere bitzta nozitzea besterik izan etzan gizonaren Adur gaiztoa! Etxde AlosT 90.
- Adurak eztiñ nik bear gizonik opa izan ezkontzeko garaian. Etxde JJ 141.
- Piarresek bere Adur gaiztoa, bere zorigaitza, ardotan ito bearra zeukan. Ib. 32s.
- Munduak bere morroiari opatu zion Adur negargarria. Ib. 269.
- Adurak alkartu zitun bi izaki zorikabe aiei. Ib. 246.
- Etzan artan gelditu beren Adur ona. [...] Rosa ta Paqori utzi zizkien irabazi aundiko paper eta azio mordoa. NETx L&B 70.
- Alda eziña degun Adur txarra / errialde ta bizitzak xehatzen dituana. / Gizonen lurra kixkaldu / ta aizea indartzen / Adur txarra da! I&B SuEm 166.
- Hori ez nekien! --Gizonaren Adurra, andre, c'est la vie, prantzesak esan oi duten bezela. Ib. 208.
- Makilla orrek ba ementzoon Adur ikusgarri'at (G-goi). JMB Mund III 11.
- "Orrek badu gitarra jotzeko Adurra (G-azp), lan egiteko adurra (G-azp)" Gte Erd 2
- "Orrek badu aurrak engañatzeko Adurra (G-azp)" Ib. 39.
- Norena da egunaren txintak / zabaltzen dun alaiu samurra, / zugaztian gozo kantatzeko / txoritxuaq dakarren Adurra. Elizdo EEs 1928, 4.
- Umiltasuna dadukalako / ta bertsotako Adurra, / egun orretan eman nai giñon / gure zorion agurra. Uzt Sas 270.
- Ereñozun badute / ortarako Adurra. Ib. 317.
- Erriko pestak ziradelako / etzan izaten samurra; / Arruan zerbait luzatatzeko / ere bazuten Adurra. Ib. 45.

- Naiz eta jo lurra, / odoldu sudurra, / aurreko muturra / zaintzeko Adurra... Zendoia 98.
- Kirol-mota orretan / ik dekan Adurra! Ib. 124.
- Adur onekoa ta adur gaiztokoa A.
- [Edestia] gizonari Egilleagandik Adurrez datorcion bearbizun larriya edo premi aundiko gauza dala dirudi. Elizdo EEs 1927, 182.
- Gizartearen edesti edo istorian aldi bataq bestea, aurre-ragokoak urrangoa Adurrez, alanbearrez, nai ta nai ez ekarri dauala. Eguzk GizAuz 73.
- [Ilope Agirretarraren] Adur-txango arrigarriak. Etxde Itxas 31 (2. ed. ibilera periltzu).
- Argi berria datorkit barren dana argitzera... Ez al da len bezela Adur txarrekoa izango... (ikara agertuaz). -Ez, aita. Oraingoan Goi-argia da! A&B Goi 75.

Aidurraren aipamenak, maltzurkeria irudikatuz (haidur eta haindur aldaerak ere agertzen dira):

- Gaizkiñ Aidurak animari saietsik argalenetik eraso, eta gaiztakerian lengo azkarri edo len baño areago neskatxa egiñ zuen. Arr May 179.
- 1. (G ap. A; I&B, H (I; + h-)), haindur (H). Maligno, perverso. "Maligno" I&B. "(I), malicieux, trompeur, méchant" H.v.andur. Arimaren grinaldi güzietarik hüguna da hotzeta, aidürena ta galtakorra. Egiat 223.
- Kreatura enganos, haidurak, ezezta bitez hemendik. Gilh. D'Arc [?] (ap. H).
- Pekatari Aidur oni. Arr Orac 283.
- Zer zorakerik atxiki zaitu, ene gizagaixo! Zein gogo Aidur oldartu da zure buruzki oldar gorrienaz baño gorriagoz? Zait Sof 94. v. tbn. JKort Y 1935, 96.
- Azkenean sukhar Aidurretarat agertu zen [gaitza], ta hartarik hil zen. Birjin 352.
- haindur (Ht VocGr 331, I&B, Dv (que cita a Abb) A). "Austere, dorphea, haindurra" Ht VocGr 331. "Austero, latza, garratza, haindurra, dorpea" I&B.
- -Zer da bekatu eriozkoa, edo mortala? -Da erratea, egi-tea edo nai izatea zerbait Jangoikoaren begearen kontra gauza andi edo Aidurran. Añ CatAN 46s.
- Egon ta iraunez, beera bearrak / bultza betiko Aidurrez, / zapalduko deust, nik ezin ala / eutsi, aldamen astuna. Gand Elorri 168.
- Noiz eta oriek gatik Jangoikoaren, edo Elizaren mandamenturen bat gauza andi Aidurran ausitzen dugun. Ib. 58.
- Aidur gaiztoko espiritu batek lilluraturik (ap. H).



3. Atala
—
Adur
txangoak

Prestatutako Adur txangoak

Atal honetan aurretik prestatutako Adur txangoak eta Pertsonaien fitxak eskaintzen dira eta baita Adur txango berriak sortzeko ideia laburrak ere.

Adur txangoak

Prestatutako Adur txango hauekin, hurrengo azpiatalean datozen prestatutako Pertsonaien fitxeekin batera, Gidariak prestatuta laburra beharke du bere lagunekin jolasten hasteko. Hauek dira eskaintzen diren Adur txangoak:

- **Kattalinen desagertzea:** saio hau umeentzat prestatuta dago. Bertan, jokalariek lagun baten desagertzea ikertu beharke dute. Antza denez, Kattalin lanpeltz neskatila gauez etxetik irten zen, eta Gauekoak harrapatu omen zuen.
- **Gasteizerako bidea:** Donostia eta Gasteizen arteko bidean zerbait gertatzen ari da, bi hiribilduen arteko merkataritza sarea eten egin dela. Pertsonaiek gertatzen ari dena ikertu eta konpondu beharke dute.
- **Behortea:** Euskal Herria lehorte latz bat jasaten ari da eta herritarren heriotza gertu dago zerbait egiten ez bada. Pertsonaiek Mari bilatu beharke dute eta inguruan dabiltzan gizon ilun batzuen aurka borrokatu.
- **Erresuma baten sorrera:** Hiru ataleko Adur txango hau kanpaina txiki baten moduan prestatuta dago eta pertsonaiek beraien ahalmenak trebatzen joan ahal izango dira. Bertan, jokalariek Eneko Aritza eta bere kideen ibilbidea jarraituko dute, Orreagako lehen gatazkatik Iruñeko Erresuma sortu arte. Adur txangoaren hiru atalak hauek dira:
 - Orreaga 778
 - Mariren oparia
 - Buruzagien Buruzagia

Pertsonaien fitxak

Aurretik prestatutako Pertsonaien fitxa hauek eskaintutako Adur txangoetan erabili daitezke, eta era horretan Gidariak ez du lan hori egin behar izango. Fitxek Gidariak asmatzen duen beste edozein Adur txangorako balio dezakete ere, edota bukaeran agertzen diren Ideia laburrak garatzean jolasteko. Dena dela, behin baino gehiagotan erabili badira, pertsonaia berriak lantzea gomendatzen da.

Prestatutako Adur txangoen artean, batzuetan pertsonaia zehatz batzuk erabiltzea beharrezkoa da:

Kattalinen desagertzea txangoan umeentzako pertsonaien fitxak erabili behar dira. Pertsonaia horiek umeentzako egokiak dira ez dutelako armarik eta trebakuntza maila handiak dituztelako.

Erresuma baten sorrera txangoan Eneko Enekoitz, Fortun Enekoitz, Assona Dordiriz eta Munio Ayegi pertsonaia erabili behar dira.

Adur txangoetarako ideia laburrak

Bukatzeko, Adur txango berriak sortzeko hainbat ideia labur eskaintzen dira, Gidariak Adur Txango berriak asmatzeko erabilgarriak izango direnak. Horietariko ideia bat aukeratu ondoren, jolastu baino lehen saioaren edukia gehiago zehaztu beharke dira. Bestalde, ideia hori abiapuntu harturik, Gidariak nahi duen eran eralda dezake.

1. Adur txangoa: Kattalinen desagerpena

Adur txango hau umeekin jolasteko prestatuta dago. Saioan ez da indarkeriarik egongo eta pertsonaiek ikerketa eta trebetasun erronkak gainditu beharko dituzte. Saioa beraz *Heldutasun maila* txikiak da eta orokorrean *Iluntasun maila* nahiko txikia du ere, nahiz eta bukaera aldean pixka bat ilunduko den.

Adur txango hau jolasteko prestatutako umeentzako Pertsonaien fitxak erabili behar dira: Urko Gorostiaga, Leixuri Ibandazabal, Abar Haritzmendi eta Berbiz Zubigarai.

Adur txango honetan agertzen diren gertaera batzuk «Sutearen ondorioak» eta «Gasteizera bidea» Adur txangoetan agertzen diren egoerak dira. Gertaera hauek errepikatatu egin dira suposatzen baita nagusiek umeentzat den Adur Txango hau ez dutela jolastuko.

Gidariarentzako informazioa

Adur txangoa Ataun herriko eskualdean girotua dago, non Kattalinen lanpeltz Basetxea dagoen. Kondaira zaharra oinarritzat hartzen du non Kattalin gaez Etxetik irten ondoren desagertu egin zen. Begiratu "Izaki miresgarriak - Gauekoak" atalean kondaira osoa irakurtzeko. Adur txangoa hastean, Kattalinen desagerpena gertatu berri da eta lagunek bilatu beharko dute. Badirudi Gauekoak harrapatu duela, baina pertsonaiek ikertu beharko dute hori horrela den eta bere laguna non dagoen.

Jokalariarentzako informazioa

Udaberriko goiz batean zalaparta sortu da Ataunen. Kattalin desagertu egin da! Pertsonaiek ondo ezaqutzen dute Kattalin, izan ere, lanpeltz Basetxean bizi den herriko laguna baita.

I. Atala: Herria

Herriko plazan bizilagun talde bat elkartu da emakume baten inguruan. Emakume hori Kattalinen izaba da, Nunila izenekoa, eta gertatutakoa kontatzen ari da. Harengana hurbiltzen badira, atzo Kattalin ilundu ondoren Etxetik irten zela entzungo dute eta harrezkero ez dela itzuli.

Antza denez, iluntzean bere ahizpekin josten ari zen; gaez Etxetik irten eta Iturriotz izenekoa iturrira ur bila joan zen. Jende guztiak daki gaez Etxetik kanpo ibiltzea oso arriskutsua dela, Gauekoak harrapatu zaitzakeelako.

Beste herritar batek zera esaten dio: "Bai bai, nik entzunda daukat zelan Gauekoak umeak eta nagusiak harrapatzen dituen. Alboko herrian bizi den nire arreba beste egunean esan zidan han ere bi ume desagertu direla orain dela gutxi". Hirugarren batek Nunilari kontatzen jarraitzeko eskatzen dio: "Zer gertatu zen ondoren?" galdetzen dio.

Nunilak kontatzen jarraitzen du atsekabe handiz. Kattalinen ama, oso larrituta, inguruko baserrietara hurbildu zen galdetzera; benetan izututa zegoen Gauekoak ez ote zuen Kattalin harrapatu. Inguruko baserrietan esan zioten ez zutela ikusi, eta gau osoan gurasoak bere bila aritu ziren basoan barrena. Eguzkia irten bezain laster, Ama bere ahizpa Nunilari herrira jaisteko eskatu dio, laguntza bila dezan.

Pertsonaiek laguntzeko prest badaude, Kattalinen etxera hurbil daitezke lehendabizi. Han Kattalinen ama aurkituko dute, Haizea izenekoa, eta Nunilak esandaqoz gain gauza gutxi dauka gehitzeko. Kattalin baserriko lanak ikasten ari da gurasoekin: abereak zaintzen ditu, ukuilua garbitu, oiloen arrautzak batu, baratzeko barazkiak zaindu, etab.

Bere logela ikusi nahi dutela esaten badiote, eraqutsi egingo die baina Kattalinek aurreko udaberrian aurkitu zuen Ieltxu baten arrautzaren oskolaz gain, ez dago ezer berezirik. Aitari buruz galdetzen badiote, mendira igo dela esango die, gaez ilunegi baitzegoen hara joateko. Dena dela ama ez du uste Kattalin mendira joan denik, arroila arriskutsu bat baitago bertan, eta askotan esan diote horitik ezin dela ibili.

Pertsonaiekin hitz egiten duen bitartean, ama gauza batez konturatzen da: "Aizue, oraintxe gogoratu naiz, Kattalin noizbehinka Amaia Sorginarengana joaten da, berarekin ikastea atsegin baitu. Ni orain etxean geratu behar naiz nire Ahizpa Nunila itzuli arte, herrian zerbait aurkitu duen jakiteko. Baina, laguntzeko prest bazaudete, Amaia Sorginarengana galdetzera joango zinatekete?"

II. Atala: Amaiaren etxea

Amaia herriko Sorgina da. Basoan dagoen etxola batean bizi da eta ez da askotan herrira hurbiltzen. Herrian oso ezaguna da eta bertako bizilagunek begirune handia diote. Amaiak hainbat eta hainbat sendabelar ezagutzen ditu. Herrian esaten da basabereekin hitz egin dezakeela eta behin Marirekin ere hitz egin zuela.

Bere Etxera heltzen direnean egurrezko etxola txikia dela aurkituko dute. Etxolaren teilatua belarrez beteta dago eta hainbat oilo asku eta akere beltz bat daude kanpoan belardi txiki batean.

Etxolako atea jotzen dutenean ahots leun bat irtengo da barrutik, "Nor da hor?" esanez. Beraien izena esatean, barrura sartzeko esango die. "Ah zer nolako sorpresa! Niri bisita egitera etorri al zarete? Aspalditik ez dut zuei buruz berririk izan!".

Pertsonaiek Kattalinen inguruan gertatutako kontatzen diotenean Amaia zurbil-zurbil geratuko da. "Ai ene, baina zer-nolako berri txarra den hau! Ba Kattalin atzo hemen egon zen, niri bisita egiten. Elkarrekin askaldu genuen, eta gero alde egin zuen. Noizbehinka ni ikustera etortzen da eta nik erakusten dizkiodan gauzak gustatzen zaizkio."

Gauza horiek zer diren galdetzen badiote, berak Sorginen gauzak direla erantzungo du, interesatuta badaude zerbait erakutsi diezaiekela. Horrela, pertsonaia baikoitzari sorginkeria bana erakutsiko dio. Sorginkeriak hauek dira: *Basabereekin hitz egin*, *loa eragin*, *Pozoidura sendatu*, eta *Zuhaitz bat esnatu*. Gidariak erabakiko du zein sorginkeria egokituko dion pertsonaia baikoitzari.

Pertsonaiei sorginkeriak erakutsi ondoren, hau esango die: "Herrian eta inguruetan bilatu badute, eta Kattalin ez bada agertu, nik iparraldera doan bidetik abiatzea gomendatzen dizuet. Iparralderako bidea jarraituz, batzuetan Kattalin errekatik gertu dagoen zelaira joaten da sendabellarak batzera, eta baliteke bertan arazoren bat eduku izana."

Hori esan ondoren, Sorginak ezin izango die gehiago lagundu. Agur esateko orduan Amaia zerbait bururatuko zaio eta opari bat egingo die: harritxo beltz bat zintzilik duen lepokoa. Baina ez die esango zertarako balio duen. Pertsonaien artean, erabaki beharko dute lepokoa nori gordeko duen, eta hartzen duenak jantzi egin dezake baina momentuz ez da ezer gertatuko.

Amaia Sorgina agurtu ondoren, iparraldeko bidea hartuz gero, aldapan gora egin beharko dute. Bidea estutzen joango da basoa zeharkatuz, bidezidorra bilakutzen den arte.

Pixka bat ibili ondoren, bidegurutze bat aurkituko dute. Ekialdera edo mendebaldera joan daiteke, baina pertsonaiek ez dakite zein norantz egin beharko duten. Une horretan, bidegurutzearen erdian dagoen zuhaitz batean txori bat jarrita dagoela ikusiko dute. Txoria txioka ari zaie baina ez diote ezer ulertzen.

Basabereekin hitz egin sorginkeria erabiltzeko aukera ona izango da, eta sorginkeria egin nahi duenak Adimena Ezaugarriaren jaurtiketa egin beharko du. Arrakasta lortzen badu, pertsonaia horrek bakarrik ulertuko du txoria esaten duena eta besteek txio-txioak entzungo dituzte bakarrik. Txoria atzo neskatxa bat bertatik igaro zela egiaztatuko du galdetzen zaionean, eta mendebalderako bidea hartu zuela. Informazio horri esker, pertsonaiek nora jo behar duten jakingo dute.

Aurrera egitean, gauza txar bat gertatuko zaie. Bidezidorren ertzean dauden landareen artean, suge bat irtengo da eta pertsonaia bati (Adur puntu gutxien duenari adibidez) haginak egingo dio, pozoia sartuz. Une horretan, *Pozoidura sendatu* sorginkeria ikasi duenak hori erabiltzeko aukera izango du eta horretarako Adimena Ezaugarriaren jaurtiketa egin beharko du. Lortzen badu, pozoia guztiz sendatuko dio; bestela pozoiak 5 Bizitza puntu galaraziko dizkio sugaeren haginakada hartu duenari.

III. Atala: Erreka

Mendebaldeko bidetik abiatzean, eta pixka bat ibili ondoren, erreka batera helduko dira. Errekaren ertzean neskatxa bat ikusiko dute ur ertzean eserita, baina neska hori ilehoria da eta Kattalin, aldiz, ile ilunekoa. Neska negarrez ari da, eta beregan hurbiltzen badira ikusiko dute ahate oinak dituela, lamia bat da!

Zer gertatzen zaion galdetzen diotenean, berak negar zotinka erantzungo die bere urrezko orrazia lapurtu diotela. Lamia gaztea da eta galera horrek nahiko atsekabetuta utzi du. Bere izena Izpieder da.

Pertsonaiek bi aukera dituzte, Izpiederri laguntzea edo aurrera jarraitzen saiatzea. Aurrera egiteko erreka igaro beharko dute, bideak beste aldean jarraitzen du eta.

Lamiari Kattalinen inguruan galdetzen badiote, berak lagundu egingo diela esango die, baina horren truke bere urrezko orrazia berreskuratzen badiote.

Lamiari min egiten saiatuko balira, uretan murgilduko litzateke, eta igeri eginez urrunduko litzateke kontrako ur ertzera ihes egiteko. Nahiz eta hori gertatu, lamiaren jarrera ez da aldatuko eta beti egongo da laguntza trukatzeko prest.

Izpiederri lagundu gabe aurrera egiten saiatuko balira, lamia bere atsekabea ahaztuz asku haserretuko litzateke eta hau esango lieke: «Baina nola da posible, lamia gaixo bati laguntzarik ez ematea, lotsa eman beharko lizueke! Ba ez pentsa aurrera egin ahal izango duzuenik, ez horixe!». Une horretan, adar bat zuhaitz baten kontra jo eta *Urak eraldatu* sorginkeria egingo du. Errekaren urak bizia hartuko du, irakiten egongo balitz bezala jarriko da eta izugarritzko olatu eta zurrunbiloak agertuko dira.

Erreka egoera horretan igarotzen saiatuko balira, pertsonaiek Trebezia Ezaugarriaren jaurtiketa bat egin beharko lukete. Huts egiten duena itotzen hasiko da. Errekatik ihes egiteko adiskide batek lagundu beharko dio, horretarako Indarra Ezaugarriaren jaurtiketa bat eginez.

Izpieder lamiari laguntzea da beraz aukerarik hoberena. Beti izango dute lamiari tratua eskaintzeko aukera, lagunduko diotela esanez. Hala eginez gero, Izpiederrek esango die inguruetan Tartalo izeneko begibakarra bizi dela eta oso maltzurra dela. Erraldoia da, oso gihartsua, kopetan begi bakarra dauka eta txarto usaintzen du. Orain dela bi gau lamiari bere urrezko orrazia lapurtu zion, eta bera da ere Kattalin bahitu eta bere kobazulora eramanez. Tartalo bizi den leizea non dagoen ere esango die. Adarra-ekin zuhaitz baten kontra jo eta *Ura*k eraldatu sorginkeria berriro gauzatuko du erreka baretzeko, eta pertsonaiek aurrera egin ahal izango dute.

IV. Atala: Kobazuloan barrena

Bidezidorra jarraituz kobazulo baten ahora helduko dira. Leizearen sarrera oso handia da eta zuhaitzen artean dagoen arren erraz ikusten da. Kobazuloaren barnetik kiratsa irteten da, haragi ustelarena bezalako.

Une horretan pertsonaiek asko beldurtuko dira eta Kema Ezaugarriaren jaurtiketa egin beharko dute. Huts egiten dutenak ez dira une horretan kobazuloan barrena sartzera ausartuko, baina jaurtiketa lortu duen norbaitek bestea hitzekin lasaitu dezake. Hori eginez gero, lehenengoan jaurtiketa lortu ez duenak jaurtiketa errepikatu ahal izango du. Prozesu hau hainbat alditan errepikatu daiteke, pertsonaia guztiak barrura sartzera ausartzen diren arte.

Leizearen barruan sartzekoan ilunpetan geratuko dira. Baina une horretan, Amaia Sorginak oparitu dien lepokoa piztu egingo da eta bere izpiek leizearen barrualdea argituko dute.

Denbora bat ibili ondoren, kobazuloa zabaldu eta egongela bat aurkituko dute. Gela horretan gauza hauek ikusiko dituzte: batetik, Tartalo lotan dago lur gainean iratzeekin egindako ohe moduko baten gainean; bestetik, gelaren erdialdean hezur pila bat dago, eta erdi janda dauden basabere atalak; azkenik, gelaren atzealdean kaiola bat dago eta barruan Kattalin dago sartuta. Tartalok bahitu egin du, eta hor gordeta dauka laster jateko asmoarekin.

Tartalok zorro bat darama soinean. Zorro horren barruan Izpieder lamiaren urrezko orrazia dago, eta baita kaiola irekitzen duen giltza ere.

Tartaloren zorrotik gauza hauek ateratzeko pertsonaia batek Trebezia jaurtiketa bat egin beharko du. Ez badu lortzen, Tartalo haserre bizian esnatuko da. Baina pertsonaia batek *Loa* eragin sorginkeria igortzen badiu, Tartalo berriro lokartu egingo da.

Bestela, pertsonaiek ihes egiten badute beraien atzetik joango da baina ez ditu harrapatuko. Beranduago itzultzen badira, berriro lokartu dela ikusiko dute eta berriro saia daitezke orrazia eta giltza lortu arte.

Behin giltza eta orrazia lortuz gero, Kattalin sartuta dagoen kaiola ireki ahal izango dute eta askatutakoan kobazulotik irten egin beharko dute. Kanpora heltzean, erreka berriro gurutzatuko dute, eta beste aldean lamia itxaroten egongo da bere orrazia jasotzeko.

V. Atala: Itzulera

Lamiak agur esango die pertsonaiei, eta besteren baten bitartean etortzeko eskatuko die. Orduan pertsonaiek, Kattalinek batera, herrirako bidea egingo dute. Bidegurutzean ez dute txoritxo topatuko. Bidetik Kattalinek kontatuko die gaez Etxetik irten zenean ia-ia Gauekoak harrapatu zuela, baina korrika irten eta azkenean errekaraino heldu zela. Bertan Tartalok harrapatu zuen eta kobazuloa eramanez kaiolan sartu zuen.

Sorginaren etxera heltzean hura oso pozik jarriko da eta hau esango die: "Zelako talde lan ona egin duzuen, elkarririk lagundu diozue, erakutsi nizkizuen sorginkeriak erabili dituzue, Kattalin aurkitu eta askatu duzue, eta lamiari urrezko orrazia itzuli diozue!". Pertsonaiek galdetzen badiote ea zelan jakin duen gertatutako guztia, berak barre egin eta zera erantzungo die «Ah, txoritxo batek esan dit!».

Herrira itzultzean, Haizea eta Nunila, Kattalinen ama eta izeba, izugarri pozik jarriko dira, eta amak hau esango die: «Milesker, zelako lagun onak zareten! Nire Kattalin maitea Etxera itzultzea lortu duzue!». Eta Kattalini hau esango dio: "Ai ene Kattalin, maite zaitugunok zeinen larrituta egon garen! Mesedez hurrengoan ez irten gaez Etxetik, basoa arriskutsua da eta!". Eta ondoren guztiak askaltzera gonbidatuko ditu.

2. Adur txangoa: Gasteizerako bidea

Adur txango honek zailtasun gutxiako ikerketa bat eta nahiako borrokaldi izango ditu, Gidariak hala nahi izanez gero. Bi edo hiru ordutako saio bakar batean jolastu daitezke.

Gasteizerako bidea jolasteko, prestatutako Pertsonaien fitxa hauek erabil daitezke: Belko Iribarren, Araiz Iturrizar, Gartzot Ibargoien, luar Urondo eta Antso Bizarvide.

Gidariarentzako informazioa

Adur txango honetako gertakariak 1199. urtean ematen dira. Urte horretan Antso VII.a da Nafarroako Errege. Erregea bidaia luze bat egiten ari den bitartean, Gaztelako Alfontso VIII.ak Gasteizko hiribildua indarrez hartzen saiatuko da. Baina pertsonaiek Gasteizera doan bidea itxita aurkituko dute, Jentil batzuk haien bizilekua galdu ondoren Erregearekin haserre daudelako.

Jokalarientzako informazioa

Adur Txangoa hasteko irakurri honako hau jokalariei:

«Adar hots bat entzun da mendien artetik, eta horrek zer esan nahi duen badakizue: Nafarroako Erregeak zuen laguntza behar du. Beraz, bidaiarako gauzak bildu, armak hartu eta senideei agur esan diezue, agian betiko, eta zuen Etxea utzi duzue Iruñera abiatzeko.»

Iruñerako bidea oinez egin beharko dute baina Gidariak laburtu egingo du jokalariei zuzenean Iruñera heldu direla esanez.

I. Atala: Iruñea

Iruñera heltzean, pertsonaiek aurretik ezagutzen direnez elkar agurtzeko aukera izango dute, eta jokalariei elkarrizketa hori irudikatzeko eskatuko zaie. Gidariak Iruñea nolako den deskribatuko du: bere harresi handia, hiribilduaren atean dauden zaindaria, eta merkatuan bilduta dauden herritarrak. Ondoren, Antso VII.a erregearen gaztelura abiatu beharko dira eta ateko zaindariei nortzuk diren eta zertara datozen esan ondoren, hark barrura eramango ditu, erregea itxaroten dagoela esanez. Barruan Antso VII.aren harrera jasoko dute.

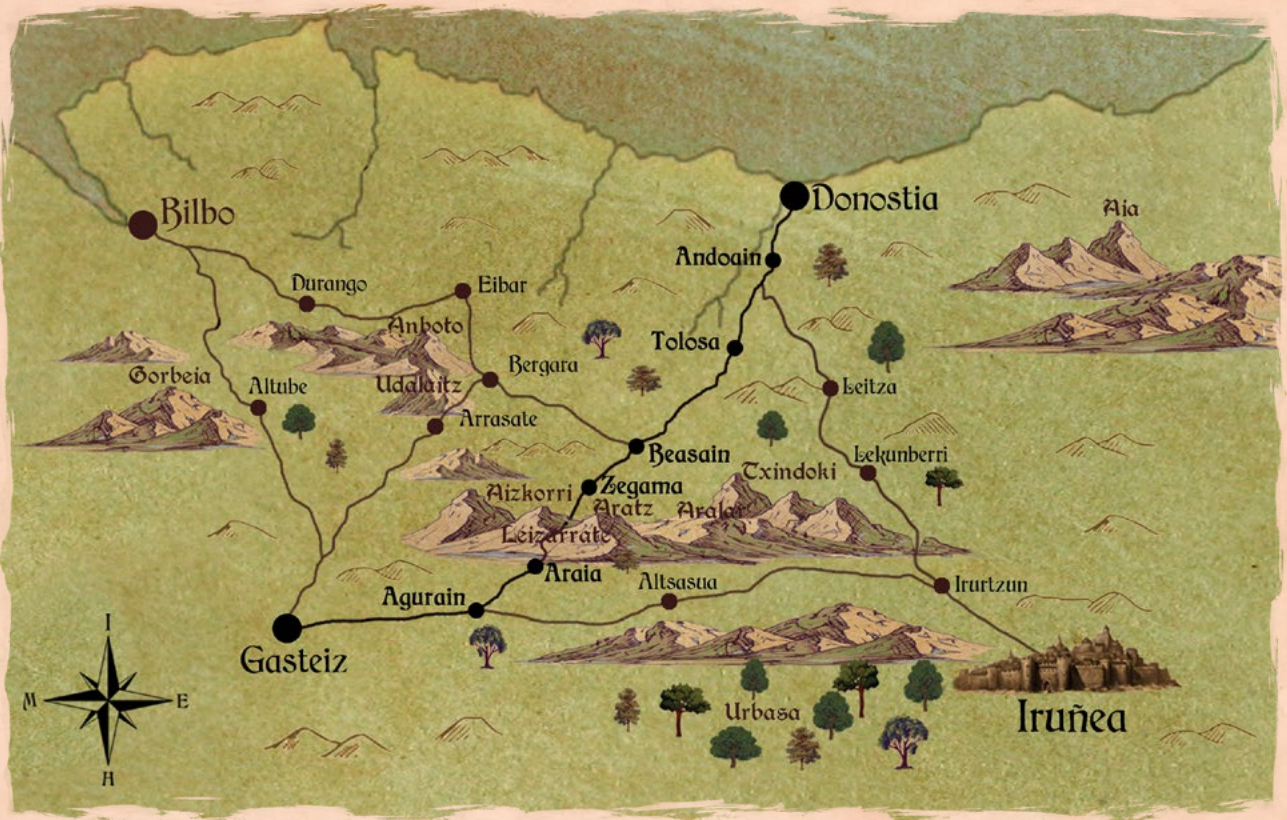
Erregeak esaten die Donostiako hiribilduan arazo bat dute-la eta Iruñeak laguntza bidali behar duela. Baina erregeak urruneko herrialde islamdar batera bidaiatu behar du eta pertsonaiei Donostiara joan daitezzen eskatuko die, laguntza hori ematera. Donostiara ahalik eta azkarren bidaiatu daitezten, zaldi berezi batzuk utziko dizkie. Zaldi hauek hain azkar korrika egiten dute, bere oinek ez dutela lurra ukitzen, eta isil-isilik abiatzen dira haize bolada bailiran. Gainera zaldiek jantzi dotore horiak daramatzate Nafarroako Erresumaren ikurra, Arrano beltza, josita dutelarik. Pertsonaiek Donostiara abiatuko dira eta bidetik herritarrek, zaldien jantziak ikustean, bidaiariak erregeak berak bidalitakoak direla jakingo dute.

II. Atala: Donostia

Helmugara heltzean, Gidariak Donostiako hiribildua 1199. urtean zelako den deskribatuko du. Bertan, Donostiako nagusiak agurtuko ditu eta esango die Gasteizera doan bidearekin arazo bat dagoela. Izan ere, azkeneko bi asteetan Gasteizko bidetik etortzen ziren ohiko merkatari eta artisauak ez dira etorri eta zerbait arraroa gertatzen ari den susmoa dauka. Pertsonaiei eskatuko die Donostiatik Gasteizerako bidea egin eta arazoa zein den ikusi dezaten, eta posible bada arazoa konpon dezaten.

III. Atala: Bideari ekiten

Pertsonaiek ziztu bizian abiatuko dira Gasteizerako bidetik, eta bidean topatzen dituzten herritarrek begirune handia erakutsiko diete erregearen ikurra daramatelako. Bide zati bat egin ondoren iluntzen hasiko da, eta gure protagonistek gaua non igaroko duten erabaki beharko dute. Herriren batean laguntza eskatuz gero, baserritar batek bere etxean lo egiten utziko die, eta afaltzen ere emango die. Baserritarrari Gasteizera doazela, edo Gasteizerako bidearen gaineko galderarik egiten badiote inguruan begibakar bat bizi dela esango die eta agian berriro maltzurkeriak egiten ibiliko dela. Baina susmo bat da bakarrik eta ez daki beste ezer.



Hurrengo goizean baserritarrak gosaltzen emango die. Pertsonaiek baserritarrari igarotako gauarengatik dirua edo sariren bat ematen badiote, baserritarrak opari bat egingo die: lepoko bat, aspaldi kobazulo baten barruan aurkitu zuena. Lepokoak harri beltz arrunta dirudi jokalarientzat, baina beranduago ikusiko duten bezala, kobazulo baten barruan sartzean lepokoak piztu egingo da argi bizia igorritz.

Bidea jarraituz, beranduago baso batean sartuko dira. Laster bidegurutze bat aurkituko dute eta egurrezko ikur batean idatzita bi norabide adierazten dira: alde batetik Aiumeen Basoa, eta bestetik, Tartaloren Eremua. Pertsonaiek erabaki beharko dute nondik joکو duten. Jokalariek ez dakiten arren, Aiumeen Basoa Tartaloren Eremura heltzeko bide luzeago bat besterik ez da; baina oraingoz jokalariek ez dute hori jakin behar. Gidariak Adur txangoa laburtu nahi badu, zuzenean V. Atalera jo dezake, Tartaloren eremura.

IV. Atala: Aiumeen basoa

Aiumeen Basora sartzen badira, baso ilun eta hezea dela aurkituko dute, lanbroz betea, eta laster aiume bat entzungo dute, negar baten antzeko soinua. Negarra entzuten den lekura hurbiltzen badira, ez dute inor aurkituko. Ondoren urrunago beste aiume bat entzungo dute, eta gehiago, baina ez dute inoiz ere inor aurkituko. Orduan, aiume eta negarrak entzuteagatik samin sakon batek hartuko ditu pertsonaia. Basoak haien bizipoza eta Adur bizindarra ahituko dizkie pixkanaka eta Kemena Ezaugarriaren Adur txanponen jaurtiketa bat egin beharko dute. Jaurtiketa lortzen

ez badute, 5 Adur puntu galduko dituzte. Ondoren, basoa zeharkatzeko hiru ordu gehiago igaroko direnez, beste hiru jaurtiketa gehiago egin beharko dituzte, lau guztira, eta Adur Puntuak galtzen joango dira. Norbait Adur Punturik gabe gelditzen bada, konortea galduko du eta zalditik erori egingo da; besteek lagundu egin beharko diote. Aiumeen Basotik irteten direnean Tartaloren Eremura sartuko dira baina jokalariek oraingoz ez dute hori jakingo.

V. Atala: Begibakarraren eremua

Tartaloren Eremura sartzean, laster erreka baten soinua entzungo dute eta errekarera hurbiltzean ur ertzean biluzik dagoen emakume eder bat aurkituko dute, oinak uretan sartuta dituena eta negarrez dagoena; gehiago hurbiltzean konturatuko dira lamia bat dela, ahate oinak baititu. Lamia Ederne du izena. Negarrez, esango die Tartalok bere urrezko orrazia lapurtu diola eta ezin duela ilea orraztu. Pertsonaiek ez badiote laguntzarik eskaintzen, lamia haserretu egingo da eta adar batekin zuhaitz baten enborra astinduz *Ura*k eraldatu sorginkeria gauzatuko du: errekararen ura harrotu egingo da, irakiten egongo balitz moduan, uhin erraldoiekin batera.

Ederne lamia

IND 1 TRE 4 ADI 4 KEM 1 BP 14 AP 36

Arma eta babeskiak: Ez dauzka.

Sorginkeriak [ADI]: Ura eraldatu, Ekaitza sortu, Abesti ederra sortu, Mirespena eragin, Janaria eta edaria lortu, Itxura aldatu, Zauria itxi.

Pertsonaien zaldia izutu egingo dira eta ez dira erreka egoera horretan igarotzera ausartuko. Beraz ezin izango dira errekaen beste aldera igaro itotzeko arriskurik gabe. Hori saiatur gero, desabantailaz egindako Trebezia jaurtiketa lortu beharko dute. Jaurtiketa lortzen ez duena itotzen hasiko da. Orduan, errekatik irteteko adiskide batek lagundu beharko dio, horretarako Indar jaurtiketa bat eginez.

Seguruenik Ederneri laguntza eskaini nahi izango diote bidea jarraitu ahal izateko. Orduan Tartalo bizi den kobazulo sakon eta iluna aurkitu beharko dute. Horretarako zuhaitz edo basabereren bati galde diezaiokete *Zuhaitz bat esnatu* edo *Basabereekin hitz egin* sorginkeriak eginez.

Behin kobazuloaren aurrean, zaldia kanpoan utzi beharko dituzte eta leizearen barrura sartzean baserritarak oparitutako lepokoa argi bizi bat igortzen hasiko da, bidea argituz. Kobazuloa labirinto antzeko bat da, hainbat bidegurutze dituena eta pertsonaiek nondik jo erabaki beharko dute. Gidariak labirinto hori asmatuko du; horretarako "leku miresgarriak" atalean eskaintzen den Supelegorreko leizearen mapa har dezake adibide moduan. Pertsonaiek bidean zehar hainbat arrisku aurki ditzakete: erasotzen duten saguzarrak, sugeak, edota zulo sakonak egon ahal dira.

Pixkanaka, ustel usaina nabaritzen hasiko dira eta azkenean Tartaloren gela aurkituko dute. Begibakarra lo dago basabere eta giza hezur eta haragi ustelez inguratutik. Bere eskuan lamia urrezko orrazia dauka helduta, eta Tartalo esnatu gabe orrazia bere eskutik hartzen saiatuko denak Trebezia jaurtiketa bat lortu beharko du. Tartalo esnatzen badute, biziki haserretuko da eta eraso egingo die. Pertsonaiek ihes egin nahi izanez gero, labirintoan zehar bide zuzena asmatu beharko dute, bestela Tartalok harrapatu egingo ditu. Berarekin borroka egiten badute, Tartalok bere Bizitza puntuen erdia galtzen dituenen ihes egingo du.

Tartalo Begibakarra

IND 5 TRE 1 ADI 1 KEM 1 BP 80 AP 10

Aizkora handia [IND-2]: Mina 5AT+6

Sorginkeriak [ADI]: Amesgaiztoa bidali.

Horrela, pertsonaiek Ederneri urrezko orrazia itzultzeko gai izan beharko lirarteke. Lamia berriro adar batekin zuhaitz baten enborra astinduz *Ura eraldatu* sorginkeria egingo du eta errekaen ura baretu egingo da, beraz pertsonaiek beste aldera igaro ahal izango dira.

VI. Atala: Bidean gaua igarotzen

Bideari ekinez, iluntzen hasiko da eta zauriak sendatzeko une egokia izan daiteke. *Zauriak itxi* sorginkeria jakinez gero (Edernek ezagutzen du eta agian erakutsi die), basoan osagaiak bila ditzakete. Ez badute ezagutzen, basoan bizi den Sorgin batekin aurki daitezke. Sorginari edabea erosi, edo sorginkeria irakasteko eska diezaiokete. Bestela, *Zuhaitz bat esnatu* sorginkeria gauzatu dezakete eta berari zauriak sendatzeko sorginkeria nola egiten den galde diezaiokete. Hainbat aukera daude beraz zauriak sendatzeko, bestela gau bakoitzeko lau Bizitza puntu berreskuratuko dituzte. Gaua basoan igarotzen badute, eta sua pizten ahaztuz gero, otsoen eraso jasan dezakete. Otso kopurua pertsonaien egoeraren arabera izango da, hau da, heroiek dauzkaten Bizitza puntuen arabera: osasuntsu badaude, otsoen kopurua heroien kopurua gehi bat izan daiteke adibidez; zaurituta badaude, Gidariak erabaki dezake otsoen erasorik ez dela egongo. Erasoren ondoren zauriak sendatu ahal izango dituzte.

Otso taldea (batentzako ezaugarriak ematen dira)

IND 2 TRE 2 ADI 4 KEM 3 BP 8 AP 0

Haginkada [IND]: Mina 2AT+2

VII. Atala: Jentilak

Bidea jarraituz, Zegamara helduko dira, eta ondoren Otzaurte igarota Aizkorri mendikatea azpitik zeharkatzen duen leizera helduko dira, leizarrate izenekoa. Pertsonaien harridurarako pasabidea guztiz itxita dago, norbaitek arroka handiekin bete duelako. Zer egin pentsatu bitartean, Jentil talde batek inguratu egingo ditu bidaiariak. Ihes egiten saiatzen badira, Jentilek harrapatu eta beraien ezkutalekura eramango dituzte.

Basoan dagoen jentilen ezkutalekura heltzean, bertan hainbat merkatari eta artisau aurkituko dituzte sokaz lotuta. Beraien artean, Gasteizko mezulari bat dago Nafarroako Erresumako jantziekin eta pertsonaiei esango die Gaztelako erresumak Gasteizko hiria zitalkeriaz erasotu duela, eta ehunka gerlari gaztelar daudela Gasteizko harresien aurrean, eraso egiten eta katapultekin harriak botatzen. Mezularia Nafarroako erregeari mezua emateko irten zen Gasteizetik baina jentilek bidean harrapatu zuten eta hainbat egun daramatza lotuta.

Pertsonaiek Jentilekin hitz egiten badute, Jentilek esango diete arestian gizon batzuek bizilekua suntsitu dietela. Horregatik Jentilak haserre daude Erregearekin eta bizitzeko leku baten bila ari dira. Pertsonaiek zer egin pentsatu beharko dute eta hainbat aukera daude. Jokalariei bururatzeko bazaie, edo bestela Adimen jaurtiketa bat lortuz hau proposa diezaiokete jentilei: pertsonaiek askatu eta Gasteizera elkarrekin badoaz, Jentilen indarra erabiliz Gaztelarrak txikitu ahal izango dituztela. Ordainetan, Iruñeko erregeak lasai bizitzeko lur eremu bat emango die.

Jentilek hasieran ez dute ordainarena sinistuko, eta froga moduan Erregearen hitza jaso nahi izango dute. Bitartean ez dituzte pertsonaiak askatuko, ez baitira haietaz fidatzen. Egoera horretatik irteteko modu bat baino gehiago egon behar da. Adibidez, *Arrano beltzari deitu* sorginkeria gauzatu daiteke eta ondoren *Basabereekin hitz egin* sorginkeria; horrela Arrano beltzari mesede moduan erregeari mezua bidaltzea eskatu ahal zaio. Arrano beltza abiatu eta Erret zigiluarekin itzuliko da. Baina beste edozein bururapen ere egokia izan daiteke. Jentilek azkenean pertsonaien hitza sinistuko dute eta lagundu egingo diete. Behendabizi, beizarrateko igarobidea harriz garbituko dute.

VIII. Atala: Gasteiz

Jentilekin Gasteizera heltzean, izugarritzko borroka aurkituko dute. Gaztelako Alfontso VIII.ak ehunka gerlari bidali ditu, eta katapultekin Gasteizko hiria erasotzen ari dira. Gasteizko gerlari talde bat, Martin Ttipia gerlari ospetsua buruan duela, harresietatik irten da azkenengo kontraerasoa egiteko. Gure heroiek eta jentilek borrokan parte hartuko dute eta pertsonaia bakoitzak Gaztelako gerlari maltzur baten kontra borroka egin beharko du.

Gerlari gaztelarrak (batentzako ezaugarriak ematen dira)
IND 2 TRE 2 ADI 1 KEM 2 BP 22 AP 0
Ezpata [IND]: Mina 5AT +5
Gorputzeko babeski arina: Babesa -1
Sorginkeria: Ez

Gaztelarrak nahiko koldarrak dira eta beraien burua oso zaurituta ikusten badute edozein unetan ihes egin dezakete.

Bitartean, jentilek haien azkona handiekin beste Gaztelarrak erasotu eta horien katapultak suntsituko dituzte. Azkenean, Euskaldunak gailenduko dira. Gasteizko harresien barrutik poztasunez beteriko oihuak entzungo dira: «Iruñetik laguntza heldu da, gora!». Gasteizko harresietako atea zabaldu eta gure heroiek, Gasteizko gerlari eta jentilekin batera, merezitako ohoreak jasoko dituzte.

Bukatzeke, Gidariak jokalariei Iruñera itzultzen direla laburtuko die. Nafarroako Erregeak gure heroiei bere eskerrona emango die, urrezko txanpon askorekin batera. Pertsonaiek ere jakingo dute Erregeak Jentilei Urbasaño basoan lasai bizitzeko eremu bat utzi diela.

3. Adur txangoa Lehortea

Adur txango honek ikerketa zail bat dauka, eta borrokaldi apur bat ere. Bi edo hiru orduko saio bakarrean jolastu daiteke. Gidariak osagai berriak edota berak asmatutako atalen bat gehitu nahi izanez gero, era erraz batean Adur txangoa bi saiotakoa bihurtu daiteke.

Lehortea jolasteko, prestatutako Pertsonaien fitxa hauek erabil daitezke: Belko Iribarren, Araiz Iturrizar, Gartxot Ibargoien, Iuar Orondo eta Antso Lizarbide.

Jokalarientzako informazioa

Saioa hasteko, Gidariak jokalariei egoera azalduko die. Horretarako, hau esan diezaieke:

“Adar hots ozen bat entzuten duzue mendien artean. Oraingoan baina, argi duzue zergatik ari den Iruñeko Erregea zuen laguntza eskatzen. Euskal Herri osoa une oso txarra igarotzen ari da, hilabeteak dira ez duela batere euririk egin, eta lehortea iturriak, ibaiak eta aintzirak guztiz agortu ditu. Egarririk jota, abereak hiltzen hasi dira, barazketako barazkiak galdu egin dira eta aurtengo uzta ezin izan denez jaso, goseak herritarrek gogor jo ditu. Egoera luzatzen bada, Iruñeko Erresumako biztanle guztien heriotza izango da. Hori jakinda, eta Erregearen deia jarraituz, zuen zaldi argal eta indargabetuak hartu dituzue eta Iruñera abiatu zarete”.

Gidariarentzako informazioa

Adur Txango hau 1168. urtean gertatzen da eta bertan Iruñeko Errege den Antso VI.a “Jakituna”, Mari eta gurtzaille kristauak agertzen dira. Une horretan Erromak ez du Antso VI.a “Jakituna” erregetzat onartzen, Alfontso I.aren testamentuaren arabera Erresuma Tenpluko, Maltako eta Hilobi Sakratuaren ordenen artean banatu behar zelako.

Eliza kristauaren oniritzia jasotzeko eta Europa mailan Nafarroako Erresumaren irudia indartzeko, erregea Euskal usadioak baztertzeko prest dago. Bide horri jarraituz, kristau gurtzailerei dirutza bat eman die hainbat monastegi handitu ditzaten, eta beste hainbat berri eraiki. Iruñeko Erresumaren kristautze horren barruan Mariaren gurpena alde batera utzi eta jainko kristauaren gurpena besarkatzeko prest dago.

Baina Erregeak ez daki kristauak ez dutela denborarik galdu nahi eta prozesua bizkortu egin nahi dutela. Horretarako, Tenpluko ordenaren apaiz-gerlari kristauak Ekialdeko gurutzadetan judutarrei lapurtutako *Itun-kutxa* Europa osotik garraiatu eta leireko monastegian gorde dute. Ondoren, sorgin batzuk bahitu, eta indarrez Akelarre bat egitera behartu zituzten, heriotzaren mehatxupean. Akelarre horretan, Mariari deitu behar izan zioten Itun-kutxa sorgin taldearen erdian jarrita zegoela. Mari kutxa gainean agertu zenean, gurtzaille kristauak estalkia itxi zuten eta kutxaren ezaugarri miresgarriak direla eta, Mari kristauen preso bilakatu da.

Mari eguraldia zuzentzeko ardura du eta bera da lainoari leizeetatik irten dadin agintzen diona, Ortziak lainoa erabiliz euria egin dezan. Orain Mari preso dagoela, lainoa ez da irtetzen eta Ortziak ezin du euririk sortu. Horren ondorioz, lehortea handia suertatu da Euskal Herri guztian. Kristauen helburua da Iruñeko erregeak lehortearen errua Mariari leporatzea, haren gurpena uztea eta kristautasuna besarkatzea. Hori gertatzean, eta Erregearen erabakitzeke ahalmena txikiagotuta dagoenean, kristauen Erromako buruzagiak Iruñeko erregeak bere menpean daukan Karbunkloa eskuratu nahi du, era horretan Eliza kristaua munduko erakunderik boteretsuena bihurtuz.

Hau guztia ekiditeko, pertsonaien helburua Mari askatzea izango da, horrela alde batetik lehortea bukatuko delarik, eta bestetik kristautasunaren itzala denbora batez urrunduko dutelarik.

I. Atala: Iruñea

Iruñerako bidean, pertsonaiek zorigaitza eta heriotza ikusiko dute nonahi. Bizpahiru egun bidaiatu ondoren, Iruñera helduko dira. Hiriko ateetan bi gerlari daude sarrera zaintzen eta biztanle eta merkatariak sartu eta irtetzen ari dira etengabe. Harresiaren goiko mailan ere hainbat gerlari zaintza egiten ari dira, eskutan arkuak dituztelarik. Ateko zaindarien ez diete bidaiariei hirira sartzeko trabarik jarriko. Gauz bakarrik ixten dira ateak, gaizkileak sar ez daitezten.

Hiribilduaren barnean daudela merkatu bat ikusiko dute, baina barazkiak eta bestelako jakiak urriak dira. Kalean ikusten diren herritarrak oso atsekabetuta daudela dirudi. Erregearen gaztelura hurbiltzen direnean, pertsonaiek atean beste bi zaindari aurkituko dituzte eta bidaiariei nortzuk diren galdetuko diete. Haien izenak entzutean, zaindari batek Erregea beraien zain dagoela esan eta barrura lagunduko die.

Ataria igarotzean, armen plaza zeharkatuko dute, eta bertan hainbat gertari armekin trebatzen ari direla ikusiko dute. Armen plazaren bazter batean katapulta handi bat ere dagoela ikusiko dute. Eraikina sartzean, zaintzaileak pertsonaiei armak eskatuko dizkie, berak gordeko dituela esanez. Erregea jaisten den bitartean, bazkaltzera gonbidatuko ditu, eta beheko solairuan, egurrezko mahai handi baten inguruan, pertsonaiek ura edateko eta arkume erreata jateko aukera izango dute.

Ondoren, zaintzaileak Erregearen gelara igotzeko eskatuko die. Gelara sartzean, oso era dotorean apainduta dagoela ikusiko dute. Leihotetan setazko kortinak, hormetan tapizak eta lurtean alfombra islamdar bat dago, Banu Qasitarren oparia izan zena. Erregea bere eserlekuan jarrita dago, larruzko jantziak daramatza eta urrezko koroa buru gainean. Bere magalean Karbunkloa heltzen ari da.

«Ongi etorri nire laguntzaileak, pozten naiz gaurkoan ere guregana etorri zaretelako. Ziur nago jadanik asmatu duzuela nire deiaren arrazoia, Erresuman jasaten ari garen egoera larria baita. Lehortea latz honen ondorioz, herritarrak egarriz eta gosez hiltzen ari dira. Inoiz ez dugu horrelakorik ezagutu. Erresuma hiltzear dago eta ez badugu zerbaitek azkar egiten, gureak egin du. Egoera hau konpontzeko ideiarik baduzue, gustu handiz entzungo nituzke».

Pertsonaia euren proposamenak esan ondoren, Gidariak bere burua prest ikusten badu haietatik ideiarik hoberenak kontuan izan ditzake Adur Txangoan zehar edukit berria bat-batean sartzeko.

Erregeak, pertsonaien proposamenak entzun ondoren, horrela jarraituko du:

«Nik ere badaukat burutapen bat honen inguruan. Nire ustetan, lehortea hau Mariren zigorra besterik ez da, eta gure heriotza bere erruz gertatzen ari da. Bera da hodeiak bil ditzakeena, Ortziak euria egin dezan. Mariren agindurik gabe, ez da lainorik irteten leizeetatik eta Ortziak ezin du euririk egin. Nik ez dakit zergatik dagoen Mari gurekin haserre, baina nik diodana da: bizirauteko borroka dezagun! Mari ez da gurekin zuzen jokatzeko ari, eta ez dut heriotza zentzugaberik onartuko».

«Horregatik, lan bat egin dezazuen eskatu nahi dizuet: bilatu ezazue Mari eta berarekin hitz egin. Gure akatsak zeintzuk izan diren jakin behar dugu, eta horiek zuzentzeko aukera lortu. Mari azkenengo aukera bat eman beharke digu, horrela izan beharke da! Bestela, ez badugu Mariren laguntza laster jasotzen, badaukat bestelako burutapenik. Agian erabaki zaila irudituko zaizue baina zerbaitek egin beharra dago. Nik badaukit beste herrialdetan bestelako Jainkoak dituztela, eta atzerriko erresumetan horiek gurtzen direla, beraiengandik laguntza eta bedeinkazioa lortuz. Hori da adibidez Kixmi jainko berriaren kasua».

Une horretan, ganbarako ertz ilun batetik irteten den ahots ezti baina zorrotz bat entzuten da:

«Jesukristo da bere izena, Errege Jauna».

Orduan itzaletatik gizon bat irteten da. Tunika beltza dararama soinean, lokarria gerrian duela. Buruaren goialdean ilea erabat moztuta dararama, eta lepotik gurutzeko bat eskegita. Erregeak horrela jarraitzen du:

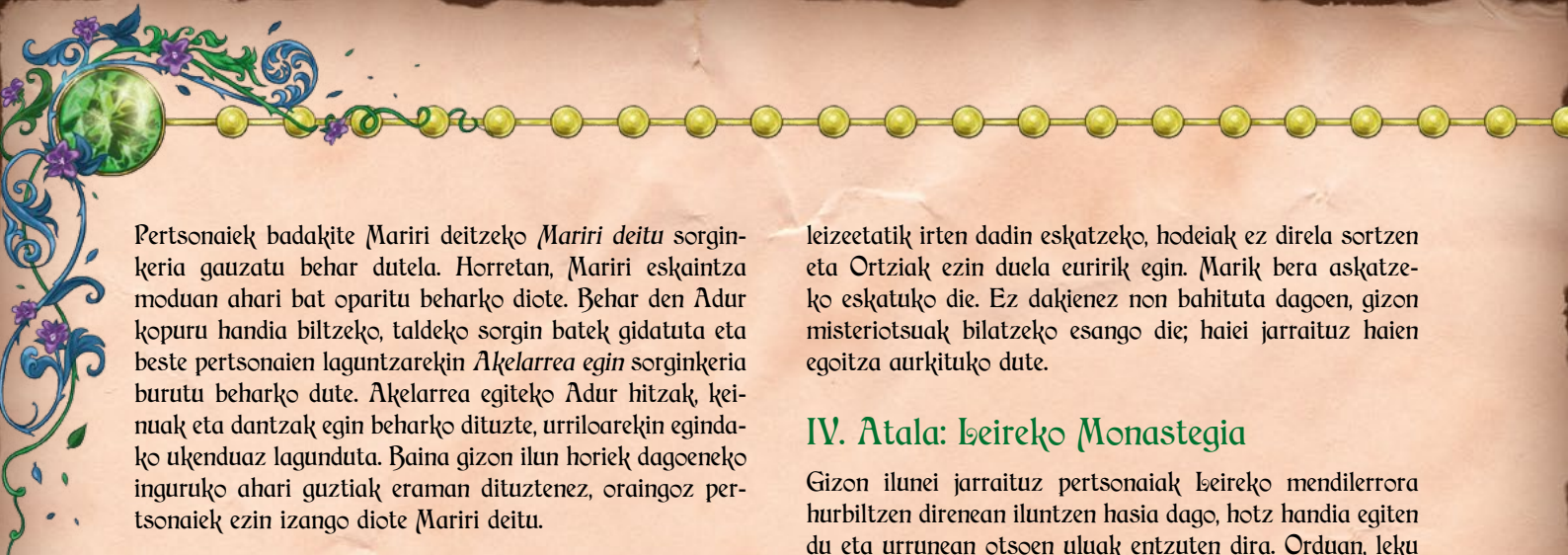
«Lagunok, nire aholkulari berria aurkeztea ahaztu egin zait. Veremundo, kristauen Apezpikua aurkezten dizuet. Eta bai, eskerrik asko Veremundo, Jesukristo da bere izena, barkatu nire akatsa. Eta nire laguntzaile zaretanak, jakin ezazue, astebeteko epean Mariren erantzun bat jaso ezean, Jesukristo delakoaren fede berri hau besarkatu egingo dut, eta hori izango da Euskaldunen Jainko berri eta bakarra».

II. Atala: Mariren bila

Mari aurkitzeko ikerketan aurrera egiteko, pertsonaiek hainbat aukera dituzte. Askotan gertatzen den bezala, kasu honetan ere herri xumearekin hitz egitea informazioa lortzeko aukerarik onena izango da. Baserritarrek, ostatuen jabeek eta bidetik aurkitzen dituzten beste bidaiariek honako informazio hau apurka ematen joango dira:

Alde batetik, Mari azkenengo aldiz ikusi zutenean Aizkorriko Aketegi leizetik Anbotora joaten ari zen, suzko igaitairen itxuraz. Baina hori lehortea hasi baino lehenago gertatu zen eta harrezkero denbora luzea igaro da.

Bestetik, baserritarrek informazio garrantzitsu hau ere emango dute: gurti batez baliatuta baserriz baserri aharriak erosten edo lapurtzen doan gizon talde bitxi bat ikusi dute. Pertsonaia horiek maltzurak dirudite eta aharirik jasotzen ez badute, baserritarrek gaizki tratatzen dituzte. Izan ere, makilekin jo eta aztikeria maltzurak igortzearekin mehatxatzen dituzte. Herritar xumeak pertsona gaizto horiek Aidurra erabiltzen dakiten beldur dira, eta beraien esku badago esandakoa egiten dute. Horrela, lehortea eta goseak jota egoteaz gain, herritarrak gaizkile talde horrekin izututa daude.



Pertsonaiek badakite Mariri deitzeke *Mariri deitu* sorginkeria gauzatu behar dutela. Horretan, Mariri eskaintza moduan ahari bat oparitu beharke diote. Behar den Adur kopuru handia biltzeko, taldeko sorgin batek gidatuta eta beste pertsonaien laguntzarekin *Akelarrea egin* sorginkeria burutu beharke dute. Akelarrea egiteko Adur hitzak, keinuak eta dantzak egin beharke dituzte, urriloarekin egindako ukenduaz lagunduta. Baina gizon ilun horiek dagoeneko inguruko ahari guztiak eraman dituztenez, oraingoz pertsonaiek ezin izango diote Mariri deitu.

Era horretan, ikerketa hainbat bidetik jarraitu ahal izango du. Mariren bila Anbotora joan nahi badute, Durangaldera abiatu beharke dira lehendabizi, eta bidetik pertsonaia ilun horien informazioa jaso dezakete.

III. Atala: Akelarrea

Anboto mendiko Mariren leizera igotzeko saiakera eginez gero, arrisku handiak igaro beharke dituzte. Durangotik abiatuta, Anbotoren magaleko aldapa igotzeko ez da arazorik izango, baina Mariren leizera heltzeko harraitzen arteko ibilbide arriskutsua igaro beharke dute amildegia albo batean dutela. Tarte honetatik igarotzen diren bitartean, haize bolada bortitza hasiko dira eta amildegitik behera erortzeko zorian egongo dira.

Hemen Amildegietan ibiltzeko jarraibideak erabili ahal dira (begiratu "leku miresgarriak - Mendiak" atalean). Horrela, Trebezia jaurtiketa bat egin beharke dute. Jaurtiketa lortzen ez duenari eskuak irrist egingo dio. Bigarren jaurtiketa lortzen ez duenari oin batek ere irrist egingo dio. Hirugarren jaurtiketa lortzen ez bada, bigarren oina galduko du, esku bakarrekin helduta geldituko delarik. Eta laugarren jaurtiketa lortzen ez ba du, pertsonaia amildu egingo da. Norbait amiltzeak ez du esan nahi hil egin behar denik. Pertsonaiaren batek heriotza sailhesteko sorginkeria bat egin dezaque, adibidez *Arrano beltzari deitu* sorginkeria gauzatuz Arranoak pertsonaia airean heldu eta erorketa arintzen lagunduko dio.

Mariren leizera sartzen direnean, urrezko altzariak dituen bizileku dotorea aurkituko dute. Urrezko objektuen bat hartu eta leizetik ateratzen badute, ikatz bihurtuko da. Etxearen barruan bere aharia aurkituko dute, Mariren kuttuna, eta hari laguntza eskatu diezaiokete Mariri deitzeke. Horretarako, aharia mendian behera jaitsi beharke dute, eta Durangarrei laguntza eskatu. *Akelarrea* sorginkeria era egokian egiten badute, beharreko dantzak, esanak eta urrilo ukendua erabiliz, ondoren *Mariri deitu* sorginkeria egin ahal izango dute.

Orduan, Mariren ahotsa entzungo dute bakarririk, baina ez da ohi den bezala agertuko. Ahots ahularekin, bahituta izan dela kontatuko die eta ez dakizela non dagoen, kutxa ilun eta hestu baten barruan gorde dutela dio. Behortegatik galdetzen badiote, esango die bera ez dagoenez lainoari

leizeetatik irten dadin eskatzeke, hodeiak ez direla sortzen eta Ortziak ezin duela euririk egin. Marik bera askatzeke eskatuko die. Ez dakenez non bahituta dagoen, gizon misterioitsuak bilatzeko esango die; haiei jarraituz haien egoitza aurkituko dute.

IV. Atala: Leireko Monastegia

Gizon ilunei jarraituz pertsonaia leireko mendilerora hurbiltzen direnean iluntzen hasia dago, hotz handia egiten du eta urrunean otsoen uluak entzuten dira. Orduan, leku bakarti horren mendien arteko sakan batean argi bakan batzuk agertzen dira, bertan gizakiak dauden seinale. Ustel kiratsa nabaritzen da lekura hurbildu ahala.

Argiak dauden lekura heltzen direnean leireko monastegia aurkituko dute, orain dela gutxi berri den harrizko eraikina. Bertan, Jesukristo delakoari gurtzen dioten gizonak bizi dira, zeintzuk bizitza osoa eskaintzen dioten bere sinesmen berri horri, monastegitik kanpoko biztanleekin elkar ikusi gabe.

Monastegian hamabost gurtzaile bizi dira. Horietako gehienak engainatuak izan diren bertako biztanle euskaldunak dira. Ez daude batere pozik beraien nagusiengandik jasotzen duten tratu maltzurarekin. Hoztuta eta gosetuta, lanean edo errezoetan ibiltzen dira gau eta egun, lo egiteko denbora gutxi dutelarik. Nagusiek jipoiak eta era guztietako abusu izendaezinak eragiten dizkiete. Hori dela eta, pertsonaiek gixajo horiek beraien egoera tamalgarri horretatik eta bere sinesmen faltsuetatik askatzeke aukera izango dute.

Gainerako hiru gurtzaileak, aldiz, kanpotik etorritako kristauak dira. Bat gaztelarra da, beste bat frankoa eta hirugarrena, monastegiko nagusia dena, Erromatik etorritako Veremundo apezpiku maltzurra da, pertsonaiek Iruñeko gortean aurretik ezagutu dutena. Monastegia berri eta handitzeko lanek behar zuten urrea Iruñeko Erregeak jarri du, baina Apezpikuak kontratatu zituen langileei ez zien txanpon bakarra ordaindu eta beretzat gorde du urte guztia.

Beste fraide guztiak menperatu dituzten hiru gurtzaile hauek beraien artean latinez hitz egiten dute, eta Euskara hizkuntza atzeratu eta basatitzat daukate, desagerrarazi beharrekoa. Hori dela eta, beste hamabi euskal fraideei galarazita diete euskaraz egitea, jipoiekin mehatxatuz, eta pixkanaka latina ikasten ari dira kostata.

Monastegiaren atean suzi batzuk piztuta daude, baina ez dago inolr kanpoan. Une horretan fraideak lotan daude, iluntzean lotara joaten direlako gauerdiko errezoak egiten dituzten arte. Gauerdian kanpaiek joko dute eta orduan esnatuko dira. Orduan kaparera hurbilduko dira bere jainkoari otoitz egitera. Hori gertatu baino lehen, pertsonaiek zer egin erabaki beharke dute. Aukera bat atea jotzea litza-teke, bestea zaratarik egin gabe barrura sartzen saiatzea.

Atea jotzen badute, fraide batek irekiko die: franko maltzurak. Hura zitala bezain azkarra da, eta arin asmatuko du bisitarien ustekabea arazoa konpontzeko plan bat.

Hasieran, fraideak pertsona jator baten plantak egingo ditu. Pertsonaiak agurtu egingo ditu eta hitz atseginez barrura igarotzeko gonbidatuko ditu, «Kristauok ez diogu inoiz laguntza ukatuko beharra duen bidaiari fededunari» esanez. Ondoren, sukaldera sarraraziko ditu, eta sua piztuko du sutondoan berotu daitezten. Jatekoa eta edatekoa eskainiko dizkie.

Eskakizuna onartzen badute, itxura oso oneko janaria eta edaria ekarriko ditu. Baina jakiaq belar hilgarri batzuekin pozoituta daude, eta horiek hartuz gero pertsonaiek pozoitu egingo dira, beharreko sorginkeria edo babesteko kuttunik ez badute. Pozoia sendatzeko edabe bat prestatu beharko dute *Pozoidura sendatu* sorginkeriaz. Bestela pozoitu dena pixkanaka Bizitza puntuak galtzen joango da, ordubetea sabeleko min izugarriaz hila egingo delarik. Sukaldariari erasotzen badiote, oihu egiten saiatuko da; uzten badiote fraide guztiak esnatu egingo dira. Oihu egin ez dezan jokalariek zerbait zehatza proposatu beharko diote Gidariari.

Atea jo beharrean, bigarren aukera jarraitu dezakete eta monastegian isilpean sartzen saiatu. Hori egiteko, plan bat prestatu beharko dute, eta isil-gordeka aritzeko Gidariak uneren batean Trebezia jaurtiketa bat eskatu dezake.

V. Atala: Monastegiaren deskribapena

Kanpoaldea

Eraikineren kanpoan ur putzu bat, egur biltegi bat eta ukuilu bat daude. Ukuiluan txerriak, oiloak eta asto bat dituzte. Oiloek arrautzak erruten dituzte, txerriak jateko erabiltzen dira eta astoa hurbilen dagoen herritik gauzak ekartzeko erabiltzen dute fraideek. Monastegiak ez du beharreko janari guztia ekaritzen, horregatik fraideak noizbehinka herrira joan behar dira erosketak egitera. Monastegitik ehun bat pausutara, zuhaitzen artean osin bat dago non kristauak lapurtu dituzten ahari guztien hilotzak dauden, erdi usteldurik, eta hori da inguruan hedatzen den kiratsaren jatorria.

Harrizko eraikin nagusiak luraren gainean bi maila ditu, eta lurpean kriptak bat.

Beheko solairua

Sarreraren maila berean dagoen beheko solairuan jangela bat, sukalde bat eta otoi egiteko kaperak bat daude. Jangelak bazkaltzeko mahai luzeak ditu eta sutondo bat. Sukaldeak kanpora ematen duen atea dauka, sutondo bat eta jakiaq gordetzeko kutxaq. Kaperaren barruan esertzeko banku luzeak daude, eta hauen aurrean meza emateko harrizko aldare bat. Aldarearen gainean lihozko oihala luze bat dago jarrita, baina oihala altxatuz gero aldarearen behealdea hutsik dagoela aurkituko dute eta kriptara jaisten diren eskailera batzuk. Jokalariei ez badute hor begiratzeko, Gidariak Adimena Ezaugarriaren jaurtiketa bat eskatu diezaike eskaileraq aurkitzeko.

Jangelaren eta sukaldearen artean, goiko mailara igotzen diren egurrezko eskaileraq daude.

Goiko solairua

Goiko solairuan logelak daude bakarrik. Logela guztiak ez dira berdina eta fraideen mailaren arabera txikiagoak eta xumeagoak edo handiagoak eta luxuzkoak dira. Xumeenek ohe gogor bat, mahai txiki bat eta aulkia bat besterik ez dute barruan. Beste bi gela, besteen antzekoak baina handiagoak direnak, ohe handi bigunaz hornituta daude. Bi gela hauetan gurtzaile gaztelarrek eta frankoak egiten dute lo.

Veremundo apezpikuaren gela, aldiz, oso ezberdina da eta setazko maindireak eta alfombra dotoreak ditu. Mahai handi baten gainean zazpi kandela dituen urrezko ganderailu bat dago, eta urrezko egitura duen ispilu bat mahai gainean jarrita. Ispiluak ahalmen miresgarriak ditu eta hori erabiliz apezpikuak beste lekuetan gertatzen ari dena ikusi dezake. Ispiluaren urrezko egituraren goiko aldean «Dedit locus, vitere locus» jartzen du. Honek «Esan leku bat, ikusi lekua» esan nahi du. Erabiltzaileak leku baten izena esaten badu, izendatutako lekuan une horretan gertatzen ari dena ikusi dezake. Baina ispiluak hitz hauek ere idatzita ditu urrezko egituraren beheko aldean: «Vitere etiam, vita evacuandam». Honek «Begiratu gehiegi, bizitza galdu» esan nahi du. Ispiluak madarikazio bat dauka: erabiltzaileari bizindarra kentzen dio, eta horregatik erabiltzen den baikoitzean Bizitza puntuen gehieneko kopurua puntu bat jaitsiko dio betirako. Honetaz konturatzen badira, agian pertsonaiek ispilua apurtu nahi izango dute.

Kriptak

Harrizko aldarearen barrutik doazen harrizko eskaileraq jaisten dituztenean, monastegiaren kriptara helduko dira.

Kriptak honetan kristauen sekreturik ilunenak ezkututzen dira, eta haien artean Itun-kutxa dago, barruan Mari bahituta duena.

Itun-kutxa eskaileretatik urrunen dagoen gela batean gordeta dago. Horretara heltzeko, pertsonaiak pasabide batetik igaro beharko dira lehendabizi. Pasabidean zehar hainbat ziega daude, eta horiek bitan pertsona bana dago atxiloturik. Kateekin lotuta daude, zikin eta argal, denbora luzez jan ez dutenaren seinale. Horiek askatzen badituzte, Arbasoek laguntza bana emango diete pertsonaiei.

VI. Atala: Mariren askapena

Itun-kutxa dagoen logelara iristean, hiru gurtzaile zitalak itxaroten egongo dira, eta eraso egingo diete. Pertsonaiak beraiekin borrokatu beharko dira kutxara heldu baino lehen. Fraideak gurutzadetan egon direnez borroka egiten dakite, baina Veremundo erortzen bada, beste biak amore emango dute.

Veremundo apezpikua
IND 2 TRE 3 ADI 3 KEM 4 BP 18 AP 0
Ezpata laburra [IND]: Mina 4AT+3
Ez darama babeskirik.
Sorginkeriarik ez daki.

Fraide gaztelarra
IND 3 TRE 2 ADI 1 KEM 2 BP 20 AP 0
Ezpata luzea [IND]: Mina 5AT+5
Buruko babeski arina: Babesa -1
Sorginkeriarik ez daki.

Fraide frankoa
IND 2 TRE 1 ADI 2 KEM 3 BP 22 AP 0
Ezpata luzea [IND]: Mina 5AT+5
Metalezko atorra: Babesa -2
Sorginkeriarik ez daki.

Fraideak garaitu ondoren kutxara hurbildu ahal izango dira. Itun-kutxa egurrezko kutxa handia da eta urrezko xafraz estalita dago barrutik nahiz kanpotik. Kutxaren estalkian aingerutxoak irudikatzen dituzten bi urrezko irudi daude. Itun-kutxa aztikeriz babestuta dago. Kutxa ukitzen duenak, haren sekretua ezagutzen ez badu, aztikeriaren eragina jasango du eta txinparta batek 5 Bizitza puntu kenduko dizkio uanean. Kutxa irekitzeko era seguru bat dago: gainean dituen bi aingerutxoaren irudiak kendu edo apurtu behar dira lehenago.

Kutxa irekitzea lortzen dutenean, pertsonaiek Mari askatuko dute. Mari barrutik irteten denean, pertsonaiek bere Gorentasun guztiarekin ikusiko dute. Bere jantzi gorriarekin dotore jantzita, ile luzea solte daramalarik, Mari ez du neke edo ahultasunaren seinalerik emango. Beti bezain indartsu eta ahalmentsu ageriko da. Orduan, honako hau esango die pertsonaiei:

«Eskerrik asko, Jaun eta Andre adoretsuak. Zuen etorrera itxaroten ari nintzen, baina kutxa honen aztikeriak bahiturik egotera behartu nau. Nire ahalmenak indartsuak badira ere, kutxa honek ez du Adurra sartzen edo irteten uzten eta ezin izan dut ezer egin. Horrek erakutsi dizue ez naizela garaitezina, eta horregatik Euskaldunen laguntzaren beharra dudala beti. Ez badugu gurtzaile kristauen mehatxua gelditzen, beraien trikimailuak erabiliko dituzte gu engainatu eta lotzeko, eta haien menpean esklabu hartuko gaituzte. Baina une latz hauetan, zuek gaur egindakoak itxaropena ekarri dit eta Euskaldunok elkarrekin gauden bitartean luzaroan iraungo dugula badakit. Eta orain zoazte korrika Iruñera, Erregeari gertatutakoa esatera. Esaiozue nigan konfiantza ez galtzeko, eta Karbunkloa erabil dezala etsaiak garaitzeko. Zoazte bizkor, haizea bezain azkar. Ni orain azkenaldian egin gabe utzi ditudan lanak egitera noa. Eta zuei, Jaun eta Andere agurgarriak, mila esker zor dizkizuet baina oraingoz jaso ezazue opari hau nire eskutik».

Orduan, Mari pertsonaia bakoitzari egurrezko kutxa txiki bat emango dio, eta alde egingo du.

VII. Atala: Itzulera

Pertsonaiek kutxatxoak irekitzen dituztenean, barruan urrezko lepoko txiki bat dutela ikusiko dute. Lepokoa jarrita daramaten bitartean Bizitza puntuen eta Adur puntuen gehieneko zenbakia bi puntu igoko zaie.

Iruñera itzultzean, pertsonaiek Erregearekin elkartu nahi izango dute eta berarekin hitz egin. Gertatu den guztia esan ahal izango diote, eta orduan berak bere esker ona adierazteaz gain, malkoak begietan duelarik Mari gurtzen jarraituko duela esango du. Eta une horretan, trumoa entzungo da eta euria egiten hasiko du barra-barra.

4. Adur txangoa Erresuma baten sorrera

Adur txango hau hiru saiotan jolasteko prestatuta dago eta kanpaina txiki baten moduan antolatzen da, non pertsonaiek beraien ahalmenak garatzen joan ahal izango diren.

Adur txangoa Eneko Aritzaren bizipenen inguruan eraikituta dago, Orreagaiko lehenengo gatazkatik Iruñeko Erresuma sortzen den arte. Hiru saioek batera 46 urteko denbora tartea irudikatzen dute.

Erresuma baten sorrera jolasteko, prestatutako Pertsonaien fitxa hauek erabiltzea beharrezkoa da: Eneko Enekoitz, Fortun Enekoitz, Assona Dordiriz eta Munio Aiegi.

Jokalarientzako informazioa

Eneko eta Fortun bere aitona Ximenoarekin bizi dira Orhi mendiko magalean. Ximenoek artzain lanetan hezi ditu, baina baita borrokatzen ere erakutsi die. Eneko, nahiz eta ume koñkorra izan, jadanik asko trebatu da arkuaren erabileran. Hura erabiliz, Ximenoarren ardiak harrapatzera etorritako hainbat otso hil ditu eta basoan oreinen bat edo beste ere ehizatu egin du haragitarako. Fortun, aldiz, iaioa da azkonarekin eta harekin edozein arerio menperatzeko gai da, izan piztia edo lapurra.

Aitona Ximenoaren semea zen Eneko Ximenoitz eta Oneka izan ziren Eneko eta Fortunaren gurasoak. Gaur egun hilda daude. Izan ere, Eneko Ximenoitz Islamdarren aurkako borrokaldira zendu zen eta ondoren Oneka etsaiek bahitu zutenean atsekabez hil zen.

Assona Dordiriz sorgin gaztea da eta Otsagabian du bizilekua. Bere ama sorgin oso ezaguna zen, eta oso ahalmentzua ere. Amagandik ikasi zuen Assonak dakien guztia. Orain inguruko biztanleei gaitzak sendatzeaz bizi da.

Munio Aiegi azti gaztea Zubirin bizi da, eta jendeari etorkizuna igartzen dio txoriaz behatuz eta haratago begiratuz. Muniok gaztaro zaila izan zuen eta bere burua babesleko Begizkoak jotzen ikasi zuen. Txanpon batzuen truke beste norbaiti begizkoa botatzeari ere ez dio ezetz esango.

Saioa hastean, Eneko eta Fortun hasiko dira lehenik eta beranduago Assona eta Munio batuko zaizkie.

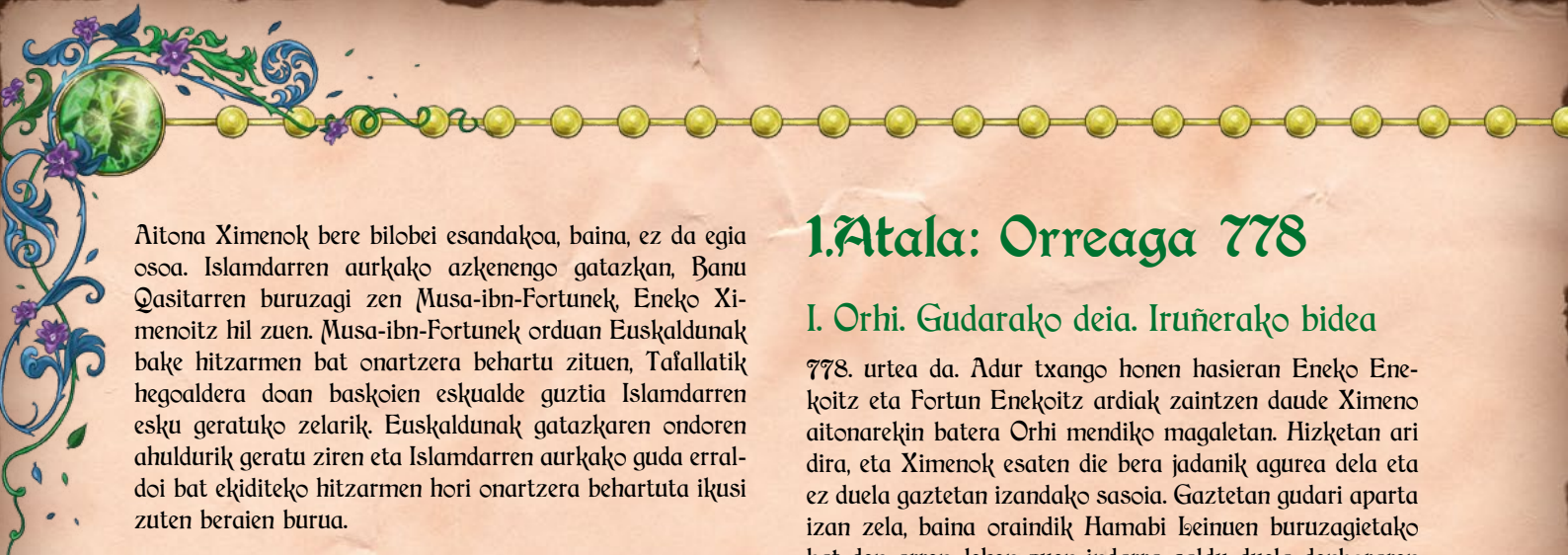
Gidariarentzako informazioa

777.urtean Suleiman-al-Arabi Zaragozako Nagusi burujabea da. Urte horretan, Abderramanek ia penintsula osoa indarrez hartu du Ebro ibairaino, eta Kordobaiko Emir aldarrikatu du bere burua. Abderraman Zaragoza ere indarrez hartzen saiatu da baina ez du lortu. Abderraman berriro itzuliko den beldurrez, Suleiman-al-Arabi Paderborn-era abiatu da Frankoen errege den Karlomani laguntza eske. Karlomanek dagoeneko Pirinioetatik gorako herrialdeak indarrez hartzea lortu du eta Europaiko Enperadore aldarrikatu du bere burua.

Bestetik, Banu Qasitarrek islamera bihurtu ziren bertako leinu bat dira, Tuterako zonaldea menperatzen dutenak. Esaten da Banu Qasitarrek arbaso euskaldun, erromatar eta bisigodoak dituztela.

Ximeno Gartzeitx Orhiko artzaina da, eta Baskoien Hamabi Buruzagien arteko bat, Zaraitzu haraneko ordezkaria hain zuzen. Ximeno gaztea zenean, gurlari baskoi bikaina izan zen eta Euskaldunen etsaien aurkako babesean borrokaldira asko irabazi zituen. Ximeno orain agurea da eta bere bi bilobekin bizi da, Eneko Enekoitz eta Fortun Enekoitz.

Aitona Ximenoek Eneko eta Fortuni txikitzen beraien gurasoak Ximenoaren semea zen Eneko Ximenoitz eta Oneka zirela esan zien. Gaur egun bi gurasoak hilda daude, Eneko Ximenoitz islamdarren aurkako borrokaldira zendu zelarik, eta ondoren islamdarrek Oneka bahitu zutenean bera atsekabez hil zelarik.



Aitona Ximenok bere bilobei esandakoa, baina, ez da egia osoa. Islamdarren aurkako azkenengo gatazkan, Banu Qasitarren buruzagi zen Musa-ibn-Fortunek, Eneko Ximenoitz hil zuen. Musa-ibn-Fortunek orduan Euskaldunak bake hitzarmen bat onartzera behartu zituen, Tafallatik hegoaldera doan baskoien eskualde guztia Islamdarren esku geratuko zelarik. Euskaldunak gatazkaren ondoren ahuldurik geratu ziren eta Islamdarren aurkako guda erraldoi bat ekiditeko hitzarmen hori onartzera behartuta ikusi zuten beraien burua.

Baina hitzarmenaren barruan Musa-ibn-Fortunek bete beharreko azkenengo baldintza bat jarri zuen. Baldintza horren arabera Oneka, Eneko Ximenoitz hildakoaren emaztea, Musa-ibn-Fortunekin ezkondu beharko zen. Ximeno hasieratik horren aurka agertu zen zeharo. Baina Onekak bazekien urte luze iraungo zuen guda latz horretan milaka Euskal biztanlek bizia galduko zutela, haien artean bere seme zen Eneko Enekoitz zegoelarik. Horregatik, erabaki mingarri bezain ausarta hartuz, Onekak Musa-ibn-Fortunekin ezkontzea onartu zuen.

Baina Ximenok, Onekaren ongizateaz kezkatuta zegoena, ezkontzaren aurka jarraitu zuen kementsu. Beraz Musak eskaintza hau egin zion: Musa-ibn-Fortunen semea zen Fortun umea (aitona Fortunen izena zeramana), Ximeno-rekin bizitzen geldituko zen. Era horretan, bai Fortun eta bai Onekaren ongizatea ziurtatuko litzateke. Musa-ibn-Fortunek baldintza onartu egin zuen eta hitzarmena adostu zen Euskaldunen eta Islamdarren artean.

Adostu bezala, Oneka Musa-ibn-Fortunekin ezkondu zen eta Tuterara joan zen bizitzera, Banu Qasi-tarren egoitzara. Bertan Onekak, bihotz onekoa zenez, Musa-ibn-Fortunen beste bi seme txikiak, Mutarrif-ibn-Musa eta Musa-ibn-Musa, maitekiro hezi zituen eta Euskal erara hezi ere. Baina Oneka ez zen zoriontsua bere bizitza berri horretan, eta pixkanaka atsekabeak jota gaixotzen hasi zen. Musa-ibn-Fortunek penintsula osotik islamdar sendagilerik hoberenak ekarri zizkion Onekari, baina haiek ezin izan zuten bere gaitza sendatu, tristezia zena. Oneka sendatuko lukkeen gauza bakarra bere lurrera itzultzea zen, baina Musa bihozgabeak ez zion alde egiten utzi nahi. Urte batzuen buruan, goibel eta ahulduta, Oneka hil egin zen.

Musa-ibn-Fortunen semeek, Mutarrif-ibn-Musa eta Musa-ibn-Musak, beraien benetako ama txikitari galdu zutelarik, Oneka asko maite zuten, eta inoiz ez zioten Onekari egingakoa barkatu aitari. Eta semeak jadanik nagusitu egin zirenean, Musa-ibn-Fortunek esan zien Fortun izeneko hirugarren anai bat zutela, aspaldian Ximeno-rekin bizitzera bidalitakoa. Fortun gaztea beraz, Ximeno eta Eneko bere uestezko anaiarekin bizi dena, Musa-ibn-Fortunen semea da. Bere amaren partetik bisigodoen odola darama zainetan, eta horregatik ile argia dauka, eta gorputz egitura zabala eta gihartsua. Hala ere, Eneko Enekoitzek ez dio honi inoiz arretarik jarri.

1. Atala: Orreaga 778

I. Orhi. Gudarako deia. Iruñerako bidea

778. urtea da. Adur txango honen hasieran Eneko Enekoitz eta Fortun Enekoitz ardiak zaintzen daude Ximeno aitona-rekin batera Orhi mendiko magaletan. Hizketan ari dira, eta Ximenok esaten die bera jadanik agurea dela eta ez duela gaztetan izandako sasoa. Gaztetan gudari aparta izan zela, baina oraindik Hamabi leinuen buruzagietako bat den arren, lehen zuen indarra galdu duela denboraren poderioz. Minak jota egoten da egun guztian, eta negua heltzen denean mendian baino, ibarreko etxolako sutondoan egotea nahiago du, gaztaina xamurak jaten. Eneko eta Fortun dagoeneko iaioak dira ardiak zaintzen, eta trebeak ere haien armak erabiltzen. Bera ez dagoenean, elkar zaindu beharko dutela gogorarazten die, eta Euskaldunen aurka datozen etsaiei aurre egin beharko dietela ere.

Une horretan, iparraldetik datorren txalaparta deia entzuten da haran osoan. Ximeno, harrituta, ixilik gelditzen da, txalapataren ttakun-ttakuna adi entzunez. Orduan bere bilobei hitz egiten die: «Borrokarako deia da! Aspaldi ez nuen entzuten». Ttakun-ttakuna entzuten jarraitzen du: «Mezuak dio iparraldetik izugarritzko gudarostea datorrela. Frankoak diruditela eta Ibañetatik igaroko direla. Bilobak, Hamabi Buruzagien batzarrera deitu behar dut hainbat urteren ondoren, ekarri azkar nire txalaparta!». Ximeno txalaparta miresgarria sutsuki jotzen hasten da. «Egina, batzarra deitu dut, eta orain ziztu bizian Iruñera abiatu behar naiz».

Suposatzeakoa da Eneko eta Fortun berarekin joan nahi izango dutela, eta hasieran aitona ezezkoa emango die, baina ondoren, iritziz aldatuta, hau esango die: «Beno, suposatzen dut jadanik zaharregia naizela laguntzarik gabe bidaiatzeko. Jaso itzazue zuen gauzak eta armak, eta segituan irtengo gara».

Iruñera joateko, Orhi mendiko magaletik Otsagabiara jaitsi beharko dira lehendabizi. Bidea oinez egingo dute, eta Otsagabiara heldu baino lehen aitona Ximenok bizkarra zeharo minduta izango du. Otsagabiara heltzerako, mina izugarri handia izango da eta Ximenok ezin izango du aurrera egin ez badu sorgin baten laguntza jasotzen. Ximeno Eneko eta Fortuni esango die herrian bizi den Aizalde izeneko sorgina bilatzeko. Harengatik galdetzean, tamalez, laster jakingo dute sorgina arestian hil egin dela oso nagusia zelako, eta bere ordeztasuna aurkituko dute, haren alaba den sorgin gaztea. Hau da beraz hirugarren pertsonaia jokalaria, Assona, jokuan sartuko den unea.

Assonak Ximeneri bizkarreko mina sendatu beharko dio Iruñerako bidean aurrera egin ahal izan dezan. Ximeneri Assona bidaian zehar gertu edukitzea gustatuko litzaiok, horrela mina itzuliko balitz sorginak sendatu ahal izango lioke. Besteek eskatuta, beraien abiatuko da Iruñera.

ADUR

Euskal Ertaro Mitologikoen girotutako rol jokoa



Arratsalde guztia oinez egin ondoren, Zubiri herrira helduko dira iluntzean. Bertan Ximenok esango die bertan Munio izeneko azti gazte bat bizi dela eta interesgarria izango litzatekela datozen garai ilunetan Baskoien zoria zelakoa izango den jakitea. Horrela, Munioaren etxera hurbilduko dira, une horretan laugarren pertsonaia sartuko delarik. *Haratago begiratu* aztiak egin nahi izanez gero ezingo ditu txoria behatu, gaua baita, eta horretarako hurrengo egunera itxaron beharko dute. Bestela urrilo edabea ere prestatu dezake. Aztiak hori eginez, Karloman eta Suleimanen arteko solasaldia ikusi ahal izango du (irakurri beheko koadroa). Aztiak bidaiariak bere etxean hartzen baditu, guztiek bertan lo egingo dute hurrengo egunera arte.

Karloman eta Suleimanen arteko solasaldia

Paderborn izeneko hiribildu urrun batean Frankoen errege den Karloman handia bizi da. Pirinioetatik gorako herrialdeak indarrez hartzea lortu ditu, eta Europako Enperadore aldarrikatu du bere burua. Beregan Suleiman-al-Arabi Zaragozako Nagusi burujabea bisita egitera hurbildu zaio. Suleiman oso larrituta dago, urte horretan Abderramanek ia penintsula osoa Ebro ibairaino indarrez hartu duelako eta Kordobako Emir aldarrikatu delako. Abderraman Zaragoza ere indarrez hartzen saiatu da, baina ez du lortu. Abderraman berriro itzuliko den beldurrez, Suleiman-al-Arabi Karlomani laguntza eske joan zaio. Karlomanek lagunduko dio bere basailutzaren truke.

Biharamunean, Ximenok Muniori beraiekin Iruñera joateko eskatuko dio, era horretan batzarraren aurrean bere igarpena azaldu dezan. Aztiak baiezkota ematen badu beraiekin abiatuko da. Orduan, bideari ekinez, bidaiariak egun osoan ibiliko dira eta iluntzean Iruñera helduko dira.

II. Iruñea. Hamabi buruzagiaren batzarra

Iruñera heltzen direnean, jende ugari aurkituko dute plaza-ko haritzaren inguruneetan. Bertara hurbiltzen direnean, Antso Iruñeko buruzagiak bidaiariak agurtuko ditu. Dagoeneko Baskoien leinuetako Hamabi Buruzagietako zenbait heldu direla ikusiko dute, eta beste batzuk oraindik etortzeaz direla. Buruzagi bakoitzarekin hainbat laguntzailer ere heldu dira.

Buruzagi guztiak heltzen diren bitartean, Ximeno beste nagusiekin hitz egitera joango da, eta bitartean pertsonaia gazteek ezezagunekin hitz egin ahal izango dute. Batetik, Assonari sorgin bat hurbilduko zaio, eta bere ama ezagutzen zuela esango dio, eta oso atsekabetuta dagoela bere heriotzagatik. *Irdia sortu* sorginkeria erakutsiko dio.

Bestetik, Eneko eta Fortunengana gizon gazte bat hurbilduko zaie, Belasko izenekoa, eta izena galdetuko die. Belasko oso harroputza da, eta Enekoaren argaltasunaz barre egingo du. «Hau al da Zaraitzutarrek Frankoen aurka bidali behar duten gerialaria? Ume koñkor argal eta makala? Eneko Makala deituko zaitugu». Fortunek bere anaia babesten badu, Gidariak Arbasoen laguntza bat emango dio.

Belaskok armekin lehia egiteko erronka botako die. Ez elkarren arteko borroka, indarrak Frankoen aurka gorde egin behar direlako, baizik eta zehaztasun frogar bat. Horretarako, bai arkuaz bai azkora botatzen hoberena zein den ikusiko dute. Horretarako, hogei bat pausotara dagoen zuhaitz baten enborrari botako diote. Belaskok hirugarren maila dauka bai Indarra Ezaugarrian zein Trebezia Ezaugarrian, beraz jaurtiketa onak atera ditzake. Enekok arkuarekin botako du eta Fortunek aldiz, azkonaz.

Munio Begizkoa jo aztiak dakin eta ideia bururatzen bazaio Belaskori begizkoa bota diezaiok jaurti baino lehen, horrela harik desabantaila izango du bere jaurtiketetan. Belaskok irabazten badu puztu egingo da, bestela biziki haserretuko da.

Belasko Baskoia

Ind 3 Tre 3 Adi 1 Kem 1 BP 24 AP 14

Arku [TRE]: 5AT+3

Azkona [IND][TRE]: 4AT+5

Buruzagi guztiak heldu direnean, hamabi gizon eta emakume nagusi eta jakitun direnak, batzarra hasiko dute haritzaren itzalpean eserita. Hitz egiten ari dena altxatu egiten da, esan behar duena azaldu egiten du eta berriro eseri egitean da. Horrela egiten dute, hitz egin baino lehen altxatu beharrik une batzuk ematen dizkielako hitz egin nahi duenari, esan behar duena aurretik birritan pentsa dezan.

Ximeno izango da hitz egiten lehena, berak deitu baitu batzarra. Besteei azalduko die iparraldetik jotako txalaparta deia entzun duela, eta Frankoen gudarostea Baskoien lurretara datorrela Ibañetako lepotik. Ondoren, Munio aztiari deituko dio harik haratago ikusi duena besteei azaldu diezaien, egoera latz horretan Euskaldunentzat iragarri duen zoria azalduz.

Munio esandakoa entzun eta gero, buruzagiak bananduta egongo dira; batzuk eraso egin nahi izango diote Karlomani, beste batzuk, aldiz, ez dute zentzuzkoa ikusten. Ximenoaren ustez, Aztiak esan duenaren arabera, Karloman Zaragozara joango da zuzenean, eta ez du Euskaldunen aurka borrokatu nahi izango. Azkenean, Hamabi Jakitunek bozketa egingo dute eta batzarrean zera erabakiko da: gudari Baskoia Ibañetako lepora joango dira Karlomanen gudarostea hurbiletik zaintzera baina harekin talika egin gabe, haiek lehenago erasotzen ez badute.

Gaua Iruñean igaro ondoren, hurrengo goizean P.Jak goiz altxatu eta Orreagara abiatuko dira, beste hainbat gerlari baskoiekin batera. Iruñetik irteteen jende gehiago batuko zaio taldeari, Nafarroa osotik datozen gerlariak eta sorginak, eta taldea handitzen joango da bidean zehar.

III. Ibañeta. Karlomanen gudarostea Iruñeraino jarraitzen

Bidean hamabi leinuetaiko taldeak elkartzten doaz, talde bakoitza bostehun gudariz osatuta dago eta leinu bakoitza bere buruzagiak gidatzen duelarik. Orreagara heltzen direnako gudari talde handia bildu dute, sei mila gerlarik osatutakoa.

Gudariak Ibañetako lepoaren alde bietan jarriko dira, zelatan. Ordu batzuk igaroko dira eta azkenean urrutetik burrundara bat entzuten hasiko da. Aurrean jarrita daudenak Baskoiei datorkien gudarostea ikusi ahal izango dute. Ikusi dutenek atzerago daudenei xuxurlaka hasiko dira, eta basoan zurrumurrua zabalduko da. Baina heltzen diren berriak ez dira batere onak. Karlomanen gudarostea berrogeita hamar mila gudarik osatzen dute. Hura da lantzazko sasia! Zer tximistak ateratzen diren haien armetatik! Horien artean hamar mila zaldun daude, gudarako zaldi handien gainean datozenak. Gudarostearen erdian, nola zer nahi kolorezko banderen artean, gurdi dotore baten gainean jarrita Karloman bera dator, kapa gorria eta kaskoan luma beltzak daramatzalarik. Taldea itxiz ehunka gurdi doaz, gudariak behar dituzten jakiak eta oihal dendak daramatzatalarik. Paregabeko gudaroste izugarria da benetan, euskaldunek inoiz ez ikusitakoa.

«Ez erasotu! Ez erasotu!» zurrumurrua zabaltzen da, «Buruzagiak ez erasotzeko agindua eman dute, gehiegi dira guretzat». Horrela, gudari baskoiek ezkutatu egin behar dira basoaren itzaletan gorderik, isilik eta arerioari begirada kendu gabe. Une horretan, pertsonaia guztiek Trebezia Ezaugarriaren jaurtiketa bat egin beharko dute. Jaurtiketa lortuz gero, isilik eta etsaiek antzeman gabe mantendu ahal izango dira. Norbaitek ez badu jaurtiketa lortzen, arrisku handiko unea gertatuko da. Zarata entzunda, aurretik igarotzen ari diren gerlari Franko batzuk gelditu egingo dira, eta zuhaitzen artean begiratuko dute. Baina Assonak basabere baten irudia sortu dezake *Irudia sortu* sorginkeriarekin, edo beste pertsonaiaren bati basurde edo basakatu baten zarata egitea bururatu dakioke adibidez. Orduan gerlari Frankoek barre egin eta aurrera jarraituko dute. Horren ondoren, gudarostearen ilara hain da luzea, Karlomanen gerlari guztiak igarotzeko ordu bat baino gehiago beharko dutela.

Gudarostea igaro ondoren, Ximeno harrikaitz baten gainera igoko da eta behean dauden baskoiei hau esango die: «Gaur ez zen guda egiteko eguna, gu baino askoz gerlari gehiago ziren. Borroka egin izan bagenu, gutako bakoitzak zazpiren aurka egin beharko luke eta gure galera izango

litzateke. Entzun itzazue nire hitzak, arerioari igarotzen utziko diogu gure lurretan interesik ez duelako. Karloman bere gudaroste erraldoiarekin Zaragozara doa Suleimanekin batera Abderramanen kontra borrokatzera. Bakoan uzten badugu, berak gu ere lasai utziko gaitu. Gure garaipena bakoaren bidez lortuko dugu. Baina badaezpada ere, haien atzetik joango gara, gerlari beldurgarri horiek gertutik zaintzeko. Euskal herritar bakarra ukitzen badute, haien aurka borrokatuko gara heriotzaren beldurrik izan gabe, betiere gure herria, gure lurra eta bertan bizi garen izaki guztiak babesteko».

Arerioaren atzetik segika, azkenean gerlari baskoien taldea Iruñera helduko da. Karlomanen gudarostea hegoaldera doa, Zaragozarako bidea hartuta, Iruñean kalterik egin gabe. Hamabi jakitunek Baskoiek Iruñean itxaroten geratuko direla erabakitzen dute. Bitartean, Munio aztiari Zaragozan zer gertatzen ari den ikus dezan eskatuko diote, *Haratago begiratu* sorginkeria erabiliz.

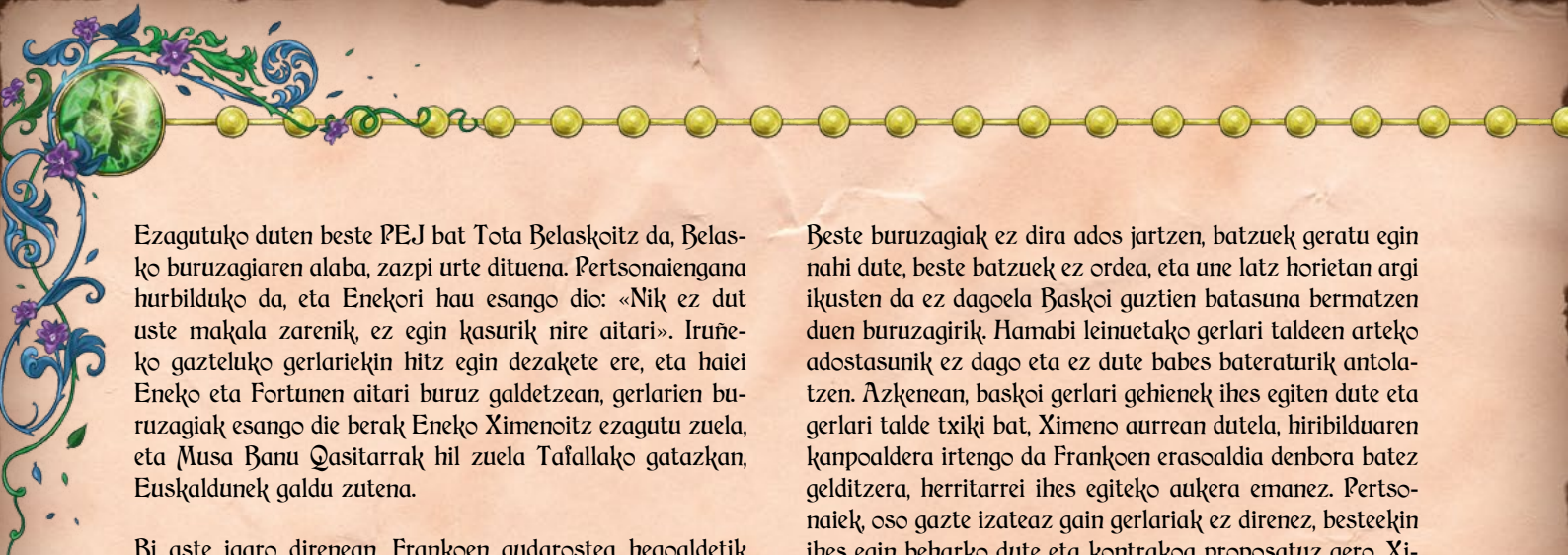
Karloman Zaragozan

Karloman Zaragozara heldu denerako, Musa-ibn-Fortunek Abderramanen alde egin du eta Suleimain-al-Arabiren aurka egin du. Horren ondorioz Suleiman makurtu egin da emirraren aurrean. Beraz Suleimanez jadanik ez du Karlomanen laguntzarik behar. Karloman oso haserre dago bidaia ezertarako egin duelako, eta Zaragoza sition egiten du hiriko urre guztia eskatuz hiria askatzearen truke. Suleimanez hainbat zaku urre ematen dizkio, eskatutakoa baino gutxiago, eta Karloman iparraldera abiatzen da berriro ere, oso haserre oraindik.

IV. Iruñea erasopean

Gerlari Baskoiek Iruñean itxaroten gelditu dira. Bitartean, Iruñeko Antsoz gazteluko logeletan lo egiten utziko die pertsonaiei. P.Jak egun horietan Iruñeko kaleetan zehar mugitu ahal izango dira. Horrela merkatua, tabernak, herriko enparantza, harresiak, eta abar ikusi ahal izango dituzte.

Egun horietan, beste Pertsonaia Ez Jokalariak ezagutzeko aukera izango dute ere, eta haiengandik jakintza eta sorginkeria berriak ikusi ahal izango dituzte. Hori dela eta, pertsonaia bakoitzak erabakitzen duen Ezaugarri batean Trebakuntza maila bat igo ahal izango du. Adimenean Bigarren maila lortuz gero, Enekoek eta Fortunez bigarren sorginkeria ikas dezakete; Enekoari *Geldiarazi* sorginkeria egokituiko zaio eta Fortuni *Etsaiari arma kendu*. Assonari *Adiskidetu* sorginkeria egokituiko zaio; Muniori *Pentsamenduetan begiratu* eta *Gauza bat apurtu*.



Ezagutuko duten beste PEJ bat Tota Belaskoitz da, Belasko buruzagiaren alaba, zazpi urte dituen. Pertsonaiengana hurbilduko da, eta Enekoari hau esango dio: «Nik ez dut uste makala zarenik, ez egin kasurik nire aitari». Iruñeko gazteluko gerlariekin hitz egin dezakete ere, eta haiei Eneko eta Fortunari aitari buruz galdetzean, gerlari buruzagiak esango die berak Eneko Ximenoitz ezagutu zuela, eta Musa Banu Qasitarrak hil zuela Tafallako gatazkan, Euskaldunek galdu zutena.

Bi aste igaro direnean, Frankoen gudarostea hegoaldeko datorrela jakingo dute. Baina iparralderako bidea hartu ordez, Frankoak Iruñera abiatuko dira zuzenean, Iruñea erasotzeko asmoa dute! Iruñeko Antso buruzagiak hiritarrak harresien barruan sartzeko aginduko du hau esanez: «Basai egon eta ez izan beldurrik, harresi hauek sendoak dira eta Karlomanen gizonek ezin izango dute harresia apurtu.»

Karlomanen gudaroste erraldoia, berrogeita hamar mila gerlariz osatutakoa, Iruñearen aurrean geratzen da. Orduan, gurdietatik egurrezko atalak ateratzen hasiko dira, baita iltzeak, sokak eta mailuak ere. Atal horiekin makina ezezagun batzuk eraikitzen hasiko dira. Iruindarrek ez dakite frankoak zertan ari diren, baina laster ezagutuko dute arma berri horren izaera. Katapultak dira, eta horiek eraiki bezain laster frankoek izugarritzko harritzarrak botatzen hasiko dira Iruñeko harresiaren kontra. Harresiak hasieran sendo jasaten ditu harritzarren kolpeak, baina ordu batzuen ondoren, harresian pitzadurak agertzen hasiko dira. Beranduago, harresiaren goiko aldeetik harrizko zatia erortzen hasiko dira, eta iluntzerako, nahiko apurtuta egongo da. Baskoia une horretan jabetuko dira Iruñeak ez duela frankoen eraso jasango, eta guztion bizitza arrisku larrian dagoela.

Orduan, Iruñeko Antso buruzagiak herritar guztiak enparantzan bilduko ditu, eta esango die Iruñeko hiribilduak ezkutu irteera bat duela, gazteluko sotoan hasi eta lurrazpian mila pauso ibili ondoren, Arga ibaiaren ertzera irteten dena. Baina frankoek harresia ia guztiz bota egin dute, eta minutu batzuen buruan sartu ahal izango dira, herritarrei ihes egiteko denborarik eman gabe. Hori ikusita, Ximeno, gaztaroan gerlari aparta eta adoretsua izandakoa, beste buruzagiei honako hau proposatu egiten die: «Gerlari baskoia harresiaren kanpoaldera irten behar dira etsaiekin talka egitera, herritarrek ihes egin dezaten. Bestela, etsaiek hiri barrura sartuko dira eta herritar guztiak eraikituzte. Ni prest nago gerlariaren aurrean irteteko eta ohorez hiltzeko». Baina orduan Belaskok hitza hartuko du, honako hau esanez: «Isildu zaitetz agurea, zuk zer jakingo duzu ba ohoreaz? Hemen geratzea diozu, erotu egin al zara? Hainbeste herriketarekin ihes egiteko denbora galtzen ari gara. Ni behintzat bana hemendik, nire gizonez lagunduta». Orduan Belasko eta bere gizonak gazteluan sartzen dira lurrazpiko zulotik koldarren moduan ihes egiteko.

Beste buruzagiak ez dira ados jartzen, batzuek geratu egin nahi dute, beste batzuek ez ordea, eta une latz horietan argi ikusten da ez dagoela Baskoi guztien batasuna bermatzen duen buruzagirik. Hamabi leinuetako gerlari taldeen arteko adostasunik ez dago eta ez dute babes bateraturik antolatzen. Azkenean, baskoi gerlari gehienek ihes egiten dute eta gerlari talde txiki bat, Ximeno aurrean dutela, hiribilduaren kanpoaldera irtengo da Frankoen erasoaldia denbora batez gelditzera, herritarrei ihes egiteko aukera emanez. Pertsonaiek oso gazte izateaz gain gerlariak ez direnez, besteekin ihes egin behar dute eta kontraoa proposatu gero, Ximeno ez die utziko. Ximeno bere gizonei begiratuz, oihukatuko du: «Baskoi gerlariak, ohorez hil gaitezen geureak zaintzen! Arrano beltza, zabaldu hegoak zeruan eta gida gaitzazu garaipen edo heriotzera!». Frankoek, Karlomanen gudarako turuta entzutean, gerlari talde txikiaren aurka eraso egiten dute. Gatazka latza da, eta gerlari baskoi bakoitzeko hogeitai dago haren aurka borrokatzeko.

V. Irati eta Basajaunak

Behin Iruñetik kanpo, Arga ibaiaren ertzera irteten direnean, pertsonaiek urrunetik gertatzen ari dena ikusiko dute. Frankoek Ximeno eta bere gizonak hil egin dituzte, eta ondoren Iruñera sartzen dira bere harrapakaria zikinetan aritzeko. Baliozko edozer hartuko dute, haien gurdiak Euskaldunen ondasunekin beteko dituztelarik.

Eneko eta Fortun oso goibel geratuko dira, eta pertsonaiek ilunpetan ihes egin behar dute. Orain aitona Ximenoaren gidaritzarik gabe, beraiek erabaki behar dute nora jo eta non lo egin. Horretarako Gidariak jokalariei mapa erakutsiko die, bertan begiratu ahal izateko. Munio une horretan edo aurrerago *Haratago begiratu* aztiheria egiten saiatzen bada, hau ikusiko du: neska eder batzuk erreka baten ertzean eserita hitz egiten. Horrek nora joan erabakitzeko iradokizuna eman ahal die, eta erreka bat bilatu dezakete. Mendian lo egiten badute eta ez badute surik egiten, otsoen eraso jasango dute. Zaintzak eginez gero, hurrengo egunean *Nekea* jasango dute «Gaitz eta ondoreak» atalean azaltzen den bezala eta beraz desabantaila izango dute Gidariak aukeratutako Ezaugarrian.

Orreagarako bidea hartzen badute, Antso Iruñekoa eta bere gerlariekin topatuko dira. Antso esango die Ibañetako lepore doazela etsaiari bertan erasotzera. Baina Antsoaren asmoa gertuko eraso zuzena egitea da. Bera ez da ohartzen, baina horrela eginez gero Euskal gerlariaren porrota izango litzateke, Frankoak askoz gehiago baitira. Pertsonaiek Antsoari horretaz jabetzen saiatu behar lirateke. Antso janaria eskainiko die. Bestela, ez badute haren taldea topatzen, ehizan edo arrantzan ere egin dezakete. Arkuarekin edo azkonarekin orein bat ehizatzeko Trebezia jaurtiketa bat lortu behar dute. Horrela, pertsonaiek hiru gaueko tartea izango dute Frankoak Ibañetara heltzen diren arte.

Gauaren erdian, Eneko amets bat izango du, non bere aitona Ximenok hitz egingo dion: «Eneko deitu nazazu, hitz egin behar dugu eta». Eneko izerdi hotzez esnatuko da horren ostean. Eneko aitona Ximenoaren hitz egiten saiatu daiteke, horretarako *Arbasoei deitu* sorginkeria gauzatu behar du. Eneko ez du sorginkeria egiten lortzen, hurrengo egunean berriro saiatu daiteke. Ez badu azkeneko gauean lortzen, Ximeno berriro ametsetan agertuko zaio eta hitz egingo dio:

«Eneko, etsaiak beraien lurraldera itzuli baino lehen zapatu behar dituzue. Baina haien aurka egiteko, ez zaitezte saiatu gertuko borrokaldean, Euskaldunak baino askoz gehiago dira eta galdu egingo zenukete. Gogoratu beraiek zelan suntsitu zituzten Iruñeko harresiak, harritzarrak botaz. Guk ere horrela zapal ditzakegu zital horiek, harritzarrak beraien buruen gainera botaz. Euskaldunok ez ditugu haien makina horiek baina badaukagu Basajaunen indarra. Bila itzazue Basajaunak eta beraiek lagunduko zaituztete».

Irati izeneko errekarara hurbiltzen badira, Muniok haratago ikusi zuen bezala neska eder batzuk aurkituko dituzte errekararen ertzean. Ilehoriak dira, oso ederrak eta biluzik daude. Hurbiltzen direnean, ahateen oinak dituztela ikusiko dute eta orduan lamiak direla konturatuko dira. Lamiak oso pozik agertzen dira eta beraiekin arratsaldea igarotzera gonbidatuko diete. Hain erakargarria da haien izaera, euren albotik alde egin ahal izateko Kemena Ezaugarriaren jaurtiketa bat lortu behar izango dutela. Jaurtiketa lortzen ez dutenek bertan geratzeko nahia sentituko dute, Frankoak guztiz ahaztuz. Taldeko batek jaurtiketa lortzen badu, besteek egoeraz jabetzea lortuko du eta orduan joan ahal izango dira. Lamiak badaukete non dauden basajaunak eta bi era daude informazio hau lortzeko. Bata da beraiekin arratsaldea igarotzea eta bestea *Adiskidetu* sorginkeria egitea haien lagun egiteko. Era batean edo bestean lortzen badute, lamiak esango diete basajaunak Orbaizetan daudela.

Orbaizetara hurbiltzen direnean, laster nabarituiko dituzte urrunean zerura igotzen den ke beltza eta ikatz errearen usaina. Basajaunak basoaren argigune batean daude, lan egiten. Haien erdian hustutako enbor bat dute, zutik dagoena, eta goitik sugarrak eta kea irteten dira. Basajaunek etengabe egurra eta harri gorrixkak sartzen dituzte goiko aldetik, eta azpialdean dagoen zulo batetik metalezko ore gorria ateratzen dute.

Haiengana hurbiltzen direnean, basajaunek ez diete kasu handirik egingo oso lanpetuta dabilta eta. Altzairua egiteko sekretua dakite, eta horretan ari dira. Burdina egiten ari ote diren galdetzen badiete, ezetz erantzungo dute, altzairua dela, burdina baino askoz hobea dena, gogorragoa eta sendagoa delako. Muniok *Pentsamenduetan begiratu* sorginkeria egiten badiu basajaun bati, altzairua egiteko sekretua ikasiko du. Sekretua burdinari ikatza botatzean datza, harekin nahastu eta altzairu bihurtu dadin.

Assona beraiekin *Adiskidetu* sorginkeria egiten saiatu daiteke. Ez badu lortzen, pertsonaiek hitzen bitartez saia daitezke ere basajaunei arazoa azaltzen: Euskaldunen etsaiak etorri direla, Iruñea suntsitu dutela, defendatu beharra dagoela, Frankoak maltzurak direla eta zuhaitzak hiltzen dituztela, eta abar. Argudio horiek erabiltzen badituzte basajaunak laguntzeko prest egongo dira eta gaua beraiekin igarotzeko gonbidapena luzatuko diete. Afaltzeko janari eta edari goxo eskainiko diete eta afalordua giro atsegi-nean igaroko dute.

VI. Ibañeta. Orreaga gatazka 778

778. urteko agorrilaren 15a da. Pertsonaiek goiz esnatu eta basajaunekin batera Ibañetako lepora hurbilduko dira beste Euskaldunekin elkartzeko. Bertan Hamabi leinuetako buruzagiak eta gerlariak daude. Ibañetako lepoaren bi aldeetan sakabanatuta, denak goian jarrita daude. Gure protagonistak basajaun talde batekin datozela ikustean txundituta geratuko dira. Plana elkarbanatuko dute, harritzarrak errotik atera eta etsaiaren gainera botatzearena. Ondoren, gerlariak eta basajaunak itxaroten geratuko dira.

Pixkanaka, gudaroste frankoaren burundara entzuten hasiko dira. Etsaien urratsen soinuk mendi magalak kolpatzen ditu alde batetik bestera, orro izugarria zabalduz. Berrogeita hamar mila gerlariz osatutako gudarostea oso ikusgarria da, eta lehenengo aldia bezala, Euskaldunak etsaiaren indarrak jabetuko dira. Baina orain Baskoiek etsaia zantzeko plan bat dute eta hura gauzatzeko laguntza bikaina. Frankoen harropuzkeria eta Euskaldunei lapurtutako ondasunak ikustean, Baskoien bihotzak sutan jarriko dira. Gerlari euskaldunen kemena izugarria izango da une horretan eta Iruñeko Antsoaren deiadarrari itxarongo diote erasotzeko.

Orduan Iruñeko Antso bere adarra joko du, erasora deia zabalduz. «Eraso dezagun!», «Zapaldu ditzagun zital horiek», irrintziak eta oihuak hedatzen dira Ibañeta osoan. Une horretan basajaunek, bere indar izugarriaz baliaturik, harritzarrak errotik atera eta etsaiaren gainera botako dituzte. Harritzarrak biribilkolia erortzen dira magaletan behera, etsaiaren buruen gainera eroriz. Arrokek tropak lehertzen dituzte, odola xurrutan badoa, haragi puska dardaraz daude nonahi. Zenbat hezur karraskatu! Zer odolezko itsasoa!

«Eta orain, ihesean ari direnen aurka jaitsi gaitzen!» oihukatzen du Antso. Lepoaren behealdera heltzean, gerlatzen diren gerlari frankoekin bukatzeko aukera izango dute euskaldunek. Gerlari franko batzuen aurka borrokatu behar dira pertsonaiek, beraien armak eta sorginkeriak erabiliz. Baina Frankoak oso zaurituta daude jadanik eta Bizitza puntu gutxi izango dituzte.

Gerlari Frankoa (ahulduta):

IND 2 TRE 2 BP8

Ezpata [IND]: mina 5AT+5

Gorputzeko babeski arina: babesa -1

Etsai guztiak hilda daudenean, Eneko gauza batez jabetuko da: hilda zirudien zaldun bat zutitzen ari da. Larriki zaurituta egon arren, oraindik bizirik dago, burdinazko babeski beltza duela. Errolan zangarra da, Karlomanen iloba eta zaldunen buruzagia.

Errolan (ahulduta):

IND 3 TRE 3 BP 5

Ezpatatzarra [IND-1]: mina 5AT+6

Burdinazko atorra: babesa -2

Burdinazko kaskoa: babesa -2

Orduan Enekok Errolani gezia botatzeko aukera izango du. Gezia botatzeko unean ahots bat entzungo du belarri ondoan, bere aitaren ahotsa da! Eta honek Enekeri esaten dio: «Bota iezaiozu kaskoa eta burdinazko atorraren artean daukan zirrikitura, hor babesik ez du eta!». Enekok Arbasoen laguntza hori erabilita, abantaila bikoitza izango du gezia botatzeko, eta lortzen badu Errolanek ez du babeskien eraginik izango. Huts egingo balu, Errolan Enekoengana hurbilduko litzateke errenka, eta Enekok bigarren aukera bat izango luke, orain ere abantaila bikoitzaz zirrikituarena dakiela. Jotzen dionean, gezia lepotik sartuko dio eta Errolan hil egingo da, aurrena belaunikororiz, eta gero ahoz bera lurrera.

Orduan, Eneko Baskoi guztiak berari begira egon direla jabetuko da eta guztiak irrintzika hasiko dira, horrelakoak oihukatuz: «Gora Eneko!», «Eneko gaztea ez da makala, haritza da!», «Hemendik aurrera Eneko Aritza deituko dugu!», «Gora Eneko Aritza!».

VII. Mariren agerpena

Etsaiekin bukatu ondoren, Euskaldunak mendian behera jaitsiko dira, Orreagarako bidera. Iruindarrek ondasunak berreskuratu dituzte Frankoen gurdietatik, eta gudari denak pozik doaz etxerako bidean. Gure pertsonaiek nekaturta bezain pozik, behera egingo dute besteekin batera. Baina Orreagara heldu eta Muniori agur esan baino lehen, azkenengo gertaera oso berezi bat biziko dute.

Bide ertzean, basoaren argigune batean, soineko gorritz jantzitako emakume bat aurkituko dute; pitxerra betetzen ari da iturri batean. Bere paretik igarotzen direnean, hau esango die «Sagardo freskoa nahi al duzue?». Iturri horrek sagardoa isurtzen du eta edaten badute, edari miresgarri horrek Bizitza eta Adur puntu guztiak osatuko dizkie.

Emakumea Mari bera da, eta Enekoentzako mezu bat dauka:

«Eneko, gaur egin duzunak meritu izugarria dauka eta zure adiskideen laguntzarekin lortu duzu. Erronka handiak lortzeko laguntza handiak behar dira. Oraingoz askatasuna irabazi dugu, baina oraindik Euskaldun guztiak ez daude batuta. Baskoiez gain, beste herrialdeetako Euskaldunak ere batu behar zaizkizue. Euster garai oso latzak eta zailtasun ikaragarriak etorriko dira Euskaldunentzat. Erronka horiei aurre egiteko, laguntza berezi bat emango dizut. Ama Lurrari izugarritzko balioa duen gauza miresgarri bat eskatu diot. Euskaldun guztiak elkartu beharko dituzu, etsaien aurrean batasuna lortu eta borrokan erantzun bateratua erakusteko. Horrekin, eta emango dizudan objektu miresgarri horren laguntzarekin, Euskaldunok aukera bat izango dugu. Oparia prest dagoenean esango dizut, Mariren hitza duzu».

Ondoren, lagunek elkarriz agur esan beharko diote. Orreagan Munio hegoaldera joke du, Zubirira. Ondoren, Assona Otsagabian geratuko da, eta Eneko eta Fortun Orhi mendiko magalera itzuliko dira, ardien zaintzara eta aitona Ximeno oroitzera.

2. Atala: Mariren oparia

Gidariarentzako informazioa

788. urtea da, eta hamar urte igaro dira Euskaldunek Orreagaño gatazkan frankoei irabazi zietenetik.

Musa-ibn-Fortun Banu Qasitarren buruzagia da Tuteran. Cassioren biloba da eta Fortun eta Aixa, Rodrigo azken errege bisigodoaren alaba, guraso zituen. Musa-ibn-Fortun ez dago Kordobaño emirraren menpe, Ebroño haranean burujabe delarik. Orain dela urte asko, Musa-ibn-Fortunek Eneño Ximenoitz hil zuenean, bere emaztea zen Oñekarekin ezkondu zen lehenago azaldu den moduan.

Orain dela hamar urte Musa-ibn-Fortunek Abderramani laguntza eskaini zion Zaragozaño Suleiman-al-Arabiri aurre egiteko. Horrek botere handiagoa eman zion, harrezkerio Suleimaneñ ordaindu dizkion zorrak direla eta. Gainera, Musa-ibn-Fortunek Iruñea erasotu du eta bere seme nagusia, Mutarrif-ibn-Musa, Iruñeko buruzagi jarri du. Bere seme txikiña den Musa-ibn-Musa Tafallaño buruzagia da gaur egun.

Azkenik, Assona eta Munio ezkondu egin dira eta Zubirin bizi dira elkarrekin. Baina hasiera batean beste jokalariek ez dute hau jakingo, eta istorioa Eneño eta Fortunekin hasiko da. Saioa garatzen doan heinean, Assona eta Munioen artekoa jakingo dute.

Jokalarientzako informazioa

Saioa hasi baino lehen, Gidariak jokalariei pertsonaien garapena egiten lagunduko die. Hamar urte igaro direnez, pertsonaia guztiek Trebakuntza maila bat igotzeko aukera izango dute beraiek aukeratutako Ezaugarri batean.

Horretaz gain, Enekoñ *tximistarri* bat lortu du, eta Fortunek *burdinharri* bat. Harri miresgarri hauek Adur puntuen gehieneño kopurua 4 puntu igotzeko aukera ematen die bi anaiei. Orain, 20 baino Adur puntu gehiago dituzte eta horrek sorginkeria gehiago ikasteko aukera emango die. Horrela, pertsonaiek 10 urte horietan zehar sorginkeria berri hauek ikasi dituzte:

Eneko: *Zuhaitz bat esnatu.*

Fortun: *Basabereekin hitzekin.*

Assona: *Leoa eragin; Ura eraldatu.*

Munio: *Tximista erorarazi; Adurra lapurtu.*

Bestetik, aitona Ximeno hil ondoren, Fortun Zaraitzu haraneño Buruzagi izendatu dute eta horregatik Hamabi leinuetako Jakitunen arteño bat da orain. Fortunek aitona Ximenoren txalaparta miresgarria dauka orain.

I. Orhi

Eneño eta Fortun lasai bizi izan dira azkeneko 10 urteetan. Orreagaño gatazkaren ondoren Baskoiek bakera izan dute, eta ez dute kanpoño etsaien berririk izan. Bi anaiañ Orhi mendiko magaletan ardi zaintzan dihardute, kezkarik gabe.

Egun batean, mendiaren magaletik gora zaldun bat igotzen ikusten dute, zaldi gainean lasterka bizian. Gehiago hurbiltzen denean, hamazazpi edo hemezortzi urteño emakume gaztea dela ikusiko dute. Haiengana doa, eta zalditik jaistean, Eneño neska haren edertasunarekin txundituta geratuko da, baina hasieran ez du ezagutuko. «Egun on Eneño eta Fortun, aspaldiko!». Bi anaiañ harrিতa ikusten dituzenez, zera esaten die: «Baina, ez al zarete nitaz gogoratzen? Tota Belaskoitz naiz, aspaldi Iruñean ezagutu genuen elkar». Une horretan bi anaiañ konturatuko dira emakume gazte hau behin Iruñean ezagutu zuten neskatxa dela, baina asko aldatu egin da.

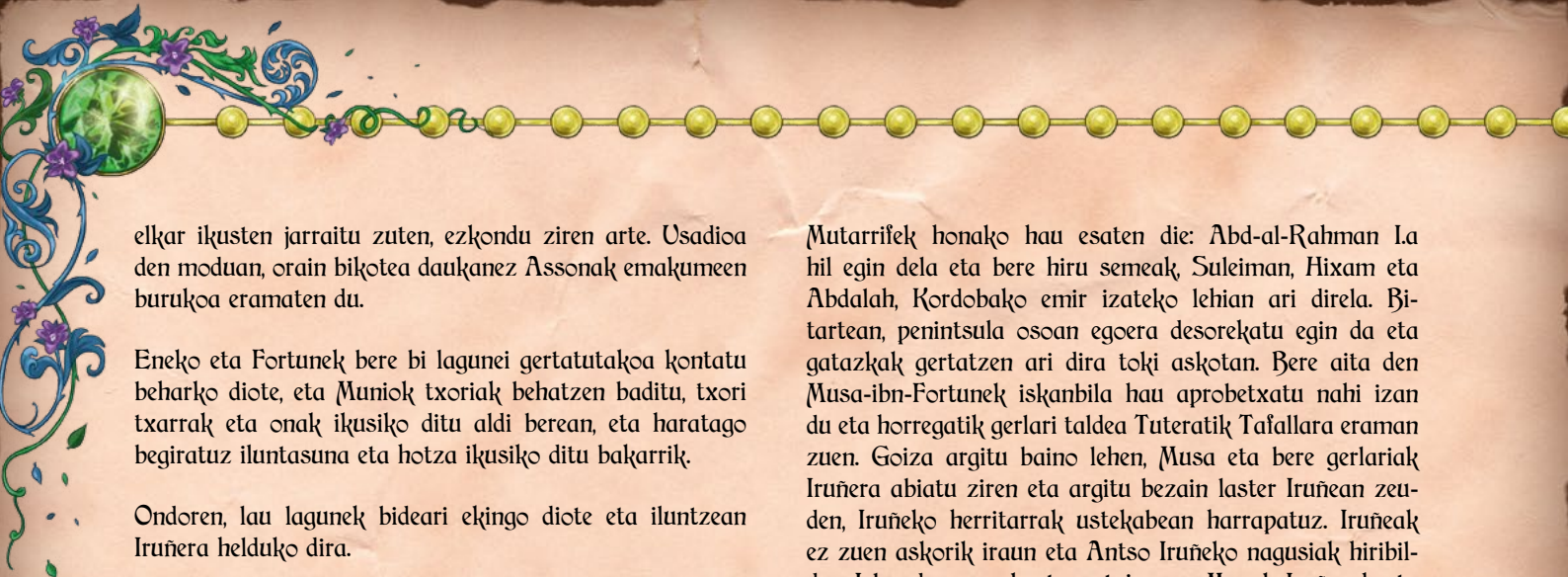
Totak aurpegi goibela dauka, eta barnean larritasun bizia daramala ikusten zaio. Totak berri txarrak dakartza: «Islamdarrek Iruñea erasotu eta hartu egin dute. Egunaren lehengo orduan heldu ziren Iruñera, Euskaldunen bihotzetan beldurra eragiten zuten guda danbor miresgarriak erabiliz. Iruñeko herritarrek kokilduta gelditu ziren bapateño erasoarekin eta zorigailtezeko danbor horiekin. Gainera, Iruñeko harresiak oso egoera txarrean zeuden oraindik. Beraz Iruñea erori egin zen eta orain Mutarrif Banu-Qasitarra da bertako buruzagia».

Tota, egoera larria zela ikusirik, Eneño eta Fortunengana abiatu da, Orreagan izan zuten partaidetza bikaina gogoratzen baitzuen. Iruñera hurbiltzeko eskatuko die bi anaiei, eta Fortun Zaraitzuko buruzagiari beste Jakitunei berriak zabaltzeko ere eskatuko dio.

Fortunek txalaparta miresgarria dauka beste buruzagiari berriak zabaltzeko eta hura erabili dezake. Tota ziztu bizian aurretik abiatuko da Iruñera, Antsori Eneño eta Fortuneren etorreraren berri emateko.

Eneño eta Fortun Iruñera oinez abiatu beharño dira eta bidetik beraien lagunak jaso nahi izango dituzte. Otsagabira heltzen direnean, eta Assonaren etxera hurbiltzen badira, emakume ezezagun batek irekiko die atea. Assonaz galdetuta esango die jadanik ez dela bertan bizi, ezkondu egin zela eta bere bikotearekin Zubirira bizitzera joan zela. Zubirira joan dela entzutean, Eneño eta Fortunek agian gertatutakoa somatuko dute eta emakumeak egiaztatuko die Assona Zubiriko azti batekin ezkondu zela. Munioeren izena ezaguna egiten zaio bai, izan daiteke bera izatea Assonaren senarra.

Iruñerako bidea jarraituz, Zubirira helduko dira eta Munioeren etxera heltzean, Assonak irekiko du atea. Bertan Assona eta Munio zoriotsu bizi dira. Elkar ezagutu ondoren elkar atsegin izan zuten, eta Orreagaño bukatu ondoren



elkar ikusten jarraitu zuten, ezkondu ziren arte. Usadioa den moduan, orain bikotea daukanez Assonak emakumeen burukoa eramaten du.

Eneko eta Fortunek bere bi lagunei gertatutakoa kontatu behariko diote, eta Muniok txoriaik behatzen baditu, txori txarrak eta onak ikusiko ditu aldi berean, eta haratago begiraturaz iluntasuna eta hotza ikusiko ditu bakarrik.

Ondoren, lau lagunek bideari ekingo diote eta iluntzean Iruñera helduko dira.

II. Iruñea

Iruñera heltzen direnean, Mutarrif-ibn-Musak jarri dituen ateko zaindari islamdarrek beraien izena eta zertara datozen galdetuko diete. Erantzuna entzun ondoren, bidaiariak hiribildura arazorik gabe sartzeko aukera izango dute. Bertan Tota eta Antsoarekin aurkitzeko aukera izango dute.

Antso azkenengo berriak emango dizkie. Iruñeko harresiak pixkanaka konpontzen hasi ziren baina lanak motel zihozten. Islamdarren erasoak ustekabeen harrapatu zituen eta Musak bi aukera eman zien, Iruñea eman ala denak hil egingo zituen. Antso Iruñea Islamdarren eskuetan uzten bazuen, herritarrei bizia salbatzeko eta hiribilduan jarraitzeko aukera emango zien. Beste aukerarik ez zuela ikusirik, Antso Islamdarrei Iruñea uzteko erabaki samingarria hartu zuen. Aurrerago gauzak konpontzeko aukera egon daitekeela uste du.

Bestetik, Mutarrif-ibn-Musa Iruñeko nagusi berria da, baina ez da bere aita bezain maltzurra. Buruzagitza aldatutaren ondoren, Iruñeko herritarrek aurreko bizimoduarekin jarraitu dute baina jendea izututa dago egoera berriak dakarren ziurgabetasunarengatik. Gainera buruzagi berriak zerga altuagoak eskatuko ote dituen beldur dira.

Hurrengo egunean, mezulari bat hurbilduko zaie. Mutarrif beraien etorreraz jabetu da ateko zaindarien hala esan diotela, eta berarengana joan daitezen eskatzen die. Zehazki, mezulariak esaten die Mutarrifek Enekoarekin hitz egin nahi duela.

Mutarrifek Iruñeko gazteluan hartu du egoitza, eta bertara abiatu behariko dira. Gazteluaren harresiak igarotzeko zaindariei nortzuk diren esan behariko diete. Harresiaren barruan armen plaza dago, eta bigarren zaindari bati izena eman ondoren, gotorleku barrura sartu ahal izango dira. Barruan gela zabalak daude, eta Islamdarren etorreratik zoruak Arabiako alfonsbrez estalita daude eta hormetan zetazko tapizak eskegita daude. Mutarrif gela batean itxaroten dago, sutondoan eserita. Sartzen direnean, altxatu eta hurbildu egingo zaie. Mutarrifek islamdarren jantziak daramatzen arren ez da arabiar jatorrikoa, Banu Qasitarak islamera bihurtu ziren bertako leinua baitira.

Mutarrifek honako hau esaten die: Abd-al-Rahman Ia hil egin dela eta bere hiru semeak, Suleiman, Hixam eta Abdalah, Kordobako emir izateko lehian ari direla. Birtartean, penintsula osoan egoera desorekatu egin da eta gatazka gertatzen ari dira toki askotan. Bere aita den Musa-ibn-Fortunek iskanbila hau aprobetxatu nahi izan du eta horregatik gerlari taldea Tuteratik Tafallara eraman zuen. Goiza argitu baino lehen, Musa eta bere gerlariak Iruñera abiatu ziren eta argitu bezain laster Iruñean zuden, Iruñeko herritarrek ustekabeen harrapatuz. Iruñeak ez zuen askorik iraun eta Antso Iruñeko nagusiak hiribildua Islamdarren eskuetan utzi zuen. Musak Iruñea hartu ondoren Mutarrif semea jarri du buruzagitza. Nabaritzen da Mutarrif gertatutakoarekin pixka bat lotsatuta dagoela, eta bere aitaren esanak betetzen ari zela dio.

Hau esan ondoren, ondoko gehitzen du: bere anaia den Musa-ibn-Musak Eneko Enekoitzekin hitz egin behar duela, oso gauza garrantzitsua duela berari esateko. Berarekin hitz egiteko Tafallara abiatu behariko dira. Horretarako, lau zaldi arabiar utziko dizkie bidaia ahalik eta bizkorren burutu dezaten, eta biharamunean abiatu daitezen eskatzen die. Ez du gehiagorik esango eta pertsonaiek Tafallarako bidaia egin behariko dute egoerari konponbidea bilatzeko.

Egun horretan pertsonaiek bidaiarako behariko dituzten gauzak merkatuan erosteko aukera izango dute. Afaldu ondoren, Antsoen etxera joango dira lo egitera. Orain Antso ez da gazteluan bizi, etxe arrunt batean baizik. Baina gauerdian Totak Enekoari leihoa joko dio. Gidariak Enekoari esango dio Totarekin Iruñeko harresietara joango dela izarrak ikustera, eta gau zoragarria igaroko dutela. Totak Enekoari galdetuko dio ea itzuliko den. Eneko oso maiteminduta dago Totarekin eta baietz itzuliko dela esaten badio, Totak galdetuko dio: «Itzuliko zarela zin egiten didazu?». Eneko seguraski baietz erantzungo dio, beregana itzuliko dela. Baina hori egitean gauzak pixka bat nahastuko ditu, aurrerago ikusiko den bezala hamar urte igaro arte ezin izango baita itzuli.

III. Tafalla

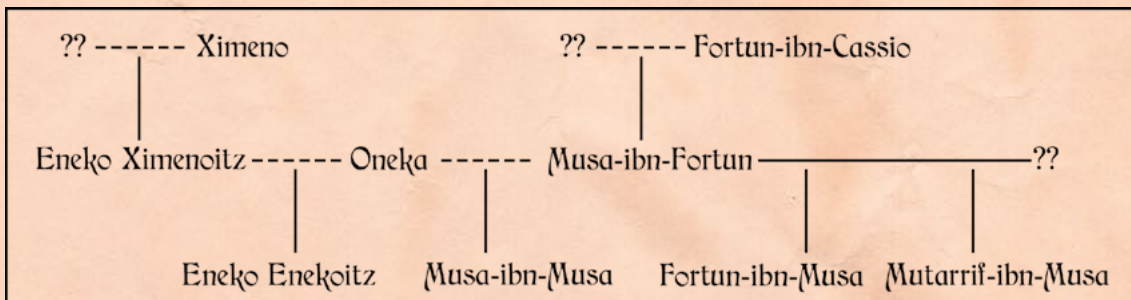
Biharamunean, zaldi arabiarrek hartu eta ziztu bizian abiatuko dira Tafallara. Zaldi hauek benetan bizkorrak dira eta hegan egiten dutela dirudi. Tafallara heltzean, harresi txiki bat aurkituko dute eta ateko zaindarien arazorik gabe igarotzen utziko diete.

Hiribildura sartzean merkatu bat ikusiko dute eta hortik gertu gaztelua dago, Musa-ibn-Musa buruzagia bizi den lekua. Merkatu Musa-ibn-Musa ikusi baino lehen edo ondoren joan daitezke. Han Iruñeko merkatuan ez dagoen salmenta postu mota bat dago, ezpatagile batena hain zuzen ere. Hurbiltzen badira, ezpatagileak emiratu osoko ezpatarik onenak egiten dituela esango die. Baina bertan dituen ezpatak, bere esanetan, dituen azkenekoak dira.

Izan ere, ezpatagileak arazo bat du lehen erosten zuen altzairu guztia orain Zaragozara doalako. Tuterara zihoan merkataritza-lotura eten egin da eta altzairurik gabe ezin du ezpata gehiagorik egin.

Pertsonaiek aurreko atalean jakin zuten altzairu hori nortzuk sortzen duten: Iratikok basajaunak dira eta haien altzairua egiteko sekretua dakite. Hori esaten badiote, ezpatagilea tratu bat egiteko prest egongo da. Pertsonaiek Tafallara doan altzairuaren merkataritza-lotura berreskuratzen badute, ezpatagileak nahi beste ezpata salduko dizkie prezio onean. Ziurrenik pertsonaiei oso tratu interesgarria irudituko zaie, Euskaldunak ezpatez ornitzeko aukera baita.

Musa-ibn-Musaren egoitzara hurbiltzen direnean, harrera bikaina egingo die eta eskerrak eman ere bera ikustera etorri izanagatik. Orduan, emozioak hartuta, beraien senitateko loturak aitortuko dizkie: Musa gaztea Musa-ibn-Fortun eta Onakaren semea da, beraz Eneko Aritzaren sasi-anaia amaren aldetik. Gainera, Fortun Enekoitz bere sasi-anaia da ere aitaren partetik. Honen inguruan, gertatutakoaren xehetasun guztiak kontatuko dizkie.



Ondoren Musa-ibn-Musak esango die berak burujabetza nahi duela eta ez dituela gogoko bere aita Musa-ibn-Fortunen erabakia. Bera eta bere anaia Mutarrif ez zeuden ados Iruñea hartzearekin baina bere aita boteretsuegia da eta ez dute haren kontra egin nahi izan. Dagoeneko agurea denez, hura hil arte itxarongo dute. Ondoren Iruñea Enekoiri utziko diote berak horrela nahi badu, Baskoiek Mutarrif-i Tafalla uzten badiote eta Musa gazteari Tuteran. Une horretan pertsonaiek erabaki behariko dute Musarekin hitzarmena egin ala ez.

Ondoren, Musak gotorlekuan lo egitera gonbidatuko ditu. Gau horretan Enekoiri ametsetan Mari agertuko zaio eta esango dio eman zuen hitza betez Euskaldunei etsaiengandik babesten lagunduko dien objektu miwesgarria eskatu diola Ama buruari, eta dagoeneko prest duela. Objektu hori jasotzeko, Itxinara abiatu behariko direla eta Supelegor haitzulotik barrera burrazpiko eremura sartu behariko dutela.

IV. Itxina eta Supelegor

Itxina, Gorbeia mendiaren iparraldean dagoen mendi bilkura da. Mendilerroa izan beharrean, mendiek borobil bat egiten dute, eta erdiko gunean baso zahar bat dago gordeirik. Baso hori guztiz basatia da, gizakirik ez baita bertara sartzen. Itxinara barneratzeko dagoen lekua bakarra mendi magaleko zulo bat da, *Atxulaurko atea* izenekoa.

Itxinara heltzeko biderik azkarrena Iruñetik Gasteizera doan bidea egitea da, eta gero iparraldera jotzea. Gidariak erabakiko du bidea zehaztasunean irudikatu nahi duen, «Bidaiak» atalean agertzen diren egoerak azalduz, edo bestela bidea laburtuko duen saioa laburragoa egiteko.

Itxinako magalera heltzen direnean artaldea zaintzen ari den artzain bat aurkituko dute. Itxinako sarreragatik galdetzen badiote, hark esango die Atxulaurko atea deritzon zuloa non dagoen. Baina aldi berean, bertara ez barneratzeko aholkua emango die. Barruan antzinako baso bat dagoela esango die, eta barruan era guztietako irelu maltzurak daudela. Lekua oso arriskutsua omen da, eta gutxi dira bertara barneratu eta bizirik irten direnak.

Espero den bezala Itxina barrura barneratzeko erabakia hartzen badute, lehendabizi magala igo behariko dute eta Atxulaurko atea igaro. Behin barruan, behe-laino trinko batek guztia estaltzen du. Harkaitzak eta zuloak daude han eta hemen, eta zuhaitz zaharrak toki guztietan. Isiltasuna dago edonon, landareak beraien artean hitz egitean sortzen duten etengabeako zurrumurrua izan ezik.

Basoan barneratzen direnean, laster konturatuko dira galdu egin direla. Etengabe gora eta behera, ezkerrean eta eskuinera jarraitu behariko dituzte bidezidorrak, azkenik lekua berdineran itzuli direla aurkitzeko. Supelegor haitzuloa aurkitzeko hainbat aukera dauzkate, eta horretarako sorginkeria bat burutu behariko dute. Batetik, *Zuhaitz bat esnatu* sorginkeria jakinda, zuhaitz bat esnatu dezakete eta berari galdetu. Bestela, *Basaberekin hitz egin* sorginkeria jakinda, txori bat edo beste basabere bat bilatu dezakete eta hari galdetu. Azkenik *Landareekin hitz egin* sorginkeria jakinda, landare bati galdetu ahal zaio, goroldioari izan ezik, hitz egingo ez duen landare bakarra baita beste landareekin haserre dagoelako.

V. Jaitsiera burrazpiko eremura

Helmugara heltzeko pertsonaiek zazpi maila igaro beharko dituzte leizean barrena. Zazpi maila hauek hurrengo atal hauetan azaltzen dira:

1. Maila: Ataria

Era batean edo bestean, azkenean Supelegor leizearen sarrera aurkituko dute. Zulo oso handia da, hoguei bat pausuko altuera duena, eta oso zabala. Baina kobazuloaren atarian behigorri bat dago. Hasiera batean abere arrunta dela irudituko zaie baina hurbiltzen direnean begietatik sua irteten hasiko zaio eta orro maltzurak botako dizkie. *Behigorri* izeneko irelu maltzurra dela konturatuko dira une horretan. Baina hurbildu egiten badira, irelua kobazuloaren barrura sartuko da.

Pertsonaiaik leizera sartzen direnean, Gidariak "leku miresgarriak" atalean eskaintzen den Supelegorreko mapa erabili dezake, leizearen ataria zehazten duena. Lurrean zulo handi bat aurkituko dute. Zabala da, hiru edo lau pausutakoa. Behera begiratzean, oso ilun dago eta ez da haren bukaera ikusten. Harri bat edo beste gauza bat barrura botaz gero, ez da soinurik bueltan etorriko.

Lurreko zuloa utzita eta leizean barrurago sartzean, bidea estutzen hasiko da eta barrutik haize hotza irteten dela somatuko dute. Lurrazpira doan bidea da. Aurrerago, laster ilun baino ilunago egongo da. Hona etorri baino lehen, jokalariek beharrezko gauzak erosteko ideia eduki behar izan zuten, adibidez zuziak, sokak, janaria eta abar. Argirik ez badute, aurrera egitean argitasun lauso bat somatzen hasiko dira, haitzuloaren hormetan dauden leize-goroldio berezi batzuek igortzen duten argiarengatik.

2. Maila: Gauekoa

Aurrera egiten duten heinean bidea beherantz, mendiarren barrenera doala ikusiko dute. Orain, dena beltz-beltza dago eta erabat isilik. Une horretan, Gidariak hau irakur dezake:

"Inguruan zerbait dago, zerbait izugarria. Bere izatea gertu somatzen duzue, eta harekin haserrea eta gorrotoa. Izate hau bere haserrea asetzeko irrikitan dago. Bere barnean gaiztakeria darama, gaiztakeria hutsa, ikaragarria, eta bizidun guztiak gorroto ditu, inoiz aseko ez den sunsitzeko nahia. Ahalmen indartsua duen aitzinaiko Izaia da; bizi guztia berenganatuko du, argi guztia irentsiko du, eta ez du utziko iluntasuna bukatu dadin. Une horretan abots bat entzuten duzue, eta esaten du: «Eguna egunekoentzat, gaua Gauekoentzat»".

Ahots hori entzutean, pertsonaiaik zeharo izutuko dira eta Gidariak Remena Ezaugarriaren jaurtiketa bana eskatuko die. Lortzen ez dutenak izoztuta bezala geldituko dira, mugitu ezinik. Gidariak bigarren jaurtiketa bat eskatuko die kale egin dutenei, eta bigarren aldiz ez badute lortzen, lurrera eroriko dira, ikaraz dardarka eta negarrez.

Une honetan jaurtiketa lortu dutenek ez badute laster zerbait egiten, Gauekoak lurrean dauden pertsonaiei Adur guztia lapurtuko die, Adur punturik eta konorterik gabe utziz. Gauekoaren asmoa konorterik gabe dagoen norbait bere ezkutalekura eramatea izango da. Hari aurre egiteko, pertsonaiaren batek zerbait berezia egin dezake. Aurretik Gidariak Arbasoen laguntzak eman baditu, horietako bat "Etsai bat uxatu" izan daiteke. Norbaitek laguntza hori jaso badu, orain erabiltzeko une egokia litzateke. Bestela, Arbaso baten uneko laguntza jaso dezakete. Era batean edo bestean Arbasoek laguntzen badute, izugarritzko argi txuria sortuko da bat-batean, begiek jasan ezin dutena. Orduan oihu bat entzungo da, Gauekoak argia jasan ezin duela, bere izatea iluntasunari lotuta baitago. Pertsonaiekin begiak berriro irekitzen dituztenean, Gauekoak alde egin du. Une horretan aurrera egin ahal izango dute.

3. Maila: Ilargi-esnearen erreka. Labirintoa

Aurrera egiten dutenean, bideak behera jarraituko du. Horrela, oinez egiten etengabe, hainbat egun igaroko dira. Eas-ter jakiak eta ura bukatuko zaizkie. Nekatuta, gosetuta eta egarrituta daudenean zurrumurru bat entzungo dute urrunean. Hurbiltzean, ilargi-esnea dakarren erreka bat aurkituko dute.

Ilargi-esnea Arbasoek burrazpiko eremuan elikadura bezala erabiltzen duten substantzia miresgarria da. Pertsonaiekin ilargi-esnea edaten badute, guztiz berreskuratuko dituzte Bizitza eta Adur puntuak, eta gosea eta egarria aseko dituzte. Ilargi-esnearen zurrutada bat nahikoa da egun oso batez irauteko. Jokalariek galdetzen badute, Ilargiaren miresgarritasunaren zaporea dauka.

Erreka gurutzatuz, aurrera egin ahal izango dute. Beranduago bidea bitan banatuko da, gero berriz bitan ere, eta laster labirinto batean daudela konturatuko dira. Gidariak ibilbide zehatza asmatu dezake, eta hori erraztu edo zaildu nahi duen eran. Hobe izango da jokalariek mapa bat marrazten badute, bestela bueltak arituko dira irteera aurkitu gabe. Tuneletan aurrera eta atzera egitean, hiru gela aurkituko dituzte. Gela hauek ez dira gizakiek egindakoak baizik eta arrokan dauden hutsune zabalak. Batean ikatza aurki daiteke hormetan, beste batetan zilarra, eta hirugarrenean urrea. Ikatza hartzen badute, zilarraren gelara sartzean ikatza zilar bihurtuko da. Ikatza eta zilarra, urrearen gelara sartzean urre bihurtuko dira. Dena dela, Supelegoretik ateratzen duten urre edo zilar guztia ikatz bihurtuko da.

4. Maila: Ingumak

Aurrera jarraituz, beti behera egiten duen bidean barrena, pertsonaiekin bidea pixka bat zabaltzen dela ikusiko dute, eta bidearen zabalera osoa hartzen duen perretxikoez osatutako borobil bat aurkituko dute. Aurrera jarraitzeko perretxikoen borobilean sartu beharko dira.

Une horretan perretxiñoak piztu egingo dira, argi horixka igorri, eta orduan ezin izango dute borobiletik irten. Aurreraren eraginez harrapatuta geratu direla konturatuko dira. Behin tranpan erori direnean, aurrerago dagoen toki ilun batetik soinu batzuk entzungo dituzte: izaki batzuen ahotsak dira, eta hurbiltzen diren urratsak. Soinuak argira heltzen direnean, inguma talde bat dela ikusiko dute. Pertsonaia bakoitzeko inguma bat egongo da, eta eraso egingo dute.

Borrokan, ingumek eskuetara biktimaren ezatarria heltzen dute, eta hura itotzen saiatzen dira. Pertsonaiek gerturako armekin eraso egin nahi badute, bigarren txanda hartuko dute. Bakarrik urrutirako armak erabilita jaurtiko du pertsonaia batek lehendabizi.

Inguma taldea (batentzako Ezaugarriak ematen dira)
IND 2 TRE 1 BP 12
Eskuetara ezatarria ito [IND]: Mina 3AT+2

Nahiz eta ingumak hil, pertsonaiek oraindik ezin izango dute perretxiñoen borobiletik irten. Ihes egiteko, perretxiñoak oinarekin zanpatu behariko dituzte, une horretan itzali egingo dira eta aztiak hautsi egingo da.

5. Maila: Hildañoen eremua

Aurrerago eta beherago eginez, gela izugarri handi eta luze batera helduko dira. Bailara bat bezain zabala da, eta sapaia hain altua da ezin dela ikusi. Gela izugarri honen goialdera begiratzean iluntasuna besterik ez da ikusten.

Errazpiko bailara honetan zehar beste ilargi-esne erreka bat igarotzen da, eta leku guztia hildañoen Gogoz beteta dago. Hildañoen Gogoak gora eta behera dabilta eta ez dira elkarrengana hurbiltzen. Batzuek argia dute inguruan, beraien ondorengoek argizaiola piztu dietelako. Beste batzuk ordea ilunpetan ibiltzen dira, atsekabez beteta eta etengabe estropozu eginez, beraien ondorengoak haiekin gogoratu ez direlako.

Gogo guztien artean, Eneko eta Fortunek aitona Ximeno aurkituko dute, eta berarekin elkartzeko aukera izango dute, une hunkigarria izango delarik. Ximeno azalduko die bidean aurrera jarraitzen badute amildegi bihurtzen dela, baina bera ez dela inoiz bertatik jaitsi.

6. Maila: Amildegia

Ximeno esandako bidea jarraituz, pertsonaiek amildegi batera helduko dira. Amildegia oso malkartsua eta sakona da, eta ez da ondo ikusten azpian zer dagoen. "Leku Miresgarriak" atalean azaltzen diren *Amildegietan ibiltzeko arauak* jarraitu behariko dira. Horrela, Gidariak Trebezia jaurtiketak eskatuko ditu. Leizera sartu baino lehen soka bat erosi badute, jaurtiketan abantaila emango die. Pertsonaiaren batek Trebezia jaurtiketan huts egiten badu, esku bat askatuko zaio eta bigarren jaurtiketa bat eskatuko dio Gidariak. Bi-

garren jaurtiketa ez badu lortzen, oin bat ere askatuko zaio. Hirugarrena ez ba du lortzen, bigarren oina askatuko zaio eta esku bakarrarekin helduta geratuko da. Laugarren jaurtiketa aterako ez balu, orduan erori egingo litzateke; baina oso zaila da lau jaurtiketa jarraian ez lortzea.

7. Maila: Ilargi-esne itsasoa

Behera heltzean, hondartza batean daudela konturatuko dira eta olatuen zarata entzungo dute. Baina itsasertzer hurbiltzerakoan, ilargi-esnez osatutako itsasoa dela ikusiko dute. Ertzean txalupa txiki bat dago, arraunak eta bela txiki bat dituena. Txalupa erabiliz itsasoratu ahal izango dira eta itsasoa zeharkatzen hasi.

Errazpiko itsaso honetan ez da sapaia ikusten, izarririk gabeko iluntasuna besterik ez. Baina gauza bitxi bat gertatzen da hamabost minutuero. Ilargia sapaia alde batetik sartzen da, pertsonaieganetik urrun itsasoa izugarri handia delako, eta ilargi-esne itsasoan sartu egiten da. Itsasoaren barnetik murgilduta, Ilargia txaluparen azpitik igarotzen da ziztu bizian, eta itsasoaren beste aldeetik, txalupatik urrun, berriro irteten da, orduan sapaia beste zulo batetik irteten delarik. Pertsonaiek konturatuko dira hori dela ilargi-esnea sortzeko era.

Itsasoa zeharkatzen, egunak eta egunak igaroko dira eta ilargi-esnez elikatu ahal izango dira. Bidean zehar ekaitza bat hasiko da eta pertsonaiek arrisku larrian aurkituko dira. *Ura eraldatu* sorginkeriarekin urak baretu ahal izango dituzte, eta aurrera jarraitu. Bestela, txalupa apurtu egingo da eta igeri egiten jarraitu behariko dute. Azkenean, guztiz ahiturik, itsasoaren beste aldera helduko dira.

VI. Mariren oparia

Lehorreratzean, aurrera egin eta berehala irudi bat ikusiko dute urrunean. Soineko gorria jantzita daraman emakumea aurkituko dute, Mari bera da! Bereganana heltzen direnean, ongietorria eman eta hau esango die:

«Kaixo bidaiariak, ikusten dut honaino iristea lortu duzuela, eta horregatik Ama Eurrak prestatu duen oparia merezi duzuela argi utzi duzue. Objektu miresgarri hau izugarri ahalmentsua da eta ez nioke edozeini emango, baina zuek duinak zaretela frogatu duzue. Eneko, behin esan nizun etorkizun ona ikusten nuela zuegan, gauza izugarriak egingo baitituzu etorkizunean. Euskaldun guztiak, ez bakarrik Nafarrak baizik eta Bizkaitarrak, Arabarrak, Gipuzkoarrak, Lapurtarrak, Zuberotarrak, Errioxarrak, Gaztelarrak eta Aragoiarrak ere elkartu eta defendatuko dituzu. Eta horretarako, Ama Eurrak prestatu duen harri miresgarri hau, Karbunklo izenekoa, emango dizut. Karbunkloak oso ahalmen bereziak ditu. Ama Eurrak Adur bizindarraren kopuru izugarri handia gorde du bertan, eta Euskaldunen etsaiei aurre egiteko laguntza ikaragarria emango dizue. Har ezazu Eneko opari hau eta ondo erabili ezazu.»

Karbunkloa esku baten tamainako harribitxi borobila da, berde kolorekoa eta distiratsua, barrutik argi bat igortzen duena.

Bestetik, Mari aurkitzeagatik pertsonaia bakoitzak Trebakuntza maila bat igo ahal izango du aukeratzen duen Ezaugarrian. Mari sorginkeria hauek erakutsiko dizkie:

Enekoari: *Arrano beltzari deitu.*

Fortuni: *Indarra handitu.*

Assonari: *Erredura sendatu, Harrizko horma sortu.*

Muniori: *Itxura aldatu, Basapiztiaren eraso bidali.*

Karbunklo harribitxia hartu eta gero, Mari pertsonaiei kobazulotik nola irten esango die. «Aurrerago perretxiko handi batzuk daude, har ezazue bakoitzak horrelako bat, perretxikoa errotik ateraz, eta irten egingo zarete».

VII. Itzulera

Mari esadakoa egiten badute, aurrerago perretxiko handiak aurkituko dituzte. Perretxikoak errotik ateratzean, oso-oso arinak direla somatuko dute, pisurik gabekoak, eta gora egiten hasiko dira. Pertsonaia bakoitzak bere perretxikoari ondo heltzen badio, gora eta gora igotzen hasiko da. Kobazuloaren sapaira hurbiltzen direnean zulo bat dagoela ikusiko dute, eta zuloan barrera gora eta gora egiten jarraituko dute. Zuloa sakona da, eta denbora tarte baten ondoren zuloaren irteerako argia ikusten hasiko dira. Azkenik, zulotik irten eta konturatuko dira Supelegor leizearen atarian ikusi zuten zulo bera dela.

Leizetik irtetean eguneko argia ikusiko dute berriro, basoa eta txorien txorrotxioa. Zer nolako poztasuna berriro kanpoaldean egotea! Basoa zeharkatu eta Atxulaurko atea igaro ondoren Itxinatik irteten direnean, aurreko aldiaren ezagutu zuten artzaina aurkituko dute. Artzaina, pertsonaia ikustean, txundituta geratuko da, eta esango die: «Baina baina... nondik zatozte ba? Kobazulora sartu zinetetik hamar urte igaro dira eta!».

Orain pertsonaiek ulertuko dute ilargi-esne itsasoan zergatik Ilargia sartzen zen hamabost minutuero. Horietako bakoitza egun bat izan da kanpoan, Ilargi Amandrea bere Ama Eurraren magalera itzultzen delako egunero. Orduan konturatuko dira ere Eurraspian hamar urte igaro izanak zer suposatzen duen. Atzean utzi dituzten pertsonen gogoratuko dira (Tota adibidez), eta denbora horretan guztian Iruñeak eta Euskaldunen beste lurraldeek jaso izan ditzaleten etsaien erasoen arriskuaz ere jabetuko dira.

3. Atala: Buruzagien Buruzagia

Gidariarentzako informazioa

Pertsonaiak Supelegorreko leize barruan egon diren bitartean igaro diren hamar urte horietan hainbat gertaerari garrantzitsu suertatu dira. 799. urtea da eta gure heroiek gertakizun hauei buruz pixkanaka jakiten joan beharko dute.

794. urtean Asturiaseko errege den Alfontso II.ak Arabako hegoaldea erasotu zuen eta Bureba bere gain hartu zuen. Beranduago, Arabiarrek Asturiarrei erasotu zieten lurralde horietan eta handik ihes eginarazi zituzten.

796. urtean, Kordobako Emir zortzi urtez izan ondoren, Hisham hil zen eta bere semea Al-Hakam da orain Kordobako Emirra. Musa-Ibn-Fortunek Hakam-i leialtasuna eskaini dio.

798. urtean, Emir berriaren ados ez zeudelako, iparraldeko berebereek penintsulako emiratuan iraultza bat sustatu zuten. Emiratuan dagoen ezegonkortasuna Frankoek aprobetxatu nahi izan dute. Karlomanen semea den Ludovico penintsulako iparralde osoa menperatzen ahaleginduko da Asturiaseko erregearen eta Belaskoren laguntzarekin. Hitzarmenaren arabera, Ludovico Iruñea Islamdarren eraginetik askatuko du eta ordainetan Baskoiek Frankoei basailutza eskainiko diete, Iruñeko Nagusia Belasko izango delarik. Belaskok Iruñean dagoen ezkutuko pasabidea ezagutzen du, Arga ibaira doana. Horrela, 799.ean Belasko Frankoen laguntzarekin Iruñean gauz sartu da, eta ordurarte Iruñeko buruzagi islamdarra zen Mutarrif-ibn-Musa erail du. Era horretan Belasko Iruñeko Nagusi bilakatu da.

Jokalarientzako informazioa

799. urtea da. Pertsonaiak oraindik ez dakite Supelegor leizetik kanpo gertatutakoa, eta pixkanaka gauzak aurkitzen joan beharko dira.

I. Araba

Itxinatik Arabako lautadara jaistean, dena hankaz gora dagoela aurkituko dute. Arestian ekialdetik Asturiaseko erregea den Alfontso II.ak Araba erasotu du, herri guztiak erre eta bertako biztanleak bortxakeriaz astinduz. Horren ondoren, hegoaldeko Arabiarrek erasotu dute. Asturiaseko gerlariak Arabiarren aurka borrokatu dira Arabako hegoaldean eta Asturiarrek galdu ondoren mendebaldera ihes egin behar izan dute. Gatazka guzti horiengatik, lautadako herririkak sutan daude eta herri txikietakoko biztanleak iparraldera ihes egiten ari dira. Horietako batzuek mendietan bilatu dute ezkutalekua, eta beste batzuek Gasteizerako bidea egin dute.

Gasteiz VIII. mende bukaeran ez da beranduago bihurtuko den hiribildu harresiduna, baizik eta egurrezko oholesia sendoa duen inguruko herrien arteko handiena, muino baten gainean leku egokian kokatuta dagoena.

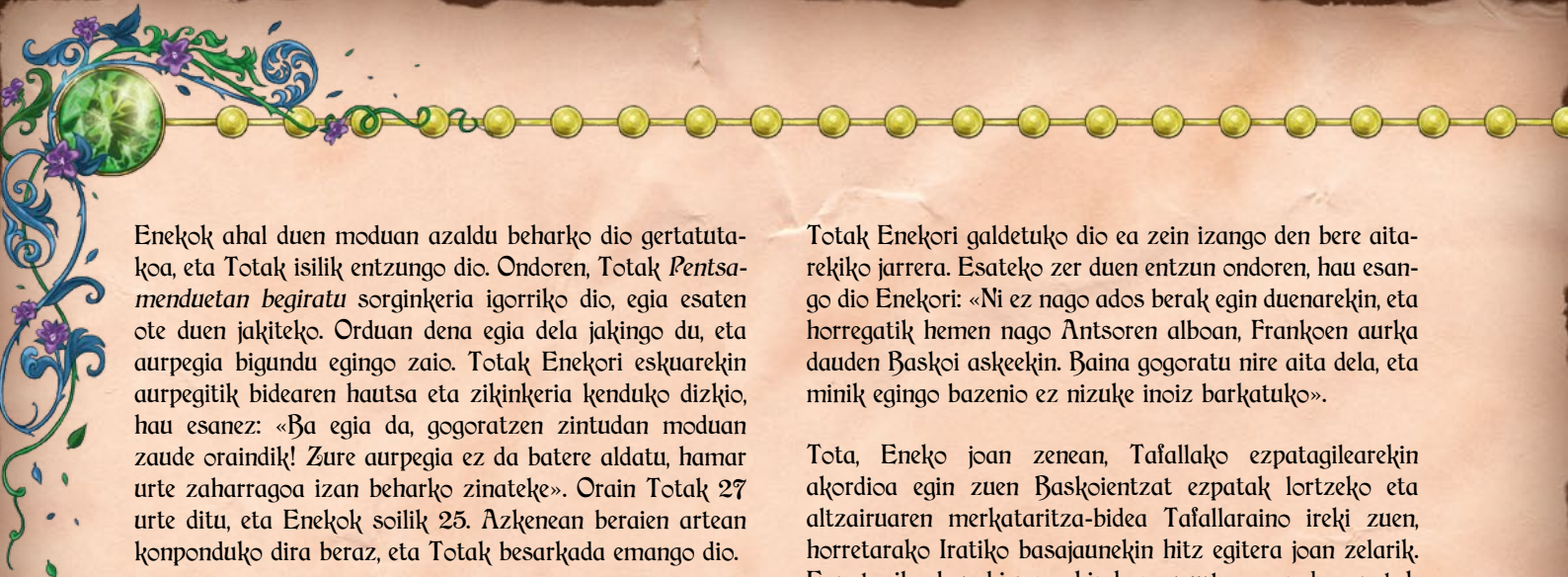
Pertsonaiak orain hainbat aukera dituzte. Gasteizera badoaz, bertakoek harrera ona egingo diete heroiei. Bertako buruzagia, Sendoa Gasteizko deritzona, beraiekin batzartuko da eta gertatu denaren berri emango die. Arabarrek beste Euskaldunen laguntzaren beharra dute baina orain arte ez dute laguntzarik jaso. Iruñera mezulari bat bidali zuten baina hura itzuli zenean, Iruñea Frankoen eskuetan erori egin zela jakin zuten.

Mairen esana jarraitzen badute, pertsonaiak Arabarrei etorkizunerako elkartzasuna eskainiko diete. Une horretan hegoaldera egiteko erabakia egin dezakete, saikanatik Iruñerako bidea eginez, edo bestela iparraldera Bizkaiko buruzagiaren hitz egiteko. Baita Gasteizko buruzagiari iparraldera abiatu dadin ere eskatu diezaiokete. Jokalariek kontuan izan beharko dute uneren batean Bizkaitarrekin, Gipuzkoarrekin eta beste herrialde euskaldunekin harremanetan jarri beharko direla, komunikabide sarea antolatuz. Pertsonaiak ez dute leku guztietara joateko denborarik izango, beraz mezulariak leku batetik bestera bidaltzen hasi beharko dira, Euskaldunen arteko komunikabide sarea eraikiz. Horretarako txalaparta miresgarriak banatzea ideia ona izan daiteke.

Azkenik Iruñerako bidea egin beharko dute. Bidean gatazka ugari dago eta baliteke talde arabiarrekin, asturiarrekin, lapurrekin, edota suteetatik ihes egiten ari diren piztiekien topatzea ere. Gidariak bidea nahi duen bezain zaila egin dezake.

II. Iruñea

Pertsonaiak Iruñera hurbiltzen direnean, Baskoi talde bat aurkituko dute Irurtzunen, bertan kanpamendua egin dutelarik. Leku hau aukeratu dute Iruñetik gertu izanik, edozein unetan erasotua izango balira Bi Aitzpeak izeneko arroi-lan babesa hartu ahal izango luketelako. Bertan Iruñeko Antso eta Tota Belaskoitz daude, eta Eneko Totarekin berriro hitz egiteko aukera izango du. Totak oso harrera hotza emango dio hasieran, eta orain itzultzeko lotsarik ez ote duen esango dio. Bere aita Belaskok arrazoi zuela ere esaten dio, Eneko koldarra eta maltzurra dela. Urte hauetan Tota gogortu eta hazi egin da, orain gerlari aparta delarik. Kaskoa, ezkutua eta hiru azkon daramatza, eta itxura beldurgarria du.



Eneko ahala duen moduan azaldu beharke dio gertatutakoa, eta Totak isilik entzungo dio. Ondoren, Totak *Pentsamenduetan begiratu* sorginkeria igorriko dio, egia esaten ote duen jakiteko. Orduan dena egia dela jakingo du, eta aurpegia bigundu egingo zaio. Totak Enekoari eskuarekin aurpegitik bidearen hautsa eta zikinzeria kenduko dizkio, hau esanez: «Ba egia da, gogoratzen zintudan moduan zaude oraindik! Zure aurpegia ez da batere aldatu, hamar urte zaharragoa izan beharke zinateke». Orain Totak 27 urte ditu, eta Eneko 25. Azkenean beraien artean konponduko dira beraz, eta Totak besarkada emango dio.

Orduan Totak eta Antso gure heroiei Iruñean gertatutakoa esango diete. Une horretan jakingo dute Belasko, Totaren aita, Frankoen alde jarri dela. Belasko iparraldera bidaia egin ondoren Frankoen gerlari talde batekin itzuli zen, bostehun bat gizonekin. Belaskok ezagutzen zuen Iruñetik irteteko eta sartzeko dagoen ezkutuko tunela, Arga ibaiaren ondoan sarrera duena. Frankoen taldea gaez eta ezkutuan Iruñera sarrarazi zuen. Behin barruan, Iruñeko Mutarrif-en zaindari guztiak hil zituzten, eta Iruñeko nagusi islamdarra edo wallia, Mutarrif-ibn-Musa, erail zuen. Orain, Mutarrifen burua Iruñeko gazteluko harresitik zintzilik eskegita dago. Ordutik hona, Baskoiak banatuta daude, asko Frankoen aurka daude, baina beste batzuek ez dute hain txarto ikusten Belaskok egindakoa, azken finean Iruñearen kontrola berreskuratu duelako.

Orduan Antsok Muniari *Haratago ikusi* aztikeria egin dezan eskatuko dio, eta Muniok aztikeria egiten lortzen badu Belaskok iparraldean egindakoa ikusiko du.

Belaskoren bidaia

Belasko iparraldera abiatu zenean, Akitaniako Tolosan Karlomanen semea den Ludovicoren eta Asturiaseko Alfontso IIaren batzartu zen. Bileran horretan Ludovicok Islamdarrek beraien lurretatik kanporatzeko laguntza eskaini zien Baskoi eta Asturiarrei. Belaskok Banu Qasitarrek Iruñetik bota nahi ditu, eta Asturiarrek arestian indarrez hartutako Arabar lurretatik Arabiarrek kanporatu nahi dituzte. Ludovicok bere laguntza eskainiko die, baina ordainetan bai Asturiarrek bai Baskoiak Frankoen menpe geratu beharke dira, eta zerga handiak ordaindu beharke dituzte. Belaskok eta Alfontsok baiezkota ematen diote Ludovicori. Alfontso Arabarekin geratuko da, eta Belasko Iruñeko buruzagi bilakatuko da, baina Frankoen esanetara egongo da beti. Gainera, Baskoiek kristautasuna besarkatu beharke dute. Belaskok, burua makurtuz, denari baiezkota eman dio.

Totak Enekoari galdetuko dio ea zein izango den bere aitarekiko jarrera. Esateko zer duen entzun ondoren, hau esango dio Enekoari: «Ni ez nago ados berak egin duenarekin, eta horregatik hemen nago Antsoaren alboan, Frankoen aurka dauden Baskoi askeekin. Baina gogoratu nire aita dela, eta minik egingo bazenio ez nizuke inoiz barkatuko».

Tota, Eneko joan zenean, Tafallako ezpatagilearekin akordioa egin zuen Baskoientzat ezpatak lortzeko eta altzairuaren merkataritza-bidea Tafallaraino ireki zuen, horretarako Iratik basajaunekin hitz egitera joan zelarik. Ezpatagilea bere bi semeekin hamar urtez egon da ezpatak egiten Baskoientzat, eta orain Totak hamar mila ezpata gordeta ditu nonbait. Totak oraindik ez dio Enekoari esango ezpatak non dauden gordeta, bere aitarekin hitz egiten duen arte, bere aitarekiko jarrera zein den ikusteko. Horretarako Iruñera abiatu beharke dira.

Totarekin Iruñera hurbiltzen direnean, bertan Belaskorekin hitz egiteko aukera izango dute. Belasko Iruñeko gotorlekuen barruan dago bere bostehun gerlari frankoekin, eta ez du harresietatik irten nahi. Gure heroiak ez badira Iruñera sartzera ausartzen, Belasko Iruñeko atera hurbilduko da hitz egiteko, bere goardia pertsonalaz inguratuta. Bestela, Eneko eta besteak Iruñera sartzen ausartzen badira, gazteluan berarekin hitz egiteko aukera izango dute. Belaskok jarrera harroputza erakutsiko du, eta Enekoari iraindu eta gaiztakeria ugari leporatuko dizkio. Belaskok aurretik ere Eneko bekaizkeria handiaz begiratzeko Errolan hil zuelako, baina Eneko bere alabari bihotza apurtu zionean beregan zuen gorrotoa izugarri handitu zen. Hala ere berarekin hitz egingo du, eta honakoa esango die:

«Baina ez al duzue ikusten, ume mukizuok, euskaldunak herri txiki eta ahula gabela? Iruñea hamar urtez Islamdar zikin horien menpe egon da eta orain Hisham emirra hil dela, penintsula osoa sutan dago. Arabiar jauntxoak emirraren ondorengoa den Al-Hakamen aurka aritzen diren bitartean, Berebereen iraultza piztu da eta gatazka daude nonahi. Hegoaldetik Arabiarrak datozkigunean, mendebaldetik Asturiarrak eta iparraldetik Frankoak, norik babestuko gaitu? Lagunak behar ditugu, eta aliantza sortu. Nik egin dudana Baskoien aukera bakarra da bizirauteko, hori esaten dizuet».

Belaskok azkeneko aukera bat emango die berarekin elkartzeko, heroiak baliagarriak direla baitaiki. Ez badute onartzen, Belaskok esango die ez dituela hilketo Tota berarekin dagoelako. Alde egiten dutenean, Belaskok Iruñeko buruzagi izaten jarraituko du, benetan gertatu zen bezala. Belaskori erasotzera ausartzen badira, bere goardia pertsonalarekin borrokatu beharke dira, eta Tota Enekoarekin haserretuko da: ez da berarekin ezkonduko eta ez dio esango ezpatak non dauden. Belaskori ez badiote erasotzen, Tota Enekoarekin aurrerago ezkonduko da.

III. Tafalla

Eneko eta besteak Tafallara joan daitezke, Musa-ibn-Musarekin hitz egiteko. Musa oso haserre dago Eneko eta Fortun hamar urtez desagertu direlako eta Baskoiek emandako hitza apurtu dutelako, bere anaia zen Mutarrif erail baitute. Bestetik, bere aita Musa-ibn-Fortun oso gaixorik dagoela esango die, hiltzeaz dagoela eta laster bera izango dela Banu Qasitarren buruzagia. Enekok beharreko azalpenak eman ondoren, Musak Enekori laguntasuna eskainiko dio Banu Qasi eta Baskoien artean, baina Belasko hiltzeko baldintzarekin. Hemen pertsonaiek erabaki beharko dute Banu Qasitarrekin paktua egin nahi duten ala ez, eta Banu Qasitarren laguntza lortzeko Belasko hiltzeko prest dauden ala ez. Orain erabakitakoak, ondorengo gertakariak baldintzatuko ditu.

Baina Tafallan dauden bitartean, bi gertakari garrantzitsu suertatuko dira. Batetik, Tuteratik zaldiz heldu berri den mezulari batek esango die Musa-ibn-Fortun hil egin dela, eta egoera aprobeztatuz Arabiarrek Tuteran erasotu eta hartu egin dutela.

Bestetik, Arabatik zetorren mezulari bat Irurtzunera heldu zen, eta bertan zegoen Antsoz mezularia Tafallara bidali du gure heroiei abisatzeko. Mezulariak emirraren semea den Muawiya-k Araba erasotu duela dio. Arabarrek laguntza behar dute Islamdarren aurka babesteko. Musa-ibn-Musa Baskoiei laguntzeko prest egongo da beraiek ondoren Tuteran berreskuratzen laguntzen badiote. Gure heroiek zer egin erabaki beharko dute, Iruñera joan lehendabizi eta Belaskoren laguntza bilatu, edo zuzenean Arabara jo Belaskoren laguntzarik gabe.

Errealitatean hau gertatu zen: Baskoiek, Belasko buruzagi zutela eta Banu Qasitarren laguntzarekin, segada prestatu zieten Islamdarrei Ebro ibaia gurutzatu zutenean, Arganzon alboan. Islamdarren porrota izugarria izan zen, eta ihes egin behar izan zuten. Baina oraingoan jokalariek erabaki beharko dute zer egin.

IV. Arganzoneko gatazka

Arganzon Ebro ibaitik gertu dagoen Arabako herria da. Bertara iristean, Baskoia Arabarrekin elkartuko dira. Arabarrak gutxi dira baina oso indartsuak eta ausartak. Bere lurra defendatzen hiltzeko prest daude eta Baskoiei laguntza biziki eskertuko diete. Haien burua Sendoa Gasteizkoa da.

Euskaldunek hegoaldera egitean ez dute etsaiaren berririk izango. Baso batekin topatuko dira baina oraingoz etsaia ezin izango dute ikusi. Islamdarrek baso horren hegoaldean daude, kanpamendua bertan dutelarik. Haien plana hurrengo egunean, goizean goiz, kanpamendua altxatu eta Arabako lurraldean eraso egitea da.

Euskaldunek Islamdarren erasoari itxaron diezaiokete, eta bitartean defentsarako prestatu: hesiak altxatu, lubakiak zulatu, eta abar. Bestela, Islamdarrek kanpamenduan dauden bitartean ustekabean erasotzea ere aukera ona izango da. Bi erak eraginkorrak dira, lehenengoan babeserako elementuak izango dituztelako, eta bigarrenetan ustekabean harrapatu ahal izango dituztelako.

Basora sartzen badira, bertan ieltxuak aurkituko dituzte. Baliteke ieltxuren batek ahotik igorritako suaz Euskaldunei eraso egitea, erredurak eraginez. Baina hauek ieltxuak hegoaldera bidaltzen badituzte horiek Islamdarren gainera botatzeko aukera ona izan daiteke. Horretarako *Basapiztiaren eraso bidali* sorginkeria gauzatu daiteke. Beste aukera bat litzateke ezkutuan kanpamendura hurbiltzea, dena sutan jartzeko asmoarekin. Baina isilpean gerturatzeko Trebezia jaurtiketa lortu beharko dute. Ez badute lortzen, kanpamenduko zaindaria Islamdarrek sasien artean norbait edo zerbait dagoela konturatuko dira. Une horretan *Irudia sortu* sorginkeria erabili dezakete basabere baten irudia sortzeko (hartza edo basurdea adibidez) eta horrela Islamdarrek lasaitu egingo dira. Era batera edo bestera, eraso egingo dute eta pertsonaia borrokatu beharko dira, bakoitza gerlari Islamdar baten aurka.

Gerlari islamdarra
IND 2 TRE 3 ADI 2 KEM 3 BP 20 AP 0
Ezpata laburra [IND]: Mina 4AT+3
Arku [TRE]: Mina 5AT+3
Babeski arina: Babesa -1
Sorginkeriak: Ez

Gudaroste islamdarren erdian bandera daraman gizona dago, eta bere alboan ofizial bat. Urrunegi daude haien gertutik erasotzeko, baina Enekori gezia botatzen okurrizten bazaio, eta lortzen badu, bandera duenari erori egingo zaio. Orduan gudaroste islamdarrek Kemena jaurtiketa egin beharko du hirugarren mailarekin. Islamdarrek ez badute jaurtiketa lortzen, bandera erori dela eta galtzen ari direla ikusiko dute; orduan denak ihesean hasiko dira. Enekok bandera daramanari gezia botatzean huts egiten badu, ofizialari ere bota diezaiokete. Harekin, antzeko gauza gertatuko da. Beraz bi aukera daude Islamdarrek Kemena jaurti dezaten ihes egingo duten ikusteko.

Azkenean, Euskaldunak garaile irtengo dira eta gerlariak pozik eta alai irrintziak botako dituzte. Baina orduan Antso Iruñekoa gatazkan hil egin dela konturatuko dira. Antsoarekin zeuden iruindar askeek buruzagi berria behar dute eta Eneko Aritza aukeratuko dute.

Arganzoneko gatazkaren ondoren, Arabarrekin Irurtzunera itzultzen badira beste leinu Baskoien buruzagiak heldu direla aurkituko dute, bakoitzak bere gerlari taldea daramalarik.

Orain Euskaldunek osatzen duten gudarostea hamar mila gerlarikoa da, inoiz elkartu den euskal gudarosterik handiena. Eta Totak guztientzako ezpata apartak dauzka gainera.

803. urtean Banu Qasitarrek bere ordaina eskatuko dute, eta paktuaren bigarren zatia bete beharko dute Euskaldunek. Horrela, Baskoia eta Arabarrak Tuter berreskuratzera abiatuko dira Banu Qasitarrekin batera.

Tuterara heltzean, harresi sendoa duela aurkituko dute, Iruñeko harresiaren tamainakoa. Yusuf-ibn-Amrusek gortlekua hartu du Tuter barruan. Islamdarrek, Euskaldunen gudaroste handia ikusita, asko izutuko dira eta ez dira kanpora irtegera, beraz Euskaldunek zail izango dute gertuko borroka egiteko. Horregatik Euskaldunek adimena erabili beharko dute. Islamdarrek ikaratzeko saiatu daitezke, adibidez herensuge baten irudia sortuz, edo bestela Yusufi segada prestatu. Azkenean, Yusufek tratua egiteko eskaintza luzatuko die. Islamdarrek Tuteratik ihes egingo dute Euskaldunek urrez betetako hamar galdi ematen badizkiete. Euskaldunentzat erraza izango da urrez betetako hamar galdien irudia sortzea *Irudia sortu* sorginkeria eginez, horrela Islamdarrei ziria sartuz. Horrezkero, Yusuf eta bereak joan egingo dira eta Musa-ibn-Musa Tuterako buruzagi bezala geldituko da. Banu Qasitarrek Baskoiekin zuten hitzarmena bete ondoren ez diete gehiago lagundu nahi izango, izan ere Tuter berriro galtzearen beldur dira herriatik alde eginez gero. Dena dela, Musak Baskoiei Tafalla utziko die.

V. Iruñeko altxamendua eta Ludovicoren etorrera

V. atal hau eta VI. atala alde batera utzi daitezke Gidariak *Buruzagien Buruzagia* saio bakarrean jolastu nahiko balu.

806.ean Frankoek eskualdea kontrolpean dute, haien aldekoa den Belasko Iruñeko nagusi delarik. Urte horretan Frankoen alde ez dauden Baskoiek Belaskoren aurka egingo dute, Eneko Aritza Iruñeko agintaritzan jarri nahian. Belaskok bere lekua gordetzea lortuko du, baina matxinadek jarraitu egingo dute; horregatik, 812.ean Ludovicok gudarostea bidaliko du Iruñerantz. Baina Baskoi asken gudarostea Iruñera heltzen denean Ludovicok ihes egiteko erabakia hartuko du. Gerlari Baskoiek eraso egin ez diezaioten, Frankoek koldarkeriaz haurrak eta emakumeak bahituko dituzte Iruñetik irten eta Orreagatik Pirinioen beste aldera igarotzeko. Ondoren, 814. urtean Karloman hil egingo da.

VI. Oroneko gatazka

816.ean Arabiarrek Euskaldunen aurka egingo dute berriro ere, Abd-al-Karimek gidatuta. Arabako hegoaldean eraso egingo dute, aurrekoan bezala. Belaskok Asturiarrei laguntza eskatuko die eta hauek laguntzea onartuko dute Arabako lurraldea eskuratzeko.

Arabako hegoaldean dagoen Oroneko bailaran, hiru eguneko guduan Arabiarrek Euskaldunei irabazi egingo diete eta Belasko, frankoen aldeko baskoien buruzagia, hil egingo da ere.

Gidariak aurreko V. eta VI. atalak ez baditu jolastu nahi saioa laburragoa egiteko, jokalariei esan dakieke Tuteratik itzultzen direnean honi buruz jakiten dutela, hau da, bereaiek kanpoan egon bitartean Belasko Asturiarrek batera Islamdarren aurka borrokatu dela Arabako hegoaldean. Belasko gatazkan hil denez, Iruñeko buruzagi berria behar du eta Baskoi guztiek, Frankoen alde zeudenen erabateko porrota ikusita, Eneko Aritza hautatuko dute Iruñeko buruzagitzarako.

VII. Pepin Iaren etorrera. Orreagako bigarren gatazka 824

Behin Eneko Aritzak Iruñeko buruzagitza lortuta, gauzek hobera egingo dute Euskal Herrian. Urteak igaro ahala lurraldea sendotu egingo da. Iruñeko harresia berreraiki eta sendotu dezakete, horretarako *Harrizko horma sortu* sorginkeria erabilgarri izango zaielarik. Lehenago egin ez badute, Euskal lurren arteko komunikabide sare eraginkorra ere antolatu dezakete. Buruzagi bakoitzak txalaparta miresgarri bat izango du eskuragarri, eta horrela buruzagien arteko berriak etengabe trukatu ahal izango dituzte. Honek Herri antolakuntzarako erraztasun handia ekarriko du.

824. urtean, Pepin I.a errege frankoak armada bidaltzen du Iruñera, Euskaldunak behin eta betiko menperatzeko nahiarekin. Pepinek hainbat altxamendu zapaldu ditu ipar Euskal Herrian eta bere alde zeuden jauntxo batzuk jarri ditu buruzagitzan. Jauntxo hauen artean dauden Aznar Gaskuinako buruzagia eta Eblo kondea hautatu ditu gudarostea zuzentzeko. Frankoen gudaroste hau, Karlomanek duela zenbait urte lehenago bidalitakoa baino askoz handiagoa da. Bere garaian Karlomanena gudarostea itzela eta beldurgarria zen, 40.000 gerlariz osatutakoa, baina oraingo hau are handiagoa da. Pepinek 80.000 gerlari bidali ditu, haien artean 30.000 zaldun, gudarako zaldien gainean doazenak. Gizakiez gain, Izaki beldurgarri batzuk daramatzate Frankoek; erraldoiak dira, mandoaren burua dute eta hartzaren hatzaparrak. Gudarostea osatuz ehunka galdi doaz, jaki, arma eta katapultez hornituta.

Etsaiari behin eta betiko Euskaldun guztien erantzun bateratua emateko garaia heldu da. Eraikitako komunikazio sareaz baliatuz, Eneko Aritzak txalaparta deia egin ahal izango die beste Euskal buruzagiei. Era horretan, Euskal Herri osoko gerlariak berehala bildu ahal izango dituzte. Horiek denak Iruñera abiatuko dira, eta bertan guztira berrogei mila gerlari elkartuko dira. Horietaz gain, pertsonaiek Euskal Izaki miresgarriak bere alde jartzeko aukera ere izango dute. Esate baterako, basajaunak, jentilak eta ieltxuak borrokatzeko prest egongo dira.

Euskal indar guztiek Ibañetako lepoan itzarongo dute Frankoen armada igaro arte. Une egokia heldu denean, Eneko Aritzak deiadarra joko du eta mendirik mendi adar hots ozenak entzungo dira erasora deia zabalduz. Bi gudarosteek talka egingo dute, alde batetik ezin konta ahalako gerlari frankoen gudarostea, eta beraiekin ekarri dituzten amesgaiztoko piztia erraldoiak. Bestalde, Euskal gudarostea giza gerlariz eta bestelako Euskal Izakiz osatua dago, Eneko Aritza buru dutela. Eneko bere ezkutu gorriaren erdian Marik emandako Karbunklo berdea darama.

Gatazka oso odoltsua izaten ari da, eta euskaldunek irabazteko oso zaila dute. Baina borroka uneri latzenez, gauza harrigarria gertatu da. Haize bolada handi batekin batera, Ortzia sugarrezko igitaia agertu da. Mari bera da, Ortzia bere suzko gurdian zeharkatzen! Une horretan, Eneko daraman Karbunkloa argi berde oso distiratsua igortzen hasiko da. Ezkutua altxatuz, etsai guztiak argiarekin itsutu ditu. Orduan, karbunkloan Ama Lu-rak bildu duen Adur bizindarra askatu, eta eztanda baten moduan Adurraren astindu bortitzak etsaia kolpatu du, hura mila zatitan birrinduz. Begien kliskada batean, Euskaldunek garaipena lortu dute berriro ere, 50 urte lehenago Orreaga lehenengo gatazkan gertatu zen bezala.

VIII. Erresumaren sorrera

Euskaldunen arrakasta erabatekoa izanda, Euskal gerlariak pozaren pozez daude. Barreak, irrintziak eta kideen arteko besarkadak dira nonahi. Orduan, denak oihuka hasiko dira «Gora Eneko Aritza!», «Gora gure Buruzagia!», «Erregea behar du izan!», «Eneko Aritza gure errege!».

Hamabi Jakitunek batzar berezia ospatu dute. Euskaldun guztiak ados daude garai hauetan buruzagi bakar eta handi baten gida edukitzeak etsaien aurkako erantzun bateratua bermatu lukeela. Horregatik, Hamabi Jakitunek garai latz hauetan Euskal Erresuma eraikitzea adosten dute eta Eneko Aritza Errege izango dela erabakitzen dute.

Oroel haitzaren gainean, Jakatik gertu, jakitunek Eneko Aritza Errege gisa goratu dute, Iruñeko Erresuma burujabea sortuz. Izendapenean dauden Euskaldunek banderak daramatzate. Iruñeko Erresumaren banderak, Enekoaren ezkutuaren irudi, zelai gorria du eta urrezko pomek inguratuta, erdian Karbunklo berdea dauka.



Izendapenean, haitzaren gainean jarrita, Eneko buruan koroa jarriko diote. Eta Herriari zuzenduz, Eneko honako hitzaldia egingo du:

Eneko Aritzaren hitzaldia

«Euskaldunok: ohore handia da niretzat zuen Errege izendatu izana. Euskaldun guztiak bildu eta gidatu zituen buruzagia behar genuen, gure etsaien aurrean borroka bateratua egiteko eta gure herria aske mantentzeko.

Baina ni ez naiz errege arrunta izango. Gaur egun erregetza, inposatutako arauen eta herritarren zapalkuntzaren sinonimo da leku guztietan. Ni ez naiz beste erregeen modukoa izango, baizik eta Euskaldun guztien Buruzagien Buruzagia.

Eta adierazten dudan nire nahi hau babesteko, Euskal ohitura zaharra, Hamabi Jakitunen batzarra mantendu dut. Horrela, erabaki garrantzitsuak hartzeko unean, nik proposatutakoak Hamabi Jakitunen oniritzia izan behar du. Jakitun hauek izango dira nire kontseilariak, eta herriaren nahia betetzen dudala zainduko dutenak.

Gure Euskal legedi hau etorkizunean ere mantenduko da, eta *Foruak* izenez ezagutuko dugu. Foruak izango dira Euskal Herriaren nahia betetzeko legedia; eta Marik oparitutako Karbunkloa, Iruñeko Erresumaren armarrion jarrita dagoena, Euskaldun guztion nortasunaren ikur izango da».

Adur txango berriak asmatzeko Ideia laburrak

1 Ortzik bidalitako burdinharria

Durungalde osoa aztoratuta dabil, Ortzik burdinharria bota du! Aurreko gauean distira bat ikusi omen zen zeruan eta Etxeko leihora begiratzera hurbildu zirenak Ortzia zeharkatzen zuen harria ikusi zuten. Urkiola inguruan erori dela diote. Beste batzuk ordea Mari bera zela diote, leize batetik bestera zihoala.

Pertsonaiek oraindik ez dute jakin behar, baina eroritakoa ez da izan ez Mari, ez burdinharria. Aramaioko bi jentil harropuzkeriatan egon ziren, eta batak besteari erronka bota zion ezin izango zuela harri handi bat Urkiolaraino jaurti. Bigarrenak, bere indar handia erakusteko, harria hartu eta buru gainetik jaurti zuen, Urkiolaraino helduz.

Herriko hainbat biztanle, eroritakoa burdinharria dela pentsatuz, harri miresgarriaren bila abiatuko dira. Adur ahalmen izugarria izango duela uste dute eta badakite aurkitzen duen lehenak harekin gelditzeko eskubidea izango duela. Bere bila joango ez direnak harria zati behar dela diote, eta zatiak herritarren artean banatu. Gurtzaile kristau batek ere Urkiolarako bidea egin du, bere jainko arrotzaren miraria izan dela uste baitu.

Urkiolara heltzean eta harria aurkitzean, pertsonaiek eroritako harria burdinharria ez dela ikusiko dute, harri arrunt handi bat baizik. Baina gurtzaile kristauak harriaz jabetu eta Urkiolan eliza bat eraiki nahi du bere jainkoaren izenean harria gordetzeko. Gainera, eliza berri hori eraikitzeke kristauak herriko biztanleak lanean jarri nahi ditu, horretarako mehatxua erabiliz.

Pertsonaiek gurtzaile kristauren asmo maltzurak gelditu behar dituzte lehendabizi eta herritarrek elizaren eraikitzeetik askatu. Ondoren, harria nondik irten den aurkitu behar dute. Harria hegaldetik etorri zela jakinda, Aramaiora heldu daitezke eta jentilak aurkitu. Bestela, harria erori den hurrengo egunean jentil biak agertuko dira, harria non erori den ikusteko eta dena azalduko diete.

2 Arrasateko herensugea

Arrasatearrekin herensuge bat dute gertuko leize batean eta arazoa konpondu nahi dute. Orain arte giza eskaintzak egin dizkiote aldiro sugetzarrari, baina hori koldarkeria hutsa dela ikusten dute. Gainera herensugea gaztea zenean, buru bakarrekoa, ez zuen hainbeste jaten. Orain, hiru buru dituela, etengabe eskatzen du jana eta buru gehiago hazi ahala, egoera geroz eta okerragoa izango da. Gainera urte asko falta dira oraindik herensugeak zazpigarren burua hazi eta Itsasgorrietara hiltzera joango den arte.

Guzti honengatik, Arrasateko nagusiak deia zabaldu du: norbaitek aurre egin behar dio herensugeari, eta piztia hilko duen heroi talde bat bildu nahi du. Hori lortzen duenak, sari moduan herensugeak gordeta duen edozein altxor eramateko eskubidea izango du.

Gaur egun hiru buru ditu eta edozein herensugek bezala hegan egin dezake. Noizbehinka bere leizetik irteten da eta inguruko herrietara hegan joaten da heriotza eta atsekabea zabalduz. Lehenengo burutik sua botatzen du, bigarrenetik izotz hilgarria eta hirugarrenetik tximista bortitzak. Herensugearen azala oso gogorra da eta sua jasateko ahalmena du.

Marik ez du begi onekin ikusiko hura hiltzea, eta pertsonaiek hainbat gauza egin ditzakete herensugea herritik urrun bidaltzeko. Pertsonaiek piztitzarra zelan uxatuko duten pentsatu behar dute.

3 Ternuarako itsas bidaia

870. urteko egun hotz batean itsasontzi bat heldu da Munda-kara, atzerriko bidaiariak gidatuta. Pertsonaiek Munda-kako herritarrek dira, arrantzaleak edo bestelako lanbide batekoak. Bisitariak agurtzera doazenean, haien artean gerlariak daudela ikusiko dute, ezpatak eta ezkutua darmatzatenak. Baina atzerriko gerlari horiek ez dute erasotuko. Pertsonaiek eraso egiten badute, borroaldia gertatuko da bi taldeen artean. Atzerritarrek gerlari trebeak dira, baina bidaiagatik ahulduta datoz eta ez dira normalean bezain hilgarriak izango.

Beraiekin hitz egiteko ahalegina egiten badute, nekātuta datozela adieraziko dute keinuen bitartez, eta bidaia luzearen ondorioz egarrituta eta gasetuta daudela. Oraingoz edaria eta janaria eskatzen dute bakarrik eta borrokarik egin gabe alde egingo dutela zin egiten dute. Bikingoak direla adieraziko dute ere. Beraiekin adiskidetzuz gero, jasotako laguntzaren truke informazio baliagarri bat emango diete euskaldunei: arrantza egiteko lekū izugarri on bat dagoela iparraldean, Ternua izenekoa. Bertan legatzak, bakailaoak eta balea arrantzatzeko aukera bikaina dago. Lekū horretara itsasontziz nola heldu azalduko diete pertsonaiei.

Bikingoek bere bidea jarraituko dute hegoaldera, haietarikō batek izan ezik, Mundakan geratuko dena. Bizkaitarrek gizon honi Jaun Txuria deituko diote, gaztea izan arren ile oso argia, ia txuria, duelako. Jaun txuriak opari bat egingo die, burdin-harri bat, iparraldea non dagoen beti esaten duena, eta itsasoz urrunera bidaiatzeko oso aproposa dena. Pertsonaiaek itsasontziz Ternua izeneko lekūra bidaiatzera ausartzen badira, itsas Adur txango arriskutsua biziko dute. Bideetik itsas-piztia ikaragarri batek itsasontzia erasotuko du, eta Frankoen lurretatik datozen itsaslapurren eraso ere jasango dute.

Azkenean Ternuara heltzen direnean, arrainez betetako urak aurkituko dituzte, eta bertako herritarrekin hitz egiteko aukera izango dute lurralde hotz horietan. Hasieran, bertakoak lagunkoiak izango dira, baina Euskaldunek ez badute egun gutxiren buruan alde egiten haserretu egingo dira. Izan ere, Euskaldunak beraien arrainak lapurtzera etorri direla uste dute eta horregatik eraso egingo diete. Eskerrak Ternuarak ez direla oso onak borrokan! Pertsonaiekin ihes egiteko aukera izango dute etxerako bidea hartuz.

4 Hiru Erregeen Mahaiko bilkura

Iruñeko Erresuma hiru zatitan banatu ondoren, Aragoiko biztanleak larrituta daude eta ez dakite zein izango den Aragoiko Erresuma berriak emango dien tratua. Aragoiko Errege berriak Euskararen erabilera galarazi eta zergak igoko dituela esaten duten zurrumurruek hedatu dira. Aragoiko erregea ere kezkatuta dago Nafarroako Erregearen eraso jasoko duen beldur baita; izan ere, Nafarrekin Aragoiko lurraldea berreskuratzeko nahia izango dutela pentsatzen du. Ezegonkortasun egoera hori argitzeko, bi erregeek bilkura egitea adostu dute. Bileran adostuko den hitzarmena gainbegiratu dezan, Gaskoniaiko Erregeari ere gonbidapena luzatu diote. Beraz, batzarra hiru erresumen arteko muga den mendi batean egingo dute eta handik aurrera Hiru Erregeen Mahaia deituko diote.

Adur txango honetan Iruñeko Erresumako Erregeak pertsonaiei, bere gerlari hoberekin direnak, batzarra ospatuko den lekūra lagundu diezaioten eskatuko die.

Gidariak hala nahi badu, jokalaria batek Erregearen pertsonaia hartu dezake. Bideetik hainbat arrisku aurkituko dituzte, eta beraien lana Erregea batzarra egingo den lekūra salbu eramatea izango da. Aurkituko dituzten arriskuak hauek izan daitezke: basapiztien erasoak (otsoak, hartzak, eta abar), eguraldi arriskutsua (haize bortitza, ekaitzak, hotz handia, etab), Izaki miresgarriekin topaketak (Izakien ataletik aukeratu ahal dira), eta abar.

Arrisku guztiak gainditu ondoren, azkenik topalekūra helduko dira: Hiru Erregeen Mahaia mendiak duen tontorraren alboko haitz zapal bat. Bertan Aragoiko eta Gaskoniaiko erregeak itxaroten egongo dira beraien laguntzaileekin batera. Iruñeko eta Aragoiko erregeek negoziatu egin beharko dute Gaskoniaiko erregearen begiradapean. Aragoiko Erregeak bere eskakizunak azalduko ditu, gehienak merkatari-tza alorrekoak. Iruñeko Erregeak itxaropena du noizbait Aragoi Iruñeko Erresumara itzuliko dela. Baina urte asko igaro daitezke hori gertatu arte, eta bitartean euskal sena bizirik mantendu behar da. Horregatik, batzar honetan Iruñeko Erregearen helburu nagusia Aragoiko erregeak Euskara ez debekatzeko izango da. Bere bigarren helburua Iruñeko Erresumak Aragoi berreskuratzea izango da, baina hori lortzeko zailago izango da.

5 Amaiurko gatazka

1522. urtea da eta Nafarroa Garaiko Erresumaren arratsa. Gaztelako erresuma zitalak indarrez hartu ditu Nafarroan gelditzen ziren azkenengo herri askoak, eta gotorleku bakarra gelditzen zaie hartzeke. Amaiurko gaztelua babestearn garrantzia funtsezkoa da. Euskaldunek gaztelua gordetzea lortzen badute, Nafarroa berreskuratzeke saiakerak bertan antolatu ahal izango dira. Baina Gaztelar maltzurrek gerlari ugari bidali dituzte Amaiur indarrez hartzeke.

Amaiurren 200 gerlari daude bakarrik, Nafarroako Erresumako azkenak, baina kementsuak dira eta gotorlekua bizitzarekin babesteko prest daude. 200 gerlariak hainbat taldetan banatuta daude, gotorlekūaren zati ezberdinak zaintzeke. Pertsonaia bakoitzak talde horietako baten buru izango da, eta bere gerlari taldearen mugimendūak zeintzuk izango diren erabakiko du. Gaztelarrak heltzen diren egunean, gerlari talde handia dela ikusiko dute, Euskaldunak baino askoz gehiago direlarik. Haien buruan Mirandako konde espainiarra dago, burdinazko jantziak eta urrezko ezpata dituena. Gerlari Nafarrekin zail izango dute euskal aberriaren azkenengo eremu askea babesteko. Nahiz eta 200 gudari diren bakarrik, guztiz adoretuak dira eta Adurraren ahalmena bere alde dute. Lortuko al dute Nafarroako Erresumaren azken gotorlekua zaintzea? Agian pertsonaiekin historia aldatuko dute Adur txango honetan.

6 6o hilgarria

Gauza bitxi eta beldurgarri bat gertatzen ari da herrian. Goiza heltzean jendea hilik agertzen da ohean. Herritarrek gutziz ikaratuta daude eta ez dira lo egitera ausartzen. Herriko nagusiak gertakariak ikertu ditzaten eskatuko die pertsonaiei.

Gertatzen dena zera da, Inguma talde batek herritik gertu dagoen kobazulo bat hartu du bizitokitzat. Gauez herri-
ra jaisten dira biztanleak lotan dauden bitartean itotzeko. Haien helburu maltzurra lortzeko, herrian zehar sakabana-
tu egiten dira eta irekita utzitako leihoetatik, edo tximinie-
tatik sartzen dira. Orduan, isilpean, lotan dagoen norbai-
tengana hurbildu egiten dira eta lepoa pixkanaka estutzen
diote bizia galtzen duen arte.

Pertsonaiek gertatzen ari dena ikertu behariko dute, eta inguruan dabilzan ingumak aurkitu. Bitartean, ez lokartze-
ko *Nekea kendu* sorginkeria egiten ikasi behariko dute, inguru-
ko sorgin batek ezagutzen duena. Herritarrei ez lokartze-
ko laguntza eman behariko diete, bestela egunero norbait hilda agertuko da. Azkenik, pertsonaiek Ingumen ezkutalekua aurkitu eta haien aurka joan behariko dira. Buz-
kaeran, Ingumen aurkako borrokaldia egongo da.

7 Nekazarien matxinadak

Aurten uzta oso eskasa izan da eta bai Erregeak bai Eli-
zak ezarritako zergak inoiz baino altuagoak. Goseak go-
gor jo ditu nekazari eta abeltzainak, eta herritar xumeak
hiltzen hasi dira dagoeneko. Bitartean, apaiz eta jauntxoak
oparotasunean bizi dira, sabelak ondo beteta dituztelarik.
Egoera ezin daiteke dagoen moduan utzi, nekazariak askoz
ugariago dira eta herritarrek zapalkuntzaren aurka bildu
egin behar dira!

Pertsonaiek matxinada bat antolatatu behar dute botere in-
posatzaileen aurka altxatzeko. Horretarako, lan hauek bu-
rutu behariko dituzte: herritarrek bildu, nekazari eta abel-
tzainei borrokarako garaia dela ulertarazi, guztientzako
armak eskuratu (lanabesak izan daitezkeenak), herritarrei
borrokatzen erakutsi, eta azkenik gertu dauden monaste-
gi eta jauntxoaren dorretxea erasotu. Inguru-
ko sorginek matxinadan lagunduko dute, erregetza sistema patriarkala
suntsitzearen alde daudelako. Pertsonaien artean nekazari,
abeltzain eta sorginak egon daitezke.

Eskualdearen iparraldean monastegi bat dago eta hegoal-
dean jauntxoaren dorretxea. Beraz bi eraso egin behariko
dituzte herritarrek. Pertsonaiek erabaki behariko dute bi
erasoak aldi berean egin ala lehenengo bat eta ondoren
bestea egingo duten. Monastegia lehenago erasotzen ba-
dute, dorretxetik gerlariak bidaliko dituzte monastegira,
dorretxea babesik gabe utziz.

Borroka latza izango da eta nekazarien artean hainbat
hildako suertatuko dira, baina egoera ikusita azkenean

Erregea bera Iruñetik etorriko da gauzak lasaitzera. Zer-
gak jaitsi egingo ditu matxinada gelditu dadin. Nekazarien
uneko garaipena izango da.

8 Betiereko gaua

Gau amaigabea nagusitu da Euskal Herrian, eta inork ez
daki zergatik gertatu den. Arrazoiren batengatik Eguzki
amandreak ez du irten nahi, eta bitartean hotza eta ilun-
tasuna ezarri dira toki guztietan. Eguzki izpien eragina-
ren beldurrik gabe, kobazuloetatik era guztietako irelu eta
mamuak irtetzen ari dira. Ilargia, laguntzeko asmotan irten
egin da, baina horrek mamuak bakarrik alendu ditu haien
burrazpiko egoitzara. Ireluak, baina, ez dira Ilargiaren iz-
piez izutuko eta Euskal herritarrei etengabe eraso egingo
diete. Egoera dela eta, ia inor ez da etxetik irtetzera ausar-
tzen, eta herritar guztiak beldur dira Gauekoak harrapa-
tuko ote dituen. Artzainek jadanik beraien zaintza lanak
egiten ez dituztenez, otsoek eta bestelako piztiak abereak
jaten dituzte, eta landatutako laboreak ere galdu egingo
dira Eguzkiaren izpiak laster jasotzen ez badituzte.

Herrian talde bat elkartu da egoera honi irtenbidea aurki-
tzeko asmoarekin. Haien helburu nagusia Eguzkiari deitzea
da. Herriko atso eta agureek horretarako sorginkeria berezi
bat dagoela esaten dute, baina herrialdean inork ez du gogo-
ratzen. Horrela, pertsonaiek Adur txangoa burutu behariko
dute sorginkeria hori ezagutzen duen sorgina bilatzeko.

Bidean, pertsonaiek Izarrak lagun izango dituzte, eta Ilar-
giari laguntza eskatzeko sorginkeria ikasiko dute. Ilargiak
lagunduko die *Eguzkiari deitu* sorginkeria ezagutzen duen
sorgin hori aurkitzen. Azkenik, Eguzkiari deitzea lortzen
dutenean, hura agertu egingo da eta bere desagerpenaren
zergatia esango die: belagile maltzur batek *Eguzkia ilundu*
aztikeria gauzatu du, gauaren itzalpean ireluak aske ibili
daitezen eta bere aztikeria maltzurretan lagundu diezaio-
ten. Adur txangoa amaitzeko, belagile hura bilatu eta men-
deratu behariko dute.

9 Erresumako mugen zaintza

1051. urtea da eta Nafarroako Erresumaren ekialdeko muga
zaintzeko Antso III.a Erregeak Ibarreko gaztelu berria
eraikitzeke agindua eman du. Ibarreko gaztelua Pirinioen
oinetan dago, Oskako lurralde euskaldunean, eta bertatik
Oskako lautada osoa gainbegiratu daiteke. Lautada hori
oso zabala da eta Zaragozaraino heltzen da, Islamdarren
eskuetan dagoen hiribildua. Bertatik Bolea izeneko Islam-
darren gotorlekua zaindu daiteke. Ibarreko Gaztelua haitz
handi baten gainean eraikita dago, eta harresi sendoak
ditu. Begiratu Ibarreko gotorlekuaren mapa "Erdi Aroko
giroa" atalean.

Pertsonaiek gerlariak dira, eta Erregeak gaztelu berria
zaintzera bidaliko ditu. Gotorlekura heltzean, bertako bu-
ruzagia ezagutuko dute eta hark haien eginkizunak zein-
tzuk diren esango die. Harresietan zaintza txandaka egin

behar da, eta pertsonaiak txanda bereko taldean jarriko ditu. Gazteluaren zaintza gauzez egitea egokituiko zaie. Goezean lo egiteko aukera izango dute eta arratsaldean armekin trebakuntza egingo dute gazteluaren barruko armen plazan. Noizbehinika oreinak ehizatzen irten behariko dira, gaztelutik iparraldera hedatzen diren lurretan zehar, Jakara heltzen direnak. Hegoaldera jotzeko debekua dute, lurralde hori Islamdarren menpean baitago eta oso arriskutsua izan daitekeelako.

Egun batean mezulari bat helduko da Jakatik. Laguntza bila dator, ezbehar latz bat gertatu baitzaie: Pirinio mendietatik Izaki batzuk erasotzera jaitsi dira. Giza itxura dute, baina buruan adar handiak dituzte eta oso maltzurak dira. Jakara sartu dira gauzez eta jendea bahitzen aritu dira. Ekarreko gazteluko Nagusia dudatan dago, Jakara laguntza bidali nahiko luke baina horrek Gaztelua ahul utziko luke Islamdarren aurrean. Egunak igaro ahala, egoera okertu egingo da eta Maruek Ekarreko gotorlekua eraso egingo dute iparraldetik; aldi berean Islamdarrek ere hegoaldeko eraso egingo dute. Erresumaren ekialdeko muga babesteko gai izango ote dira gure gerlariak?

10 Ilargi-esnearen bila

Pertsonaia baten ama oso gaixorik dago, eta laster hilko da norbaitek sendagai bat bilatu ezean. Baina herriko sorginak esango die gaixotasun larri hori sendatuko duen gauza bakarra dagoela. Gauza hori ilargi-esnea da, Ekarreko erreketan aurkitu daitekeena eta hildakoek elikagai gisa hartzen dutena.

Pertsonaien helburua, beraz, ilargi-esnea aurkitzea izango da, gaixo dagoen amari edaten emateko. Baina ez da erraza aurkitzeko eta Ekarreko eremura sartu behariko dira. Horretarako, inguruko leize batera jo behariko dute eta barrura sartu.

Behin barruan, ireluekin eta bestelako arriskuekin topo egingo dute. Gidariak pertsonaiek aurkituko dituzten izakiak "Izaki miresgarriak" ataletik aukera ditzake. Azkenean ilargi-esne erreka bat aurkituko dute, eta zahatoa bete ahal izango dute. Pertsonaiaren amari ilargi-esnea edatera ematen badiote berehala sendatuko da.

11 Kimu berriak haziko dira

Orain dela urte gutxi Gaztelak Araba, Bizkaia eta Gipuzkoa indarrez hartu zituen. Pertsonaiak Urbasako aizkolari inausitzaile eta ikazgileak dira, edota basoaren zerikusia duten lanbideak edukit ditzakete ere. Egun batean haiengana norbait helduko da mezu garrantzitsu batekin.

Hegoaldean zuhaitzak jasaten ari diren egoera jasangaitza bihurtu da, Arabara aizkolari Gaztelarrak etorri direlako, zuhaitzak enborretik moztu eta hiltzen dituztenak.

Etsaiek egindako sarraskia itzela da eta Arabako lautada osoa ia zuhaitzik gabe utzi dute jadanik. Egoerari aurre egiteko, lautadako eta inguruko zuhaitzek erasoari erantzun eta Gaztelako aizkolari maltzurren aurka egin dute. Zuhaitzen gudak hasi dira, eta etsaiak suteak piztu ditu han eta hemen zuhaitzak bizirik erretzeko. Aizkolari maltzurak laster gelditzeko gai ez badira zuhaitz guztiak hilko dituzte eta Euskal Herria Gaztela bezain idor geldituko da.

Pertsonaiek Urbasako zuhaitz talde bat esnatu eta elkarrekin Arabako lautadara jo behariko dute, gudan parte hartzeko. Etsaiek aizkora zorrotzak dituzte eta sua erabiltzen dute basoak erretzeko, beraz bidea moztuta topatuko dute hainbatetan suteak direla eta. Suteen artean nola igaro aurkitu behariko dute, eta gatazkaren muinera heldu. Azkenean, Euskaldunak Gaztelako aizkolarien aurka borrokatu behariko dira. Guda irabaziko dute, baina zuhaitz asko hil egingo dira eta Arabako lautada soila geldituko da horrezker.

12 Biraoa

Pertsonaien lagun nekazari bat gerturatu egiten zaie laguntza eske. Aspalditik bere alboko baserriarekin duen harremana txarra da, eta azkenaldian egoera okertu egin da. Azkenengo gertakaria izan da auzotarra berarekin haserretu dela bere ardiak haren larretan bazka egiten dutela leporatzen diolako. Eztabaida gogor baten ondoren, auzotarrak belagile batengana jo, eta biraoa zelan egin ikasi du. Orduan auzotarrak birao maltzur bat bota dio besteari, eta tximista bat burura erortzea opa egin dio. Azken honek pertsonaiei laguntza eskatuko die: auzotarrak ez ba du biraoa hiru egun baino lehen atzera botatzen, tximista buru gainera eroriko zaion beldur da.

Adur txangoaren hasieran eguraldia eguzkitsua da baina egunak igaro ahala, Ortzia lainotzen joango da eta azkenengo egunean trumoiak entzuten hasiko dira. Nekazaria baserri barruan izkutatzen bada ere, leihotik sartuko zaio tximista. Hori ez gertatzeko, pertsonaiek *Biraoa uxatu* sorginkeria ikasi behariko dute, edo bestela auzotarrarengana jo hura biraoa atzera bota dezan. Baina hark ez du beraien hitz egin nahi izango, eta belagilearengana joango da laguntza eske. Belagileak hasieran amesgaiztoak bidaliko dizkie pertsonaiei, ondoren basapiztia baten eraso eta azkenik izaki maltzur bati deituko dio beraien kontra egin dezan.

Auzotarrak ez du Adur ahalmen handirik baina belagileak biraoa botatzeko lepoa bat utzi dio. Beraz, auzotarrak guztira 30 Adur puntu erabili ditu biraoa botatzeko. Horregatik hiru egunen buruan laguntza eske etorri den nekazariak Adur txanponak jaurti behariko ditu bigarren mailarekin. Ez badu jaurtiketa lortzen, tximista eroriko zaio buru gainera eta Gidariak 20 Adur txanpon botako ditu Nekazariak zenbat Bizitza puntu galduko dituen jakiteko. Nekazariak 16 Bizitza puntu ditu, beraz zaila izango da hura hiltzea.

13 Suteen aurkako lantaldea

Alboko herrian zorigaitzeko gertakari bat izan da: sute batek herriko etxe gehienak, egurrezkoak zirenak, erre egin ditu. Pertsonaien herriko Nagusia, alboko herrian zer gertatu den ikusita deituko die eta beraien herrian gauza bera ez gertatzeko proposamenak eskatuko dizkie. Haien ideiak entzun ondoren, Nagusiak lan hau egin dezaten eskatuko die: suteen aurkako lantaldea prestatu beharko dute.

Eskatutako lana betetzeko, Etxez-Etxe joan beharko dira eta herritar guztiei uneoro lapiko handi bat urez beteta gordetzeko eskatu beharko diete. Horrela, sute bat piztuko balitz, auzokide guztiek urez betetako lapikoa hartu eta ziztu bizian erretzen ari den etxera abiatu ahaliko lirateke denen artean sua itzaltzeko.

Herritar batzuk parte hartzeko prest egongo dira. Beste batzuk lagundu nahiko lukete baina ez daukate lapiko handirik, edo esango dute janaria prestatzeko behar dutela. Beste batzuk, aldiz, ez dute suteen aurkako lantaldean parte hartu nahi izango. Jendearen etxeetan sartzen direnean gauza bitxiak aurkituko dituzte. Herritar batek bizilagunari argizaiola piztu dio, hura ihartzeko asmotan. Beste batek Etxea txerriz beteta dauka. Beste baten etxean jentil batzuk daude, bisitan direnak. Gidariak egoera gehiago asma ditzake.

Pertsonaiek ez dute jakingo, baina denbora muga bat daukate suaren kontrako lantaldea osatzeko. Bi egunen buruan herrian sute bat piztuko da. Aurretik dena ondo antolatu badute sua itzaltzea lortuko dute.

14 Atarrabi eta Mikelatsen bila

Mari behin konturatu egin zen kristau gurtzaileen etorrerarekin bere semeak diren Atarrabi eta Mikelats arriskuan egon zitezkeela. Horregatik, ezkutatu egin zituen eta ordutik hona gizakiek ezin izan dute beraiekin hartu-emanik izan.

Sorgin bat pertsonaiengana hurbilduko da eta zera esango die, haren ustez Atarrabi eta Mikelats, Mariren semeak izanda, oso ahalmentsuak izan behar direla eta kristautasunaren aurka egiteko laguntza handia eman dezaketela. Horregatik Atarrabi eta Mikelats bilatzen saiatu daitezen eskatuko die pertsonaiei. Mari aurkitzeko *Mariri deitu* sorginkeria ikasi beharko dute, eta beharreko Adurra biltzeko *Akelarrea egin* sorginkeria egin.

Marirekin hitz egitea lortzen badute, bere oniritzia lortu nahi izango dute bere semeekin hitz egiteko, gizakien eta beraien arteko harremana estutzeko nahian. Baina Marik esango die ez dagoela horren alde, eta berak gauzak zerbaitengatik egiten dituela. Hala ere, berak ez du elkarretratzea debekatu nahi, izan ere nahiago du gizakiek beraien kabuz aukera egokia hartu dezaten.

Pertsonaiek bere asmoekin jarraitzen badute, Atarrabi eta Mikelats aurkituko dituzte azkenean. Baina orduan arazo bat ikusiko dute: Atarrabi ona da baina Mikelats maltzurra. Beraiekin hitz egiterakoan argi ikusiko dute bien izaera zelakoa den. Anai biek ez dute elkarrengandik alendu nahi izango, beraz gizakiekin hartu-emanak izatekotan, biak elkarrekin arituko lirateke. Ziur daude pertsonaiek Mariren semeekin harremana izan nahi dutela gizakiek, horietariko bat maltzurra dela jakinda?

15 Herriko jaiak

Azkenengo urtea oso gogorra izan da. Eguraldia ez da ona izan eta inoiz baino lan handiagoa izan dute herritarrek laboreak landatzen, uzta jasotzen eta abereak zaintzen. Gainera gosetutako otsoen eta bideetako lapurren erasoak saihestu behar izan dituzte. Baina azkenean uzta jaso dute eta urte luze honen etekinak jaso ondoren, herriko Nagusiak azkenean bere baimena eman du: herriko jaiak ospatuko dira! Herritar guztiak egun hauek irrikaz bizitzen ari dira eta jaialditarako prestakizunetan pentsatzen.

Herriko Nagusiak, sortu den zalaparta ikusirik, gauzak ondo antolatzea erabaki du. Pertsonaiei jai batzordea osatzeko eskatu die. Haien hartuko dute jaien antolakuntzaren lana. Horretarako, nagusiak lortu beharreko gauzen zerrenda bat emango die. Zerrendan gauza hauek agertzen dira: idi bat, lau arkume, zortzi oilo, laurogei ogi, kupel bat ardo eta bi kupel sagardo. Horrez gain, eskualdean bizi den ipuin kontalari batengana jo beharko dute haren zerbitzuak erostera.

Baina lana hasi orduko dena nahastu egingo da. Idiak ihes egingo du eta basora sartu da; idia basoan dabilen irelu baten hatzaparretatik askatu beharko dute. Arkume eta oiloak saldu ditzakeen baserritarrak prezio altuegia eskatuko die, eta harekin negoziatu beharko dute. Okindegia arestian erre egin da eta labea berreraiki beharko dute oso denbora gutxian, lana garaiz bukatzeko sorginkeria baten beharra izango dutelarik. Ardo eta sagardo kupelak garraiatzeko behar zen gurdia apurtu da eta gurdi berri bat sortu beharko dute sorginkeria bitartez. Ipuin kontalaria mozkor-mozkor eginda dago eta ez du lanik egin nahi.

Pertsonaiek lan guzti horiek betetzeko hiru eguneko epea izango dute, eta adimenaz, izaki miresgarrien laguntzaz eta Adurraren bitartez lortu beharko dute helburua: jai zorionsuak ospatu daitezten.

16 Galtzagorrien askapena

Euskal Herriko sorginak oso larrituta daude galtzagorriak jasaten ari diren egungo egoeratik. Antzinatik, sorgin bakoitzak galtzagorri bat izan du bere alboan etxeko lanekin laguntzeko. Sorginek galtzagorria bere albora ekartzeko era egoki bat izaten dute *Adiskidetu* sorginkeriaren bitartez. Horrek sorginarekin egon bitartean galtzagorriak jasotako tratua ona izango dela bermatzen du, eta bizimodu

duina izango duela. Baina orain dela urte batzuetatik hona, belagile maltzur bat galtzagorriak aztikeriez menperatzen eta Baionako merkatuan saltzen hasi da. Azkenaldian, sorginak ez diren pertsonak merkatuan galtzagorriak erosi eta etxeko lan zailenetan jartzen dituzte, esklabutza egoeran bahituta dituztelarik.

Pertsonaiek osatzen duten sorgin taldea Nafarroako Erregearengana joan dira galtzagorrien esklabutzaren inguruan zerbait egin behar dela ohartarazteko. Erregeak honako hau proposatuko die sorginei: lege berri bat aterako du, eta horren arabera biztanle bakoitzak etxean edukitu ditzakeen galtzagorri kopurua hirukoia izango da gehienez. Baina ez du galtzagorriak etxean edukitzea debekatu nahi, jendea horren inguruan haserretuko den beldurrez. Urte gutxi iragan dira Nekazarien matxinadak bukatu zirenetik eta ez du nahi horrelako "huskeria" bategatik herria berriro altxatzea.

Sorgin taldea, arazoa betiko konpontzeko, Baionara joan beharke da eta galtzagorriak menperatu eta saltzen dituen belagileari aurre egin beharke diote. Belagileak bere alboan menperatu dituen beste bi belagile ditu, eta hirurek kalte egiteko aztikeria dakizkiete. Horrela, pertsonaiek sorginkeria-borroka batean belagileei gailendu beharke zaizkie.

17 Baionako gatazkak

Adur txango honek hiru atal ditu; saio luze batean jolastu daiteke, edo bestela hiru saiotan atal bakoitza gehiago garatzen bada.

1. atala: 859. urtea da. Bikingoek Baiona erasotu dute, lapurreta, harrapakeria eta sarraski handiak gauzatuz. Björn Järnsidak eta Hastein dira Normandoen buruzagiak. Eneko Aritzaren semea, Eneko "Gartzea" Iruñeko Errege da eta Baionara joateko erabakia hartu du, Bikingoen eraso gelditzeke.

Eneko Gartzea gerlari talde batekin abiatuko da Baionara eta Nafarroako gerlarien eta Bikingoen arteko borroka gertatuko da. Euskaldunentzat gauzak ez dira ondo irtengo eta gatazka galduko dute. Gainera, Bikingoek Eneko Gartzea bahituko dute eta, Baiona Normandoen lurra izendatuko dute.

Pertsonaien lana Eneko Gartzea askatzea izango da. Horretarako, gauze eta isilpean Baionako hiribilduan sartu beharke dira, eta Eneko preso dagoen ziegearaino heldu. Zaindari ugari dago eta ez da lan erreza izango. Enekoekin ihes egitearekin burututa izango dute oraingoz erronka. Baina Normandoak Baiona menperatzen geratuko dira.

2. atala: 945. urtea da. Gartzia Santxiz Iruñeko Erregearen alaba, Urraka Gartzeiz, Gilermo Antso Gaskoniako dukearekin ezkondu da. Urrakaren neba, Antso Gartzeizek, aita hiltzean hartuko du erregetza 970. urtean. Une horretan, Gaskoniako Gilermok Iruñeko errege berriari laguntza eskatuko dio, behin betiko Normandoak Baionatik botatzeko asmoz.

Erregeak gudarostea Baionara bidaliko du eta pertsonaiek gatazka horretan borrokatu beharke dute. Borroka zaila izango da, eta euskal gerlari askok bizitza galduko dute. Baina azkenean Euskaldunek garaituko dute, Baiona berreskuratuz. Ondoren, Iruñeko erregeak lapurdiko konderrira sortuko du Baionaren inguruko lurra Erresumaren babespean gera daitezen.

3. atala: 982. Urtea da. Baionak Normandoen eraso berri bat jasango du: hirurogei itsasontzi heldu dira gerlari Bikingoz beteta. Iruñeko erregeak gudarostea iparraldera bidaliko du berriro. Taller izeneko lekuan, Castets-etik gertu, Euskaldunak Normandoen aurka borrokatu egingo dira. Euskaldunek borroka irabaziko dute, baina gatazka bukatu bezain laster dei bat jasoko dute hegoaldeetik erregearen irtenaldia aprobetxatuz, Islamdarrek Iruñea erasotu dute! Iruindarrak une latzak pasatzen ari dira, gerlari gehienak Baionan daudelako. Erregeak ziztu bizian Iruñera itzultzeko agindua emango du, baina negua heldu denez Pirinioetako bidea, Ibañetatik igarotzen dena, elurragatik guztiz itxita dago.

Kostatik itzuli beharrean, denborarik ez galtzeko Ibañetatik igarotzen saiatuko dira Euskaldunak. Erregearen zaldia ezin da elurraren gainean ondo ibili, bere oin estuak elurretan murgiltzen direlarik. Orduan erregea zalditik jaitsi eta bere oinetako dotoreak kenduz, abarka batzuk eskatuko ditu janzteko; oinez igaroko ditu Pirinioak beste gerlarien antzera. Bere gizonak horregatik laudatu eta Antso Abarka deituko diote handik aurrera. Azkenean, gudarostea Iruñera helduko da eta Islamdarrek, gudaroste nafarraren itzulera azkarra espero ez zutela, ihes egingo dute hegoaldera.

18 Sorginarentzako osagaien bila

Esqualean bizi den sorgina oso jakintsua da eta inguruko biztanle guztiei gaitzak sendatzen dizkie. Baina sorgina dagoeneko oso heldua da eta gorputza nekaturgia dauka behar dituen osagaien bila joateko. Horregatik pertsonaiei laguntza eskatuko die. Beharreko osagaiak biltzen badituzte, opari miresgarri bat emango die.

Gidariak, sendatzeko hiru sorginkeria aukeratu beharke ditu eta zer osagai bilatu behar dituzten begiratuko du. Osagai guztiekin zerrenda osatu eta jokalariei emango die. Pertsonaiek osagai guztiak biltzeko hainbat lekutara joan beharke dute eta erronka ezberdinak gainditu beharke dituzte. Osagai guztiak sorginari ematen badizkiote, hark objektu miresgarri bat oparituko die, Gidariak aukeratutakoa.

Herriko sorginak noizbehinka osagai berrien beharra izango du, beraz Adur txango honen haria behin baino gehiagotan erabili daiteke, bilatu beharreko osagaiak eta erronkak aldatuz.



ADUR

Euskal Erdi Aro mitologikoan girotutako rol jokoa

Izena

Urko Gorostiaga

Lanbidea

Artzaina. Bere lana artaldeak zaintzea da. Bere lanagatik bizimodu bakartia darama, baina horrek basabereak eta Izaki miresgarriak ezagutzeko aukera eman dio.

Izaera

Bere Trebeziagatik nabarmentzen da, baina beste Ezaugarrietan ere orekatua da. Piztiei buruzko jakinduria handia dauka eta haiek in ondo konpontzen da.

Iragana

Behin, mendian zehar zebilela erreka ondoan lepoko bat aurkitu zuen.

Nahiak

Munduz mundu ibili, eta urruneko lurraldeak ezagutzea gustatuko litzaioke.

Itxura

Argala da mendian gora eta bera ibiltzearen ondorioz. Jantzi laburrak eta kapa daramatza.



Ezaugarriak

INDARRA



TREBEZIA



ADIMENA



KEMENA



Bizitza Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Adur Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Arbasoen Laguntzak

Armak

IZENA

MINA

_____	_____
_____	_____
_____	_____

Babeskiak

IZENA

BABESA

_____	_____
_____	_____

Sorginkeriak

IZENA

ADUR
BALIOA

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Zorroa

lepokoa
Gazta eta ogia.



ADUR

Euskal Erdi Aro mitologikoan girotutako rol jokoa

Izena

Leixuri landazabal

Lanbidea

Basozaina da. Baimenik gabeko ehiztarien atzetik ibili ohi da, eta zuhaitzak inausi ordez enborretik moztzen dituztenen atzetik ere.

Izaera

Trebea eta Adimentsua da, baina ez oso Indartsua. Besteei laguntzea gustuko du, eta horregatik bere lagunek asko maite dute.

Jragana

Txikitatik ikasi zuen zuhaitzak inausi ahal direla egurra lortzeko, baina ez direla hil behar. Basoan betidanik bizi izan da, eta bertako Izaki gehienak ezagutzen ditu.

Nahiak

Pertsona guztiek basoa zaindu eta bertan dauden Izakiekiko begirunea erakustea nahiko luke.

Itxura

Ile luzea du. Atorra txuria eta soineko iluna daramatza.



Ezaugarriak

INDARRA



TREBEZIA



ADIMENA



KEMENA



Bizitza Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Adur Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Arbasoen Laguntzak

Armak

IZENA

MINA

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Babeskiak

IZENA

BABESA

_____	_____
_____	_____
_____	_____

Sorginkeriak

IZENA

ADUR
BALIOA

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Zorroa

Amua eta haria.

Estalkia.



ADUR

Euskal Erdi Aro mitologikoan girotutako rol jokoa

Izena

Abar Haritzmendi

Lanbidea

Baserritarra da. Landareekin batez ere oso ikutu ona dauka, eta asko daki haien buruz.

Izaera

Indartsua eta Trebea da, baina ez oso Kementsua. Bizitza lasaia gustuko du, eta Etxetik urruntzeak beldur pixkat ematen dio.

Jragana

Baserrian eman du bizitza osoa eta hori primeran ezagutzen du, baina ezin izan du kanpoko mundua ezagutu.

Nahiak

Hainbat sendabelar ezagutzen ditu eta haien sendatzeko ukenduak eta edabeak prestatzea ikasi nahi du luke.

Itxura

Altua da, ile luzea eta prakak zabalak daramatza.



Ezaugarriak

INDARRA



TREBEZIA



ADIMENA



KEMENA



Bizitza Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Adur Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Arbasoen Laguntzak

Armak

IZENA

MINA

_____	_____
_____	_____
_____	_____

Babeskiak

IZENA

BABESA

_____	_____
_____	_____

Sorginkeriak

IZENA

ADUR
BALIOA

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Zorroa

Suge baten sabeleko harria

Sendabelarrak:

lobelarra

Azeribuztana

Zauribelarra



ADUR

Euskal Erdi Aro mitologikoan girotutako rol jokoa

Izena

Berbiz Zubigarai

Lanbidea

Ipuin kontalaria da. Herriz-herri doa bere ipuinak kontatzen eta ordaintzen diotenarekin era xumean bizitzeko ematen dio.

Izaera

Adimentsua eta Kementsua da, baina ez oso Trebea. Alaia da eta beti dago irribarretsu. Bere ipuinak kontatzen dituenean, entzuleak beti ahozabalik uzten ditu.

Jragana

Asko bidaiatu da eta horrek lekū eta pertsona ugari ezagutzeko aukera eman dio. Bizitzaren gaineko jakinduria dauka, eta lagunak egiteko erraztasuna.

Nahiak

Euskal Herri osoko Ipuin Kontalaririk ospetsua bilakatzea gustatuko litzaioke.

Itxura

Zabala da, ile laburra dauka eta jantzi handiak daramatza. Beti irribarretsu dago.



Ezaugarriak

INDARRA



TREBEZIA



ADIMENA



KEMENA



Bizitza Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Adur Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Arbasoen Laguntzak

Armak

IZENA

MINA

_____	_____
_____	_____
_____	_____

Babeskiak

IZENA

BABESA

_____	_____
_____	_____

Sorginkeriak

IZENA

ADUR
BALIOA

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Zorroa

Soka bat

Tximistarria eta ardaia



ADUR

Euskal Erdi Aro mitologikoan girotutako rol jokoa

Izena

Gartxot Ibargoien

Lanbidea

Irati Oihaneko aizkolari inauslea da. Zuhaitzen adarrak kimatzen ditu bakarrik, zuhaitza enborretik inoiz moztu gabe.

Izaera

Oso Indartsua da, baina ez hain Trebea. Izaera ona dauka eta bere lagunek asko maite dute horregatik. Baina inor zuhaitz bat hiltzen ikusten badu, bere haserrea izugarria izango da.

Iragana

Zuhaitzen Bigarren Gudan, zuhaitzen alde borrokatu zen. Zuhaitzak lagun ditu eta beti babestuko ditu.

Nahiak

Munduz mundu eguzkia irtetzen den lekuraino ibili, eta urruneko lurraldeak ezagutzea gustatuko litzaioke.

Itxura

Oso sendoa da, bizkar zabala eta beso gihartsuak ditu.



Ezaugarriak

INDARRA



TREBEZIA



ADIMENA



KEMENA



Bizitza Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Adur Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Arbasoen Laguntzak

Armak

IZENA	MINA
Ukabilak	3AT
Aizkora	5AT+4
_____	_____
_____	_____

Babeskiak

IZENA	BABESA
Babeski arina	-1
_____	_____
_____	_____

Sorginkeriak

IZENA	ADUR BALIOA
Zuhaitz bat esnatu	10
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Zorroa

Soka luze bat.
Suziria.
Mailua eta iltzeak.



ADUR

Euskal Erdi Aro mitologikoan girotutako rol jokoa

Izena

Antso Lizarbide

Lanbidea

Barregainetako Baserritarra. Bere lana abereak eta baratzea zaintzea da. Bere basetxetik ez da sarritan urruntzen eta bizitza lasaia gustuko du.

Izaera

Oso Trebea da, baina ez Kementsua. Kopetiluna da eta humore txarrez ipintzen da egoerarekin lasai ez dagoenean. Basabereekin buruzko jakinduria handia dauka eta haiekin ondo konpontzen da.

Jragana

Txikitatik baserritarra izan da. Behin, behi galdu baten bila ari zenean, kobazulo batera sartu eta bertan hezur batekin egindako txirula bat aurkitu zuen.

Nahiak

Ezkondu eta senitarte handi bat osatu nahiko luke.

Itxura

Argala eta txikia da. Atorra, prakak zabalak eta abarkak daramatza.



Ezaugarriak

INDARRA



TREBEZIA



ADIMENA



KEMENA



Bizitza Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Adur Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Arbasoen Laguntzak

Armak

IZENA	MINA
Ukabilak	2AT
Sardea	5AT+2
_____	_____
_____	_____

Babeskiak

IZENA	BABESA
_____	_____
_____	_____

Sorginkeriak

IZENA	ADUR BALIOA
Basabereekin hitz egin	8
Ekaitza sortu	10
_____	_____
_____	_____

Zorroa

Hezurrezko txirula
Artilezko estalkia
Argizaiola

ADUR

Euskal Erdi Aro mitologikoan girotutako rol jokoa

Izena

Uuar Urondo

Lanbidea

Oriko arrantzalea da. Ternuako bidea sarritan egiten du bakailoa arrantzatzeko eta baleak harrapatzeko.

Izaera

Itsas-bidaia luzeak sarritan egiten dituenek arriskueta ohituta dago. Itsasoak eman dion oreka bere Ezaugarrietan nabari da, guztietan Aditua delarik. Iasaia da, eta sena handiko gauzak esaten ditu.

Iragana

Txikitatik nabaritu zuen itsasoarenganako erakarpena eta urarengan eragin berezia dauka. Urte luzez itsaso zabala zeharkatu du, eta gauza bitxi ugari ikusi ditu.

Nahiak

Hainbat urtetan besteentzat itsasoan lan egin ondoren, bere itsasontzia erosi eta patroizatea nahiko luke.

Itxura

Sendoa da, eta urteetan zehar itsasoari begiratzeak begirada pentsakorra eman dio.



Ezaugarriak

INDARRA



TREBEZIA



ADIMENA



KEMENA



Bizitza Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Adur Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Arbasoen Laguntzak

Armak

IZENA	MINA
Ukabilak	2AT
Itsas-azkona	4AT+5
_____	_____
_____	_____

Babeskiak

IZENA	BABESA
_____	_____
_____	_____

Sorginkeriak

IZENA	ADUR BALIOA
Ura eraldatu	8
Izarrei bidea galdetu	8
_____	_____
_____	_____

Zorroa

Amua eta haria
Burdin-harria
Eurirako argizaritutako atorra

ADUR

Euskal Erdi Aro mitologikoan girotutako rol jokoa

Izena

Araiz Iturrizar

Lanbidea

Zugarramurdiko Sorgin Nagusia da. Bere gain du ilbeteko Akelarreak zuzentzeko ardura eta baita Mariren esker ona lortzearena ere, eguraldi ona egin eta nekazariek uzta ona jaso dezaten.

Izaera

Oso Adimentsua da, baina ez Indartsua. Izaera onekoa eta amakoia da. Besteri laguntzea eta sorgin gazteei irakastea gustuko du.

Jragana

Urte askotan bizitzari buruz ikasi ondoren, bere Adimenari eta Naturarekiko begiruneari esker gizaki eta basabere gehienak lagun ditu, baina gurtzaille kristauak ez ditu gogoko.

Nahiak

Erregetzaren sistema politikoa kendu, eta Nagusien Batzar soilera itzultzea gostatuko litzaioke.

Itxura

Altua eta dotorea da. Atorra iluna, gona luzea eta buruko handia daramatza.



Ezaugarriak

INDARRA



TREBEZIA



ADIMENA



KEMENA



Bizitza Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Adur Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Arbasoen Laguntzak

Armak

IZENA	MINA
Ukabilak	AT1
Labana	3AT+1
_____	_____
_____	_____

Babeskiak

IZENA	BABESA
_____	_____
_____	_____

Sorginkeriak

IZENA	ADUR BALIOA
Loa eragin	5/10/20
Pozoidura sendatu	8
Akelarrea egin	25
Mariri deitu	400
_____	_____
_____	_____

Zorroa

Sendablerrak;
Gorosti haziak
Miura
Ezkia
Ezkurrak
Urriloa
Sukarria
Lapiko txikia

ADUR

Euskal Erdi Aro mitologikoan girotutako rol jokoa

Izena

Belko Iribarren

Lanbidea

Iruñeko Erresumako gerlaria da. Bere betebeharrak Erresuma eta Euskal Izaki guztiak etsaiengandik babestea da.

Izaera

Oso kementsua da, baina ez hain Adimentsua. Ekintzak gauzatzeko irrikitan dago beti. Bere izaeragatik, besteek jarraitu egiten dute eta kementa eragiten badauki bere inguruan daudenengan.

Jragana

Hainbat gatazkatan parte hartu du eta horregatik borrokan egiteko trebetasun handia dauka azkonekin, bai gerturako nahiz urrutirako arma bezala erabilia.

Nahiak

Nafarroako Erregearen zaindaria pertsonalaren Buru izatera heldu nahiko luke.

Itxura

Oso sendoa da. Ile luzea darama, eta dei egiteko adarra lepotik eskegita. Jantzi laburrak eta abarkak janzten ditu.



Ezaugarriak

INDARRA



TREBEZIA



ADIMENA



KEMENA



Bizitza Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Adur Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Arbasoen Laguntzak

Armak

IZENA	MINA
Ukabilak	2AT
Hiru azkon	4AT+5
_____	_____
_____	_____

Babeskiak

IZENA	BABESA
Ezkatua (BP 18)	-2
_____	_____
_____	_____

Sorginkeriak

IZENA	ADUR BALIOA
Arrano beltzari deitu	10
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Zorroa

Dei egiteko adarra.
Azkonak zorrozteko harria.
Gazta eta ogia bi egunez elikatzeke.

ADUR

Euskal Erdi Aro mitologikoan girotutako rol jokoa

Izena

Eneko Enekoitz

Lanbidea

Orhi mendiko artzaina da. Artaldea zaindu behar duelako mendian ematen du denbora gehiena. Ardiekin uda Orhi mendiko magaletan ematen du, eta negua igarotzeko berriz hegoaldera, Bardeak ingurura doa.

Izaera

Kementsua eta Trebea da, baina ez oso Indartsua. Ganorazkoa eta arduratsua da.

Iragana

Aitona Ximenok, bere anaia Fortuneekin batera hezi du, gurasoak hilda dituelako. Enekoen aita Eneko Ximenoitz gerlari baskoia zen, eta borrokan galdu zuen bizia. Amak Oneka zuen izena eta Eneko Ximenoitz hil ondoren atsekabez hil zen.

Nahiak

Gurasoak hil zituzten etsaien aurka borrokatu nahiko luke.

Itxura

Ez da oso gihartsua.
Ile iluna du, eta
begirada sakona.



Ezaugarriak

INDARRA



TREBEZIA



ADIMENA



KEMENA



Bizitza Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Adur Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Arbasoen Laguntzak

Armak

IZENA	MINA
Ukabilak	AT1
Arku	5AT+3
_____	_____
_____	_____

Babeskiak

IZENA	BABESA
_____	_____
_____	_____

Sorginkeriak

IZENA	ADUR BALIOA
Arbasoekin hitzegin	10
_____	_____
_____	_____

Zorroa

Argizaiola.
Jostorratza eta haria.
Gazta eta ogia.

ADUR

Euskal Erdi Aro mitologikoan girotutako rol jokoa

Izena

Fortun Enekoitz

Lanbidea

Orhi mendiko artzaina da. Artaldea zaindu behar duelako mendian ematen du denbora gehiena. Artaldearekin uda Orhi mendiko magaletan ematen du, eta negua igarotzeko berriz hegoaldera, Bardeak ingurura doa.

Izaera

Indartsua eta Kementsua da, baina ez oso Trebea. Jatorra eta alaia da, baita pixkat ameslaria ere.

Jragana

Aitona Ximenoik bere anaia Enekoarekin batera hezi du, gurasoak hilda dituelako. Fortune aitona Eneko Ximenoitz gerlari baskoia zen, eta borrokan galdu zuen bizia. Amak Oñeka zuen izena eta Eneko Ximenoitz hil ondoren atsekabez hil zen.

Nahiak

Bere anaia txikia den Eneko babestea da bere ardura nagusia. Bidaiatu eta gauza berriak ezagutu nahi ditu.

Itxura

Sendoa eta gihartsua da. Ile argia du, eta irribarre zabala.



Ezaugarriak

INDARRA



TREBEZIA



ADIMENA



KEMENA



Bizitza Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Adur Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Arbasoen Laguntzak

Armak

IZENA	MINA
Ukabilak	2AT
Azkona	4AT+5
_____	_____
_____	_____

Babeskiak

IZENA	BABESA
_____	_____
_____	_____

Sorginkeriak

IZENA	ADUR BALIOA
Basapiztia uxatu	10
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Zorroa

Soka.
Amua eta haria.
Estalkia

ADUR

Euskal Erdi Aro mitologikoan girotutako rol jokoa

Izena

Assona Dordiriz

Lanbidea

Otxagabiako sorgina. Inguruko biztanleak gaixotzen direnean beregana doaz. Sendatzeko gaitasuna du, eta baita sortzeko ahalmena ere.

Izaera

Adimentsua eta Kementsua da, baina ez Indartsua. Izaera onekoa da, besteei laguntzea eta irakastea gustuko du, eta horregatik ingurukoek asko maite dute.

Jragana

Bere ama sorgina zen, eta dakien guztia erakutsi zion, baita Izadiarekiko begirunea ere. Baina ama orain dela gutxi hil zitzaion eta Assonak oraindik asko du ikasteko.

Nahiak

Euskal usadio zaharrak zaindu eta babestu nahi ditu, eta Adurraren jakintza gazteei helarazi.

Itxura

Ile gorrixka du eta soineko marroia darama. Oraindik burukorik ez dauka bikoterik ez duelako.



Ezaugarriak

INDARRA



TREBEZIA



ADIMENA



KEMENA



Bizitza Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Adur Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Arbasoen Laguntzak

Armak

IZENA	MINA
Ukabilak	AT1
Igitaia	3AT+3
_____	_____
_____	_____

Babeskiak

IZENA	BABESA
_____	_____
_____	_____

Sorginkeriak

IZENA	ADUR BALIOA
Mina kendu	7
Zauria itxi	Hainbat
_____	_____
_____	_____

Zorroa

lapiko txikia
Sukarria
Sendabelarrak:
Zainbelarra
Zauribelarra
Mamukioa
Belaiķia
Intsusa
Milorria
Kamomila
Lilhoa

ADUR

Euskal Erdi Aro mitologikoan girotutako rol jokoa

Izena

Munio Aiegi

Lanbidea

Zubiriko aztia da. Txoriak begiratzuz igarpenak egiten ditu eta ordaintzen dionari bere zoria jakinarazten dio. Norbaitek txanpon batzuen truke beste norbaiti kalte egiteko eskatzen dionean ez du ezezkorik ematen.

Jzaera

Adimentsua eta Trebea da, baina ez oso Kementsua. Bere ziurtasun faltak zorigaitzekoa bihurtzen du. Horregatik harroa eta iluna da, batzuetan pixkat zakarra ere.

Jragana

Hautzaro zaila izan zuen, eta gaztaroan oinazea jasan zuen. Bere burua babestekotan aztikeriak ikasten aritu zen, eta orain bitzta erosoa lortu duen arren, iraganeko barne orbainak ezin izan ditu sendatu.

Nahiak

Besteengandik minik ez du jaso nahi. Etorkizunean bere buruarekin ziur sentitzera heltzen bada, une horretan zorientasuna lortuko duela uste du.

Jtxura

Txikia da, ile luze iluna eta bizar apur bat dauka. Aitorra urdina eta praka beltzak daramatza.



Ezaugarriak

INDARRA



TREBEZIA



ADIMENA



KEMENA



Bizitza Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Adur Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Arbasoen Laguntzak

Armak

IZENA	MINA
Ukabilak	AT1
Aiztoa	3AT+2
_____	_____
_____	_____

Babeskiak

IZENA	BABESA
_____	_____
_____	_____

Sorginkeriak

IZENA	ADUR BALIOA
Haratago ikusi	20
Begiz ko a jo	10/20
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Zorroa

Argizaria.
Kaiku eta goilara.
Belarrak:
Urriloa
Otzarria

ADUR

Euskal Erdi Aro mitologikoan
girotutako rol jokoa

Izena

Lanbidea

Izaera

Tragana

Nahiak

Itxura

Ezaugarriak

INDARRA

TREBEZIA

ADIMENA

KEMENA

Bizitza Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Adur Puntuak

01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12
13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30

Arbasoen
Laguntzak

Armak

IZENA

MINA

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Babeskiak

IZENA

BABESA

_____	_____
_____	_____
_____	_____

Sorginkeriak

IZENA

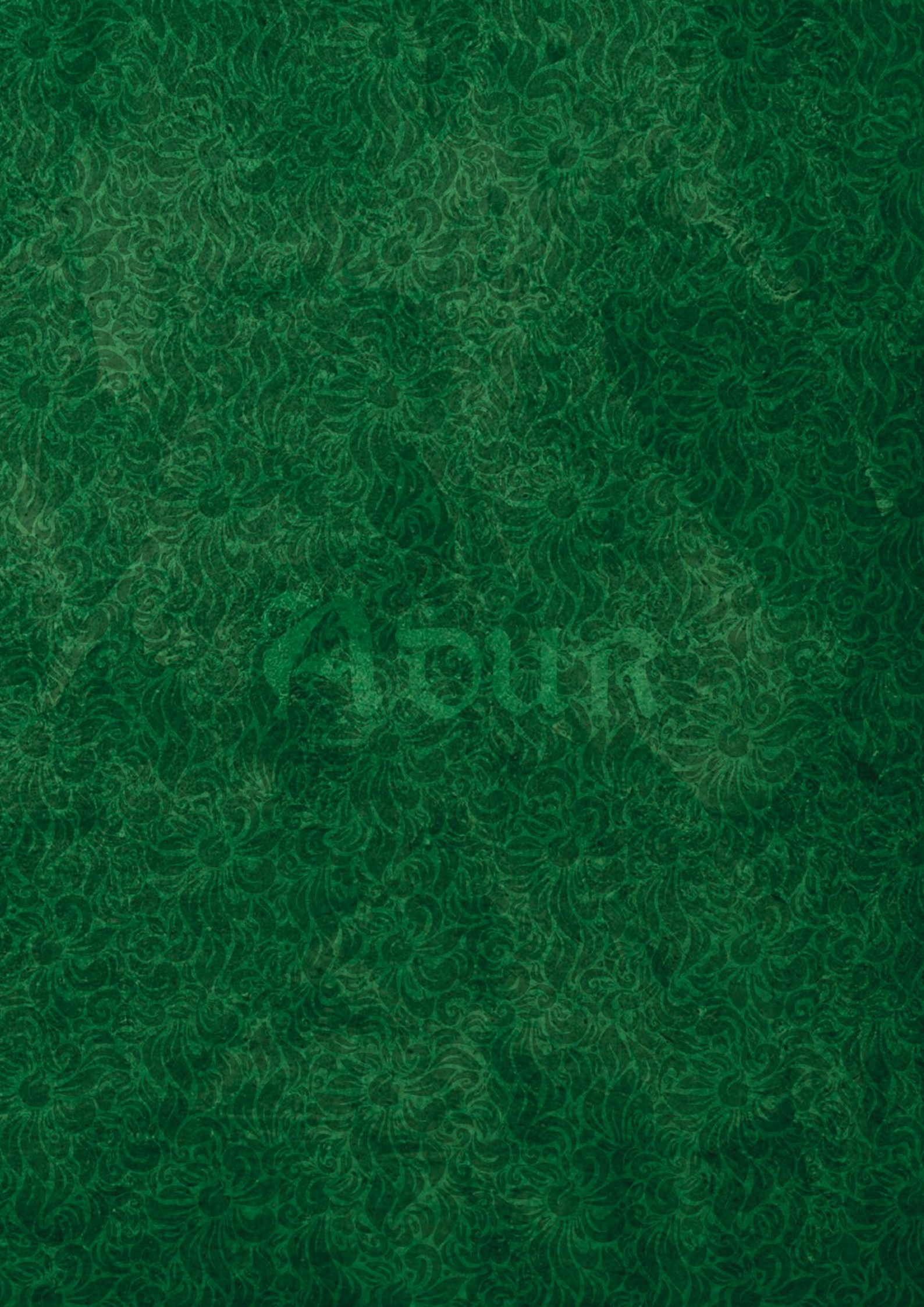
ADUR
BALIOA

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Zorroa



100





Antzinako Euskal jakinduriak dio Naturan gauza eta Izaki guztiak lotzen dituen bizindar bat dagoela, Adur izenekoa. Mari k Adur izugarria bilduko zuen harribitxi miresgarria sor zezan eskatu zion Ama burri, Euskaldun guztiak etsaiengandik babesteko.

Zer gertatu zen harribitxi miresgarri horrek? Euskal Erdi Aro miresgarrian murgiltzeko Indarra, Trebezia, Adimena eta Kemena izango al dituzu?

Basajaunak, lamiak, Begibakarrek, Jentilak eta beste Izaki miresgarri asko aurkituko dituzu bidean. Arbasoek arrazoi zuten, Izena duen guztia bada.

Adurraren sekretua aurkitzeko prest al zaude?

ADUR istorioak asmatzeko rol jokoa da eta bertan jokalariek Euskal Erdi Aro miresgarrian murgilduko dira pertsonaia ezberdinek irudikatuz. Jokorearen arau errazei esker adin guztientzako egokia da, baita rolean aditu nahiz hasiberri direnentzat ere. Jokoa 2-6 jokalarientzat aproposa da; horietako batek saioa gidatuko du eta besteek sorginen, gerlarien edo nekazarien lekua hartuko dute, besteak beste.

Adur txangoetan zehar, pertsonaiek hainbat gertakari biziko dituzte: Iruñeko Erresuman zeharreko bidaiak, elkarrizketak Basajaun eta lamiaren, baso ilun batean gordetzen den sekretua ezagutzeko, Mari Jainkosa bilatu eta hari laguntza eskatzeko, Orreagako gatazkan parte hartzea, edota burrazpiko erresuman galdutako laguna bilatu nahian kobazulo hotz batean bizi den izakia topatzea. Bidean zehar pertsonaiek talde-lanaren bidez erronka zailak gainditu beharkeko dituzte baina Adur bizindarrari esker sorginkeria ugari gauzatu ahal izango dituzte garaile irteteko.

Jokalariearen atalean jolasteko behar diren gauza guztiak aurkituko dituzu: jokorearen arauak, pertsonaiek sortzeko jarraibideak, pertsonaientzako baliabideak, armak, sorginkeriak eta baita bakarrik jolasteko Adur txango bat ere.

Gidariaren atalean baliabide eta lanabes ugari aurkituko dituzu: Euskal Erdi Aroko giroa, Euskal Izaki eta Jainkosak, lekua eta Objektu miresgarriak, Bidaiak, eta abar. Osagai horiek erabiliz, Gidariak Adur txango berriak ere prestatu ahal izango ditu.

Adur txangoen atalean aurretik prestatutako hainbat istorioen osagaiak eskaintzen dira, prestatuta laburrekin jolasten hasi ahal izateko. Horiek batera, aurretik sortutako zenbait Pertsonaia fitxa ere badatoz. Horiek guztiaren, saio bikain ugari jolasteko aukera izango duzue.

