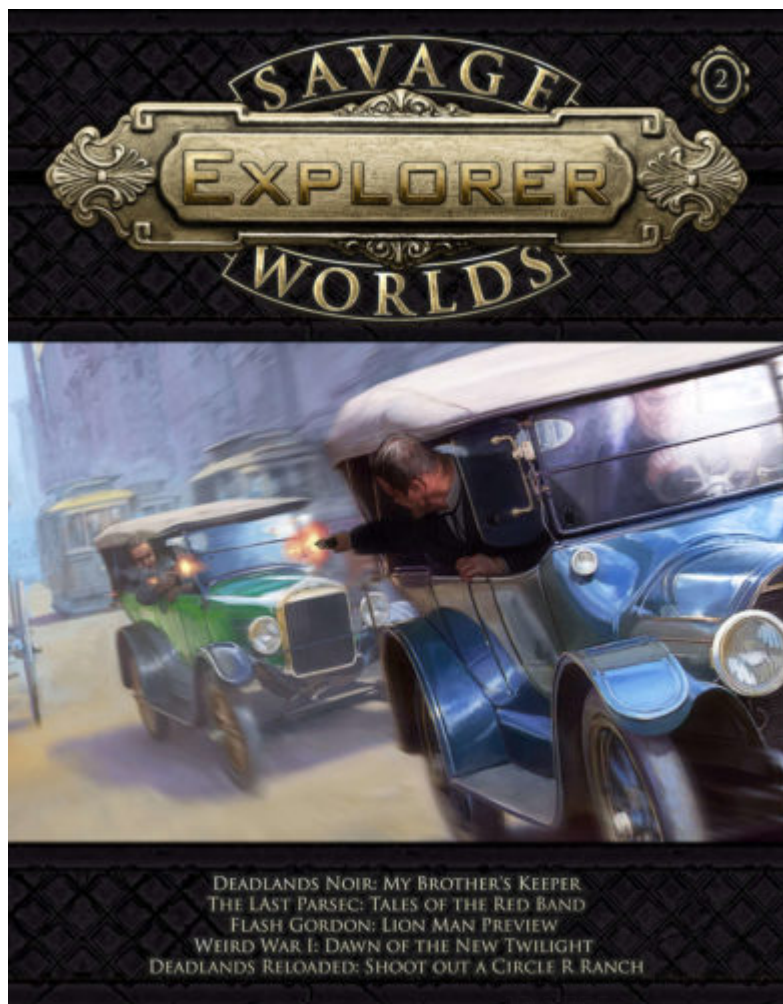


Umea nintzenez ez nituen gogoko kipulak. Platerrean kipularik ikusiz gero, oiloipurdia jartzen zitzaidan eta gurasoekin eztabaidarako argudio sendoak prestatzen hasten nintzen (spoiler: ez ziren oso sendoak orokorrean). Urteak pasa ahala, ordea, heldutasuna etorri (edo hurbildu) eta kipulak estimatzera ailegatu nintzen, nire egunerokotasunean ezinbestekoak ez direla uste arren. Gordinik ez zaizkit gustatzen baina frijituz gero beste maila batera pasatzen dira, nire ustez, nerabeek oraingo bideo-jokoetan ordu luze eman ondoren egiten duten bezala.

Kipula horrela erabilia, jakirik arruntenak ere beste maila batera igotzen dira, sinergia sortzen delako kipula frijitua eta jakien artean. Era horretan, lekaleak aspergarriak izatetik plater goxogoxoa izatera pasatzen dira (umea ez bazara, behintzat) eta bizitzak alaiagoa dirudi (umeak ez badituzu etxean, behintzat).

Savage Worlds jokoan mekanikak oso sinpleak dira: teilatu batetik behera salto egin nahi duzula? Ondo da, bota zure Atletismoa (zenbaki bat beharrean, dado bat egokitu diezu trebetasunei pertsonaia sortzerakoan eta hori da hain zuzen ere bota behar duzun dadoa). Horrez gain, bota d6ko *dado zoroa*, komodin bat zara eta (maltzur-maltzurak direnak ere komodinak dira eta dado zoroa botatzen dute, beste maltzur guztiak estrak dira, abenturaren) eta gauza heroikoak pasatzen dira *Savage Worlds*-en. Dado batekin ala bestearekin 4tik gorako emaitza lortuz gero, salto egiten duzu arazo barik. Trebetasun horri loturiko dadorik ez baduzu, bi dado ere botako dituzu, d4a eta dado zoroa, baina lortutako emaitzei 2 kendu beharko diozu. Badaude ere beste modifikatzaile batzuk, egoeraren arabekoak. Jauzia luzeegia dela? Kenkari bat izango duzu zure dadoen emaitza guztietan, -4 arte. Soka topatu duzula edo norbaiten laguntza daukazula salto egiterakoan? Gehitu, +4 arte. Horrela, ekintza guztiekin. Ekintza deskribatu, trebetasun bat egokitu eta jaurti dadoak.



Hortaz aparte, dadoekin lortutako emaitzarekin zailtasun generiko hori aise gaindituz gero, *areagotze* izena duen abantaila bat lortzen duzu. 4koa bada oinarrizko atalasea, 8 batekin areagotze bat lortuko duzu, 12 batekin 2 areagotze...eta areagotze horiekin demaseko gauzak gertatzen dira, zineman bezala (*Savage Worlds* oso pelikuleroa baita). Badaude hankasartzeak ere, areagotze horien alde iluna, 1 ateraz gero bai trebetasunari dagokion dadorekin, bai dado zoroarekin.

4ko atalase horretatik beherako emaitza lortuz gero, ez dago dena galdua. Azken finean, pelikula honen protagonistak geu gara eta ez dugu nahi pelikula horrela bukatzea. *Beniak* erabiliz, dadoak jaurti ditzakezu berriro. Zer da *beni* bat? *Insert Coin* bat, zure pelikula modu tragikomiko batean ez bukatzeko *rewind* bat. Hiru *benirekin* hasten duzu partida, baina erraz galdu edo irabazi ditzakezu.

Eta horrela ekintza guztiekin. Erraza, ezta? Bai, baita mugatua ere, lekaleak bezala. *Savage Worlds*-ek, ordea badauka bere kipula partikularra, bere geruzekin eta dena (Shrek ogroak ere bazituen bere geruzak, pelikulan asto ergel bateri azaldu zion bezala. Ogro-geruza horiek ez zieten zapore onik ematen lekaleei, ordea). Eta geruza horiek arau bereziak dira. Nahi duzula zure jazarpeni beste ukitu bat eman? Erabili jazarpenetarako erabiltzen diren arauak, kartekin eta guzti. Zure abenturan tiroketa ugari espero dituzula? Ederto, badago horiek konplexuagoak egiteko modurik. Epaiketa bat medio? No problema. Horrelako dozenaka arau daukazu eskuragarri liburuan.



Baina arau espezifiko guzti hauek hautazkoak dira, eta hori da garrantzitsuena. Hautazko arauak konplexu samarrak dira batzuetan edo aldrebesak edo ez zaizkizu gustatzen edo zure istorioan ez daukate lekurik. Arazorik ez, kendu zure sistematik, *Savage Worlds*-ek funtzionatuko du, horrelakoak kendu eta gehitzeko pentsatuta dago eta. Eta horrela montatzen duzu zure *Lego-Worlds*-a, zuk nahi dituzun zatiekin, zabor guztia alde batera utzita.

Sistema modular hau oso ondo diseinatuta dago, ez dago oinarrizko mekanika apurtzerik, horiek sendo-sendoak baitira eta. Badago salbuespen pare bat (borrokak, esate baterako), baina sistemak funtzionatzen jarraitzen du horrelako txakurkeriak egin ostean. Oso elegantea iruditzen zait eta beste leku batzuetan ere ikusi izan dut (*Games Workshop*-ek egindako azken *Warhammer* araudietan, esate baterako).

Guzti hauen artean, borroka egiteko mekanikak iruditzen zaizkit ahulenak eta horiek saihestezinak dira, tamalez. Eraso arrakastatsu batean egindako mina jakiteko egin behar dituzun pausu guztiak konplexuegiak iruditzen zaizkit eta prozedura luzeegia, arrazoi barik gainera. Hau pelikula bat da, ezin dut denbora galdu hiruzpalau dado jaurtiketa egiten ikusteko nire ezpatak egindako kaltea nolakoa izan zen, batez ere komodinaren kontra borrokatzen ari naizenean. Erritmo frenetikoa apurtuko duela ematen dit. Eta hau ez da kipularen geruza, hau kipularen barru-barruan dago eta ustelduta balego, kipula osoa konpostera bota beharko genuke agian.



Hori ikusteko dago oraindik, baina laster probatzeko aukera izango dut (hau *cliffhanger* moduan uzten dut, nire idazlan eskas hau apaintzeko trikimailu tristea...) eta horren berri emango dizuet hemen laster. Agian espero nuena baino errazagoa da eta ez du erritmoa hausten, baina beste parteekin bat ez datorren mekanika bat iruditzen zait eta horrek goibeltzen nau, ez zaidalako gustatzen espero ez nituen harritxoak topatzea nire lekaleetan.

Orohar, *Savage Worlds* araudi sendoa da oso, ondo pentsatutako modularitatearekin eta malgutasun handiarekin, zentzu batean modularitate horri esker. Narrazioak aurrera egitea du xede eta ez du istorioan oztoporik jartzen, lagundu baino ez du egiten. Sinplea, bai, baina ahalsua ere bai. Jokatzeko erraza, berria izanda ere, zuzentzeko ere arina. Helburua ondo pasatzea da, ez zehaztasun handia lortzea, hori neurri batean posible den arren. *Benien* mekanismoarekin, jokalarien parte-hartzea sustatzen duen araudi bat da. Hau pelikula bat da, eta geu gara protagonistak; *Savage Worlds* pelikula hori filmatzeko behar duzun zinta da, liburua idazteko behar dituzun orri zuriak eta arkatza. Ezinbesteko gauza arrunta.

Hori bai, urte guzti hauek pasa eta patata-tortila kipula barik eskatzen dut oraindik.

Zabaldu:

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

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