

2019-12-12

Bildumazale amorratua naiz. Nire apalak inoiz jolastu ez ditudan rol-jokoekin gainezka daude.

Ez hori bakarrik, diskoak, literatura, pelikulak orain barregarriak diruditen formatuetan... Baina **jolastu ez arren, gozamen handia ematen didate berdin-berdin liburu horiek.** Ez naiz irakurri gabe liburuak plastikozko poltsetan gordetzen dituen bildumazale horietako bat. Nik irakurtzen ditut, goitik behera, ezkerretik eskumara, mekanika zirrargarrien bila. Gero ez daukat jolasteko aukerarik, baina joko hori inoiz zuzentzeko aukera izango dudala pentsatzea nahikoa da hainbat kasutan. Gero apalera doaz, hori bai, baina ondo sailkatuta; alfabetikoki, koloreka, argialetxearen arabera, eta abar. Bestela, jai daukagu.



Savage Worlds edo *Mundu Basatiak* deritzon jolasak ez zuen orain arte nire bildumazaletasuna mugiarazi. Baina *HT Publishers* argitaletxe txikia baina interesgarria iruditu zait beti. Bere produktuak ondo aukeratuta daude eta gehienak besteen jokoen itzulpenak badira ere, ondo eginda dauden itzulpenak dira eta esandakoa betetzen dute orokorrean. Horrez gain, diru-etekin handia atera ez izanagatik produktuei jarraipena ematen diote (*Frostgrave*, honen adibiderik argiena). Haiek (*HT Publishers*) itzuli eta argitaratu zuten *Savage Worlds*-en aurreko edizioa eta orain gutxi argitaratutako edizio berriarekin ere lan txukuna egingo zutelakoan, eskuliburuak erosi nuen.

Eskuliburu txikia, bai, baina prezio onean eta erabilgarria oso. A5 formatuak bere xarma dauka eta paper-azala duenez, erraza da zorroan sartzeko eta partidetarara eramatea. **Oso eroso da**, beraz, formatua, eta maketazioak eta idazkerak ere horretan laguntzen dute. Aurkibidea ere badago! (aipatzen badut hau, eskuliburu askok horrelakorik ez daukatelako da). Ni bezalako rol-analfabeto batentzako hortik aurrera gauzak, tamalez, ez dira hain errazak. Goazen atalez atal.

Lehenengo ataletan pertsonaiaren sorrera jorratzen dute. Sistema bat ikasten dudanean, pertsonaiak sortzen ditut nire bakartasunean, horrek laguntzen didalako sistema ulertzen. Hasi nintzen, beraz, nire *Savage Worlds*-eko pertsonaiak sortzen. Dado batzuk hartu eta... ez, **ez dira dadoak behar, puntuak gastatu beharko ditugu.** Baina lehenengo pausua zure pertsonaia zer

2019-12-12

izango den pentsatzea da; hori gustatu zitzaidan, askotan dadoak botatzen ditugulako asko pentsatu barik eta emaitzen arabera aukeratzen dugulako gure pertsonaiaren lanbidea. *Savage Worlds*-en lan hori aurretik egin behar duzu. Jean-Luc Picard kuttuna buruan (ez modu lizunean), aurrera egin nuen sorrera-prozesuan.




Arketipoa aukeratu ostean, **desabantailak aukeratzeko garaia** da. Interesgarria iruditu zitzaidan desabantailak abantailen aurretik aukeratu behar izana, baina desabantailen zerrenda luzeegia egin zitzaidan hasieran (abantailena are luzeagoa da). Lauzpabost pertsonaia sortu ostean, errazagoa iruditu zitzaidan aukeraketa eta ez zuen hain luze ematen zerrenda, baina lehenengokoan sustoa hartu nuen.

Arazo bat daukat desabantailekin, ordea. **Zenbat eta gehiago aukeratu, orduan eta puntu gehiago izango dituzu gero onuretan gastatzeko.** Pena merezi du, beraz, ahalik eta desabantaila gehiago aukeratzeko. Desabantailak, orokorrean, bi motatakoak izaten dira: mekanikoak, hau da, dado-jaurtiketetan zigortu egiten zaituztenak, eta interpretaziozkoak. Mekanikoen desabantaila argi ikusten dut, matematika hutsa da eta partida osoan izango dituzu gainean, Damoclesen ezpata famatu hori bezala. Ez daukat hain argi, ordea, besteekin. Desabantaila horiek roleatu behar dituzula aipatzen dute, baina maizterrak sarituko zaitu mekanikoak ez ziren zure desabantaila horiek roleatzeagatik. Desabantaila mekanikoak dituztenek, ordea, ez dute saririk jasotzen eta bere eraginak sarriago eta indar handiagoz pairatuko dituzula ematen dit.

Jean-Luc Picard-ekin jarraituz, Bakezalea (Pacifista), Leiala (Leal) eta Ohore-kodea (Código de Honor) aukeratu nituen berarentzako. Aproposak oso!

2019-12-12

 Hori egin ondoren, ezaugarriak zehazteko ordua zeforren. Puntuak gastatu eta ezaugarri bakoitzaren dadoa igo dezakezu (Puntu bat gastatu eta d4-tik d6-ra pasatzen duzu). Oso polita iruditu zitzaidan hau, Dungeons & Dragons oinarri duten jokoetan ezaugarrien zenbakiek ez daukatelako eragin handirik jokoan (bai, ordea, modifikatzaileek). Bost dira ezaugarriak: Arintasuna, Zuhurtzia, Espiritua, Indarra eta Kemena. D10-eraino igo nuen Picard-en Zuhurtzia, burusoilek zuhurrak ematen dutelako beti, d8-raino bere Espiritua.



Ezaugarrien ondoren, **trebetasunak zehaztu** behar izan nituen. Ezaugarriek esaten digute nola erreakzionatzen duen pertsonaiak maizterrak botatako egoera guztien aurrean. Pasiboak dira, nolabait esateko. Trebetasunak, berriz, aktiboak dira, jokalaria erabiltzen ditu hainbat gauza egiten saiatzeko. Hortaz, trebetasunen zerrendarekin desabantailen zerrendarekin gertatu zitzaidana gertatu zen; antsietateak gora egiten nabaritu nuen orduan, analisisa-paralisisa. Haietako bost debaldekoak dira (Atletismoa, Ezagutza orokorra, Nabaritu, Konbentzitu, Ezkutuan ibili) eta d4 bat daukazu haietan, baina hobetu ditzakezu puntuak gastatuz, ezaugarriekin bezala. Besteak erosi beharko dituzu d4 dadoa izateko behintzat, gero puntuak gastatuz, dado hori hobetuz joango zara. Picard-en irudia berriro burura etorri zitzaidan eta Zientzia, Taktika eta Gizarte-zientziak aukeratu nituen.

Badago “erosi” ez dituzun trebetasun horiek erabiltzerik, baina d4 bota beharko duzu eta emaitzari 2 kendu. Hala eta guztiz ere, sistema nahiko heroikoa da eta badauka beste d6 dado bat, Dado Basatia, alegia, bestearekin batera botatzen dena. Beraz, froga gaitziterik badago, trebetasun hori izan ez arren, baina dado basatia beharko duzu eta zorte oso ona izan.

Asuntoa ondo zihoala iruditu zitzaidan orduan, baina deskripzioak irakurtzen, ulertzen, aukeratzen, ordu erdi pasata zegoen eta **oraindik lanak egin behar**, hau ez Antzinako Eskola! Abantailak aukera behar orain, zerrendarik luzeena. Beste ordu erdi joan zitzaidan abantailak irakurtzen. Guztiak ez daude eskuragarri hasieratik, baina hasiberrientzako ugari(egi) daude berdin-berdin. Picard-entzako Agintea (Mando) eta Lotura (Vínculo) aukeratu nituen, tipo jatorra eta eskuzabala delako baina aldi berean komandante ezin hobea.

Abantailaekin ez da gertatzen desabantailaekin gertatzen zena. Abantaila guztiak mekanikaren aldetik doaz eta guztiak dira baliogarriak.

Itxura polita hartu nion pertsonaiaren sorrerari eta, emozioaren emozioz, partidak eta kanpainak

2019-12-12

✖
asmatzen hasi nintzen, hori bai, aurretik sortutako pertsonaiak erabiliz. Sistema probatzeko ordua heldu zen. Hau ere bakartasunean egiten dut, talde bat osatu eta borroka baten erdian uzten ditut pertsonaiak, ea zer gertatzen den.

Sistemarekin, ordea, ipurdikoa eman zidan *Savage Worlds*-ek.



Zabaldu:

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