

w numerze: wywiad z Coreym Konieczką



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 24, wrzesień 2009

gry planszowe i karciane:

Książęta Florencji

Road to Legend

Kings of the Sea

Pentago

Boomtown

Wyścigi F1

82 strony!

aktualności

recenzji

i wywiadów

gry fabularne:

KLANARCHIA

recenzja

wywiad z Furiathem

Midnight
Death in Luxor
Sundered Skies

D&D: Dungeon Master's Guide

Wampir: Requiem

RABAT 5% DLA CZYTELNIKÓW
NA ZAKUPY W REBEL.PL
STR. 81

Ilustracja z okładki gry fabularnej Klanarchia - (c) Copernicus Corporation



REBEL.PL
Centrum gier



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Korekta:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Redakcja:

Piotr 'Żucho' Żuchowski

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Bartosz 'Finn' Kubera

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Współpracownicy:

Oneiros – polski serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki

Tomasz 'Kaduceusz' Pudło

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji tekstów oraz zmiany tytułów. Materiałów nie zamówionych, nie zwracamy. Przedruk z gazety dozwolony jest jedynie za pisemną zgodą wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń. Wydawca ma prawo odmówić zamieszczenia ogłoszenia i reklamy, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową lub charakterem pisma oraz interesem wydawcy [art. 36 pkt 4 Prawa Prasowego].

Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kierujcie je na nasz adres:
sklep@rebel.pl

Wstępniak



Każdy od czegoś zaczyna. Rebel Times rozpoczął od pomysłu dwóch zapaleńców i sześciu tekstów ich autorstwa. Niby nic wielkiego, ale przynajmniej w moim życiu był to prawdziwy przełom. Uwierzyłem wtedy, że w polskim fandomie da się zrobić coś konstruktywnego; że są w nim takie osoby, które pomogą nawet w tak szalonym projekcie, jak czasopismo internetowe o planszówkach i grach fabularnych. W końcu, komu chciałoby się bawić w skład, pisanie tekstów, redagowanie ich i wysłuchiwanie krytycznych uwag za przysłowiowe „dziękuję”? Cóż, Ajflowi się chciało, Ejdżejowi i wrednej również, tak samo, jak i De99ialowi, Żuchowi, Darcane, Rafałowi, Arkademu, Kastorowi i wielu innym osobom, z którymi nasze drogi w pewnym momencie istnienia pisma się skrzyżowały. I tak oto dobrnęliśmy do drugiej rocznicy, do dwudziestego czwartego numeru. Nigdy by nam się to jednak nie udało bez najważniejszych osób w tym całym interesie – Was, naszych drogich czytelników. W imieniu całej redakcji chciałbym Wam zatem podziękować, że nadal jesteście z nami, że wybaczenie nam błędy i motywujecie do dalszej pracy. Chciałbym podziękować również jeszcze jednej osobie, bez której nasze marzenia umarłyby już w zarodku – Arturowi Jedlińskiemu, który dał dwójce zapaleńców szansę i ogromny kredyt zaufania. Dzięki Nataniel, te dwadzieścia cztery numery to w ogromnej mierze Twoja zasługa.

Numer rocznicowy przynosi wiele zmian. Przede wszystkim kompletnie zmieniamy skalę ocen. Zapomnijcie o skali dziesięciostopniowej, bo wraz z początkiem września 'wracamy do szkoły'. Od tego numeru wszystkie gry oceniane będą w szkolnej skali 5-cio stopniowej, a przeciętniak zasługiwać będzie u nas na 3, a nie na 7, co - mamy nadzieję - ułatwi Wam, drodzy czytelnicy, bardziej intuicyjne odczytywanie ocen. Po drugie startujemy na nowo z działem Aktualności. Co miesiąc będziemy dostarczać nowinek ze świata gier fabularnych i planszowych. Na sam koniec mamy dla was kilka nowych rozwiązań graficznych. Nieznacznie zmieniliśmy wygląd okładki, a także ramki z podsumowaniem. Mamy szczerą nadzieję, że te zmiany przypadną Wam do gustu. Pamiętajcie - REBEL Times tworzony jest przez graczy i dla graczy, a Wasze uwagi zawsze są bardzo mile widziane.

Podsumowując - zapraszam do czytania i... grania!

Jak oceniamy

Każdy produkt opisywany na łamach **Rebel Times** poddajemy ocenie według przedstawionego niżej schematu:

Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 5 obejmuje jakość wydania (zarówno trwałość jak i estetyka wykonania, jakość ilustracji, poziom redakcji etc). Przez **Miodność** rozumiemy jakość i elastyczność zasad gry, pomysł i ogólną atrakcyjność produktu. **Cena** w skali od 1 do 5 to stosunek podanej niżej ceny produktu do jego faktycznej wartości – czyli szacunkowe określenie, na ile naszym zdaniem warto grę kupić. Redakcja **Rebel Times** stara się pisać wyłącznie o grach godnych uwagi, niemniej niekiedy cena dobrego produktu może okazać się wyjątkowo wygórowana lub atrakcyjna – to właśnie obrazuje trzeci element oceny.

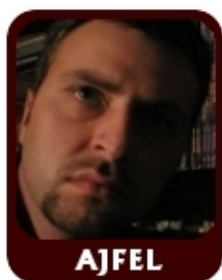
	WYKONANIE	MIODNOŚĆ	CENA
5	pod względem wykonania produkt wybitny w swojej klasie, ścisła czołówka	produkt wybitny w swojej klasie, absolutna ścisła czołówka	absolutna okazja, warto nabyć dla samego posiadania
4	dobrze wykonany, wyraźnie wyróżniający się w swojej klasie produkt	dobry, wyraźnie wyróżniający się w swojej klasie produkt	atrakcyjna na tle podobnych produktów cena
3	przeciętne wykonanie, niewątpliwym atutom towarzyszą istotne niedoskonałości	przeciętny produkt, niewątpliwym atutom towarzyszą istotne wady	przeciętna, uczciwa cena, aczkolwiek żadna rewelacja
2	produkt relatywnie słabo zrobiony, mimo pewnych atutów	produkt relatywnie słaby, mimo pewnych zalet prezentuje masę niedoskonałości	produkt zdecydowanie za drogi, podobne produkty kosztują mniej
1	kompletna kłapa, jeżeli chodzi o jakość wykonania	niegrywalny, niedopracowany, kompletnie nieudany produkt	absurdalnie wysoka cena, absolutne nieporozumienie

Nr 24, Wrzesień 2009

Spis treści

- | | | | |
|----|--|----|---|
| 2 | Wstępniak
... czyli jak zwykle kilka słów o numerze | 40 | Irracjonalność i frustracja
w bardzo przeciętnej
oprawie
Wyścigi F1 |
| 3 | Jak oceniamy
... czyli jak rozumieć wystawione noty | 44 | Zmierzch
„Rewolucji Kreatywnej”
...czyli Megakonkurs od kuchni |
| 5 | Aktualności
... czyli co nowego w świecie gier | 47 | ...północ nie jest
najciemniejszą porą nocy
Midnight |
| 10 | Zawsze byłem
pasjonatem gier
Wywiad z Coreym Konieczką | 53 | Horror pod piramidami
Death in Luxor |
| 13 | To wspaniałe uczucie, gdy
inni bawią się czymś, co
powstało w twojej głowie
Wywiad z Furiathem | 57 | Sto procent cukru w cukrze
Sundered Skies |
| 19 | Artyści i arystokraci
Książęta Florencji | 61 | Jak dobrze być Mistrzem...
D&D: Dungeon Master's Guide |
| 22 | Zostań legendą
Road to Legend | 65 | Czyżby erpegowe
wydarzenie roku?
Klanarchia |
| 28 | My nie siejemy
Kings of the Sea | 73 | Oneiros prezentuje
Wampir: Requiem |
| 32 | PRAWIE jak
„kółko i krzyżyk”
Pentago | 82 | Plany na październik
czyli: co w następnym numerze? |
| 36 | Gorączka złota
Boomtown | | |

Aktualności



Talisman wieści z kraju i ze świata

Każdy, kto zna kultową grę Talisman wie, że w przypadku tego tytułu bez dodatków ani rusz. Wie o tym także wydawca najnowszej edycji gry. Niedługo po premierze drugiego dodatku („Dungeon”) już mamy pierwsze doniesienia o pracach nad kolejnym. Najnowszy dodatek do gry nosił będzie nazwę „The Frostmarch”, a jego premiera planowana jest jeszcze w tym roku. Zestaw rozszerzy nam fabułę gry, wprowadzając trzy alternatywne zakończenia po dotarciu do Korony Władzy, a także tradycyjnie zestaw nowych kart (przygód, czarów, poszukiwaczy) i figurek bohaterów.

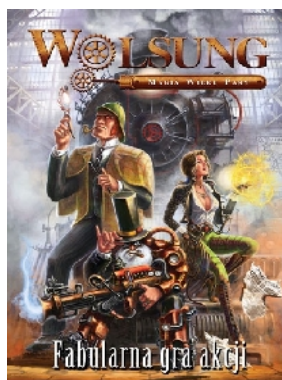
Tymczasem, w ramach polskiej edycji gry, ukazał się nareszcie pierwszy dodatek: „Żniwiarz” („The Reaper” – recenzja w 18 numerze RT). Wraz z dodatkiem powraca zestaw podstawowy (pierwszy nakład gry dawno się wyprzedał). Polska edycja dodatku „Dungeon” powinna ukazać się w grudniu.



W oczekiwaniu na Strongholda



Na łamach serwisu gamesfanatic.pl regularnie otrzymujemy obfite porcje informacji o nowej grze planszowej wydawnictwa Portal. „Stronghold”, bo taki tytuł nosi projekt Ignacego Trzewiczka, premierę ma zaplanowaną na tegorocznych targach w Essen, a więc pod koniec października. Stronghold to rozbudowana gra strategiczna, której akcja osadzona jest w świecie gry fabularnej Monastyr. Jeden z graczy pełni rolę dowódcy obleganej twierdzy, drugi zaś dowodzi armią najeźdźcy (gra oferuje także wariant dla większej liczby graczy na zasadzie podziału sił ofensywy i/lub obrony). Wszystko wskazuje na to, że szykuje się produkt wymagający i dość skomplikowany, ale szalenie interesujący.



Wolsung premiera 30 września!

Wolsung to chyba najdłużej oczekiwana polska gra fabularna w historii. W ciągu lat zmieniały się założenia

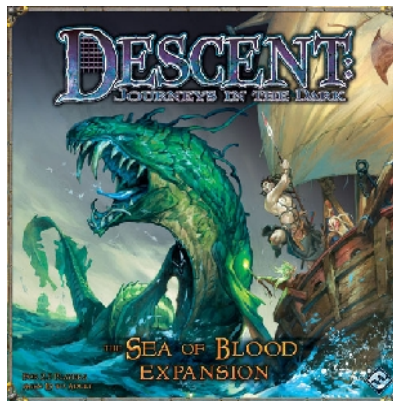
dot. mechaniki gry, zmieniał się także wydawca. Niezmienny natomiast pozostał znakomity pomysł i ogromne zainteresowanie fanów steampunkowej konwencji. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że tym razem, jeszcze we wrześniu, nakładem wydawnictwa Kuźnia Gier w końcu wydany zostanie podręcznik do tej świetnie zapowiadającej się gry. Liczący 480 stron podręcznik będzie czarno-biały, w miękkiej oprawie (wersja w twardej oprawie niestety dostępna tylko w przedsprzedaży). Książka jest już w drukarni, tymczasem wydawnictwo Kuźnia Gier jeszcze przed końcem tego roku planuje wydać pierwszy dodatek do gry „Operacja Wotan”, zawierający kampanię składającą się z sześciu przygód.

Dark Sun powraca!



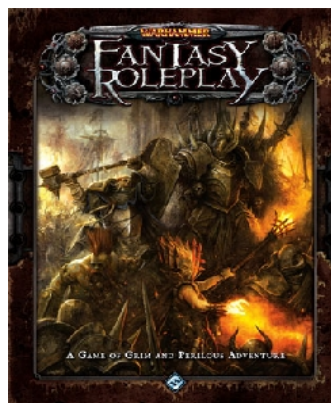
Wydawnictwo Wizards of the Coast ogłosiło tytuł kolejnego, trzeciego oficjalnego settingu, jaki wydany zostanie w przyszłym roku dla czwartej edycji gry fabularnej Dungeons&Dragons. Po zdecydowanie najpopularniejszym Forgotten Realms, oraz najmłodszym Eberronie, wydana zostanie reedycja kultowego settingu DarkSun. Do grona podręczników Dungeons&Dragons powraca opis jednego z najbardziej oryginalnych światów jakie kiedykolwiek powstały w wieloletniej historii gry, tytuł długo oczekiwany przez fanów drugiej edycji systemu. Dla młodszych graczy D&D powinna być to ciekawa alternatywa.

Descentowe wieści



Fani gry „Descent: Journeys in the Dark” nigdy nie mieli powodów do narzekań na brak dodatków do swojej ulubionej gry. Ledwo dostaliśmy w swoje ręce podręcznik „Quest Compendium vol. 1”, a już

wydawnictwo Fantasy Flight Games zdradza szereg informacji o kolejnym dodatku do gry. Najnowsze rozszerzenie nosiło będzie tytuł „Sea of Blood” i będzie to dodatek po części stanowiący alternatywę dla „Road to Legend”. Znajdziemy tu podobne komponenty i nieco zmienione zasady zaawansowanej kampanii. W skład dodatku będzie wchodziła także nowa (podobna do tej z RtL) plansza. „Sea of Blood” oferuje nam dość radykalną zmianę scenerii podczas rozgrywek. Zamiast wędrówek po lasach i podziemiach Terrinoth, za sprawą „Sea of Blood” odbędziemy morskie, pełne niebezpieczeństw podróże, emocjonujące walki na pokładach statków i eksplorację egzotycznych, pełnych niebezpieczeństw wysp. Mimo iż „Sea of Blood” stosowany będzie zamiennie z „Road to Legend”, system kampanii umożliwi mieszanie niektórych komponentów z obydwu dodatków.



Co nowego w Starym Świecie?

Trwa ostra ofensywa Fantasy Flight Games na polu produktów, których akcja osadzona jest w

uniwersum Warhammera. Już teraz możemy się cieszyć grą planszową „Chaos in the Old World”, w której uczestnicy rozgrywki wcielają się w role bóstw chaosu walczących o wpływy w poszczególnych regionach Starego Świata. Pierwsze wrażenie, jakie robi gra, jest znakomite, a dokładną recenzję produktu przeczytacie na łamach Rebel Timesa niebawem. Pozytywne pierwsze opinie zbiera także Warhammer: Invasion, gra karciana wydana w formie LCG, przeznaczona dla dwóch osób, z których każda kontroluje jedną z kilku dostępnych armii. Największe zamieszanie w środowisku fanów Warhammera wywołała jednak informacja o nowej, trzeciej edycji kultowej gry fabularnej w Starym Świecie. Pierwsze wieści wywołały ogromne kontrowersje. Trudno się dziwić, bowiem ten klasyczny, legendarny erpeg w nowej odsłonie ulegnie radykalnym zmianom. Kompletnie przebudowano mechanikę rozgrywki. Podstawowy zestaw stanowić będzie masywne pudło zawierające podręczniki, karty, specjalne kości i szereg innych, miłych dla oka, gadżetów. Jak więc widać, szykuje się rewolucja, bo klasycznej gry fabularnej nowy Warhammer na pewno nie przypomina. Po pierwszej lawinie krytyki ze strony fanów i kolejnych doniesieniach wydawcy o tym, czym będzie trzecia edycja WFRP, nietrudno dostrzec coraz więcej pochlebnych opinii. Czy nowy Warhammer pozostanie wyjątkową grą fabularną i innowacyjnymi pomysłami zachwyci starych i nowych fanów Starego Świata? Czy będzie to kontrowersyjna, daleka od klasycznego rpg hybryda gry planszowej i fabularnej? Ile jest prawdy, a ile marketingu w informacjach regularnie serwowanych nam przez wydawcę? Odpowiedzi na wszystkie te pytania powinniśmy poznać jeszcze w tym roku.

Legendarny Space Hulk powrócił, ale tylko na chwilę!

Wydana w 1989 roku gra planszowa Space Hulk to chyba najbardziej udana i żywotna planszówka, jaką kiedykolwiek udało się wydawnictwu Games Workshop stworzyć. Jest to osadzona w uniwersum

bitewnego Warhammera 40k gra taktyczna, obrazująca desperackie zmagania garstki Kosmicznych Marines z niezliczonymi zastępami Genokradów, czających się w ciasnych korytarzach, na pokładzie tytułowego kosmicznego wraku. Sukces tej grze zagwarantował niepowtarzalny klimat, proste zasady i niewiarygodna dynamika rozgrywki. To także sprawiło, że mimo iż nieobecny na rynku od lat, Space Hulk wciąż ma liczne grono fanów na całym świecie. Na początku września miała miejsce premiera trzeciej, limitowanej edycji tej legendarnej gry. W produkcie zachowano większość zasad z pierwszej, odrzucono zaś prawie wszystkie (w większości chybione) zmiany z drugiej edycji. Wprowadzono kilka nowości, ale to na szczęście kosmetyka, bowiem udanych, ponadczasowych gier poprawiać nie trzeba i nie należy. Największą rewolucję stanowi jakość wydania. Plastikowe figurki Terminatorów i Genokradów przewyższają jakością i ilością detali nawet modele z obecnej edycji Warhammera 40k. Towarzyszą im wyjątkowo starannie wykonane plansze i znaczniki. Warto też dodać, że w podstawowym zestawie znajdziemy także wszystko, co było najbardziej udane w wydanych przed laty dodatkach do gry, a więc przede wszystkim różne warianty uzbrojenia Kosmicznych Marines. Mimo wysokiej ceny, pierwsza dostawa limitowanej, trzeciej edycji Space Hulka błyskawicznie zniknęła z półek większości polskich sklepów. Czy i kiedy pojawi się nowa dostawa? Na to pytanie na razie nie znamy odpowiedzi.



Już jest Pegasus!



Fani przebojowej gry kooperacyjnej „Battlestar Galactica” już mogą cieszyć się pierwszym dodatkiem do tej gry, którego tytuł brzmi „Pegasus”. Suplement znacznie urozmaica rozgrywkę wprowadzając szereg nowych elementów.

Wśród nich, między innymi, nowy typ postaci: przywódca Cylonów, w którego jawnie wciela się jeden z graczy od początku rozgrywki. Dodatek wprowadza dwie niewielkie plansze (Pegasus i New Caprica) z nowymi lokacjami. Nie zabrakło także nowych postaci, umiejętności, kart kryzysu i szeregu innych elementów rozbudowujących pierwotne zasady. Recenzja na łamach Rebel Timesa niebawem.

Trzecia edycja Earthdawn!



Earthdawn, legendarna, jedyna w swoim rodzaju gra fabularna w konwencji heroic fantasy, po latach oczekiwań wiernych fanów, nareszcie powróciła w postaci trzeciej edycji systemu! Niedawno pojawiły się w sklepach podręczniki podstawowe (Player's Guide oraz Gamemaster's Guide),

zawierające przeredagowane, skondensowane informacje znane z podręczników pierwszej edycji oraz zmodyfikowaną, usprawnioną mechanikę. Właśnie ruszyła sprzedaż dwóch podręczników

dodatkowych (Player's Companion oraz Gamemaster's Companion), które tak naprawdę stanowią niezbędne uzupełnienie podstawowych zasad. Następnym produktem w tej linii będzie podręcznik źródłowy w całości poświęcony miastu Kratas (stosunkowo nowy materiał znany jedynie grającym w edycję Earthdawn Classic). Na chwilę obecną nic nie wskazuje na to, by znalazł się w Polsce ktoś gotowy wydać polską edycję nowej wersji systemu. Tymczasem witryna earthdawn.pl gromadząca nieliczną społeczność polskich miłośników Earthdawn, z okazji nowej edycji i dziesięciolecia istnienia serwisu ogłosiła jubileuszowy konkurs. Inicjatywa ma na celu przebudzenie fanowskiej aktywności polskich earthdawnowców. Szczegóły na stronie earthdawn.pl.

Through the Ages po polsku!

Pod koniec tego roku ukaże się polska edycja znakomitej gry „Through the Ages”, przygotowana we współpracy wydawnictwa Portal z Rebel.pl.

„Through the Ages” to znakomita gra strategiczna, w której gracze prowadzą swe cywilizacje od czasów antyku, przez średniowiecze, do czasów nowożytnych. Polski tytuł gry to „Cywilizacja: Poprzez Wiek”. Polska edycja zawierała będzie składający się z sześciu kart minidodatek, zawierający postaci i budynki związane z Polską. Rozszerzenie to, specjalnie na potrzeby polskiej edycji, opracowane zostało przez zespół Rebel.pl.





Wydawnictwo Kuźnia Gier zaprasza do zapoznania się z ofertą:

WIEDZMIIN

Przygodowa Gra Karciana

Pogłoski o śmierci Geralta z Rivii okazały się przesadzone.
Wiedźmin żyje, a świat znów potrzebuje jego pomocy
w starciu z hordami potworów.



Los wiedźmina jest w Twoich rękach!



争米 RICE WARS

WOJNY RYŻOWE REISKRIEGE

Rice Wars to strategiczna gra ekonomiczna
w realiach XIV-wiecznej Japonii.
Zostań daymio - władcą japońskiego rodu i zmierz się
w strategicznej rozgrywce z żądnymi
zwycięstwa przeciwnikami.



WIZCHMEN 2

Nowa edycja polskiego bestsellera!
Wszystkiego tu więcej: graczy, kart, rysunków, dodatkowych zasad
oraz przede wszystkim znakomitej zabawy!



Nowe spojrzenie
na wyścigi furmanek!

UWAGA
gra zawiera
Beret!



MOZAIKA

Mozaika to szybka i wciągająca
gra planszowa dla całej rodziny.

Celem gry jest zbudowanie jak
najbardziej eleganckiej i symetrycznej mozaiki.
Niestety, nie zawsze się to udaje. Czasami pow-
staje taka, że mucha nie siada... czasami wręcz
przeciwnie.



więcej informacji w internecie na stronie <http://www.kuzniagier.pl/>



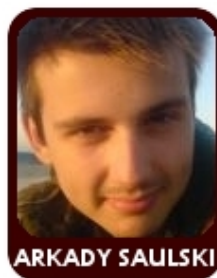
reklama

Wywiad z Coreym Konieczką

Zawsze byłem pasjonatem gier



Corey Konieczka projektował wiele gier strategicznych i przygodowych dla Fantasy Flight Games. Współpracował także przy tworzeniu Tide of Iron wraz z kolegami z wydawnictwa – Johnem Goodenough'em i Christianem T. Petersenem. Przewodniczył też tworzeniu dodatku Tide of Iron: Days of the Fox. Pracował nad wieloma grami strategicznymi, w tym nad Warrior Knights (2006), Twilight Imperium: Shattered Empire (2006), Battlestar Galactica (2008), a także nad planszową adaptacją Starcrafta, która w 2007 roku zdobyła nagrodę Origin. Corey jest Starszym Projektantem, Developerem a także Producentem w Fantasy Flight Games. Pochodzi z New Hampshire, lecz obecnie, wraz z żoną Shannon, mieszkają na mroźnych rubieżach Minnesoty. Uwielbia książki i seriale telewizyjne, między innymi „Akta Dresdena”, „Lost” oraz „The Office”.



Arkady Saulski: Witam! Jesteś projektantem wielu, wielu wspaniałych gier – Warrior Knights, Battlestar Galactica, Word of Warcraft: The Adventure Game, Starcraft... listę można by ciągnąć bardzo długo! Ale nad jaką grą pracowałeś na samym początku?

Corey Konieczka: Pierwszą wydaną grą, nad którą pracowałem, był planszowy World of Warcraft. Głównie zajmowałem się tam projektowaniem komponentów, takich jak karty czy umiejętności bohaterów. Ale pierwszą grą do której projektowałem całą mechanikę była Warrior Knights.

A.S.: W jaki sposób narodziła się Twoja pasja do tworzenia gier? Czy było to coś o czym zawsze marzyłeś, czy raczej to, że zostałeś projektantem było zbiegiem okoliczności?

C.K.: Jakkolwiek daleko sięgam pamięcią, zawsze byłem pasjonatem gier. Kiedy byłem mały ciągle grałem (i wymyślałem) gry z moimi dwoma braćmi. Gdy dojrzałem zacząłem projektować coraz bardziej złożone gry, na przykład gry karciane, albo proste gry wideo. Ale nigdy nie śniłem nawet o tym, że kiedyś będą mi płacić za projektowanie gier, że będę z tego żył, ale proszę bardzo – oto jestem!

A.S.: A teraz trochę o samych grach. Warrior Knights i Starcraft to gry strategiczne, Battlestar Galactica jest grą kooperacyjną, a World of Warcraft – przygodową... to bardzo różne gatunki gier, a wszystkie były tworzone przez tego samego człowieka! Czy jest gatunek, w którym czujesz się szczególnie dobrze, Twój ulubiony?

C.K.: Gra z której jestem najbardziej dumny to Battlestar Galactica. Podoba mi się w niej to, że tak naprawdę nie da się jej zaszufladkować do konkretnego gatunku, lecz jest kombinacją kilku.

Najlepsze jest w niej samo doświadczenie, które przeżywa gracz. Naprawdę podobało mi się tworzenie gry, będącej swoistym eksperymentem psychologicznym w dziedzinie paranoi.

A.S.: *Warrior Knights to remake klasycznej planszowej gry strategicznej, stworzonej przez Dereka Carvera. Dlaczego uznałeś, że „wymyślenie jej na nowo” będzie dobrym pomysłem (a w końcu gra zaskarbiła sobie tak sympatię krytyków jak i graczy)? Nie baliście się reakcji miłośników klasycznego Warrior Knights?*

C.K.: Pomysł by odtworzyć tę grę przyszedł od Christiana Petersena. Wierzyliśmy w to, że Warrior Knights miało wiele rzeczy rewolucyjnych, jak na swoje czasy, ale potrzebowała odświeżenia dla obecnej publiczności. Wraz z nową edycją staraliśmy się zawrzeć w niej wszystkie dobre elementy Eurogier, a także stworzyć prosty system reguł, który miał odzwierciedlać wiele skomplikowanych działań.

A.S.: *Warrior Knights to, można rzec, samodzielna gra, ale Battlestar Galactica czy Warcraft oparte są już na serialu telewizyjnym i grze komputerowej. Co sprawia, że dobry film, serial czy gra komputerowa mogą zostać przetransponowane na grę planszową? Czy są jakieś warunki, które film czy gra muszą spełniać aby powstała na ich kanwie dobra planszówka?*

C.K.: Osobiście kłóciłbym się z twierdzeniem, że każda dobra marka może zostać przerobiona na dobrą grę planszową. Ale takie elementy jak pasjonująca fabuła mogą zostać skutecznie zawarte w grze planszowej, w stylu jaki tworzymy. Aczkolwiek to nie ja, jeśli chodzi o sprawy zawodowe, decyduję z którymi licencjami pracujemy, a z którymi nie, lecz moją pracą jest stworzenie jak najbardziej ekscytującej gry w danym świecie.

A.S.: *Pomówmy chwilę o Battlestar Galactica. Gra planszowa okazała się ogromnym sukcesem, a teraz*

Fantasy Flight Games zapowiedziało wydanie dodatku. Czy Galactica od początku była pomyślana jako gra kooperacyjna, czy miał Pan jakieś inne koncepcje? By uczynić z niej grę strategiczną, a może przygodową?

C.K.: Planszowa Battlestar Galactica wyszła dokładnie tak jak planowałem od początku. Cały czas chciałem, żeby była to gra kooperacyjna z jednym z graczy jako zdrajcą, chodziło jedynie o znalezienie odpowiednich elementów, które będą do siebie pasować. Myślę, że tajemnicą sukcesu tej gry była właśnie klarowna wizja, którą realizowałem od samego początku.



A.S.: *Jaki jest proces myślowy gdy pracujesz nad grą? Czy pomysł na grę zmienia się wraz z rozwojem projektu, czy pozostaje taki sam przez cały czas trwania prac nad nim?*

C.K.: Pozwól, że zacznę od tego, że proces tworzenia takiej gry jest bardzo męczący. Zwykle staram się zahaczyć o samo jądro rozgrywki, o to co czyni ją unikalnym doświadczeniem, a następnie wszystko konstruuje wokół tego elementu. Każda gra ewoluuje w trakcie testowania wszystkich

niuansów. Niektóre projekty wymagają zmian, inne nie.

A.S.: Jako twórca tak wielkiej ilości gier, musisz odczuwać presję ze strony fanów by tworzyć coraz lepsze rzeczy. Czy to pomaga w trakcie tworzenia nowych gier, czy może ta presja społeczności jest czymś, bez czego byś się obszedł?

C.K.: Sądzę, że najbardziej surowym krytykiem mojej pracy jestem ja sam, a presja ze strony fanów nie jest znów taka duża. Nigdy nie stworzę gry której miałbym się potem wstydzić. Ale my w FFG zawsze pamiętamy o społeczności graczy. Często zadajemy sobie pytanie: „A co o tym pomyślał fani?”. Przede wszystkim jednak tworzymy gry dla fanów, chcemy zrozumieć ich potrzeby i oczywiście chcemy by pokochali nasze produkty!

A.S.: Porozmawiajmy na temat plastycznej strony gry. Jak ważne jest aby gra ładnie wyglądała? W grach karcianych, oprócz tekstu, podstawowym medium jest grafika na karcie. A jak to jest z grami planszowymi? Czy jest to równie istotne jak reguły i grywalność?

C.K.: W FFG traktujemy wygląd gier bardzo poważnie. Mamy niesamowicie utalentowaną grupę grafików, których zadaniem jest uczynienie każdej gry jak najbardziej atrakcyjną wizualnie. Zawsze bardzo ekscytuje mnie moment, w którym w końcu ujrzę grafikę na okładce, albo cały projekt plastyczny. Jeżeli miałbym wybrać jedną rzecz, którą uważam w grze za najważniejszą, rzekłbym iż są to jej zasady. Muszę się zgodzić z ulubionym powiedzeniem Christiana, że „Gra nigdy nie jest lepsza niż jej zasady.”

A.S.: Czy uważasz, że reguły powinny być złożone, ale realistyczne, czy może jednak sądzisz, że nie powinny oddawać realizmu, byleby były zrozumiałe?

C.K.: To zależy od gry. Na przykład, wiedzieliśmy, że Tide of Iron będzie bardzo złożone, dlatego

musieliśmy w regułach oddać jak najwięcej realizmu. Ale w międzyczasie odbyliśmy wiele spotkań, w trakcie których omawialiśmy poziom komplikacji reguł. W końcu udało nam się osiągnąć równowagę pomiędzy złożonością gwarantującą realizm, przy jednoczesnym zachowaniu klarowności zasad.

Osobiście, zawsze zaczynam z mocno skomplikowanym zestawem reguł, który następnie powoli upraszczam. W końcu wyglądam wszystkie kanty na tyle, że gra zawiera ten poziom złożoności, który chciałem, przy jednoczesnym utrzymaniu realizmu.

A.S.: I ostatnie pytanie – tworzenie której gry sprawiło Ci najwięcej radości? I dlaczego właśnie tej gry, a nie innej?

C.K.: Ponownie, będę musiał rzec Battlestar Galactica. Nie tylko dlatego, że jestem fanem serialu, ale także dlatego, że samo tworzenie tej gry było absolutnie rewelacyjne.

A.S.: Dziękuję za poświęcony nam czas w imieniu polskich graczy i czytelników Rebel Times'a!

C.K.: Nie ma sprawy, to ja dziękuję za zainteresowanie!



Wywiad z Furiathem

To wspaniałe uczucie, gdy inni bawią się czymś, co powstało w twojej głowie



Michał Markowski, ur. 1978 roku, w polskiej Sieci występuje jako Furiath. Prowadzi i gra od 1993 roku. Jest autorem wielu tekstów o RPG. Jego scenariusz Pajęczycza został nagrodzony w konkursie na przygodę miesięcznika Portal. Prowadził dział Warhammera serwisu Poltergeist i był konsultantem merytorycznym przy wprowadzeniu II edycji WFRP na polski rynek. Następnie kierował całym działem RPG owego serwisu. Wśród jego ulubionych systemów długo królowały Warhammer, Cyberpunk i Świat Mroku, lecz nie znajdując w nich elementów, które najbardziej kręcą go w fantastyce, poświęcił trzy lata na stworzenie własnej gry w dekoracjach okultystycznej cywilizacji - Klanarchii. Z wykształcenia historyk i marketingowiec, pasjonat historii kultury oraz psychologii reklamy. Pracował w firmie architektonicznej oraz na uczelni jako wykładowca historii filmu. Od kilku lat jest odpowiedzialny za funkcjonalność jednego z wiodących serwisów internetowych, prowadzi również wykłady o e-commerce.



Sting: Witaj Furiath. Trudno byłoby mi zacząć od innego pytania – jakie to uczucie wydać swój własny system RPG?

Furiath: Witaj! Wiesz, ostatnio miałem taki natłok różnych wydarzeń, że nie miałem nawet czasu, aby nacieszyć się całą tą sytuacją. Na pewno odczuwam satysfakcję i mówię sobie „uff, nareszcie, warto było włożyć w to tyle czasu i energii”. Najbardziej cieszy mnie jednak nie fakt, że system stoi na półce sklepowej, ale że wielu ludziom się podoba i grają w niego. To wspaniałe uczucie, gdy inni ludzie bawią się czymś, co powstawało w twojej głowie.

S.: No właśnie, Klanarchia trafiła już do sklepów. Czy mógłbyś zatem przybliżyć ją choć trochę wszystkim tym, którzy nie mieli okazji dotychczas jej poznać?

F.: Klanarchia opowiada o walce wolnych ludzi z Ciemnością w zrujnowanym świecie fantasy, który nawiązuje odrobinę do Ziemi po wielkiej apokalipsie. Wcielamy się w niej w przedstawicieli

wolnych klanów, które zawiązały sojusz i wspólnie opierają się Władcy Cieni, czyli złemu Cesarzowi i upiorom znajdującym się na jego usługach. Zaproponowaliśmy konwencję mocno pulpową – bohaterowie nie są tutaj cierpiętnikami rozważającymi o wyborach moralnych, lecz twardzielami, którzy bezlitośnie walczą z demonami o honor, wolność i Tradycję.

S.: To dość nietypowe podejście.

F.: Tak, świat jest całkowicie inną propozycją niż przywykli do tego rodzimi gracze. Nastręczało nam wielu trudności gdy staraliśmy odwołać się do dzieł popkultury i jednej określonej konwencji. Jest tak, ponieważ bardzo trudno wskazać cały film, komiks lub książkę w realiach Klanarchii, ale za to bardzo wiele jej elementów znajduje się w różnych tego typu produktach.

S.: „Mroczna baśń dla dorosłych”. Jak widzisz taką stylizację? Bliżej jej do horroru czy baśni?

F.: Horror to w dzisiejszej popkulturze właśnie baśń dla dorosłych, a współczesna baśń to filmy pokroju „300-tu”...

S.: ...albo dzieła Gaimana...

F.: Eee, te są za bardzo Emo. Poza „Amerykańskimi Bogami” Gaiman pisze ciągle dla zbuntowanych goto-nastolatek. Za to prawie każdy oglądał film „Armia Ciemności”. Wywalmy z tego filmu motywy komediowe (swoją drogą, strasznie śmieszne) i zostawmy samo sedno – to właśnie jest „mroczna baśń dla dorosłych”, czyli horrorowe motywy w świecie fantasy.

S.: W podręczniku piszesz żeby odwoływać się do groteski. Jak rozumiem, chodzi Ci o pewne przerysowania, za pomocą których uzyskujemy nastrój pulpu.

F.: Masz rację. Stosując od czasu do czasu przerysowanie, przypominamy graczom, że znaleźli się w niesamowitym świecie, jakby z nastrojowej gry komputerowej, a nie z książek LeGoffa o średniowieczu.

S.: Nie uważasz, że może to być trudne do oddania na sesji? W końcu wymaga to dość „komiksowego” podejścia, a w naszym kraju utarły się już pewne schematy, co do atmosfery „mrocznej” sesji.

F.: (śmiech) wiem to doskonale! Kiedyś RPGi były bardziej niszowe i wiele osób pragnęło nobilitować swoje hobby w oczach innych, wmawiając np. że podczas ich zabawy za stołem, amatorskiego odgrywania postaci i turlania kośćmi odchodzi wielka sztuka, parateatr. Sam tak kiedyś podchodziłem do RPGów, dobrze znam te klimaty. Dzisiaj jest już inny świat. Popkultura została zaakceptowana – gracze komputerowi, komiksiarze, miłośnicy filmowej lub literackiej fantastyki, a nawet kreskówek są powszechnie akceptowani. Daliśmy miłośnikom fantastyki system RPG, który stawia przede wszystkim na grywalność, bez nadętej i sztucznej otoczki udawania, że jest czymś więcej niż tylko zabawą. Większość osób, które kupiło Klanarchię, nie ma problemu z wyczuciem tej konwencji, która umożliwia zabawę w brutalnym, ale niezwykle barwnym, świecie.

S.: Myślisz, że to chwyci? W końcu znacznie łatwiej jest włączyć jakiegoś sieciowego erpega, niż zebrać znajomych, wymyślić fabułę i przeczytać podręcznik.

F.: To, o czym wspominasz, dotyczy całego rynku RPG, a nie Klanarchii. Ja nie odkrywam Ameryki, lecz bazuję na najlepszych zachodnich wzorcach. Uważam, że gracze RPG przede wszystkim pragną sobie pograć swoimi postaciami. W niektórych RPGach ogranicza ich realizm, w innych konwencja. Na rynku jest wiele gier fabularnych. Realizm, postapokalipsa, fantasy w deszczu i

błocie, ceremonia parzenia herbaty... każdy znajdzie coś dla siebie, Klanarchia jest po prostu jedną z opcji, a nie zwyczajnym klonem Warhammera czy Earthdawn (które to systemy, zresztą, uwielbiam).

S.: Przyznasz jednak, że wśród starych „wyjadaczy” Klanarchia zebrała dosyć mieszane opinie. Myślisz, że to z powodu przyzwyczajenia do owego „niemieckiego ekspresjonizmu”?

F.: Uważam, że się mylisz. Klanarchia została przyjęta bardzo ciepło i to przez wielu starych wyjadaczy. Byłem zdumiony, że niektórzy RPGowi emeryci dzięki Klanarchii w ogóle wrócili do sesjowania (tym ciekawsze, że celowałem w graczy młodych). System dał im wreszcie coś nowego. Oczywiście pojawiają się pojedyncze, bardziej stonowane opinie, dotyczące zwykle szczegółowych kwestii, ale znacznie więcej pojawia się gorących, pozytywnych reakcji. Czytam przykładowo opinie na Rebelu i na prawie 90 komentarzy, niemal wszystkie (poza 6) są bardzo entuzjastyczne. Ich lektura to dla mnie wielka satysfakcja i potężny kop motywacyjny.

S.: Zatrzymajmy się na chwilę przy świecie gry. Przyznam szczerze, że po lekturze podręcznika miałem pewien problem z połączeniem wszystkich tych odmiennych wizji w jedną spójną całość. Wiesz technologia, rytuały, półnaczy wojownicy... Wiem, że to wymogi „komiksowości”, ale brakowało mi wyraźnych zależności. Pamiętam, jak pomyślałem sobie: „oni wszyscy siedzą w kieszeniach Hanzy”...

F.: ...no i robisz sesję, gdzie wszyscy siedzą w kieszeniach Hanzy. Nie przepadam za RPGami, w których świat krępuje graczy i podsuwa im pod nos gotowe odpowiedzi, linie fabularne, kalendaria, tabele historyczne i podobne, drugorzędne dla samej gry, zapchajdziury. Świat Klanarchii jest zbudowany tak, aby gwarantował graczom scenerię i zahaczki dla przygód, a nie powodował kłótnie o odnogi rzek i granice państw. Pozwala on wziąć to, co najbardziej cię kręci i wrzucić to do gry.

S.: Czyli jest on zbudowany z modułów? Wyciągam z niego to, co pasuje mi do układanki, a resztę odrzucam?

F.: Dokładnie tak. W podręczniku znajduje się nawet cały podrozdział mówiący o świecie zbudowanych z modułów. Ktoś lubi postapokalipsę? Bierze temat Technoklanów, dorzuca takie klocki jak kultysty maszyn, technomantyczne artefakty, szabrowników przeczesujących starożytne ruiny w poszukiwaniu eksponatów minionych dni i w ten sposób gracz otrzymuje Klanarchię postapo. Ktoś preferuje mroczne fantasy? Klany Rytualistów, latające wierzchowce, upiory zakłete w mieczach, kult przodków i gotowe. Tak ma to właśnie działać. Nie trzeba ogarniać wszystkiego, lecz wybrać te elementy, które najbardziej nas cieszą i bawić się nimi do upadłego.

S.: Planujesz jakieś dodatki rozbudowujące wizję świata czy jest ona już wystarczająco zarysowana?

F.: Świat modułowy jest niewyczerpalny, bowiem każdy może podpiąć do niego nowe klocki.

S.: Ale można w tym trochę pomóc...

F.: RPG w Polsce to nie biznes tylko hobby i tak odbieram pisanie dodatków. Całą Klanarchię napisałem i wydałem hobbystycznie i póki będę miał czas, a przede wszystkim odpowiednią motywację, będę tworzył do niej dodatki, tym bardziej, że mam całą głowę pomysłów z nimi związanych. Z czasem jest bardzo kruch - powala mi pracować w dość wolnym tempie nad maksymalnie jednym dodatkiem, dlatego też na forum Klanarchii odwołałem się do fanów, licząc na ich pomoc w opracowywaniu i pisaniu kolejnych suplementów. Jak na razie uzbierała się spora grupka zapaleńców i mam nadzieję, że nasza praca przełoży się na ilość dodatków. Niektóre dodatki, jak Karty manewrów bojowych i socjotechnik, moglibyśmy wydać niemal od reki - ale wiele tutaj zależy od Wydawcy.

S.: Trzymam zatem kciuki żeby się udało. Wróćmy jednak do meritum. Dlaczego „motoryka”, a nie „mechanika”? Co chciałeś osiągnąć zmieniając zakorzenioną w grach fabularnych terminologię?

F.: Miałem kilka powodów. Pierwszy z nich to fakt, że niektórzy uważają mechanikę za większe zło. RPG to dla nich świat i klimat, a mechanikę olewają. Pomyślałem sobie zatem, że jak powiem „hej, to motoryka, nie mechanika”, to może przeczytają rozdział z nią związany. Kolejna rzecz jest taka, że musiałem promować system. Ludzie bardzo lubią rozprawiać o sprawach drugorzędnych i wystarczy im zapodać „motorykę”, aby wszędzie wrzało, a komentarze sypały się jak z rękawa. Zwykły czytelnik zapamięta w ten sposób nazwę systemu i tak naprawdę oleje czy coś nazywa się „motoryką”, czy też „pneumatyczną mistyczną mechaniką kostkową”.

S.: Cóż, w takim razie, to się udało. Wciąż słyszymy „motoryka to”, „motoryka tamto”...

F.: Właśnie... (śmiech)

S.: ...ale słyszymy również bardziej merytoryczne zarzuty. Ostatnio Gruszczy poruszył wątek jej niezwyklej losowości i chaotyczności.

F.: A ktoś inny zauważył, że jest uporządkowana i stabilna. A nawet rozpiął prawdopodobieństwo testów. Na forum część osób podniosło dyskusję, że wiedźmiarz jest zbyt potężny, druga część twierdzi, że jest on zupełnie słaby i cienias z niego. Taki urok – to, co dla jednych jest wadą, inny nawet nie zauważy, to co dla drugiego działa dobrze, komuś będzie przeszkadzać. Podstawą takich sporów w RPG jest styl prowadzenia danej grupy, sposób komunikacji i przyzwyczajenia. Jeśli miałbym wypowiadać się tutaj o jakichś konkretnych zarzutach, zajęłoby to długie godziny. Chętnych odsyłam na forum, zawsze chętnie porozmawiam na każdy merytoryczny temat.

S.: Rozumiem, ale powiedz nam chociaż dlaczego pod percepcję podciągnąłeś wygląd postaci? Przyznasz, że trochę to paradoksalne.

F.: O! To częste pytanie. Cechy w grze niemal nie występują, gdyż postać charakteryzują głównie umiejętności, a cechy pokazują predyspozycje do nauki umiejętności z nimi powiązanych. Cechom, w tym percepcji, przypada w grze rola zupełnie drugorzędna. Percepcja to cecha, którą najczęściej wybierają przepatrywacze, czyli postaci, które stawiają na poruszanie się w dziczy i szybkość reakcji. Na początku przypisaliśmy jej zatem zwinne ruchy, refleks i koci styl poruszania się, ale w testach wyszedł błąd korelacji z umiejętnościami – niby kocie ruchy, a umiejętności czasami tego nie odzwierciedlały. Poszliśmy zatem innym tropem. Archetypy związane z przyrodą – to cisi zwiadowcy i zwiadowczynie. Ci, co mają wysoką percepcję, przypominają nam wyczulonymi zmysłami zwierzęta: dobry wzrok, węch, wyczulony zmysł dotyku itp. Przewodnicy po dziczy mają zatem w sobie coś z kocic i wilków, pewien dziki i brutalny, ale również pociągający, rys. Stąd było już blisko, aby uzależnić od tego wygląd postaci – kobiety o wybitnej percepcji to drapieżne kocicie, faceci zaś atrakcyjni brutale. Ułomna cecha upodabnia natomiast postać do odpychającego, kalekiego zwierzęcia, co przekłada się na brutalny, odpychający wygląd. To oczywiście ogromne uproszczenie, ale dysponujemy jedynie czterema cechami, które było trzeba było jakoś ze sobą powiązać. Nigdy jednak nie zadowolisz wszystkich.

S.: System powstawał przez długi czas. Pamiętasz jakieś związane z tym historie?

F.: W jednej z drużyn, z którą gram najdłużej, podczas sesji strasznie kopcimy papierosy. Pod koniec jednej z sesji, gdy już na stole wały się puste paczki, kumpel wziął wycięty manewr bojowy, pokrzywił się, pocmokał i powiedział: „Manewry powinny mieścić się do pustego pudełka fajek. Byłoby wygodnie”. Pomyśl tak nam się spodobał, że postanowiliśmy go wcielić w życie, jednak pojawił się poważny problem. Kumpel pali standardowe Malborasy, ja zaś cienkie i długie LMy linki i nastąpiła eskalacja konfliktu, do rozmiaru czyich papierosów mają pasować karty. Wtedy inny gracz zaproponował, aby sprzeczkę rozwiązał sparing w oldschoolową Dynę Blaster z 1991 r. Po zaciętym boju udało mi się wygrać i tak oto w profesjonalny sposób, poprzedzony licznymi analizami, karty w podręczniku idealnie pasują do pudełka po LMach linkach. A przy okazji wchodzi w standardowe koszulki.

S.: Czy uważasz, że jest w Klanarchii coś, co nie do końca się udało?

F.: Tak, widzę parę takich elementów. Zadziwiające jest jednak to, że gracze ich dotąd nie dostrzegli, co tylko potwierdza, że bardzo dużo zależy od stylu grania danej grupy.

S.: Czyli cała fandomowa krytyka je pominęła?

F.: Uhm. Nie

wymienię ich tutaj jednak, aby nie dawać krytykantom argumentów. Jedno zdradzę - niepotrzebnie



skomplikowałem zasady Zagrywek do takich, które są jednorazowe i takich, które można użyć tylko raz na sesję. To trudne do ogarnięcia dla nowych graczy. Żałuję też, że pewnym elementom nie poświęciłem więcej miejsca na wyjaśnienia i zdarzają się pytania odnośnie obszarów, które wydawały mi się dobrze opisane i wyjaśnione. Na szczęście, zawsze pomogę w przypadku takich kwestii na forum.

S.: Hmm, to bardzo ciekawe. Myślę, że postawiłeś chyba na zbyt odważną konwencję, która spotkała się z niezrozumieniem części ludzi grających w gry fabularne.

F.: Konwencja jest odważna, ale przygniatająca większość opinii rpegowców, którzy nabyli ten system: ich recenzje, relacje na blogach, są bardzo pozytywne. Część sukcesu leży w promocji, która zdradziła wiele aspektów Klanarchii jeszcze przed wydaniem, zatem po system sięgnęli głównie gracze, którym taka konwencja gry odpowiadała.

Nie tworzyłem systemu dla wszystkich gdyż wszystkich nigdy nie zadowolisz. Chciałem sprostać oczekiwaniom tych, których kręci mocne fantasy z horrorowymi elementami. I sądząc po reakcjach, wydaje mi się, że spełniłem te oczekiwania. Dodatkowo nie oceniam systemu przez pryzmat tego, co mówi o nim k10 osób, lecz biorę pod uwagę wszystkie głosy, czyli to, co mówi o nim kilkaset osób.

S.: I jakie opinie wśród nich dominują?

F.: Na dziewięć bardzo pozytywnych jest jedna negatywna.

S.: Co jest zatem chwalone, a co krytykowane?

F.: Chwalone są zasady (motoryka), konwencja, przemyślana koncepcja, trafiający do wyobraźni mocny klimat i forma wydania. Krytykowana jest natomiast motoryka, koncepcja, mało wyrazisty klimat, forma wydania, cena. Ot, jak to w życiu – jeden mówi „piękne wydanie”, drugi „wydanie posysa”, trzeci chwali zasady, czwarty je krytykuje...

S.: Słowem mało jest opinii pośrednich?

F.: Tak, ale mnie to akurat cieszy. Znaczy to bowiem, że Klanarchia nie jest kolejnym, szarym systemem, który niczego do rynku gier fabularnych nie wnosi i przechodzi bez echa. Wręcz przeciwnie, wchodzi z łomotem i rodzi emocje.

S.: Skoro już przy rynku jesteśmy, to jak łatwo wydać w Polsce system?

F.: Wydać jest łatwo, ale napisać cholernie trudno. Godziny ślęczenia nad tekstem, testowania, poprawiania i tak w kółko. No, chyba że piszemy

RPG niczym książkę, wtedy bowiem mamy gdzieś jak określone rozwiązania sprawdzą się w grze i wypełniamy ją jedynie natchnionym opisem świata.

S.: Czy jest jeszcze coś, co chciałbyś powiedzieć na temat Klanarchii?

F.: Wszystkich niezdecydowanych i zainteresowanych zachęcam do zapoznania się z raportami z sesji zamieszczonymi na forum Klanarchii (forum.klanarchia.pl). Różne osoby opisują tam jak wyglądały ich sesje. Dzięki temu dowiecie się, w jaki sposób można budować różne opowieści w barwach Klanarchii, a gdy zadacie mi tam pytania, to na pewno prędzej czy później na nie odpowiem.

S.: Trzymamy cię za słowo i dziękujemy za poświęcony nam czas.

F. To ja dziękuję i pozdrawiam!



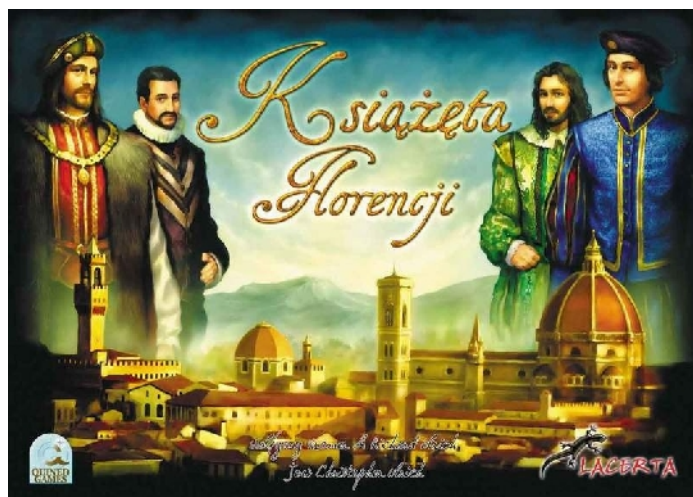
Książęta Florencji

Artyści i arystokraci



STING

Książęta Florencji pozwalają nam na wcielenie się w rolę głowy jednej z włoskich rodzin arystokratycznych i poprowadzenie jej - jakżeby zresztą inaczej - do zwycięstwa. Gra rzuca nas do złotego wieku Odrodzenia i koncentruje się na wspieraniu architektów, artystów i naukowców w tworzeniu ich dzieł. Najlepsi mecenas sztuki otrzymają bowiem największy prestiż i poważanie, co przełoży się na wzrost ich wpływów i zdobycie wymarzonego tytułu księcia Florencji.



Grę otrzymujemy w solidnym, tekturowym pudełku wypełnionym po brzegi najróżniejszymi elementami. Wyposażono je w wypraskę, co rozwiązuje większość problemów związanych z rozmieszczeniem żetonów, kart i pionków, ale nie

jest to niestety rozwiązanie idealne, ponieważ dla części elementów nie znajdziemy w niej po prostu miejsca. Nie jest to jednak jakiś ogromny minus. W środku znajdziemy również pięć plansz księstw graczy, planszę gry oraz instrukcję. Wszystko wykonane jest solidnie i ozdobione niezłymi grafikami - aż się chce przystąpić do pierwszej partii. Instrukcja napisana jest czytelnie, zawiera wiele przykładów zastosowania poszczególnych zasad podczas rozrywki oraz posiada pasek ze skrótem reguł, co pozwala na bardzo szybkie odnalezienie poszukiwanych przez nas informacji. Funkcjonalność i trwałość - tak w skrócie można opisać wykonanie tej gry.

Jak wygląda sama zabawa? Książęta Florencji to gra licytacyjno/strategiczna, podczas której zaproszeni do naszych pałaców artyści tworzą swoje dzieła, a my dostajemy za nie Punkty Prestiżu. Tur jest siedem i jeśli pod koniec ostatniej z nich mamy najwięcej PP - wygrywamy. Każdy artysta posiada na swojej karcie pewne wymagania, które przekładają się na ilość zdobywanych przez nas punktów. Schemat punktowania wygląda zatem za każdym razem identycznie - jeśli posiadamy odpowiedni krajobraz (który możemy wylicytować), budynek (który możemy zakupić) i odpowiednią swobodę (również możliwą do wykupienia), to za dzieło otrzymamy na pewno 10 PP (3+4+3). Dodatkowo każdy posiadany przez nas Błazen (możliwy do wylicytowania) zwiększy tę wartość o 2PP, a każda karta Wolnego Zawodu (czyli artyści) oraz Rekrutacji (karta specjalna pozwalająca nam na podebranie innemu graczowi zagranego już przez niego artysty) zwiększy ją o 1. Do tego dochodzą jeszcze różnego rodzaju karty premii, które również możemy zakupić w trakcie gry. Żeby wszystko to jeszcze trochę utrudnić, autorzy Książąt Florencji wprowadzili pewną całkiem interesującą zasadę, mianowicie, aby w ogóle otrzymać PP za dzieło, jego wartość musi być, co najmniej równa określonemu minimum, które zwiększa się wraz z każdą kolejną turą - w pierwszej wynosi tylko 7 natomiast w ostatniej aż 17. Rozwiązanie to wymusza na graczach angażowanie się w licytację i zapewnia w ten sposób dość wysoki poziom interakcji.

Przyjrzymy się teraz strukturze tury. Rozpoczyna ją faza licytacji, podczas której gracze mogą nabyć element krajobrazu (wymagany przez karty artystów), Błazna, Architekta (każdy kolejny obniża koszty wznoszenia budowli i zasady, co do ich rozmieszczania, maksymalnie do 3 na gracza), Kartę Prestiżu (pod koniec gry zapewnia możliwość uzyskania dodatkowych 8 PP jeśli gracz spełnił określone wymagania) oraz Kartę Rekrutacji (jej działanie wyjaśnione zostało nieco wcześniej). Każda licytacja zaczyna się od 200 Florenów i kwotę

tę możemy podbijać za każdym razem o 100 do góry. Osoba, która wylicytuje dany przedmiot zabiera go i nie bierze udziału w dalszej licytacji. Ważne jest jednak również i to, że ów przedmiot nie może być licytowany ponownie. Jeśli w licytacji zostaje już tylko

jedna osoba, może ona wziąć dowolny nie wylicytowany jeszcze przedmiot za jedyne 200 Florenów. Faza licytacyjna to najbardziej emocjonująca część gry, która ma spore znaczenie dla ostatecznej wygranej lub przegranej. Bez odpowiednich krajobrazów trudno jest bowiem łączyć sensowne liczby PP, a gra została skonstruowana w taki sposób, że konflikt licytacyjny pomiędzy graczami jest nieunikniony – Artyści posiadają bowiem często te same wymagania. Z moich doświadczeń wynika, że warto również inwestować w Błaznów, ponieważ w ostatnich turach rozgrywki ich posiadanie może przesądzić o naszym być lub nie być.



Drugą częścią tury jest faza akcji i jest ona w zasadzie dość „techniczną” częścią zabawy. W jej trakcie możemy wykonać maksymalnie dwie akcje wybrane z określonego odgórnie zestawu – ukończyć jedno lub dwa Dzieła, wznieść jeden lub dwa Budynki (każdy za 700 Florenów, chyba że posiadamy architektów), zakupić jedną Kartę Wolnego Zawodu, ogłosić jedną Swobodę lub zakupić od jednej do dwóch kart Premii. Nazwałem tę fazę mianem „technicznej”, bowiem interakcja schodzi w niej na dalszy plan i następuje proste maksymalizowanie zysków. Warto zauważyć, że

rzadko kiedy opłaca się „odpuścić” ukończenie dzieła (najczęściej tylko w pierwszej lub drugiej turze gry), więc tak naprawdę pozostaje nam tylko jeden „slot” na wykonanie innej akcji, który zużyjemy z początku zapewne na wzniesienie Budowli lub zakup Swobody. Ogólnie jest to faza ogromnie

powtarzalna i mało w niej emocji, jednak trudno byłoby oczekiwać od niej czegoś innego. Faza akcji to czas na mechanikę Książąt Florencji i wykręcanie z niej jak najlepszych rezultatów.

Tak to wszystko wygląda w praktyce. Gra kończy się po siedmiu turach i osoba z największą ilością PP wygrywa. Łatwo, prosto i przyjemnie. Aby było jednak jeszcze weselej, otrzymujemy dwa dodatkowe warianty zabawy. Pierwszy z nich, „Muza i Księżniczka”, wprowadza dodatkową podfazę fazy licytacyjnej i pozwala na zapraszanie do księstwa różnych Postaci (jest ich siedem) zapewniających nam pewne dodatkowe profity.

Powiem szczerze, że po rozegraniu kilku partii z tym wariantem nie wyobrażam sobie już innego sposobu zabawy w Książęta Florencji. Wraz z nim gra nabiera bowiem głębi i staje się prawdziwym wyzwaniem. Osobiście traktuje ów wariant jako „zasady dla zaawansowanych”, które należy obligatoryjnie wprowadzić po rozegraniu kilku partii. Drugie rozszerzenie, „Wspólne budowanie”, umożliwia wspólne wznoszenie przez graczy budowli. Pozwala to na rozbić kosztów i korzystanie z budynków przez więcej niż jedną osobę. Ot, jest to miła odmiana, jednak nic, co powalałoby na kolana. Z pewnością zwiększa grywalność oraz pozwala na kilka nowych zagrań. Mnie i moich graczy jednak nie urzekło.

Podsumowanie Książąt Florencji może być tylko jedno – jest to ciekawa, dobrze przemyślana i spójna gra. Jeśli jesteś fanem eurogier, powinieneś się w nią zaopatrzyć. W innym przypadku forma proponowanej zabawy może Ci nie przypaść do gustu. Jeśli nie lubisz zabaw mechaniką rozrywki i wykorzystywania jej do maksymalizowania swoich zysków, sięgnij po coś innego. Wszystkim innym gorąco polecam.



Książęta Florencji

90-150
min.

12+

2-5

Wykonanie

4.0

/5

Miodność

4.0

/5

Cena

3.0

/5

129,00zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Solidne żetony, trwałe plansze, ładne grafiki i czytelna instrukcja. Czegoż chcieć więcej?

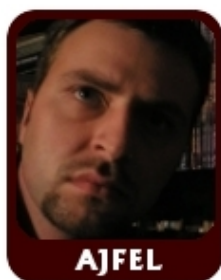
Miodność: Dobra mechanika rozgrywki, ciekawie rozwiązana interakcja pomiędzy graczami i świetne zasady zaawansowane. Dla fanów eurogier prawdziwy smakołyk.

Cena: Uczciwa. Nic dodać, nic ująć.



Road to Legend

Zostań legendą



Dawno nie miałem okazji pisać na łamach RT o produktach wydanych w ramach serii Descent: Journeys in the Dark. Oprócz zestawu podstawowego zaprezentowałem w przeszłości dwa dodatki, oba podobne do siebie pod względem elementów składowych.

Rozszerzały grę o

zestaw nowych zasad, potworów, bohaterów, skarbów i pułapek.

Innymi słowy, czyniły grę bogatszą według prostego schematu: dodać wszystkiego po trochu.

Wiele osób grających w Descenta (szczególnie fani gier fabularnych) po rozegraniu kilku scenariuszy odczuwało pewien niedosyt, związany z brakiem ciągłości rozgrywek. Wylosowany bohater podczas scenariusza rósł w siłę za sprawą znalezisk i treningów. Po rozgrywce był znacznie potężniejszy i wtedy trzeba się było z nim rozstać, a następny scenariusz znowu zaczynać „od zera”. To nie to, co znamy i cenimy w klasycznych grach fabularnych, gdzie całe cykle przygód przeżywamy jedną postacią, która rozwija się i jest w stanie podejmować coraz bardziej przerażające wyzwania. Teoretycznie podstawowe zasady gry prezentowały

zasady używania tych samych bohaterów w kolejnych scenariuszach. Były to jednak zasady ujęte w zaledwie kilku zdaniach i tak naprawdę w praktyce nie nadające się do niczego.

Kampania, czyli cała seria powiązanych ze sobą przygód tworzących łącznie jedną wielką opowieść, to coś, czego Descentowi zdecydowanie brakowało. „Road to Legend”, dodatek będący przedmiotem tej recenzji, powstał po to, by uzupełnić tę lukę.

Ciężkie zadanie

Powiem szczerze, że pierwsze zapowiedzi „Road to Legend”, obok euforii, wywołały u mnie także szereg wątpliwości. Kompletna, przemyślana mechanika rozgrywania pojedynczych scenariuszy nie nadaje się na długofalowe kampanie.

Wąski repertuar możliwości rozwoju bohatera i zaledwie dwa poziomy

zaawansowania przeciwników – działało to świetnie w pojedynczych rozgrywkach, lecz pomysł

rozgrywania długiej kampanii na wstępie narzuca gruntowną przebudowę całych zasad gry! Po premierze okazało się, że faktycznie „Road to Legend” czyni z Descenta zupełnie nową rzecz, w której podstawowe zasady, towarzyszące eksploracji podziemi, użyte są w cyklu wielu krótkich spotkań, składających się na wielką podróż drużyny po krainach Terrinoth, zmagania ze sługami Pana Podziemi, zakończonej epicką konfrontacją z nim samym we własnej osobie!



Jak więc widać, „Road to Legend” to z założenia dodatek zupełnie inny niż dwa wcześniejsze. Już na pierwszy rzut oka potwierdzają to:

Elementy dodatku

Zestaw otrzymujemy w typowym pudełku o gabarytach identycznych, jak Well of Darkness i Altar of Despair. Zawartość utwierdza jednak w przekonaniu, że wcześniejsze rozszerzenia oferowały nam coś zupełnie innego. W „Road to Legend” nie znajdziemy ani jednej figurki nowego bohatera czy potwora. Nie brak natomiast innych podstawowych komponentów, na jakie składa się gra: pokaznego zestawu kart, kilku nowych kostek, wielu fragmentów korytarzy i całej masy rozmaitych tekturowych znaczników. Znajdziemy też elementy wcześniej w grze niespotykane, przede wszystkim niewielką planszę, przedstawiającą kraj Terrinoth (powinna wyglądać znajomo grającym w Runebounda – w końcu to ten sam świat), po którym będzie podróżować drużyna. Na mapie naniesiono całą masę symboli oznaczających miejsca, które bohaterowie będą mogli odwiedzać, oraz szlaki którymi dane im będzie podróżować. Ponieważ przebieg kampanii z założenia trwa na tyle długo, że nie da się jej przeprowadzić podczas jednej rozgrywki, aby ułatwić zapamiętanie sytuacji na końcu spotkania, otrzymujemy zestaw specjalnych kart do notowania przebiegu kampanii oraz pudełko do segregowania elementów przynależnych poszczególnym bohaterom, Panowi Podziemi i elementów już zagranych/zużytych.

Mimo, iż to pierwszy dodatek bez figurek, zawartość pudełka jest imponująca. Elementów jest dużo, wykonane solidnie i estetycznie. Jedynie w przypadku części kart rozczarowuje „masowa produkcja” już na etapie projektowania dodatku: brak ilustracji, pojedyncze zdanie i masa pustej przestrzeni. Rozpieszczani jakością komponentów fani Descenta mają prawo ponarzekać, chociaż to oczywiście mało istotny, z punktu widzenia rozgrywki, detal.

Na koniec słowo na temat instrukcji, która w pierwszym kontakcie może zszokować objętością. Jest to ładnie wydana książeczka w formacie A4 licząca (uwaga!) 84 strony! Można się przerazić, że zasady „Road to Legend” to jakiś strasznie skomplikowany moloch. Cóż, banalnie proste i do opanowania w 5 minut to nie są, na szczęście jednak, we wspomnianej książeczce opis zasad gry zajmuje „zaledwie” 32 strony, z dużą ilością ilustracji i przykładów. Nie jest to rzecz nie do ogarnięcia. Reszta książeczki to mapy fragmentów podziemi, podobnie jak scenariusze używanych przez Pana Podziemi podczas rozgrywk.



Niemala objętościowo instrukcja napisana jest dobrze. Nie zabrakło wyjaśnień jak używać Road to Legend z innymi dodatkami do Descenta, a jak bez. Generalnie podczas lektury szybko dochodzimy do wniosku, że bez wcześniejszych dodatków nasza kampania sporo straci, ale gra takim „niekompletnym” zestawem nie jest niemożliwa.

Przebieg kampanii

Oczywiście nie ma sensu streszczać tu wszystkich elementów kampanii „Road to Legend”, gdyż jest ich sporo i analiza każdego osobie nie znającej

produktu raczej obrazu gry nie rozjaśni. Postaram się więc w kilku słowach ująć, jak wygląda przebieg rozgrywki z użyciem zasad oferowanych przez ten dodatek ze szczególnym zwróceniem uwagi na najważniejsze i najciekawsze elementy.



Każdy z graczy tradycyjnie wciela się w jednego z dostępnych w grze bohaterów, których różnią charakterystyki i specjalne zdolności. Zasady kampanii wymagają, by drużyna składała się z dokładnie czterech bohaterów, przy mniej licznej grupie graczy może więc zaistnieć konieczność kontrolowania dwóch bohaterów przez jedną osobę. Nowością jest to, że Pan Podziemi także wybiera swoją postać (z grona sześciu dostępnych awatarów). Teraz więc główny rywal drużyny nie jest bezosobowym bytem kontrolującym przeciwników, lecz konkretnym czarnym charakterem, z którym (być może) drużyna zmierzy się w ostatecznej konfrontacji na koniec kampanii. Każdy z dostępnych awatarów ma unikatową zdolność i inne charakterystyki (opisujące koszty w punktach doświadczenia np. rozwoju potworów określonego typu). W finałowej walce awatara, zależnie od typu, prezentuje jedna z figurek standardowych potworów.

Podczas kampanii, na mapie Terrinoth za pomocą żetonów oznacza się szereg informacji, takich jak

aktualne położenie drużyny, siedziba Pana Podziemi i aktualna lokalizacja jego bohaterów. Ci ostatni są podstawowym narzędziem Pana Podziemi w dążeniach do zapanowania nad światem: dowodzą siłami oblegającymi miasta, a gdy zachodzi taka potrzeba mogą również stanąć na drodze drużynie. Wówczas dowodzący grupą potworów bohaterowie Pana Podziemi okazują się być wymagającymi przeciwnikami.



Tutaj jeszcze jedna uwaga na temat wykonania dodatku, bowiem wspomniane postaci, kontrolowane przez Pana Podziemi symbolizowane są przez żetony, także podczas bezpośredniego spotkania i walki z drużyną. Może to drobiazg, ale w wypełnionej figurkami grze, bądź co bądź nastawionej na wizualizację i efekciarstwo, ważni przeciwnicy symbolizowani przez żetony to pomysł nie najszcześniejszy. Wydawca ma w ofercie

produkty, pozwalające nadrobić to niedociągnięcie: dla każdej z tych unikalnych postaci można osobno nabyć pięknie, szczegółowo wykonaną, metalową figurkę. Niestety wiąże się to z dodatkowym, niemałym wydatkiem.



Wspomniałem o obleganiu i niszczeniu miast przez siły Pana Podziemi. Takie działania bardzo komplikują drużynie życie – rozmaite miasta Terrinoth różnią m.in. ceny i dostępność ekwipunku na targowiskach tudzież możliwości treningu. Dodatkowo, gdy drużyna dopuści do zniszczenia swojego rodzinnego miasta, Tamarilu, wówczas automatycznie kampania kończy się zwycięstwem Pana Podziemi. Jak więc widać, kampanie Road To Legend ilustrują znacznie więcej wydarzeń, niż tylko eksploracja kompleksów podziemnych korytarzy. Kampania podzielona jest na tygodnie, podczas których drużyna podróżuje wybranym szlakiem, bądź stacjonuje w jednym z miast, doskonaląc swoje umiejętności i regenerując siły. Symbole na oznaczonych na mapie szlakach w prosty sposób ilustrują, na ile dana droga jest uczęszczana i niebezpieczna. Poprzez ciągnięcie kart z odpowiednich stosów określa się ewentualne spotkania. Czasami są to niewiele znaczące, mniej lub bardziej korzystne dla drużyny, spotkania z

niezależnymi bohaterami, innym razem są to zasadzki zastawione przez Pana Podziemi. Wówczas losuje się scenerię (i towarzyszące jej specjalne zasady) w jakiej nastąpiło spotkanie i rozstrzyga walkę. Takie miejsca spotkania na szlaku buduje się na podobnej zasadzie jak podziemia (fragmenty korytarzy RtL są dwustronne, jedna strona do budowy scenarii na powierzchni, druga do podziemnej). A skoro już o podziemiach mowa, jest ich w Terrinoth mnóstwo i często są one celem podróży drużyny. Zdobywając skarby i doświadczenie, drużyna rośnie w siłę. Z kolei porażki umacniają Pana Podziemi. Obie strony konfliktu gromadzą doświadczenie i majątek. Pan Podziemi wzmacnia charakterystyki swoich potworów, natomiast bohaterowie zdobywają kolejne, coraz lepsze kostki do swoich testów ataku. Obok znanych ze standardowych rozgrywek czarnych kostek, wzmacniających efekty ataków, w kampaniach RtL zdobyte doświadczenie (a konkretnie trening w określonej dziedzinie) pozwala z czasem w miejsce czarnych kostek stosować srebrne i złote, działające tak samo, tyle że odpowiednio z podwójną lub potrójną mocą.



Cała kampania podzielona jest na poziomy, które określa się na bazie zgromadzonego przez Pana Podziemi i drużyny doświadczenia. Zabawa zaczyna się od miedzianego poziomu, następnie osiąga poziom srebrny i złoty, po którym dochodzi

do finałowej konfrontacji (wcześniej drużyna nie ma możliwości odwiedzenia siedziby Pana Podziemi). Im wyższy poziom kampanii, tym cenniejsze skarby w otwieranych skrzyniach, lepsze statystyki bohaterów Pana Podziemi oraz mniejsze ograniczenia rozwoju postaci.

Kolejne tygodnie podróży drużyny, eksploracji podziemi, zakupów, rekonwalescencji i treningów w miastach oraz przygód na szlaku uzupełnia jedna z wybranych przez Pana Podziemi osi fabularnych kampanii. Oś tę stanowią karty fabuły (trzy niezależne zestawy), które podczas rozgrywki Pan Podziemi może wprowadzać do gry, co obrazuje zbliżające go do zwycięstwa wydarzenia w Terrinoth. Jedną z trzech osi fabularnych w połączeniu z wyborem jednego z sześciu awatarów Pana Podziemi i odmiennych drużyn bohaterów – wszystko to razem gwarantuje niepowtarzalny przebieg każdej kampanii.

Podsumowanie

Rozgrywka kampanii Road To Legend ma nieopisany urok głównie za sprawą szerokiego pola do manewru drużyny. Połączenie pełnej kart i figurek, nowoczesnej gry przygodowej z masą elementów żywcem wziętych z gier fabularnych daje w tym przypadku bardzo sympatyczny rezultat. Długofalowy rozwój bohaterów, masa losowych spotkań na szlaku, podróże po różnych regionach Terrinoth, zmagania ze sługusami Pana Podziemi i dodatkowe wydarzenia związane z wybraną fabułą kampanii, wszystko robi nadszpiewanie dobre

wrażenie. Zasady kampanii działają nieźle. Nie jest jednak idealnie i bez zgrzytów. System pomyślany został w taki sposób, by pojedyncze spotkania nie musiały trwać wiele godzin (pojedyncze spotkanie, czy jeden poziom podziemi gwarantuje o wiele szybszą rozgrywkę niż w przypadku scenariuszy rozgrywanych wg podstawowych zasad). Jednak rozebranie kampanii wymaga wielu takich spotkań i przy całym uroku zastosowanych tutaj pomysłów, monotonia w końcu nas dopadnie. Skala wyzwań w zasadzie nie rośnie, bowiem przeciwnicy rosną w siłę proporcjonalnie do bohaterów. W konsekwencji trudniej nie jest, tylko z czasem walki są coraz dłuższe, arcypotężnym ciosom towarzyszy coraz więcej obliczeń przy ustalaniu obrażeń coraz trudniejszych do zabicia rywali. Dla osób zafascynowanych podstawowymi zasadami gry, regularnie grającym niezależne scenariusze, Road To Legend będzie dodatkiem rewelacyjnym, połączy bowiem niezależne rozgrywki w jedną, fabularnie ubarwioną całość. Grupy sięgające po Descenta okazjonalnie, z czystym sumieniem mogą sobie RtL odpuścić, bowiem w takim przypadku jeden niezależny scenariusz i drużyna losowana na nowo w każdej rozgrywce działa lepiej.

Podsumowując, bardzo pozytywnie w RtL zaskoczyły mnie przemyślane, gruntownie przebudowane zasady, mechanizm losowych spotkań na szlaku i lekkie, ale jednak pozytywne rozszerzenie warstwy fabularnej. To co mnie osobiście rozczarowało, to brak możliwości użycia w kampanii scenariuszy z wcześniejszych dodatków oraz zestawu podstawowego. Skoro znalazło się w kampanii miejsce na trzy tzw. „miejsca legendarne” (czyli w praktyce trochę jak klasyczny scenariusz



wpleciony w kampanię), szkoda że nie można w rozgrywkę wcisnąć więcej ciekawych przygód oferowanych przez dotychczasowe scenariusze.

Nikogo nie zaskoczy chyba stwierdzenie, że Descent: Journeys in the Dark to gra o dużej roli czynnika losowego. W rozgrywce ważna jest pomysłowość i odrobina taktyki w kooperacyjnych działaniach drużyny, niemniej by osiągnąć sukces musi nam także sprzyjać szczęście. W długiej kampanii losowość czuje się jeszcze bardziej, co niekiedy owocuje poczuciem bezradności którejś ze stron konfliktu. Z drugiej strony, mamy do czynienia z grą przygodową, w której nieprzewidywalność spotkań i znalezisk jest niejako wpisana w gatunek. Komu polecić ten dodatek, a komu nie? Odpowiedzi w zasadzie już udzieliłem: na pewno zamiast co tydzień grać niezależny scenariusz na nowo wylosowaną drużyną, przyjemniej będzie rozegrać wielką, pasjonującą kampanię, w której ważą się losy krainy Terrinoth. Jeśli jednak Descent to w naszej kolekcji jedna z wielu gier, która służy do rozegrania pojedynczej partii raz na jakiś czas, wówczas dodatek „Road to Legend” może się okazać dla nas kompletnie bezużyteczny.



Road to Legend

ok. 240 min.

12+

2-5

Wykonanie

3.5

/5

Miodność

4.0

/5

Cena

3.0

/5

159,95zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Wykonanie poprawne, ale niewiele ponad to. Ocenę wcześniejszych dodatków zawyżały ładnie wykonane figurki, których w tym przypadku nie ma. Wszystkie elementy są trwale, solidne i mile dla oka. Wrażenie psują niektóre karty z niewielką ilością tekstu, bez ilustracji, za to z dużą ilością pustej przestrzeni.

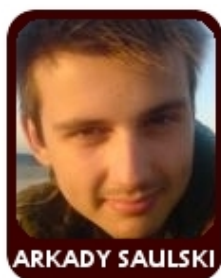
Miodność: Świetny produkt, ale tylko dla prawdziwych fanów Descenta. Zasady kampanii są bardzo sympatycznie pomyślane i wprowadzają rozgrywki w zupełnie nowy, fantastyczny wymiar. Sprawdza się to jednak tylko w grupach, których Descent zafascynował na tyle, by inne gry odstawić na bok. Dodatek z założenia do cyklicznych spotkań przy jednej grze i tylko przy takich spotkaniach znajdzie zastosowanie.

Cena: Dla regularnie grających w Descenta dodatek, mimo iż drogi, zdecydowanie wart swej ceny. Dla sięgających po grę okazjonalnie, Road to Legend będzie kompletnie bezużyteczny.



Kings of the Sea

My nie siejemy



Cztery Wielkie Rody Westeros już rozpoczęły okrutne starcie o Żelazny Tron. Na dworach szeptu intryg i kłótnie o poparcie możliwych, a poza nimi szczerk oręża, jęki mordowanych i odgłosy bitew i potyczek, gdy chorągwie Starków, Lannisterów, Baratheonów i Targaryenów ścierają się o dominację. Nadeszła długa zima wojny, a jedyne ciepło w niej daje ogień palonych wiosek i twierdz.

Ale najgorsze dopiero czeka biedny lud Westeros. Albowiem do Gry o Tron włączył się piąty Ród – Greyjoyowie z Żelaznych Wysp. Ich długie okręty już zauważono u wybrzeży. Czarny żagiel ze złotym krakenem wzbudza grozę wśród pozostałych Rodów i dopiero teraz nastanie prawdziwy czas miecza i ognia, gdy Żelazni Ludzie zejść na ląd i zanoszą weń pożogę...

W 18 numerze Rebel Times'a miałem zaszczyt recenzować Core Set do odrodzonej A Game of Thrones LCG. Przypomnę tylko, iż A Game of Thrones LCG jest kolekcjonerską grą karcianą osadzoną w realiach cyklu powieści George'a R. R. Martina „Pieśń Lodu i Ognia”, w której to grze możemy poprowadzić jeden z Wielkich Rodów Westeros w rozgrywce o władzę nad całą krainą, wykorzystując intrygi, walki o władzę i oręż. Jak zapewne Szanowni Czytelnicy pamiętają dość mocno narzekałem przy okazji tamtej recenzji na brak dwóch istotnych Rodów w Core Set, to jest Greyjoyów i Martelli. Jakaż była moja radość gdy niedługo potem Fantasy Flight Games opublikowało wiadomość iż możemy już wkrótce spodziewać się dodatku, w którym na arenę starć wejdą, a może raczej wpłyną, Greyjoyowie.

Nie będę tu nic ukrywał – Ród Greyjoy jest moim ulubionym ze wszystkich Rodów Westeros. Odkąd przeczytałem pierwsze artykuły na ich temat na stronie FFG (gdy A Game of Thrones było jeszcze przed nowym formatem) byłem w nich zakochany. Bezwzględni łupieżcy i piraci, doskonali żeglarze, dla których jedyną godną formą zapłaty za to co biorą jest solidny kawał żelaza w trzewiach przeciwnika, wyznawcy okrutnego Utopionego Boga, których lęka się cała kraina... Tak – na Kings of the Sea oczekiwałem z zapartym tchem. Ale czy teraz, gdy dodatek nareszcie się ukazał, nadal uważam iż czekać było warto?



Furia krakena

Kings of the Sea jest pierwszym pełnoprawnym dodatkiem do A Game of Thrones LCG Core Set. Mówię pełnoprawnym, gdyż wydawane co miesiąc Chapter Packi to zestawy mające na celu pomoc w ukierunkowaniu nas na odpowiednią strategię i poszerzenie ilości kart w nowym formacie, tymczasem Kings of the Sea i nadchodzący wielkimi krokami (a zapowiedziany pierwszy raz w Rebel

Zaczniemy może od mocnego, polskiego akcentu. Ponownie ilustracja na okładce pudełka jest autorstwa Tomasza Jędruszka. Ten polski artysta już dawno stał się jednym z ulubionych grafików graczy karcianej Gry o Tron, tym bardziej cieszy, że akurat jego prace stanowią okładki tak Core Setu jak i dużych do niego dodatków (tak, zgadza się – Princes of the Sun także będzie przezeń ilustrowane).



W niewielkim, ale wytrzymałym, pudełku znajdziemy co następuje: sześćdziesiąt kart do gry, piękną figurkę krakena, służącą tak za ozdobę jak i miejsce do składowania w trakcie gry naszych żetonów Władzy, oraz karteczkę papieru z instrukcją gry w nowym trybie. Całość za skromną

Cóż – i tak i nie. W zestawie sześćdziesięciu kart, kart Greyjoyów (lub im przydatnych) znajdziemy jedynie... trzydzieści dziewięć. Tak jest – Kings of the Sea nie daje nam gotowej do gry talii, tak jak czynił to Core Set. Staralem się od początku recenzji tego uniknąć, ale teraz nadszedł odpowiedni moment bym przyznał jak ogromnym zawodem okazał się dla mnie ten dodatek. Jestem wyznawcą Utopionego Boga, odkąd gram w A Game of Thrones. Najpierw kompletowałem Greyjoyów w starej szacie graficznej, potem starałem się budować talię w nowej – tym razem bez skutku, Nawet talia w sojuszu z Rodem Arrynów (dodatek A House of Talons) nie zdała egzaminu. Niestety – z braku pieniędzy na ciągle nabywanie boosterów w poszukiwaniu kluczowych do gry postaci, zacząłem grać Targaryenami. Do marzeń o potężnej talii Greyjoyów wróciłem po ukazaniu się Core Setu, a zapowiedź Kings of the Sea o mało nie wywołała u mnie palpacji serca. Kiedy wreszcie dodatek się ukazał (a FFG kazało nam czekać trochę dłużej niż pierwotnie było powiedziane) z wypiekami na twarzy go otwierałem licząc na to, że wreszcie moje marzenie się spełni, że oto wyciągnę karty, gotową talię, zaproszę znajomych i poniosę do ich włości ogień i miecz moimi nowymi Greyjoyami... tymczasem nic z tego. Owszem – dodatek daje nam całą gamę kluczowych do gry postaci (Król Balon Greyjoy, jego córka Asha i syn Theon, jego bracia, w tym największy z piratów Euron Wronie Oko i wielu innych), plus dużo kart armii, wsparcia, Wydarzeń i gotowe siedem kart Strategii, ale nie starczą one do natychmiastowego grania. Będziemy musieli poświęcić jeszcze sporo czasu na stworzenie z tego co dostajemy w dodatku i z tego co już mamy w domu, talii dla nas idealnej. Nad moją talią Greyjoyów siedziałem pół dnia, mimo iż już dawno

miałem na nią gotowy pomysł, a co z tymi którzy nie mają czasu bądź ochoty analizować podobnych spraw?

Czym są pozostałe karty? No cóż – są to rzeczy niezbędne każdemu, kto chce rozszerzyć swój wachlarz możliwości w grze pozostałymi czterema Rodami (Martellami do ukazania się *Princes of the Sun* nadal nie da się grać). Otrzymujemy między innymi królów, dotąd w nowym formacie bardzo rzadkich, ba – Core Set nie miał ich wcale. Ponadto trochę Wydarzeń, kilka kart neutralnych (w tym postaci), kilka kart w nowej mechanice Cieni (którą by poznać trzeba kupić jeden z Chapter Packów z cyklu *Kings Landing* – wstrzymam się tu od komentarza) i to bodaj wszystko. Jeżeli już gracie własną talią, znanie jej możliwości i Wasz Ród nie ma dla Was tajemnic, to raczej nie dodacie do niego nic z tego co tu znajdziecie. Mówiąc krótko – nie będący miłośnikami Greyjoyów nie powinni nawet pudełka do *Kings of the Sea* brać do rąk. Niech za wspomniane sto złotych kupią dwa Chapter Packi – dostaną łącznie osiemdziesiąt (tak jest!) kart, a za pozostałe dwadzieścia PLN niech kupią kwiaty dla swoich dam.

No dobrze – a co z wyznawcami Utopionego Boga? Cóż – karty Greyjoyów, które otrzymujemy w dodatku, na pierwszy rzut oka nie wydają się zbyt

potężne. Niech Was to nie zmyli – siłą gry Greyjoyami jest spryt. Tutaj działanie karty nie zatrzęsie stołem, jedna armia nie wygra bitwy, a jeden bohater nie przyniesie nam zwycięstwa. Granie Greyjoyami to raczej umiejętność dobrania odpowiedniej karty do odpowiedniego momentu, dobre wykorzystanie naszych kart Lokacji, używanie umiejętności postaci... tym sposobem

Greyjoyowie stają się Rodem bardzo elastycznym, umiającym sobie poradzić w różnych sytuacjach, co z kolei dobrze oddaje ich charakter z kart powieści. Za to akurat należą się twórcom duże brawa.

Ostatnim o czym chcę w tym miejscu wspomnieć jest nowy tryb gry, zwany *Kingsmoot* (Królewski Wiece). Jest to pewien drobny smaczek – nowy tryb gry pozwalający graczom wziąć udział w znanym z tomu *Uczta dla Wron* Królewskim

Wiecu na Żelaznych Wyspach, który ma obrać nowego króla w Pyke. Od zwykłej rozgrywki różni się on głównie tym, iż znane z Core Setu karty Godności na Dworze zastąpione są nowymi, charakterystycznymi dla Żelaznych Wysp odpowiednikami, które zmieniają właścicieli w czasie rozgrywki. Tym samym samo gromadzenie Władzy schodzi na drugi plan, walczymy ciągle o Godności. Jest to ciekawe *novum* aczkolwiek w instrukcji wskazane jest by każdy z graczy grał Greyjoyami podczas zabawy w tym trybie. Ciekaw



jestem tylko ile zestawów Kings of the Sea trzeba by kupić by granie w sześć osób było w ogóle możliwe? Pozostawmy to bez odpowiedzi. Mimo to granie w Kingsmoot jest ciekawym, nowym doświadczeniem, aczkolwiek wyraźnie dodanym albo na siłę, albo z braku lepszych pomysłów.

Dobra stal

Co do wykonania całości nie mam zastrzeżeń. Pudełko jest ładne, bardzo wytrzymałe, w środku jest miejsce na dwie talie i figurkę. Co do ilustracji na kartach – znów nie mam zastrzeżeń – są piękne, mimo iż część rysunków już znamy, są to bowiem ilustracje z gry planszowej. Instrukcja do Kingsmoot to jedna kartka papieru, nic poza tym, nie wiem więc co miałbym o niej napisać. Wisienką na torcie jest figurka krakena. Na pewno to ona znacząco podbiła cenę produktu, ale gotowy jestem przymknąć na to oko – jest piękna. Istne dzieło sztuki. Zapewne tak wyglądałyby rzeźby w twierdzy Greyjów na Pyke. Wspaniała.

Niestety – w kwestii wykonania nic więcej nie sposób na temat tego dodatku napisać. Ale też w tej materii nie mam doń żadnych zastrzeżeń.

Jak więc oceniam Kings of the Sea? Doprawdy – nie jest to łatwe. Szczerze mówiąc nigdy dotąd nie miałem z oceną takich dylematów. Z jednej strony dla wyznawców Utopionego Boga jest to dodatek po prostu niezbędny do posiadania. Absolutny priorytet na Waszej liście zakupów. Dla tych, którzy aż tak do Rodu z Żelaznych Wysp przywiązani nie są, ale chcieliby się sprawdzić w grze Greyjoyami, także może być to kuszący zakup. Dla wszystkich innych to po prostu strata pieniędzy.

A więc niech Utopiony Bóg sprowadza dla Was dobre wiatry, niech Wasze łupy będą bogate, a Solne Żony – piękne i płodne! Zanieście miecz i ogień do swoich wrogów i niech poznają furie krakena! My nie siejemy!



Komentarz do oceny

Wykonanie: Wykonanie reprezentuje standard A Game of Thrones LCG. Wytrzymałe karty, piękne ilustracje, ładne, twarde pudełko. Pełną piątkę daję ponadto za dzieło sztuki jakim jest figurka krakena. Rzadko kiedy w dodatku do gry karcianej zdarza się coś tak pięknego.

Miodność: Dylemat miałem nie lada. Dla każdego fana Greyjoyów byłaby to mocna czwórka – zawód stanowić może to, iż nie dostajemy gotowej talii dla Greyjoyów, lecz jedynie pewną bazę. Dla każdego innego – dwójka – strata pieniędzy na zbędne karty, które nic niemal nie wniosą do naszego Rodu. Cóż – wychodzi średnia trzy i taką też ocenę wystawiam. Pragnę tu jednak zaznaczyć, że mimo radości iż wreszcie Greyjoyowie dołączyli do formatu LCG, radość ta ma gorzki posmak – ten Ród zasługuje naprawdę na coś więcej niż to co otrzymujemy w Kings of the Sea.

Cena: Sto złotych za sześćdziesiąt kart to doprawdy absurd. A przy tym i tak wiadomo, że wyznawcy Utopionego Boga wyciągną te pieniądze z kieszeni i zapłacą bez zastanowienia. Dla wszystkich innych byłoby to marnotrawstwo. Przykro mi, ale ocena nie może być wyższa, nawet w relacji do jakości kart czy wykonania.

Kings of the Sea

ok. 60 min.

13+

2-4

Wykonanie

5.0 / 5

Miodność

3.0 / 5

Cena

1.5 / 5

99,95zł

Pentago

PRAWIE jak „kółko i krzyżyk”



Przemyślenia, jakie nasuwały mi się podczas grania w Pentago, były równie kontrastowe, co służące do gry białe i czarne kulki. Przyznam też, że im dłużej grałem, tym bardziej refleksje te mieszały się i komplikowały, a mi coraz trudniej było ocenić, czy gra spełniła moje oczekiwania wobec niej, czy jednak mnie zawiodła. Jak to zwykle bywa, prawda leży gdzieś pomiędzy. Pytanie – bliżej pozytywu, czy negatywu?

Nietypowa gra logiczna

Trzeba przyznać, że Pentago jest wśród gier logicznych niemałą innowacją. Niedawno pisałem, że w grach logicznych ważna jest prostota, a przede wszystkim – jasne zasady gry. Zdanie to podtrzymuję, ideałem jednak jest, by w parze z nieskomplikowanymi zasadami szła wymieszana po równi świeżość pomysłu z odwołaniem do klasycznych tytułów. Tak jest właśnie w Pentago. Zasady są proste – zadaniem gracza jest ułożyć w jednej linii 5 kulek na planszy 9x9, zanim zrobi to przeciwnik. Odwołania do klasyki są jasne – kto z nas nie

grał w „kółko i krzyżyk” czy „cztery oczka” (znane też jako „czwórka”)? Tchnieniem świeżości jest z kolei pomysł, by po każdym ruchu gracz zobowiązany był do obrotu jednej z czterech części planszy – kwadratu 3x3 – o 90 stopni w prawo lub w lewo. Sprawa się nieco komplikuje, prawda?

Po pierwsze: podziwiać

Zanim jednak zagłębimy się w tajniki gry, kilka słów o jej oprawie graficznej. Oceniając całościowo, Pentago wydane jest bardzo elegancko, dzięki czemu rozgrywka jest przyjemna także ze względu na walory estetyczne, dostarczając miłych dla oka wrażeń. Plansza i służące do gry kulki są, tak jak reszta elementów, ładne, wykonane solidnie i utrzymane w jednej kolorystyce (ciemna czerwień planszy i pudełka, czern i biel kulek). Matowa powierzchnia planszy i szklane kulki nadają dodatkowo elegancji i minimalistycznego wydziwisku wykonaniu gry. Dzięki temu Pentago świetnie nadaje się na prezent dla kogoś, kto lubi łamać sobie głowę nad łamigłówkami w rodzaju szachów czy trylmy. Jeżeli zatem chodzi o

wykonanie, gra jest warta każdej wydanej na nią złotówki. Przechodząc do szczegółów, pudełko jest ładne i w standardowych rozmiarach, dzięki czemu nie sprawia niepotrzebnych kłopotów. Na jego odwrocie znajduje się pobieżne wytłumaczenie zasad (razem z graficznym przedstawieniem) w 10 językach – nie ma więc mowy o kupowaniu w ciemno. Warto dodać, że gra została



obsypana licznymi nagrodami (między innymi Mensa Select), co oczywiście uwzględniono na pudełku.

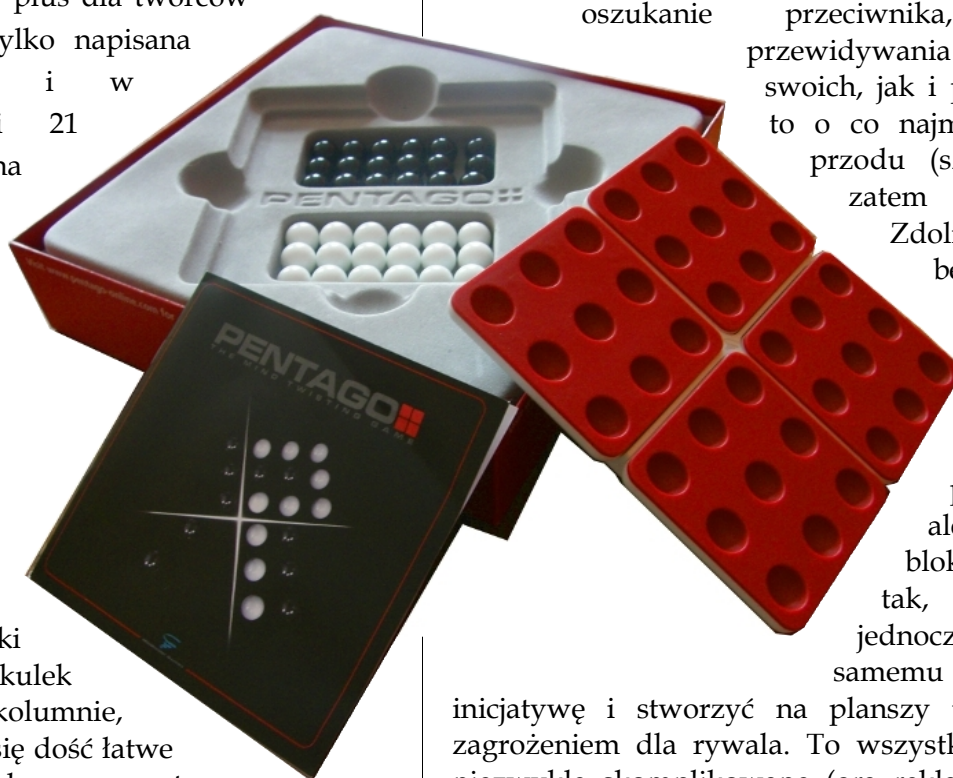
Kiedy już zajrzemy do środka, zdziwić mogą wymiary samej planszy. Przyznam, że po bądź co bądź okazałym pudełku spodziewałem się czegoś trochę większego. Tymczasem plansza ma wymiary kwadratu o boku ok. 16cm. Nie zrozumcie mnie źle – nie utrudni to gry, ale zupełnie nie rozumiem potrzeby pakowania gier do pudełek o wiele za dużych. Samo wnętrze jest jednak solidnie wykonane, oprócz planszy znajdziemy w nim instrukcję i 36 potrzebnych do gry kulek, ułożonych w wydzielonych i dopasowanych przegródkach. Niestety, brak woreczka lub pudełka na kulki sprawia, że dopóki sami nie zapewnimy sobie podobnego pojemnika, nie będziemy mogli rozstać się z oryginalnym pudełkiem gry. A będzie to zapewne konieczne, gdy grę będziemy chcieli zabrać w podróż. Wracając zaś na chwilę do instrukcji, za którą należy się spory plus dla twórców gry – jest ona nie tylko napisana jasno, przejrzyście i w oszałamiającej ilości 21 języków, ale i wydana ładnie, z ciekawą grafiką na okładce.

Po drugie: przewidywać

Czas na obiecane tajniki gry. Ułożenie pięciu kulek w jednym rzędzie, kolumnie, lub po skosie wydaje się dość łatwe nawet jeżeli przeszkadza nam w tym

przeciwnik, starający się przy okazji pokrzyżować nasze plany. Możecie jednak sprawdzić sami – w przypadku rozgrywki toczonej na planszy 9x9 doprowadzenie do remisu jest stosunkowo łatwe. Sytuacja zmienia się diametralnie, gdy każdy z graczy jest zobowiązany obrócić jedną z części planszy o 90 stopni. Nie jest to jedynie problem związany z potrzebą wyobrażenia sobie ułożenia kulek po obrocie planszą, obroty nie służą także tylko do mylenia przeciwnika. Obrócenie jednego z elementów planszy dwa razy (o 180 stopni) pozwala bowiem skutecznie blokować zapędy rywala, a fakt, iż plansza składa się z czterech takich elementów sprawia, że obroty nabierają znaczenia strategicznego. Rzeczywiście, podczas gry niejednokrotnie o zwycięstwie lub porażce decydowało odpowiednie manewrowanie planszą... lub błąd w sztuce przeciwnika. Co więcej, obroty pozwalają układać swe kulki w sposób pozornie chaotyczny, na skrajach planszy – by w odpowiedniej chwili wykorzystać fakt, że te skraje znajdują się w jej centrum.

W grze liczy się, prócz wyobraźni i pomysłu na oszukanie przeciwnika, zdolność przewidywania ruchów tak swoich, jak i przeciwnika, i to o co najmniej dwa do przodu (szachiści będą zatem zachwyceni). Zdolność taka będzie pomocna nie tylko przy blokowaniu przeciwnika, ale i przy blokowaniu go tak, by jednocześnie samemu przejąć inicjatywę i stworzyć na planszy układ będący zagrożeniem dla rywala. To wszystko wydaje się niezwykle skomplikowane (gra reklamuje się pod



szylde „the mind twisting game”), jest jednak takie jedynie wtedy, gdy zasiadamy do gry z wymagającym przeciwnikiem, który dodatkowo rozegrał już kilkanaście partii. Wielką zaletą Pentago jest bowiem to, że jej stopień skomplikowania zależy od graczy. Odwołam się znowu do napisu na pudełku – „as tricky as your oponent”. Rzadko zdarza się, by reklamowe hasła znajdowały stuprocentowe odbicie w rzeczywistości, tutaj jednak tak się właśnie dzieje – w grę mogą grać tak wytrawni szachiści, jak i już ośmioletnie dzieci – po prostu te drugie nie będą w pełni wykorzystywały wszystkich możliwości Pentago... przynajmniej do czasu.

Powyższa cecha rodzi, oczywiście, znaczne dysproporcje w sposobie gry pomiędzy graczami o różnym stopniu zaawansowania. Dlatego młodszymi naprawdę ciężko będzie wygrać ze starszymi, a osoba wprawiona w rozwiązywaniu tego typu problemów logicznych nie będzie miała żadnych kłopotów w zwycięstwie nad nowicjuszem. Choć wytykane jest to jako wada Pentago, moim zdaniem to normalna kolej rzeczy w grach logicznych, w których rachunek prawdopodobieństwa nie odgrywa żadnej roli – liczą się umiejętności, zdolność przewidywania i inteligencja, i trudno oskarżać twórców gry *stricte* logicznej o niewyrównywanie szans.

Zachwiana równowaga

Nie pisałbym we wstępie o mieszanych uczuciach, gdyby gra nie miała swoich wad. Cechą, która może nie jest w pełni wadą, ale na pewno nie zalicza się do zalet, jest fakt, że ze względu na pewną nieczytelność zmieniającego się środowiska gry, upilnowanie

przeciwnika i jednocześnie doprowadzenie do zwycięstwa, biorąc pod uwagę wszystkie możliwe warianty, wymaga zaangażowania dużej energii i ciągłego skupienia na grze. To swoisty pojedynek umysłów, podobnie jak w szachach. Tam jednak plansza nie zmienia się, a odbioru gry nie mąci jednostajny, łudząco podobny wygląd planszy. Efektem tego jest nie tylko duża liczba „przypadkowych” porażek (to jeszcze można wybronić niskimi umiejętnościami przegranego) ale i zupełnie przypadkowych... zwycięstw. Nie uznaję się za osobę mało inteligentną, nie raz zdarzało mi się jednak zbaranieć, gdy po obróceniu planszy przez przeciwnika okazywało się, że wygrałem, choć nie wpadłbym nawet, by szukać zwycięstwa w tej części planszy. Sytuacja taka zdarzała się głównie po około 10 ruchach, gdy większość pul na planszy była już zapełniona, i na tyle często, by nie był to przypadek czy brak uwagi. Oczywiście, ta cecha gry może równie dobrze nie odpowiadać grającym, co fascynować i inspirować do jeszcze bardziej wyczerpującej gry.

Po dłuższym czasie spędzonym nad grą wpadła mi jednak w oko pewna zależność, którą natychmiast sprawdziłem. Zarówno podczas gry z każdym z moich przeciwników, komputerem (taka możliwość znajduje się na oficjalnej stronie gry) jak i samym sobą dalej się sprawdzała, co potwierdziło moje



obawy. W „kółku i krzyżyk” gracz działający jako drugi ma szansę wygrać tylko w wyniku błędu przeciwnika – inaczej może co najwyżej doprowadzić do remisu. W Pentago nie jest aż tak tragicznie, istnieje jednak dość proste otwarcie, które pozwala uzyskać rozpoczynającemu wysoką przewagę. Trudno uwierzyć w jego działanie w grze, która jest przecież naprawdę skomplikowana, jednak po jego zastosowaniu przeciwnik nie ma wielkiego wyboru – przez dłuższy czas może jedynie blokować przeciwnika, który zawsze może zastosować ten chwyt drugi raz w danej partii.

W efekcie dopiero przy niezwykle przewidującej grze lub błędzie rozpoczynającego możliwe jest odbicie inicjatywy i próba zagrożenia rywalowi. Wtedy jednak gracz rozpoczynający ma dużo lepszą

sytuację – wszak on przez poprzednią fazę gry próbował doprowadzić do zwycięstwa, a jego przeciwnik jedynie chaotycznie rozrzucał swe kulki, blokując jego poczynania. Nie bójcie się – nie zdradzę tego otwarcia, obawiam się jednak, że może ono znacznie popsuć radość płynącą z gry, gdy już zostanie odnalezione i będzie powszechnie stosowane. Bo przecież nikt nie chce stawać do gry logicznej z faworyzowanym przeciwnikiem, prawda?



Komentarz do oceny

Wykonanie: Niewiele można zarzucić wysokiej jakości wykonaniu gry. Na szczególną uwagę zasługuje minimalistyczny projekt, ładne barwy i eleganckie, szklane kulki. Jedyne, co może się nie podobać, to zdecydowanie za duże pudełko względem jego zawartości i brak pojemnika, w którym moglibyśmy przechowywać kulki. Są to jednak rzeczy niewiele znaczące wobec naprawdę dobrego odbioru gry, szczególnie że taki rozmiar pudełka jest normą, a na kulki przeznaczono odpowiednie miejsce w pudełku.

Miodność: W Pentago gra się przyjemnie, a różny poziom rozgrywki w zależności od poziomu graczy pozwala porównać tę grę do tak niedoścignionej klasyki, jak szachy. Z drugiej jednak strony, wywodząc się z takich gier, jak „kółko i krzyżyk” czy japońskie gomoku, Pentago nie ustrzegło się błędów poprzedników – nierównoważenia rozgrywki na korzyść rozpoczynającego gracza. Oczywiście, możliwe jest wprowadzenie takich zasad, by tę przewagę zniwelować – szkoda jednak, że nie zostały one uwzględnione oficjalnie.

Cena: Cena Pentago jak najbardziej odpowiada rozrywce i wrażeniom, jakie gra nam dostarcza. To świetny pomysł na spędzenie wieczoru lub elegancki prezent, i jestem pewien, że żądana cena nie odstraszy zbyt wielu miłośników gier logicznych.

Pentago

ok. 15 min.

8+

2

Wykonanie

4.5 / 5

Miodność

4.0 / 5

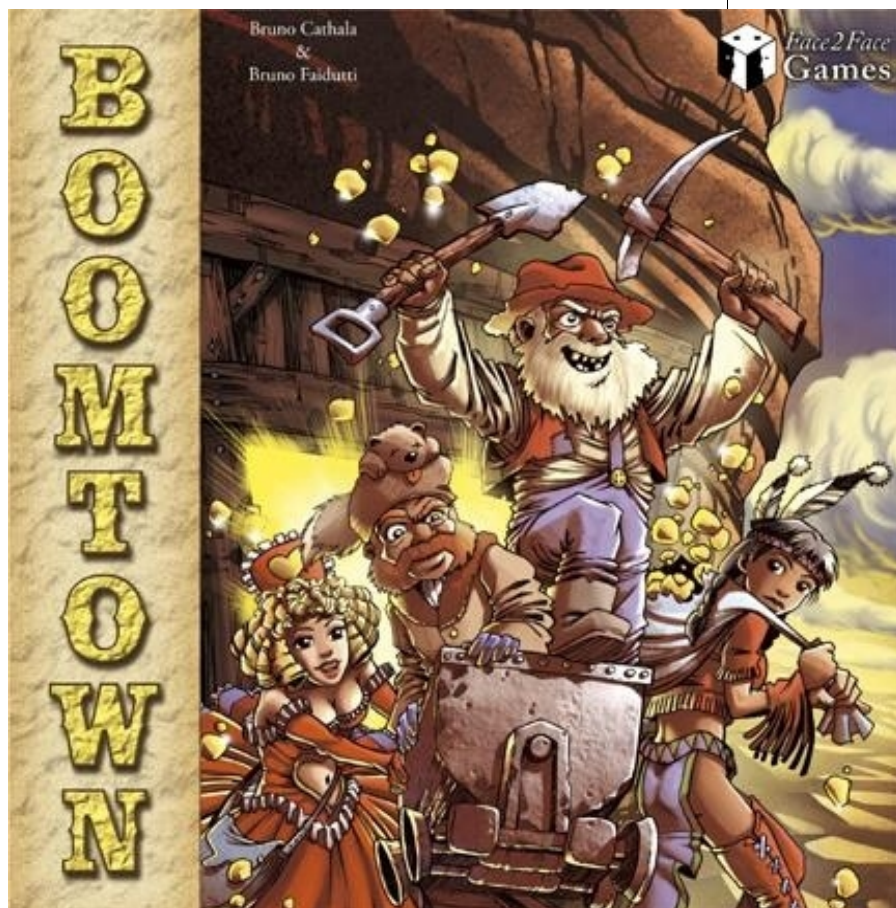
Cena

3.5 / 5

59,95zł

Boomtown

Gorączka złota



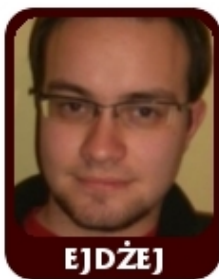
15], Lost Valley [RT 21], czy też nierecenzowana, ale bardzo znana gra fabularna – Deadlands. Również do tej kategorii zalicza się opisywany przeze mnie Boomtown.

Boomtown to nieskomplikowana gra licytacyjna dla 3-5 osób autorstwa dwóch znanych i lubianych twórców gier – Bruna Cathali (*Shadows over Camelot*, *Senji*, *Jamaica*) i Bruna Faiduttiego (*Citadels*, *Czerwony Listopad*, *Mission: Red Planet*). Wydana została przez niezbyt znaną firmę Face2Face Games, która ma jednak na swoim koncie kilka pozycji autorstwa wielkiego dr Rainera Knizi. Gracze wcielają się w poszukiwaczy złota, którzy wyruszają na Dzikie Zachód celem zdobycia władzy i bogactwa. By tego dokonać muszą umiejętnie wykorzystywać własne zasoby i nie dać podejść się konkurencji.

Coś dla oka

Wykonanie gry stoi na niezłym poziomie. W solidnym, niedużym pudełku znajdziemy świetną plastikową wytłoczkę (bardzo ułatwiającą przechowywanie poszczególnych elementów – w szczególności 100 pokerowych sztonów) z zawartością oraz instrukcję.

Na elementy składają się wspomniane przed chwilą sztony, kilkadziesiąt kart, dwie k6-stki oraz szereg kolorowych znaczników z drewna. Te ostatnie – podobnie jak w przypadku większości eurogier – choć bardzo proste w zupełności wystarczają, większość rozgrywki skupia się bowiem wokół kart. Te z kolei są na tyle estetyczne, by nie zniechęcać. W zdobiących je ilustracjach widać wyraźne mangowe wpływy, co niektórym może nie przypaść do gustu, w szczególności w połączeniu z westernową tematyką. Karty zostały pokryte cienką, matową folią, co dodaje im wytrzymałości, ale odrobinę obniża walory estetyczne – po pierwsze bowiem wyraźnie zostają na nich nawet najsłabsze



Ach, Dzikie Zachód. Kolebka westernów i legendarnych rewolwerowców, takich jak Dzikie Bill Hickok, Doc Holliday, czy też Henry McCarty znany szerzej jako Billy the Kid, ale również słynnych XIX wiecznych gorączek złota. Wdzięczny temat

na dowolne dzieło – od książek, przez filmy, a na grach kończąc. Autorzy planszówek, karcianek i RPGów z pewnością od niego nie stronią, czego przykładem mogą być recenzowane u nas Bang! [RT

zadrapania, po drugie natomiast niektóre karty zostały źle zafoliowane przez co na ich powierzchni utworzyły się brzydkie pofałdowania. Ogólna jakość wykonania mimo wszystko stoi na dobrym poziomie.

Instrukcja może przysporzyć nieco kłopotów, gdyż jest w języku niemieckim. Osobom nie znającym mowy naszych zachodnich sąsiadów pozostaje sięgnąć do zasad po angielsku, zamieszczonych na stronie internetowej jednego z twórców. Na szczęście reguły gry są na tyle banalne, że wystarczy, by poznała je jedna osoba – 5 minut to dość czasu, by objaśnić innym graczom przebieg rozgrywki. Raczej więc odpadnie konieczność drukowania zupełnie nieporęcznej instrukcji, czy trzymania pod ręką włączonego komputera.

Coś dla ducha

Jak wspomniałem na początku – **Boomtown** to gra licytacyjna dla 3-5 osób. Przeciętna rozgrywka trwa około 30 minut, choć zdarza się – w szczególności przy pięciu graczach – że zabawa trochę się przeciąga. Ze względu na banalne zasady do gry zasiąść mogą nawet dziesięciolatk.

Każdy gracz rozpoczyna ze sztonami o łącznej wartości 10. To jego początkowa pula, dzięki której może przystąpić do licytacji. W każdej kolejce na stole pojawia się liczba kart równa ilości uczestników, o które będzie toczyć się licytacja. W praktyce gracze nie licytują się o konkretne karty, ale o pierwszeństwo wyboru. Gracz, który wygra, oddaje wylicytowaną sumę graczowi po swojej prawej stronie, który zatrzymuje połowę kwoty, a resztę podaje uczestnikowi zabawy po swojej prawej stronie itd. Następnie zwycięzca wybiera dla siebie kartę, po czym to samo robi gracz po jego lewej

stronie, a potem gracz po jego lewej i tak dalej, aż wszystkie karty znikną ze stołu. To naprawdę dobrze przemyślany element gry – z jednej strony pieniądze są w ciągłym ruchu, przez co rzadko kiedy zdarza się, by któryś z graczy był zupełnie wyłączony z licytacji. Z drugiej zaś system ten wymusza na graczach aktywny udział w licytacji. Pasywny sposób grania często pozwala zgromadzić dużą liczbę sztonów, ale rzadko kiedy prowadzi do wygranej.

W talii znajdują się dwa typy kart – kopalnie (w pięciu różnych kolorach) oraz karty specjalne, których zagranie może przynieść danemu graczowi pewną przewagę. Kolory kopalń oznaczają przynależność do danego miasta. Zdobyte kopalnie gracze układają przed sobą. Jeśli komuś uda się zyskać przynajmniej dwie kopalnie w takim samym

kolorze, a jednocześnie będzie mieć ich więcej niż którykolwiek z graczy, zostaje mianowany burmistrzem danego miasta. Od tej chwili, za każdym razem, gdy inny gracz zyska kopalnię w danym kolorze, będzie musiał zapłacić burmistrzowi odstępnę. Przypomina to nieco system w znanym Monopolu (czy też naszym, bardziej swojskim Eurobiznesie) i sprawdza się równie dobrze.

Wraz z końcem każdej tury jeden z graczy rzuca kośćmi. Wynik należy porównać z liczbami przypisanymi do każdej kopalni. Jeśli zgadzają się ze sobą, kopalnia przynosi zysk wyrażony w złotych samorodkach (każdy samorodek = szton o wartości 1). W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje. Co poniektórych drażnić może losowość z jaką kopalnie przynoszą kolejne pieniądze, ale w istocie jest to jeszcze jeden element strategii, o który trzeba zadbać.



Rebel Times

Gra toczy się do momentu, w którym skończą się wszystkie karty. Wtedy to gracze podliczają posiadane sztony, sumują z nimi wartość swoich kopalni, po czym dodają 5 punktów za każdy posiadany tytuł burmistrza. Osoba z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą!

Rozgrywka jest bardzo szybka, tury krótkie, a zasady banalne, ale całość wymaga odrobiny sprytu. Bardzo pomaga umiejętność przewidywania posunięć przeciwników i elastyczność w planowaniu. Jednym słowem – nawet domorośli stratedzy mogą spróbować znaleźć tutaj coś dla siebie, aczkolwiek wydaje się, że ten typ rozrywki może ich szybko znudzić.

Coś na koniec

Boomtown uważam za produkt całkiem udany. Proste, przejrzyste, ale jednocześnie niezłe przemyślane zasady to największy atut tej gry. Wykonanie również stoi na bardzo przyzwoitym

poziomie. Istnieje jednak pewne, dość zasadnicze, „ale” – gra nie ma tego „czegoś”, co przykułoby do niej na dłużej i nie pozwalało oderwać się od kolejnych partii. Mówiąc w skrócie – to fajna pozycja na niezbyt częste posiedzenia lub jako odskocznia od „poważniejszych” pozycji, nie wróżę jej jednak ogromnej popularności. Warto jednak zwrócić na nią uwagę, jeśli szukacie czegoś w stylu bardziej ambitnej „party game” (choć w zupełnie odmiennej formie niż typowe dla tego gatunku produkcje), gdyż przy piwie gra się znakomicie.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra wydana estetycznie, choć nie pozbawiona kilku wad. Krzywo zafoliowane karty potrafią odrobinkę poirytować, podobnie jak łatwość porysowania ich powierzchni. Największy minus należy się jednak, moim zdaniem, mangowym ilustracjom, które kłócą mi się z westernowym klimatem. Ogólna jakość wydania pozostaje mimo wszystko na przyzwoitym, średnim poziomie.

Miodność: Gra ma niezłe przemyślane zasady, aczkolwiek wyraźnie brakuje jej tego „czegoś”. Na dłuższą metę nudzi, głównie przez powtarzalność w kolejnych turach. Niezła jako przerywnik lub jako ambitniejsza „party game” do piwa.

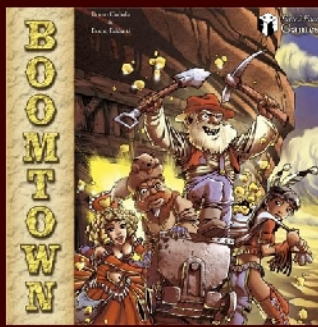
Cena: Nieco wygórowana. **Boomtown** to w istocie gra karciana z kilkoma dodatkowymi elementami z plastiku i drewna. Za tę cenę można nabyć ciekawsze karcianki, które miodnością przebijają **Boomtown**. Sztony i tych kilka drewnianych pionków nie są warte dodatkowych pieniędzy.

Boomtown

**ok. 30 min.**

**10+**

**3-5**



Wykonanie
**3.5**
/5

Miodność
**3.5**
/5

Cena
**3.0**
/5
59,95zł

FNPFRCXPNTI2JCYST
reklama
NTI2JCYSTBMHPTD

Q-WORKSHOP.COM

Niesamowite Kostki

import cgi
import string
from QgUtils import *
import ConfigParser

conf = ConfigParser.ConfigParser()
conf.readfp(open('qg.conf'))

DOSTĘPNE KOLORY I KOMBINACJE KOLORÓW KOSTEK:

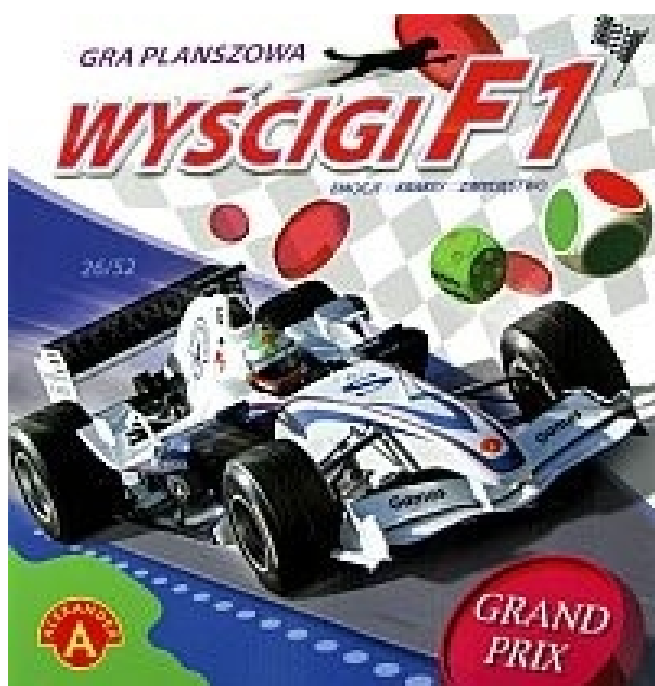
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- KOLOR RUNA W KWADRACIE ODPOWIEDZIA KOLOROWIEM KOLORÓW WYKORZYSTANYCH NA KOSTKACH
- TŁO KWADRACI WYKORZYSTANE POD RUNEM ODPOWIEDZIA KOLOROWIEM KOSTKI
- KWADRACI PRZECIECISTY, RAMKA, ODPOWIEDZIA KOSTKOM TRANSPARENTNYM

Q-workshop Patryk Strzelewiec
ul. Sieradzka 14/12
60-163 Poznań, Poland
email: iklep@q-workshop.com
shop@q-workshop.com
verkauf@q-workshop.com
www.Q-workshop.com

Wyścigi F1

Irracjonalność i frustracja w bardzo przeciętnej oprawie



Nietrudno zauważyć, że istnieje w nas potrzeba narodowych sukcesów sportowych (i nie tylko), które pozwalają nam oderwać się od szarej rzeczywistości, zapomnieć na chwilę o troskach, poczuć się kimś lepszym. Owe sukcesy sprawiają, że zaczynamy interesować się nowymi, wcześniej nieznanymi dyscyplinami. Dajemy się ponieść tej fali przeobrażając się w zagorzałych kibiców, co powoduje wzrost popytu na różnorakie gadżety, co

znów skrzętnie wykorzystują producenci racząc nas raz lepszymi, a raz gorszymi, efektami swej pracy.

I tak w ostatnich latach byliśmy świadkami małyszomani, zanotowaliśmy wzrost zainteresowania siatkówką, piłką ręczną, czy wreszcie dzięki występom naszego rodaka – Roberta Kubicy, bliska stała nam się Formuła 1. Wynikiem tych ostatnich są właśnie „Wyścigi F1”. Niestety gra ta jest raczej próbą żerowania na wzroście popularności tej dyscypliny w naszym kraju, niż na próbie stworzenia czegoś interesującego, jednak nie uprzedzamy faktów.

Od strony technicznej

Gra mieści się w solidnym pudełku o wymiarach 24,5x24,5 cm. Pudełko zdobi przeciętnej jakości grafika bolidu wyścigowego opatrzonego logiem wydawcy. Po otwarciu byłem lekko zaskoczony formą, jaką przybrała plansza do gry – stanowi ją 12 sporawych puzzli, co zasugerowało mi możliwość tworzenia różnorodnych torów wyścigowych. Jednak po bliższym przyjrzeniu się im nadzieje te zostały rozwiane. Gra niestety przewiduje tylko jedną ich kombinację, a forma po prostu umożliwia łatwe przechowanie planszy w pudełku, która po złożeniu jest dość obszerna.

Dziwnym, aczkolwiek ciekawym, rozwiązaniem jest umieszczenie tekturowych modeli budynków do składania (box’y drużyn, wieża telewizyjna), które pełnią tylko i wyłącznie rolę dekoracyjną. Przyznam szczerze, że po chwilowej konsternacji wywołanej tym widokiem, składało mi się je przyjemnie i pozwoliły mi one na chwilę poczuć emocje towarzyszące podstawówkowym lekcjom techniki. Niestety mamy tu do czynienia z pewną niekonsekwencją wydawcy: o ile pudełko zostało skonstruowane tak, że zarówno plansza, jak i pozostałe elementy mają w nim swoje miejsce, to zapomniano najwidoczniej o wspomnianych budynkach. Po ich złożeniu trzeba je transportować

osobno, co jest sporą niedogodnością, gdyż trzeba uważać, żeby ich nie uszkodzić, w związku z czym gdy gra się poza domem zwykle się je po prostu zostawia.

Ponadto w pudełku znajdziemy jeszcze:

- instrukcję,
- 4 bolidy,
- plastikowe żetony w dwóch kolorach (zielonym i czerwonym), informujące o liczbie pokonanych okrążeń (zielone) i liczbie zdobytych punktów karnych (czerwone),
- karty zdarzeń, wymiany opon i tankowania. Te pierwsze reprezentują niezwykle sytuacje jakie mogą spotkać nas na torze, natomiast kolejne przypominają o liczbie dokonanych odpowiednich czynności,
- dwie kostki: jedną standardową k6 oraz kostkę „turbo”, której 3 ścianki są koloru czerwonego i 3 zielonego. Ta ostatnia została żartobliwie nazwana przeze mnie kostką „Kers”, w związku z funkcją jaką pełni, ale o tym trochę dalej.

Wykonanie poszczególnych elementów nie powala, a w niektórych przypadkach jest wręcz poniżej przeciętnej. Bolidy przypominają do złudzenia stare dobre „resoraki”, które do dzisiaj można kupić na okolicznościowych odpustach czy festynach. Instrukcje stanowią 4 strony formatu A5 zwykłego szarego papieru. Żetony są ze sobą połączone plastikowymi spójnikami i żeby usunąć wszystkie ostre końcówki powstałe przy ich oddzielaniu trzeba poświęcić sporo czasu i nerwów. Karty wypadaloby ubrać w koszulki, gdyż śliskiego papieru starczyło tylko na jedną ich stronę, dlatego też nie trudno będzie je zabrudzić lub uszkodzić. Wady nie ominęły nawet kostki (standardowej k6), która przy pięciu oczkach ma je krzywo rozmieszczone co wygląda nieestetycznie. Pozostaje jedynie mieć nadzieję, że w innych pudełkach już się na taki mankament nie natkniemy. Lepiej jest z planszą i samym pudełkiem: puzzle są zrobione z

grubej polakierowanej tektury i dają nadzieję, że w przeciwieństwie do kart przetrwają bez konserwacji. Pudełko natomiast wyposażono w przegródki, dzięki którym prawie wszystkie elementy mają w nim swoje miejsce. Ponadto znajdziemy w środku woreczek strunowy na żetony i kostki.

Rozgrywka

Cel gry jest prosty: przejechać odpowiednią ilość okrążeń jako pierwszy.

Krótką instrukcją szybko przybliży nam zasady, którymi kierować będziemy się podczas wyścigu. Niestety już sama jej lektura prowadzi nas do wniosku, że mechanika została potraktowana po macoszemu. Podczas gry zostajemy utwierdzeni w tym przekonaniu – momentami miałem wrażenie, że chyba nikt w ogóle jej nie przetestował!

Gra jest do bólu losowa i niedopracowana. Cała rozgrywka opiera się praktycznie wyłącznie na rzucaniu kośćmi, a jedynymi decyzjami pozornie pozwalającymi stosować jakąkolwiek taktykę i niby zmniejszającymi poziom wspomnianej losowości są: wybór liczby kości, którymi będziemy rzucać oraz kiedy zjedziemy do pit-stopu. Schemat rzucania kośćmi jest prosty: jeżeli rzucasz jedną kostką to przesuwasz się o liczbę oczek, które na niej wypadły. Natomiast jeżeli wspomagasz się kostką „KERS’u” to w zależności od koloru jaki na niej wypadł albo podwajasz liczbę pól, które pokonujesz (zielona ścianka) albo przesuwasz się o normalną ich liczbę (ścianka czerwona). Dlaczego więc nie korzystać z niej cały czas? Na torze, konkretnie na zakrętach, znajdują się czerwone pola i jeżeli po użyciu KERS’u (niezależnie od tego jaki kolor wypadnie) wylądujesz na takim polu, wypadasz z toru i tracisz 3 kolejki. Dodać należy, że bolid zajmuje trzy pola, w związku z czym nie jest tak łatwo ominąć te przeszkody, zwłaszcza, że często jeden zakręt przechodzi w drugi. W praktyce po kilku rozgrywkach wszyscy używaliśmy KERS’u tylko i wyłącznie na prostej startowej, gdyż w innych częściach było to po prostu zbyt ryzykowne.

Jeżeli chodzi o zjazd do alei serwisowej to napotykamy tu pewien paradoks, gdyż tak naprawdę jadący przez nią musi mieć naprawdę pecha, żeby nie wyprzedzić kogoś, kto jechał normalnym torem! Dzieje się tak dlatego, że aleja serwisowa ma zaledwie 8 pól, natomiast tor na odpowiadającym odcinku 20. Teoretycznie można

Za każde przejechane okrążenie otrzymujemy jeden zielony żeton. Czerwone (punkty karne) przyznaje się za kolizję, która następuje w sytuacji, gdy dwa bolidy stoją dokładnie na 3 tych samych polach (oczywiście żeton dostaje ten, w wyniku którego ruchu wspomniana sytuacja zaistniała). Jeżeli gracz uezбира ich 5 musi wykonać... Karny przejazd przez aleje serwisową, co przy opisaną przeze mnie bolączkę jest niedorzeczne.



Zawartość pudełka:

- 1) plansza
- 2) bolidy - 4 szt.
- 3) kostka liczbowa
- 4) kostka kolorowa
- 5) żetony kar - 20 szt.
- 6) żetony okrążeń - 40 szt.
- 7) karty zdarzeń - 35 szt.
- 8) karty tankowania - 12 szt.
- 9) karty zmiany opon - 8 szt.
- 10) budynki pit-stop - 4 szt.
- 11) wieża obserwacyjna
- 12) instrukcja

pokonać je w dwie kolejki (dwa rzuty po 6 oczek + zielona ścianka na KERS'ie), jednak życie pokazuje inaczej i w większości przypadków bolidy wleką się przez ten odcinek toru niemiłosiernie. Co prawda przy tankowaniu lub wymianie opon by móc jechać dalej musimy na odpowiednim polu czekać, aż na kostce KERS'u wyrzucimy zieloną ściankę, jednak w praktyce rzadko się zdarza, żeby ktoś powstał tak dłużej.

Jeżeli chodzi o Karty Zdarzeń to ich zadaniem jest zwiększenie i tak już wysokiego poziomu losowości. Na torze znajdują się specjalne pola oznaczone literami „KZ” - zatrzymanie się na takowym zmusza nas do wyciągnięcia karty i zastosowania się do jej instrukcji. Ich efektami są przede wszystkim przesunięcia bolidu do przodu lub do tyłu o odpowiednią liczbę pól, strata pewnej ilości kolejek, zyskanie dodatkowych rzutów, ale także anulowanie połowy przejechanych okrążeń - co w zasadzie odbiera graczowi szansę i chęć na cokolwiek.

Opisy kart mające przybliżyć nam sytuację, która wywołuje dany efekt, też pozostawiają wiele do życzenia. Pozwolę

sobie zacytować tylko mój ulubiony: „Nagły deszcz zmienił warunki jazdy i zmusił cię do zmiany opon – stoisz następną kolejką” – a teraz proszę wyobrazić sobie, że zmieniacie je na środku toru... Nie wiem naprawdę czy mam się śmiać, czy płakać. Zdaję sobie sprawę, że jest to tylko gra planszowa, ale na litość Boską zachowujmy chociaż pewne pozory realizmu!

Na koniec parę słów o tankowaniu i wymianie opon. Wbrew pozorom nie mają one najmniejszego wpływu na grę. Wjeżdżasz, zatrzymujesz się w alei serwisowej, tankujesz lub wymieniasz opony, bierzesz kartę, która symbolizuje dokonanie odpowiedniej czynności i jedziesz dalej tak jak gdyby nigdy nic. W zależności od liczby okrążeń, które trzeba przejechać żeby ukończyć wyścig, musisz w jego trakcie łączyć odpowiednią ilość kart tankowania i wymiany. Aż prosiło się tu, żeby wprowadzić pewne modyfikatory odwzorowujące zużycie opon, czy paliwa, które urozmaiciłyby rozgrywkę i dały większy wpływ (lub chociaż jego poczucie) graczom na zwycięstwo.

Podsumowanie

„Wyścigi F1” wydają się produktem żerującym na wzroście zainteresowania Formułą 1 w naszym kraju. Gra wydaje się być zrobiona i wydana w pośpiechu, co de facto prowadzi do tego, że przy zaproponowanych zasadach jest niegrywalna. Może (ale takie bardzo głębokie) mogłaby przyciągnąć do siebie na chwilę bardzo mało wymagających graczy, jak na przykład małe dzieci.

Jeżeli jednak zapomnimy na chwilę o całej mechanice i potraktujemy ten produkt jako swego rodzaju „zrób to sam” możemy odkryć spory potencjał kryjący się w samych elementach składowych. Przykładowo wprowadzając wspomniane wcześniej współczynniki zużycia paliwa, czy zużycia opon, podejmowanie w związku z tym decyzji o ilości paliwa w baku na starcie, a także po każdym tankowaniu, przywrócenie właściwego charakteru alei serwisowej, czy w końcu po usunięciu paru nazbyt przesadzonych Kart Zdarzeń, możemy otrzymać całkiem przyzwoitą grę, do której od czasu do czasu będziemy chcieli wrócić. Sprawdziłem to osobiście – tym większa szkoda, że nikomu nie chciało się poświęcić temu tytułowi trochę więcej czasu.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Poszczególne elementy są kiepskiej jakości, jednak biorąc pod uwagę cenę nie można było się wiele spodziewać. Beznadziejne zasady, „resorakowe” bolidy, wymagające osłony karty, momentami żenujące opisy, pracochłonne żetony, w miarę solidna plansza z puzzli, urozmaicenie w postaci modeli do składania – to cała zawartość pudełka.

Miodność: Mechanika w zaproponowanej formie jest praktycznie niegrywalna. Zupełnie pozbawione sensu rozwiązania (np. przez aleje serwisową jedzie się szybciej niż przez długą prostą, tankowanie i wymiana opon nie wpływają w najmniejszym stopniu na jazdę bolidu). Tylko dla bardzo mało wymagających (np. fanów starych gier ograniczających się do: rzuć kostką i przesun o odpowiednią ilość pól).

Cena: Poza wykonaniem planszy jedyna, a zdecydowanie największa, zaleta. Produkt ten ratuje tylko to, że za niewielkie pieniądze możemy dostać elementy do których małym wysiłkiem umysłowym można wymyślić zasady pozwalające na całkiem niezłą zabawę - sprawdzone osobiście.

Wyścigi F1

30-60 min.

7+

2-4

Wykonanie

2.5 / 5

Miodność

1.0 / 5

Cena

3.5 / 5

32,00zł

REBEL.PL 43
 Centrum gier

Zmierzch „Rewolucji Kreatywnej” czyli:

Megakonkurs od kuchni



Redaktor naczelny „Rebel Timesa” Tomasz Chmielik poprosił mnie, abym podzielił się z czytelnikami magazynu swoimi przemyśleniami na temat organizowanego przeze mnie jakiś czas temu Megakonkursu RPG. Nie ukrywam, że jego propozycja ucieszyła mnie, ponieważ od dłuższego czasu nosiłem się z zamiarem napisania takiego tekstu a prośba ta stanowiła dodatkowy bodziec, by zrobić to teraz. Wielu z Was na pewno dobrze pamięta „Rewolucję Kreatywną”. Dla tych, którzy nie spotkali się z Megakonkursem lub tych, którzy zdążyli o nim zapomnieć, zamieszczam podsumowanie jego podstawowych założeń i przebiegu.

Był to konkurs na autorski setting przeznaczony pod mechanikę d20. Przystąpić do niego mógł każdy, kto miał ciekawy pomysł na własny świat. Nagrodę dla zwycięzcy lub zwycięskiego zespołu stanowiło pięć tysięcy złotych oraz perspektywa dziesięcioprocentowego udziału w przychodzie pochodzącym z ewentualnej sprzedaży opublikowanego settingu.

Megakonkurs obejmował dziesięć miesięcznych etapów, w trakcie których autorzy na stronie inicjatywy przedstawiali artykuły prezentujące wybrane elementy świata, takie jak specyficzne dla niego klasy postaci, rasy czy ciekawe, godne uwagi miejsca. Wszystko po to, by oczarować swoimi pomysłami wymagające jury. A jury było nie byle jakie – zamiast arbitralnie wybrać ulubioną propozycję, postanowiłem oddać decyzję w ręce erpegowej społeczności. Mogła ona wyrazić swoją opinię za pomocą SMSowego głosowania.

Oddanie głosu kosztowało wprowadzić trzy złote sześćdziesiąt sześć groszy, jednak głosujący brali udział w losowaniu nagród – można było wygrać bony na zakupy w sklepie internetowym Rebel, kostki Q-Workshop, filmy anime oraz kilka innych, drobniejszych nagród. Na zakończenie każdego etapu, oddane SMSy przeliczane były na punkty i w Megakonkursie zwyciężył setting, który po zakończeniu wszystkich dziesięciu etapów zebrał największą ich ilość.

Podsumowując, Megakonkurs był tak naprawdę dwoma konkursami w jednym – jeden z nich przeznaczony był dla twórców, drugi dla głosujących. Patrząc przewrotnie na mechanizm konkursu, stanowił on specyficzne połączenie znanego z TVNu „Tańca z gwiazdami” oraz konkursu organizowanego przez Wizards of the Coast, którego zwycięzcą został „Eberron”.

Nie należy dziwić się, że do pierwszego etapu zgłosiła się liczba chętnych przechodząca moje najśmielsze oczekiwania. Spośród stu siedemnastu nadesłanych, mniej lub bardziej udanych propozycji musiałem wybrać dwadzieścia. Przez pierwsze sito przeszły



„Nemezis”, „Beszamel”, „Inne Pieśni”, „Saran”, „Aerthia”, „Historia Antiqua”, „Agencja”, „Technosfera”, „Vabank”, „68 rok nowej rachuby”, „Trzecia Epoka”, „Sigma”, „Czas rozliczenia”, „Everfight”, „Karthagia”, „Krucjata”, „Kruczy mit”, „Kurhan”, „Punkt G” oraz „Schwarzkreutz'68”.

Jak skończył się konkurs? Liczba uczestników regularnie malała z etapu na etap – albo nie byli w stanie wypełnić regulaminowych wymogów albo po prostu rezygnowali. Do ostatniego, dziesiątego etapu dotarło ich dziewięć. Do ostatniej chwili toczyła się też walka między dwoma faworytami – „Beszamelem” i „Nemezis”. Ostatecznie, po miesiącach zmagania, kosmiczne sf z elementami mitologii Cthulhu pod tytułem „Nemezis” pokonało stempunkowo-humorystyczno-kulinarne fantasy w postaci „Beszamelu”. I na tym niestety inicjatywa się zakończyła. Zwycięski setting nie ukazał się na papierze i „Rewolucja Kreatywna” umarła śmiercią naturalną. Zanim jednak przedstawię przyczynę tego smutnego końca, muszę poruszyć pewną kwestię.

W środowisku erpegowym pojawiły się głosy, że „Rewolucja Kreatywna” była oszustwem. Niektórzy uważają, że ja, jako organizator, dokonałem skoku na kasę biednych graczy i chichocząc jak goblin zniknąłem z rynku. Wydaje im się, że obłowiwszy się na Megakonkursie, będę do końca życia opływał w luksusy, sącząc na tropikalnej plaży drinki z palemką w towarzystwie półnagich piękności.

Jasne, Megakonkurs zakończył się fiaskiem, gdyż nie udało się wydać zwycięskiego settingu, co było jego podstawowym założeniem. Jednak nazywanie mojej inicjatywy oszustwem wymaga albo olbrzymich pokładów złej woli albo kompletnego braku zrozumienia dla zasad rządzących rynkiem RPG w Polsce. Nie wykluczone, że jednego i drugiego.

„Rewolucja Kreatywna” była eksperymentem. Nie przedsięwzięciem biznesowym obliczonym na

generowanie milionowych zysków. Nie sposobem na zagranie ludziom na nosie. Była eksperymentem mającym na celu aktywizację erpegowego świata, uzewnętrznienie kreatywności środowiska, propagowanie idei RPG oraz koncepcji społeczeństwa obywatelskiego w myśl hasła „my, fani, możemy wspólnym zrywem rozruszać rynek wydawniczy, niezależnie od dużych wydawnictw takich jak ISA czy Portal”. A ponad wszystko była eksperymentem od samego początku ryzykownym, balansującym niebezpiecznie na krawędzi opłacalności.

Rozumiały to redakcje portali internetowych, którym proponowałem wspólną organizację konkursu i które się na taką współpracę nie zdecydowały. Rozumiał to rynkowy wyjadacz ARTUT, który na forum Valkirii pozwolił sobie wyrazić powątpiewanie co do rentowności całego projektu (cytat: „nagroda w postaci 5000 pln zdecydowanie przekracza realne zyski z niskonakładowych gier RPG” oraz „Życzę organizatorom jak najlepiej, choć jestem sceptycznie nastawiony do sukcesu... Mam nadzieję, że się mylę.”). Rozumiał to także Shadenc, zwycięzca Megakonkursu i osoba najbardziej poszkodowana porażką inicjatywy, umieszczając na swoim blogu wpis podsumowujący imprezę. Myślę, że nie będzie miał mi za złe, jeśli przytoczę tu jego słowa:

„Rewolucja Kreatywna od początku swojego istnienia wydawała się ideą wyjątkowo przewrotną. Pomysł organizacji konkursu wymagającego od głosujących wysyłania SMSów (a tym samym poświęcania ciężko zarobionych pieniędzy na produkt, który niekoniecznie miał ujrzeć światło dzienne) brzmiał dziwnie. Nie ukrywam - moim zdaniem Finn podjął wyjątkowo śmiały, a zarazem niezwykle ryzykowny krok. Rewolucja Kreatywna miała nieźle szanse pożreć swego twórcę - a przynajmniej sporą sumę pieniędzy zgromadzonych na jego koncie.”

„Rewolucję Kreatywną” zabiły jej utopijne założenia finansowe. Gdybym od początku zakładał, że potraktuję konkurs jak interes do ubicia i

zorganizował go jedynie za pomocą własnych środków, „Nemezis” trafiłby na półki sklepowe i pod strzechy polskich graczy, a w przyszłości być może i zagranicznych. Gdybym od początku liczył tylko na siebie i potraktował Megakonkurs jak przedsięwzięcie biznesowe mające na celu przynieść dochód, a nie okazję do zjednoczenia polskich graczy pod sztandarem świetlanej idei, Shadenc i jego zespół otrzymaliby swoje dziesięć procent od ceny każdego sprzedanego egzemplarza. Niestety nie zrobiłem tego i okazałem się być po prostu naiwnym frajerem.

Prawda jest taka, że wierzyłem, iż tak bezprecedensowa inicjatywa przekona wiele osób do wsparcia jej swoimi SMSami. Nie będąc idiotą nie założyłem rzecz jasna, że zagłosuje każdy. Dokonawszy jednak analizy statystyk **unikalnych** odwiedzin konkursowej witryny (które w szczytowym momencie sięgały nawet czterdziestu tysięcy miesięcznie) uznałem, że pieniędzy z głosowania wystarczy raczej na pokrycie miesięcznych kosztów obsługi konkursu. Nagrodę dla zwycięskiego teamu, wydanie settingu oraz pewien margines bezpieczeństwa brałem na siebie. Zakładając nawet, że spośród tych czterdziestu tysięcy odwiedzających połowa trafiła na stronę pełnym przypadkiem, a z pozostałych zagłosowała co 20 osoba, nie tylko koszty organizacji by się zwróciły, ale i powstałby pewien dodatkowy kapitał, który mógłbym przeznaczyć na dalsze kroki, np. wydanie drugiego settingu. Nie były to szacunki, jak mi się wówczas wydawało, specjalnie oderwane od rzeczywistości, szczególnie zważywszy na dość atrakcyjne nagrody. Och, jak bardzo się myliłem.

Każdy etap przynosił powstałemu na potrzeby konkursu Wydawnictwu „Alea” straty. Końcowy bilans był tragiczny – okazało się, że po prostu nie stać mnie na wydanie „Nemezis”. Chcąc nie chcąc, stałem się instytucją charytatywną – za napisanie podręcznika, który nigdy nie ujrzał światła dziennego i nie pokrył chociaż części kosztów, wypłaciłem autorom obiecaną nagrodę. Co miesiąc

rozdawałem po pięćset złotych osobom które zagłosowały. Dałem też ludziom motywację do tworzenia czegoś swojego, w sposób bardziej profesjonalny niż zwykle ma to miejsce w przypadku systemów autorskich. Mimo różnych koncepcji na szukanie dofinansowania, żadna z nich nie okazała się skuteczna. Zamknąłem więc rozdział mojego życia pod tytułem Megakonkurs i zwróciłem Shadencowi prawa do settingu, tak aby mógł poszukać innego wydawcy lub też opublikować go własnym sumptem. Skutki finansowe „Rewolucji” odczuwam do dziś.

Dla jasności powiem, że nie mam żalu. Nie mogę mieć pretensji do fandomu, że okazał się być nieufny i niezbyt chętny do współpracy. Idea „Rewolucji Kreatywnej” nie chwyciła i tyle. Mój błąd. Było to ryzyko wyliczone, z którym liczyłem się od samego początku. Jeśli jednak po zapoznaniu się z kulisami Megakonkursu ktoś nadal uważa, że jestem oszustem który okradł ciężko pracujący lud erpegowy i teraz śmieje się ludziom w twarz, pozostawię to bez komentarza.



Midnight

...północ nie jest najciemniejszą porą nocy



Zerek od rana pracował na polu. Zima była ciężka, trybut zapłacony Legatom wysoki, więc trzeba było przyłożyć się do pracy, aby ziemia wydała bogatsze plony niż zeszłego lata. Jeżeli się to nie uda, osada jest zgubiona. Zerek bardzo dobrze o tym

wiedział i dlatego pracował pomimo zmęczenia i głodu, jakie odczuwał. Nie było jeszcze południa, a on już czuł się, jak po tygodniu męczącej harówki. Przeklinał w myślach swych oprawców, przeklinał swoją bezsilność, bo wiedział, że nie ma odwagi, aby cokolwiek uczynić w celu zmiany swojej sytuacji. Owszem, często marzył, ale był zbyt wielkim tchórzem.

Pracował na odcinku najbardziej wysuniętym pod las. Był jedną z nielicznych osób na polu, a każda miała swoją część do obrobienia. Przez zimę i ciężkie czasy musieli dłużej odpoczywać, więc pracowali nie wszyscy jednocześnie.

Przeklęte orki...

Zerek wyprostował się na chwilę i otarł pot z czoła. Serce w nim zamarło... Z lasu wyłonił się jakiś człowiek. Miał na sobie szary płaszcz umazany krwią, a kaptur skrywał jego twarz. Nieznajomy utykał na jedną nogę i podpierał się kawałem gałęzi. Zerek nie myślał długo.

Podniósł kamień z ziemi i rzucił nim w nieznajomego. Chybił, ale obcy zatrzymał się. Popatrzył tylko na chłopca, pokręcił głową z rezygnacją i zniknął pośród drzew. Zerek był przerażony...

Kiedy wieczorem wrócił z innymi chłopami do osady nikomu nie wspomniał o nieznajomym. Bał się. Był po prostu tchórzem.

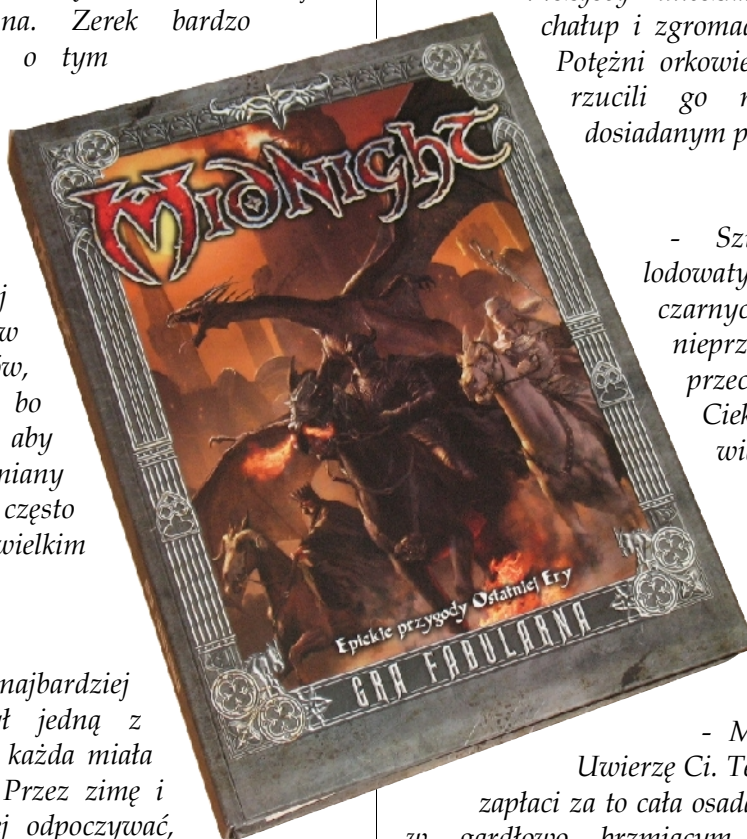
Nad ranem osada została wyrwana ze snu przez hałasujący oddział okrów dowodzony przez Legata. Wszyscy mieszkańcy zostali wygonieni z chatup i zgromadzeni na placu przy studni. Potężni orkowie wywlekli z tłumu wójta i rzucili go na ziemię przed koniem dosiadanym przez Legata.

- Szukamy zbiega... - rzekł lodowatym tonem mężczyzna w czarnych szatach. Miał bardzo nieprzyjemny głos - Wiemy, że przechodził w pobliżu tej osady. Ciekaw tylko jestem czy widzieliście go czy też nie?

- Panie... - załkał poturbowany wójt - Nikt... Nikogo... My nie...

- Milczeć - przerwał Legat - Uwierzę Ci. Teraz. Ale jeśli mnie okłamałeś zapłaci za to cała osada. - następnie wydał rozkazy w gardłowo brzmiącym języku. Orkowie szybko uformowali szyki i po chwili mieszkańcy zostali sami.

Wójt spojrzał na zgromadzonych ludzi.



- Mam nadzieję, że nikt z Was niczego przede mną nie zataił. Bo jeśli zataił...

Zapadło milczenie. Ludzie powoli zaczęli rozchodzić się do domów.

Zerek przeklinał siebie, że nie powiedział wójtowi o obcym. Przeklinał siebie, że nie wystąpił i nie powiedział o nim czarnemu Legatowi. Przeklinał siebie za tchórzostwo.

Dwa dni później leżał w kałuży własnej krwi i wnętrności zmieszanych z błotem. Leżał i dogorywał.

Legat wrócił. Znalazł nieznanego, który powiedział, że mieszkańcy osady mu pomogli. Nie zadawał pytań osadnikom – orkowie od razu zaczęli rzeź. Mordowali bez litości każdego mężczyznę, a kobiety i dzieci pętali i wyprowadzali jako niewolników. Zerek – nawet w krytycznym momencie – nie znalazł w sobie odwagi, aby chociaż spróbować coś zrobić. Ukrył się za studnią, a tam znalazł go jeden z orków.

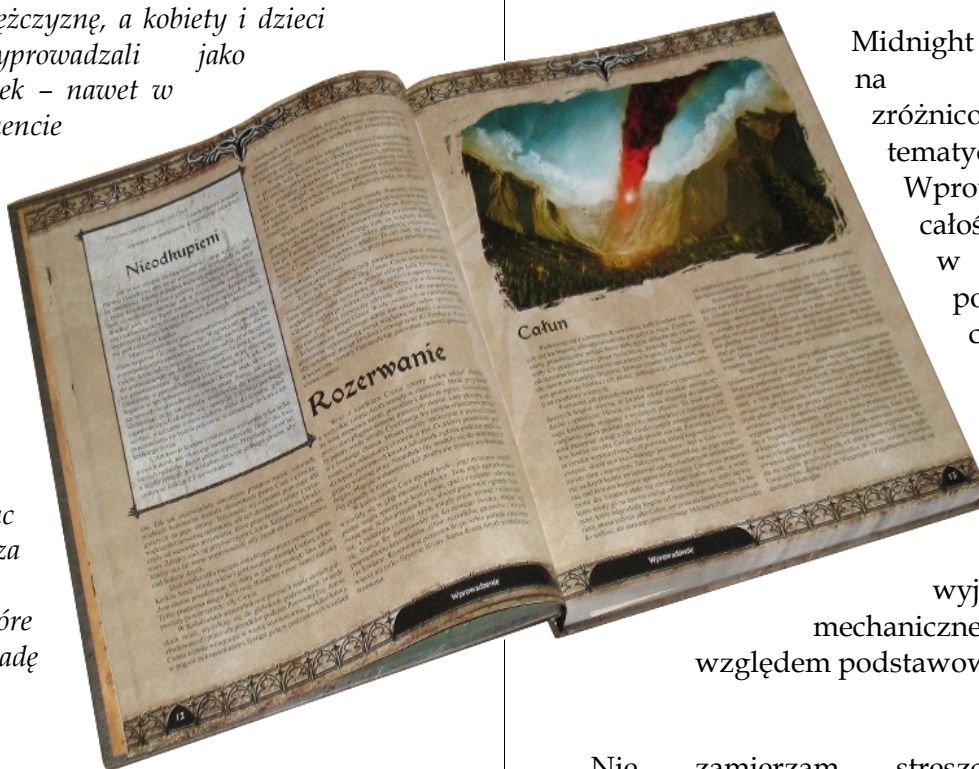
Umierając przeklinał siebie za tchórzostwo. Tchórzostwo, które ściągnęło na osadę gniew Legata...

Midnight to jeden z wielu settingów do D&D – oznacza to tylko tyle, że aby cieszyć się nim w pełni należy wejść w posiadanie trzech podstawowych

podręczników w wersji 3.5 do tegoż eRPeGa. Na pierwszy rzut oka wydaje się to nieco absurdalne – wszak trzy podręczniki plus sam setting to wydatek znaczący, ale nie osądzajcie tak szybko, bo Midnight może Was mile zaskoczyć.

Wydanie

Wydawnictwo Galakta naprawdę się postarało. Podręcznik to istna cegła – 400 stron na kredowym papierze, obłożone twardą okładką ozdobioną przepiękną ilustracją przedstawiającą Królów Nocy. Po zerknięciu do środka jest tylko lepiej – klimat po prostu miążdży. Podręcznik nie został urządzony z przepychem, jak podstawowa trójca do D&D, zamiast tego dostajemy ascetyczną i funkcjonalną prostotę, okraszoną wspaniałymi grafikami, doskonale wprowadzającymi w nastrój settingu.



Midnight podzielony został na dwanaście zróżnicowanych tematycznie Rozdziałów, Wprowadzenie, w całości wydrukowane w kolorze (reszta podręcznika jest czarno – biała) i ogólnikowo wyjaśniające cowyjaśniające, co zaszło na Aryth, oraz Dodatek wyjaśniający różnice mechaniczne wprowadzone względem podstawowego D&D.

Nie zamierzam streszczać zawartości poszczególnych Rozdziałów – nie ma to najmniejszego sensu. Każdy z nich, jak pisałem już wcześniej, podejmuje inną tematykę: od opisu poszczególnych ras, profesji i Ścieżek Heroicznych,

przez opisy krain geograficznych oraz ich historii, aż po opis Sług Cienia. Uwierzcie mi – naprawdę jest o czym jest, o czym czytać, a każda następna strona odsłania kolejną, fascynującą część historii, jaką jest Midnight.

Niestety podręcznik nie ustrzegł się wad. Najbardziej raziąca jest niska jakość korekty. Czytając Midnight odniosłem wrażenie, że ktoś bardzo zaniedbał swoją część pracy: w podręczniku nie ma co prawda zbyt wielu literówek, ale notorycznie napotyka się zdublowane wyrazy, stylistyczne potworki językowe i zwykły bełkot. Wydaje mi się, że przed oddaniem *settingu* do drukarni wystarczyłoby, aby ktoś przeczytał całość jeszcze raz i większość tych pomyłek można by wyeliminować.

Niestety nie zrobiono tego. A szkoda. Mógłbym przykleić się również do braku kolorowych stron (prócz Wprowadzenia), ale jakoś szczególnie mi na tym nie zależy. Wiem, że współczesne standardy, zwłaszcza serii Dungeons&Dragons, przyzwyczyły nas do czegoś zupełnie innego, jednakże czerń i biel lepiej pasują do ogólnego nastroju podręcznika. Ostatnią wadą, przynajmniej w moich oczach, jest mechanika D20, ale to już czeplanie się na siłę. W każdym razie odniosłem wrażenie, że temu *settingowi* nie zaszkodziłoby odejście od tych rozwiązań i opracowanie do niego innej, niż D20 mechaniki.

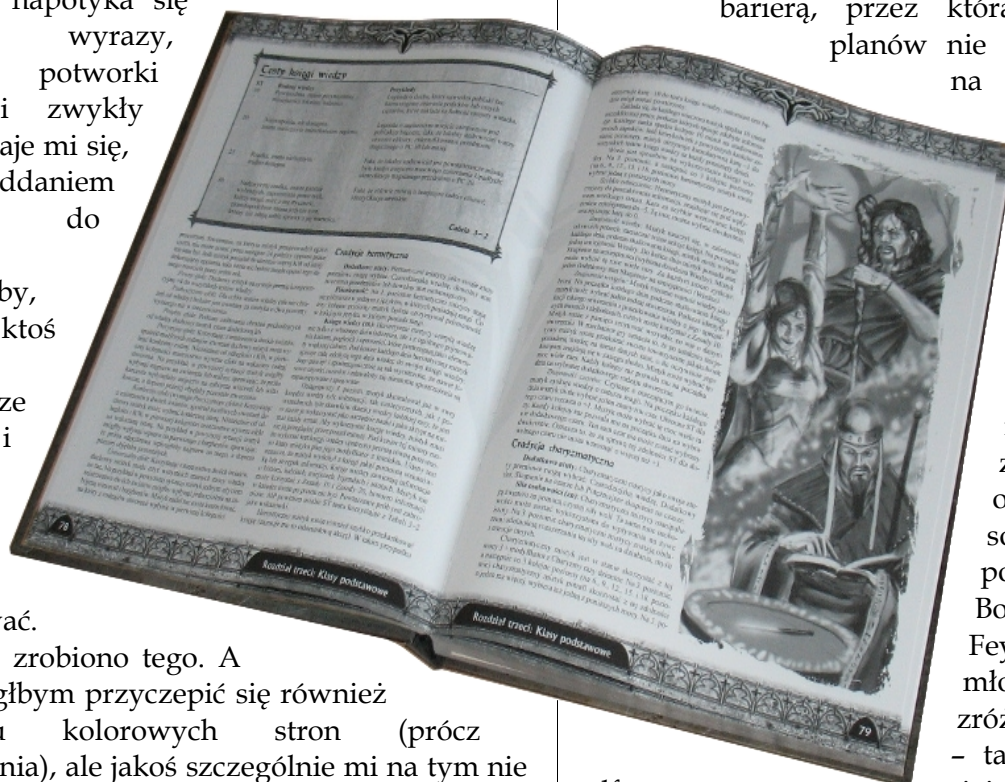
Tło

Oczywiście fabularne. Ma bardzo banalny początek, mianowicie wojnę w Niebiosach.

Mroczny Bóg Izrador, ucieleśnienie wszystkiego, co najgorsze, wdał się w konflikt ze swoim rodzeństwem. Niestety – jak łatwo przewidzieć – nie skończyło się to dla niego zbyt dobrze: został odarty z cielesnej powłoki, a jego strzaskany duch został zesłany za karę na powierzchnię planety Aryth, a dokładniej na północne tereny kontynentu Eredane. Niestety coś poszło nie tak – resztkami swych sił i mocy Izrador okrył planetę Całunem, dziwną barierą, przez którą istoty z innych planów nie mogły oddziaływać na jego więzienie.

Oczywiście każda istota tej natury obecna na Aryth została uwięziona razem z nim.

Nastaly ciężkie czasy, a rasy rozumne – tutaj zwane fey – musiały od tej chwili radzić sobie same, bez pomocy swoich Bogów. Ze Starszych Fey narodziły się młodsze, bardziej zróżnicowane odmiany – takie jak krasnoludy, niziołki. Dzięki takiemu zabiegowi (te same korzenie) możliwe były mieszanki genetyczne pomiędzy nimi, tym samym na kontynencie Eredane można napotkać Dwarrów (mieszanka krasnoludów i gnomów), Elflingów (krzyżówka elfów i niziołków) czy Dworgów (najbardziej osobliwa mieszanka krasnoludów i orków, które są zdeformowanym i przekształconym według woli Izradora klanem krasnoludów).



Duch Izradora zajmował dalekie rubieże północne – stamtąd też rozpoczął swoje działania. Zaczął od wygnanego przez swych pobratymców klanu krasnoludów – wyczuł ich nienawiść do swych niedoszłych braci i wywarł na nich wpływ. Tak narodziła się rasa orków, ucieleśnienie furii i agresji, podstawa armii Izradora. Orkowie w świecie Midnight nie są mięsem armatnim – to groźni, wyszkoleni wojownicy, niebezpieczni i nieobliczalni. I przy ich pomocy dokonał Pierwszej Inwazji.

Oczywiście zjednoczone siły fey odparły ten atak. Co więcej, zaczęły przygotowywać się do następnego, który – to było pewne – w końcu musiał nastąpić. Drugą Inwazję także odparto, ale istnym cudem – tylko dzięki niespodziewanemu wsparciu ze strony smoków. Niestety po tej próbie agenci Izradora zmienili sposób działania i zamiast walczyć zaczęli kusić. W wyniku ich działań bohaterowie fey, najlepsi z pośród najlepszych, zostali skuszeni i zdeformowani przez Izradora – i to oni, już jako Królowie Nocy, poprowadzili Trzecią Inwazję, która zakończyła się sukcesem wojsk Mrocznego Boga.

Królestwa ludzkie żyją w ucisku, zdeptane, złamane i przyduszone siłą do Resztki krasnoludzkich klanów są wyrzynane w ich górskich twierdzach, gdzie umierają z głodu i braku jakichkolwiek surowców. Toczą rozpaczliwą walkę o byt, przedłużając jedynie swą agonię. Erethor – Wielka Puszcza elfów – jest wypalana kawałek po kawałku i opiera się orczym armiom tylko dzięki wsparciu Królowej – Wiedźmy. Ale to tylko kwestia czasu,

kiedy i te ostatnie bastiony upadną.

Oto jest kraina Ostatniej Ery, kraina, w której przyjdzie bohaterom dokonywać heroicznych czynów w imię nadziei. Ale nie nadziei na przepędzenie Izradora i jego sług, a nadziei na spokojniejsze jutro. I nic więcej. Bo pojutrze przybędą Legaci ze swymi armiami i spalą, co można spalić, zabiją wszystko, co żyje i zrobią to dla swojego Mrocznego Boga. Tak w wielkim uproszczeniu przedstawia się świat Midnight.

Garść przemysleń

W świecie tej gry podoba mi się to, że wszystko ma swoje miejsce. To nie jest kolejny świat fantasy pustoszony przez złego Saurona pragnącego władać lądami i morzami czy bezosobowy Chaos chcący pochłonąć wszystko. Tutaj Izrador ma jeden konkretny cel – chce wrócić na swoje miejsce w niebiosach. Aby tego dokonać

potrzebuje całej magii Aryth. Magii, którą może wyssać tylko poprzez Czarne Lustra stawiane w miejscach Węzłów Mocy wokół których Mocy, wokół których wyrastają świątynie. To zaś możliwe jest dopiero po zapanowaniu nad danymi terenami świata, więc te tereny należy podbić.

Wszystko jest częścią większego planu mającego zrealizować jeden konkretny cel. Na pierwszy ogień idzie kontynent Eredane, na którym wylądował Duch Mrocznego. I Eredane już ginie pod stopami armii Izradora – ostatnie bastiony fey czy



pojedynczy bohaterowie, to rozpaczliwa obrona dogorywającego świata.

Kwintesencja *heroic dark fantasy*. Idealne połączenie tych – wydawać by się mogło sprzecznych – konwencji. Genialne w swej prostocie.

Czytając *Midnight* miałem wiele jednoznacznych skojarzeń z innymi uniwersami. Pierwsze i właściwie nasuwające się automatycznie, to Śródziemie Tolkiena. Można swobodnie powiedzieć, że to ta sama historia, ale o innym zakończeniu. Oczywiście historia mocno zmieniona w swej formie, jakkolwiek bardzo podobna w istocie. I szczerze przyznam, że *Midnight* bardziej mi przypadł do gustu – przynajmniej jako uniwersum dla gry RPG. Nie zrozumcie mnie źle, Władca Pierścieni to wybitne dzieło, bez którego nie byłoby obecnie *Midnighta* i jakiegokolwiek innego, „klasycznego” *fantasy*. Ale świat Eredane ma to coś, co sprawia, że mamy ochotę się w nim zanurzyć. I powiem Wam coWam, co to takiego – niedokończona historia. Władca Pierścieni kończy się definitywnie i stanowi finał całego łańcucha wydarzeń, od powstania Śródziemia zaczynając, przez wojny i inne wydarzenia opisane w *Silmarillionie*, na *Hobbicie* kończąc. Władca to ostatnia kropka i podsumowanie tej całej historii. Chcąc grać w uniwersum Tolkiena możemy albo wmieszać się w wydarzenia wszystkim znane albo zacząć po nich – i w jednym i w drugim przypadku to nie to samo. *Midnight* jest mroczną opowieścią bez zakończenia. Wchodzimy w tę opowieść niemalże w ostatniej chwili, w punkcie kulminacyjnym i możemy działać i wpływać na losy świata. Dlatego *Midnight* ma to coś, czego brakuje innym systemom.

Inna rzecz to charakter przygód. Ten aspekt skojarzył mi się z *Monastyrem*. W obu systemach Bohaterowie Graczy mogą wpływać na los na małą skalę. W polskim systemie stary szlachcic ze złamaną karierą w imię zasad sięga po miecz i staje w obronie wieśniaków dla siebie i dla swego honoru. W *Midnight* bohaterowie bronią jakiegoś

zapomnianego siola przez orkami w imię nadziei, jaką dadzą ludziom i jaka jest im potrzebna w ciężkich czasach. Niestety *Monastyr* ma pewne zasadnicze braki i nieco dziwne założenia (zapraszam do recenzji *Monastyru* w numerze 19 RT). W *Midnight* ten aspekt rozwiązano dużo lepiej – nie ma słabości postaci graczy, nie ma strzaskanych karier, ale nadal mamy desperacki opór stawiany w obliczu przeważającego wroga tylko po to, aby wywalczyć jeszcze jeden wschód słońca. *Midnight* ma to coś, czego zabrakło innym systemom.

Świat skazany na zagładę, skazany na to, aby stać się pożywką dla Izradora. Nie pozostaje on jednak bierny i wybiera swoich obrońców. Heroiczne Ścieżki to kolejne świetne narzędzie dla Mistrza Gry. Sprawiają one, że każda postać jest wyjątkowa i każda ma swój cel do zrealizowania. Prosta rzecz, a mimo to nigdzie wcześniej nie spotykana. *Midnight* ma zatem coś, czego nie mają inne gry.

Można tak jeszcze długo, ale nie ma to sensu.

Podsumowanie

Midnight to osobiwa mieszanka wielu, pozornie ze sobą sprzecznych elementów, jakkolwiek kapitalnie się uzupełniających i dających niesamowite pole do popisu. To genialna mieszanka *heroic* z *dark fantasy*, które idealnie się uzupełniają i dają niespotykane dotychczas możliwości. Oczywiście nie jest to system pozbawiony wad – kiepska korekta to najgorsza z nich. Mechanika – mająca swoje plusy i wiele minusów – także pozostawia wiele do życzenia, ale co z tego? System ten zatwardziałym ddkowcom przedstawi z pewnością inny typ przygód. Może pokazać im również, że nie tylko wypasione magiczne przedmioty mają znaczenie, a pdki to środek do celu, a nie cel sam w sobie. Jeżeli gracie w D&D i jest to Wasz pierwszy eRPeG, koniecznie kupcie *Midnighta* i zobaczcie bogactwo tego świata. Może – jeżeli Wam się spodoba – spróbujecie czegoś innego np. *Warhammera*? Jeżeli zaś nie trawicie D20 to pomyślcie czy przypadkiem nie warto kupić tego *settingu* i chociażby

przekonwertować go na mechanikę dla Was najbardziej odpowiednią. Naprawdę warto zanurzyć się w ten mroczny świat desperackich czynów w imię nadziei. A kiedy już to uczynicie, pamiętajcie...



Midnight

opis świata - mechanika

ilość stron / oprawa:
398 / twarda

linia wydawnicza:
Midnight



Wykonanie	Miodność	Cena
3.5 / 5	4.5 / 5	4.0 / 5
		59,90zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Z jednej strony widać, że polski Wydawca się starał – kredowy papier i solidna, twarda oprawa plus wydruk wysokiej jakości. Czerń i biel, jakkolwiek bardzo by nie była klimatyczna, nie jest niestety obecnym standardem wydawniczym. Z drugiej strony kiepska korekta i niektóre rozmazane w druku strony (nie wiem jak inne egzemplarze, ale w moim było kilka takich stron), to istotne wady.

Miodność: Świat jest bogaty w elementy aż proszące się, aby wykorzystać je na sesjach. Kwintesencja *heroic dark fantasy*, nawet podana w mechanice D20, smakuje wyśmienicie. Nic tylko grać...

Cena: Biorąc pod uwagę jakość wykonania – liczba stron, kredowy papier i twarda okładka – cena bardzo zachęcająca, nawet pomimo ewidentnych wad produktu.

ONEIROS

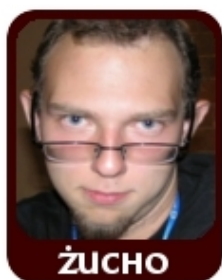
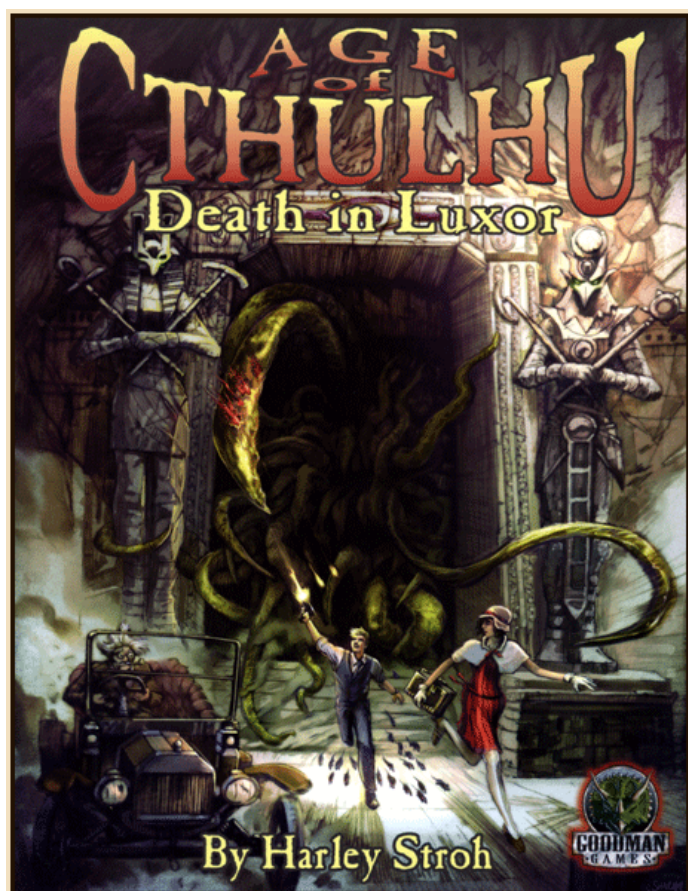
BNI, LOKACJE, FABUŁY, WPROWADZENIA, RECENZJE PODRĘCZNIKÓW
MATERIAŁY PRZYDATNE NARRATOROM I GRACZOM ŚWIATA MROKU
INFORMACJE O FANOWSKICH PUBLIKACJACH I INICJATYWACH
WIEŚCI Z PROCESU WYDAWNICZEGO POLSKIEJ EDYCJI

www.oneiros.pl

SERWIS POLSKIEJ EDYCJI ŚWIATA MROKU

Death in Luxor

Horror pod piramidami



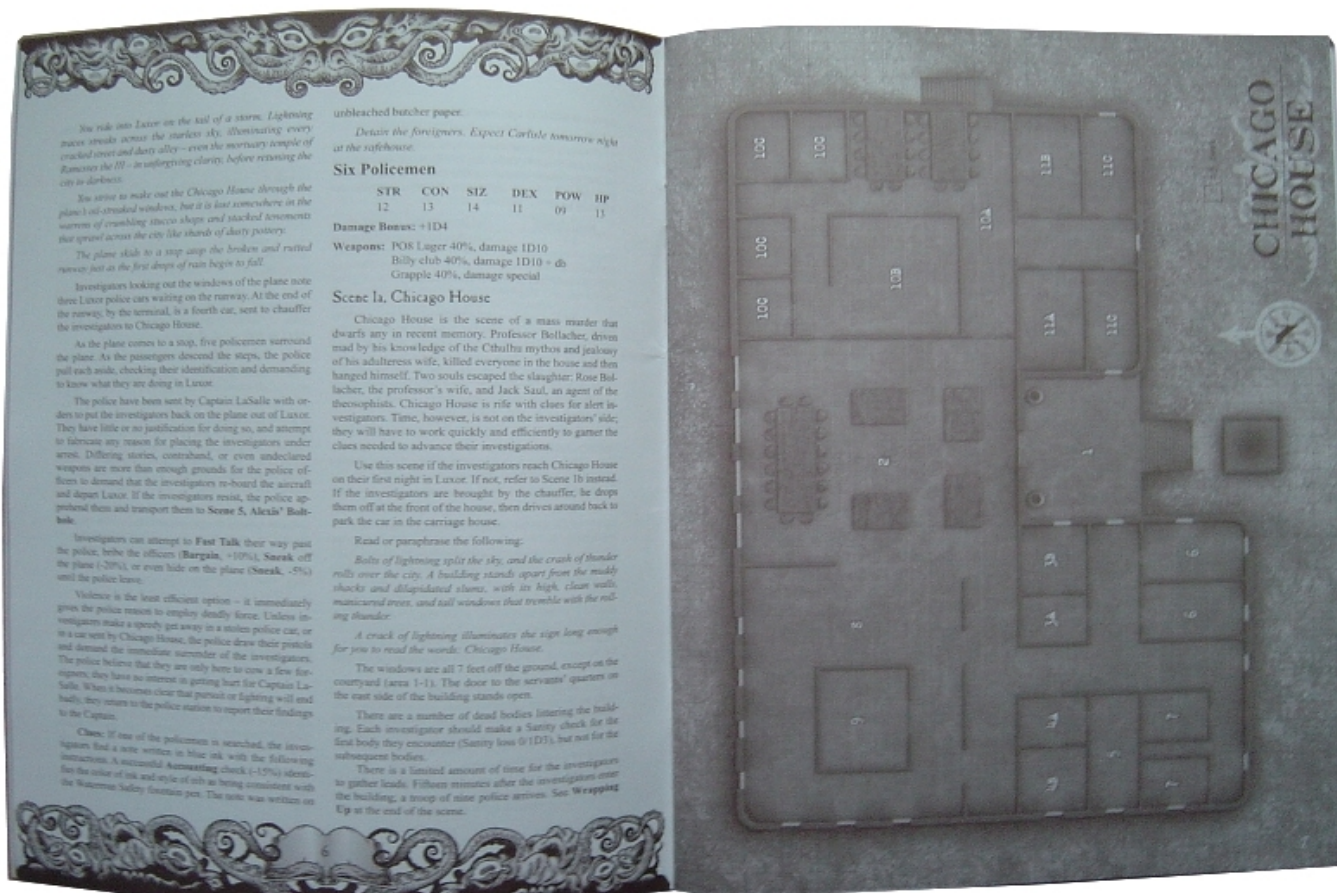
ŻUCHO

Wydawać by się mogło, że wraz z ostatnimi podrygami edycji 5.5, utratą przez Maga licencji Chaosium i późniejszym całkowitym wycofaniem się tego wydawnictwa z gier fabularnych, Zew Cthulhu w Polsce całkiem zniknął. Nie jest

tak do końca. To niestety prawda, że mija już 8 lat od premiery ostatniego polskojęzycznego dodatku do tej gry, na konwentach coraz trudniej znaleźć punkty programu poświęcone ZC, a działy w fantastycznych serwisach internetowych nie narzekają na nadmiar aktualizacji, ale Cthulhu wciąż jest systemem znanym i szanowanym. Co więcej, wciąż są ludzie, którzy aktywnie w niego grają. Sądzę, że głównie z myślą o nich sklep Rebel wprowadził jakiś czas temu do swojej oferty wydawane w Stanach cthulhowe przygody. Ja zaś, będąc gorącym fanem i orędownikiem ZC, nie mogłem przepuścić okazji do zapoznania się z tymi podręcznikami i po dłuższej przerwie przywrócić ten świetny system na łamy Rebel Timesa. Pierwszym wybrańcem został dodatek Death in Luxor, inaugurujący serię przygód Age of Cthulhu – produkt wydawnictwa Goodman Games.

Pierwsze wrażenie

Poza kilkoma chlubnymi wyjątkami, dodatki do Zewu Cthulhu, zarówno te wydawane przez Chaosium, jak i te licencjonowane i publikowane przez inne firmy, nigdy nie mogły poszczycić się świetnym wykonaniem. Niestety nie inaczej jest w przypadku Death in Luxor – 48 stron przeciętnej jakości papieru w miękkiej okładce to obecnie poziom poniżej powszechnie panującego standardu wydawania. Ilustracje też nie zachwycają – znaleźć tam można ze dwie prawdziwe perełki, ale pozostałe, łącznie z okładką, są dość słabe. Plus na pewno należy się za mapy opisanych lokacji, które są wprawdzie proste, ale dzięki temu czytelne i jednoznaczne, oraz za bardzo niewielką ilość literówek i innych błędów edytorskich w tekście. Tym niemniej, wykonanie Death in Luxor ogólnie rozczarowuje. Tylko że, tak naprawdę nie ono jest najważniejsze...



Zagłębiając się w grozę...

Przygoda Age of Cthulhu: Death in Luxor przenosi Badaczy Tajemnic do Egiptu w 1924 roku. Pomysł grania w miejscu o tak bogatej, ale i tajemniczej tradycji jest świetny i godny uznania, podobnie jak same założenia scenariusza. Postacie graczy przybywają bowiem na pomoc swojemu staremu znajomemu, profesorowi Bollacherowi, który prowadząc badania archeologiczne w okolicach Luksoru nad Nilem dokonał pewnego przerażającego odkrycia. Nie chcąc zdradzać całości fabuły i psuć zabawy potencjalnym graczom, napiszę tylko, że staną oni w obliczu bardzo poważnego zagrożenia ze strony potęg świata Mitów Cthulhu, musząc jednocześnie uważać na mieszkających w Egipcie ludzi, którzy nie zawsze są przyjaźnie usposobieni do osób wtrącających się w nie swoje sprawy. Klimat Death in Luxor jest dość typowy dla amerykańskich scenariuszy do ZC.

Spora dawka prawdziwego horroru zmieszana jest tutaj z pulpową atmosferą opowieści przygodowych, co nie każdemu może odpowiadać, ale moim zdaniem w Death in Luxor nie zostają zachwiane zdrowe proporcje pomiędzy oboma elementami. Wprawdzie zdarzają się drobne nielogiczności i niedopowiedzenia (nawet znający całą opisaną historię Strażnik Tajemnic może się w jednym miejscu zgubić), ale scenariusz ogólnie prezentuje się bardzo przyzwoicie.

Death in Luxor jest dodatkiem dobrym, zarówno pod względem przedstawionej fabuły, jak i sposobu jej opisania. Akcja podzielona jest na sześć scen rozgrywających się w różnych miejscach w Luksorze i okolicach, a są one połączone fabularnie w taki sposób, że Badacze mogą rozgrywać je w różnej kolejności, a niektóre w ogóle pominąć. Dzięki temu przygoda nie jest liniowa, a uczestnicy naprawdę

działają i mają wpływ na wydarzenia, nie są jedynie prowadzeni „za rękę” przez MG. W zadowalający, wyczerpujący sposób opisani są też Bohaterowie Niezależni, z których część być może pojawi się w kolejnych częściach cyklu. Na końcu podręcznika znajdują się zebrane w jednym miejscu handouty do skopiowania dla graczy (dobry pomysł, ale ich wykonanie nie powala – choćby listy i zdjęcia nie wyglądają zbyt realistycznie) oraz pięć gotowych do gry przykładowych postaci.

Podsumowanie

Age of Cthulhu: Death in Luxor nie jest na pewno dziełem na miarę Horroru w Orient Expressie czy naszej rodzimej Twierdzy Wron, ale wciąż pozostaje dość dobrą, ciekawie napisaną przygodą. Fani ciężkiej i mrocznej „polskiej szkoły”, scenariuszy publikowanych w Magii i Mieczu czy Portalu, być może nie będą do końca nią usatysfakcjonowani, ze względu na sporą rolę elementu przygodowości oraz turlania kostkami, ale z drugiej strony – niektóre fragmenty fabuły można zwyczajnie zignorować, mechanikę zastąpić narracją i zdrowym rozsądkiem, a wtedy wszystko powinno być w porządku. Najłabszą stroną omawianego dodatku pozostaje jego wykonanie, ale dość atrakcyjna cena w pewnym stopniu rekompensuje ten mankament.



Death in Luxor

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

48 / miękka

linia wydawnicza:

Age of Cthulhu



Wykonanie

2.0_{/5}

Miodność

3.5_{/5}

Cena

4.0_{/5}

39,00zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Obecnie jednokolorowy druk na papierze niekoniecznie najwyższej jakości i miękka okładka to trochę za mało, żeby wystawić dodatkowi do RPG nawet przeciętną ocenę. Do tego dochodzą jeszcze w większości mało atrakcyjne ilustracje i niezbyt realistycznie wyglądające handouty. Zaletami wykonania Death in Luxor są dobre, czytelne mapy i występujące jedynie sporadycznie literówki.

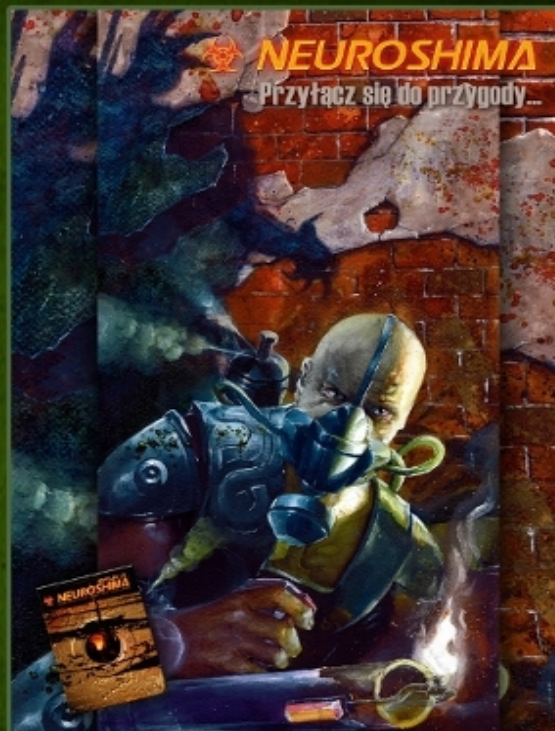
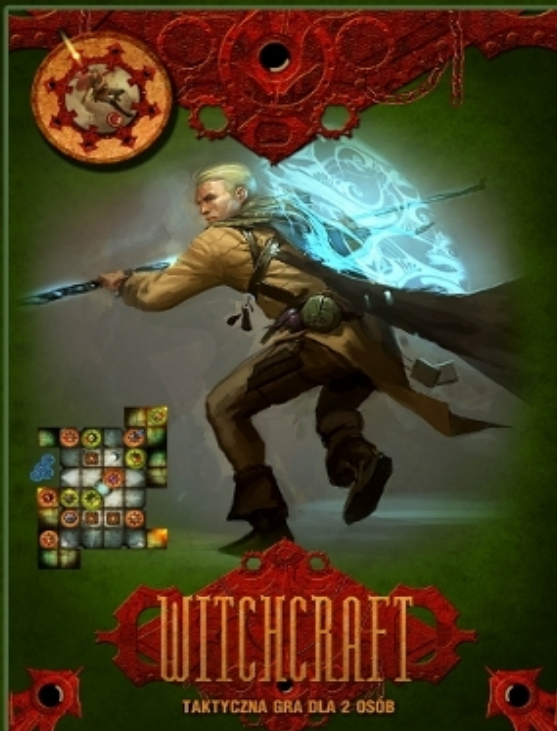
Miodność: Przygoda jest intrygująca fabularnie i świetnie napisana. Death in Luxor to scenariusz przeznaczony bardziej dla fanów klimatu pulp niż sesji mrocznych i przynębiających, ale grozy też wcale nie ma w nim mało. Proporcje pomiędzy faktycznym odgrywaniem postaci a rzucaniem kośćmi mogą nieco odstraszać miłośników szeroko pojętej „klimatyczności” w erpegach, ale jest to akurat standard w amerykańskich dodatkach do ZC i trzeba do tego przywyknąć. Ogólnie pod względem merytorycznym produkt jest niezły, choć do wybitności wiele mu brakuje.

Cena: Niecałe 40 zł za całkiem porządnym scenariuszem do świetnego systemu to niezbyt dużo. Osób nie będących wielkimi fanami ZC raczej nie zachęci do zakupu, ale dla aktywnych graczy i kolekcjonerów erpegowych dodatków wydaje się atrakcyjna, zwłaszcza jeśli wartościową treść stawiamy ponad jakością wykonania.

reklama

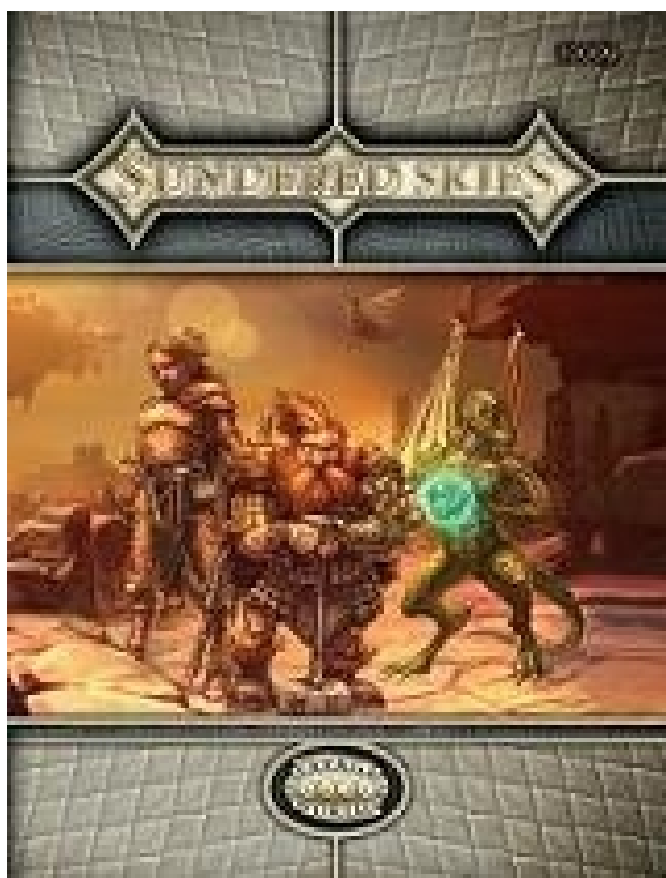


www.wydawnictwoportal.pl



Sundered Skies

Sto procent cukru w cukrze



Lubię poznawać światy fantasy i prowadzić w nich sesje. Mam kilka swoich typów – gier z którymi spędziłem sporo czasu i do których wracam (lub planuję) po latach. Jak wielu erpegowców w Polsce zaczynałem do

Warhammera, później, zachęcony artykułami w Magii i Mieczu, wsiąknęłam w magicznego Earthdawn, by po jakimś czasie odkryć ten sam miód w dedekowym Eberronie. Warhammer, Earthdawn i Eberron żyją – wszystkie trzy albo właśnie doczekały się kolejnej edycji, albo jest ona w planach. Czy w takich okolicznościach jakiegokolwiek inny setting fantasy może im zagrozić jako kandydat na miejsce rozegrania mojej kolejnej kampanii? Otóż tak. Tym settingiem jest Sundered Skies.

Sundered Skies to dość nietypowy świat wydany jako rozszerzenie do zasad Savage Worlds. Bywalcy internetowych forów zapewne kojarzą SW jako przystępną mechanikę, o której sami twórcy mówią, że jest „szybka, szalona, szalowa” (*fast, furious, fun*). Na Zachodzie nagradzana, zasłynęła edycja kieszonkową, którą można było kupić za dziesięć dolarów, oraz dużą grupą napisanych pod nią settingów. Można by w skrócie powiedzieć, że są to uproszczone zasady Deadlands: Martwych Ziem; bardziej zainteresowanych tematem odsyłam do polskiego [tłumaczenia](#) skrótu mechaniki, które w zeszłoroczne wakacje ukazało się na łamach serwisu Poltergeist.

Ja osobiście wielkim fanem Savage Worlds nigdy nie byłem. Największym plusem tej mechaniki jest to, że bardzo upraszcza i przyspiesza grę, nie gubiąc jednak przy tym podstawowej struktury – jest jak rozwijać postać i jest co robić w walce. Z recenzji i głosów na forach wynikało jednak, że dla wielu ludzi jest to aż nadto, by dobrze się bawić. Postanowiłem to sprawdzić i w efekcie grywam w Savage Worlds w świecie Solomona Kane'a (bohatera powieści Roberta Howarda; siedemnastowiecznego purytanina, pogromcy zła). Mimo niewielkiego skomplikowania przygód gra się bardzo przyjemnie. Oczywiście krokiem było więc zapoznanie się z jakimś światem do SW.

Świat Sundered Skies jest nietypowy w tym sensie, że składa się z niezliczonej ilości wysp, dryfujących w przestrzeni. Nie ma jednego głównego kontynentu – tylko pojedyncze wyspy, bezkres i płynące przezeń magiczne okręty. Całość rozświetlona jest non stop przez pomarańczowej

barwy światło, które w większych dawkach powoduje szaleństwo. Wyspy zamieszkiwane są przez kilka ras – i te standardowe, które znamy z każdego świata fantasy – i te bardziej nietypowe, takie jak humanoidalni krewniacy smoków, wyrosnięte gobliny przepoczwargowane przez toksyczne światło czy zbuntowane borostwory wyhodowane przez elfy na swoje sługi. Pomiedzy nimi napotkać też można mniej lub bardziej uchwytnie bóstwa – niektóre z nich, takie jak na przykład bóg wynalazków, żyją wprost pomiędzy swoimi wyznawcami. Jaka katastrofa z przeszłości stworzyła świat dryfujących w nieskończoności wysp – tego można tylko dociekać. Drużyna BG na swojej pierwszej sesji będzie się raczej martwić jak zarobić walutę na własny statek, co pozwoli im włączyć się w pełni w wymarzone w młodości życie poszukiwaczy skarbów, kupców, piratów i podróżników.

Dobry setting wciąga i daje pomysły na przygody. W Sundered Skies da się to poczuć już po przeczytaniu wstępu oraz opisu ras. Aż prosi się, by stworzyć kilku interesujących bohaterów i rzucić w wir przygody. Od strony drużyny jest to opracowane bardzo fajnie. Ras do wyboru jest sporo, wiele daje automatycznie pomysły na przygody: smokowce (*drakin*) będą dążyć do mistycznej przemiany w smoka, zaś borostwory (*wildlings*) muszą stawić czoła swoim stwórcom, spod których jarzma uciekły na wolność. Elfy przypominają te z Earthdawn – czczą dziki Bór (*The Wild*), posiadają widoczne znamiona symbiozy z roślinami i nie są przesadnie lubiane przez inne rasy. Archetypy bohaterów nie są może przesadnie oryginalne, ale wszystkie bardzo na miejscu – elfijscy łowcy niewolników, służący lekko oszalałemu bogu Pieśniarze (*Songpriests*), wędrowni kapłani boga wojny, poszukiwacze skarbów, gladiatorzy i łowcy nagród.

Dla bohaterów opisano trochę sprzętu (w tym broń palna i magiczne drobiazgi) oraz po kilkanaście nowych atutów oraz czarów, ale mi najbardziej do gustu przypadły zasady dotyczące statków. Konstrukcja świata wymusza na postaciach ciągle podróże, własna krypa staje się zatem niejako

kolejnym, wspólnym członkiem drużyny. Nie obejdziesz się bez zakupów ulepszeń, wynajmu załogi oraz przewożenia cennych ładunków. Podróże między wyspami trwają tygodniami i nieplanowana potyczka, czy dwie to żadne zaskoczenie.

Jest coś zapewne ironicznego w moim odkryciu (poczynionym w trakcie rozmowy z moimi współgraczami), że Sundered Skies opisywane w skrócie nie brzmią nawet w połowie tak fajnie, jakie są w istocie. W pewnym sensie jest to odbiciem mojego własnego chłodnego podejścia do Savage Worlds. Tak jak musiałem zagrać na tej mechanice, by się do niej przekonać, tak wydaje mi się, że w Sundered Skies trzeba zagrać, by je naprawdę polubić.

Jednym z największych atutów tego świata jest bowiem stojąca za nim tajemnica. Jak powstał? Skąd wzięły się dryfujące wyspy i dlaczego pomarańczowy blask, w którym dryfują, doprowadza do szaleństwa? Jaki jest powód, dla którego poddane mu gobliny nie zmieniają się w bestie, lecz w inteligentne humanoidy? Oczywiście gracz, który tworzy postać, nie interesuje się tego typu rzeczami, ale już na pierwszej sesji zaplanowanej kampanii okaże się, że przeznaczenie skieruje go ku odpowiedziom na wszystkie te pytania (i wiele innych). Lektura podręcznika pozwala mi uważać, że im dalej, tym cała zagadka będzie dla niego bardziej interesująca. Tutaj wkraczamy już jednak na terytorium Mistrza Gry.

Konstrukcja świata przywodzi mi na myśl Gwiezdne Wojny. W podręczniku opisano kilkanaście wysp, ale często składają się one z raptem kilku lokacji – model „planeta plus kantyna”. Myślałem o tym przez chwilę i suma summarum uznaję to za plus. Tak mała ilość opisanych miejsc sprawia, że gracze podczas dłuższej kampanii odwiedzą każde z nich przynajmniej raz. W pierwszoedycyjnym Warhammerze podręcznik opisywał rozmaite kraje, ale przecież i tak grało się tylko w Imperium, bo tam toczyły się firmowe przygody. W Sundered Skies jest przynajmniej po jednym scenariuszu na każdą lokację, a przy okazji świat sam w sobie jest tematem

gry. Dla tych, którzy chcą bazować na samym podręczniku – miejsc jest aż nadto. Nic nie ogranicza też Mistrzów Gry, którzy lubią tworzyć własne lokacje – ostatecznie wysp jest przecież niezliczona ilość.

Świetnie wpisuje się to w ogólną myśl przyświecającą Savage Worlds – potrzebujesz tylko minimum narzędzi i to minimum gra dostarcza. Mistrzostwem świata jest jednak zaproponowane podejście do kampanii. Z jednej strony Sundered Skies oferuje dość rozległą i epicką kampanię rozpiętą w systemie węzłów fabularnych (o nich za chwilę). Z drugiej – autorzy zdają sobie sprawę, że dobrze jest, gdy ta kampania nie jest z góry narzucona, a rozgrywa się dzięki działaniom graczy lub gdzieś nieopodal, budując większe tło świata. Dlatego też zaproponowano zgrabny generator przygód, który pozwala na szybko stworzyć szkic fabuły, kiedy nasza drużyna, zamiast od razu ruszać ku większym celom, woli sobie najpierw pohandlować lub zrobić jakieś zadanie na boku, bardziej lokalnie niż globalnie. Do głównego wątku zawsze można wrócić.

Generator proponuje drużynie poszukiwanie przygód, poszukiwanie zatrudnienia, handel lub działalność w półświatku. Przetestowałem sobie na sucho każdą z tych opcji i... wymyśliłem cztery krótkie acz zacie przygódki. Myślę, że każdy MG, który wymyślił w swoim życiu scenariusz czy dwa, da sobie tutaj radę. Stworzone w ten sposób fabuły nie będą pewnie zbyt wysublimowane, ale nie o jakąś wielką komplikację w Savage Worlds chodzi. Do smaku dodano zasady spotkań losowych oraz znajdowania skarbów.

Nie będzie też pewnie wielkiej różnicy pomiędzy naszymi samoróbkami a tym, co proponują autorzy w kampanii węzłów fabularnych (*plot points*) oraz zbiorze szalonych opowieści (*savage tales*). Nasz MG z Solomona Kane'a narzeka często, że scenariusze w tej grze są prostackie i zazwyczaj, nawet kiedy stoi za tym fajny pomysł, opierają się na schemacie: wprowadzenie – nawalanka – koniec. W Sundered Skies jest do pewnego stopnia podobnie. Sam napisałem w życiu kilka scenariuszy i chyba ani

razu nie udało mi się zmieścić w dziesięciu stronach. W podręczniku zaś mamy średnio szkic na stronę (jest ich w sumie prawie czterdzieści).

W skali pojedynczego szkicu scenariusza te teksty są często słabe – sprawdza się teza, że są tylko pretekstami do rozegrania nawalanki (zresztą bestiariusz stanowi sporą część podręcznika). W dodatku często zdarza się, że autorzy beczelnie wręcz marnują potencjał na świetne sceny. Jeżeli jednak zebrać je w większą całość i połączyć z naszymi szkicami z generatora, to już zaczynamy widzieć prawdziwą siłę tego settingu. Weźcie moc swojej wyobraźni, dodajcie to wszystko, co proponuje podręcznik, i otrzymacie materiał do niemal samogrających się sesji na cały rok. W międzyczasie waszej drużynie uda się przeżyć kilka naprawdę niezapomnianych momentów i przeobrazicie świat gry w sposób, jakiego nikt by się nie spodziewał na początku kampanii.

Weźmy te wszystkie elementy podręcznika, które mogą przeczytać gracze. Dodajmy do nich to, czego Mistrz Gry użyje w trakcie tej rocznej kampanii. Co zostanie? Nic. Zużyjecie ten podręcznik w stu procentach i zwróci wam się każda wydana na niego złotówka. Dla mnie to doskonała rekomendacja.

Wyraziwszy mój respekt dla projektantów tej gry zatrzymam się chwilę nad jej minusami. Na początek przyczepimy się do jej największego plusa – szkiców scenariuszy. Raz, że mogłyby być lepiej zrobione. W tej chwili są rozpisane jako questy do roztrząsania. Dlaczego jednak nie zostawić przy nich opcji porażki lub wycofania się i uwzględnić jaki ma ona wpływ na wydarzenia linii fabularnej i szanse drużyny w finalnych scenach? Jest też duży, choć zupełnie nienaświetlony przez podręcznik potencjał do stworzenia z powoli odkrywanej zagadki świata pytania dla graczy – po której stronie staną: ładu, czy chaosu? Sundered Skies ma potencjał do zbudowania pewnej fabularnej głębi.

Nie spodziewam się, by za anglojęzyczny podręcznik brali się zupełnie początkujący gracze, ale jeżeli ktoś wolałby materiał, który zupełnie nie wymaga od niego pracy, to Sundered Skies może go

trochę zawieść. Co z tego, że za pięć sesji będzie z tego coś wielkiego, skoro na dzisiejszej sesji są dwie walki i zero, praktycznie zero pola do popisu dla BG?

W pewnym stopniu dziwi mnie też, że autorzy przywiązują praktycznie zerową wagę do zasad działania świata. Niby z jednej strony jego powstanie i istota są w centrum kampanii, z drugiej niektóre elementy – takie jak: dlaczego właściwie wyspy poruszają się tak a nie inaczej – są pozostawione bez odpowiedzi. Niby dla gry nie ma to wielkiego znaczenia, ale jednak raz – skoro nikt tego nie rozumie, to niby jak zbudowano statki latające pomiędzy wyspami?

Oprawa graficzna podręcznika nie jest zła – jest kilka naprawdę dobrych ilustracji, jest wiele przeciętnych. Na pewno przydałoby się jednak mocniejsze oddzielenie rozdziałów, które spokojnie mogą czytać gracze od tych, które zawierają opis tajemnic świata. Jestem też pewien, że wielu MG nie obraziloby się za rozbudowanie dość skąpego, mimo wszystko, rozdziału opisującego ważniejsze wyspy i lokacje na nich – nawet kosztem rozdziału poradnika na temat świata gry, który może i nadaje się doskonale do skopiowania dla graczy, ale często powtarza informacje z sąsiedniego rozdziału dla MG.

Chciałbym polecić ten podręcznik jako całociowy produkt, ale nie mogę, bo trzeba do niego dokupić zasady Savage Worlds. Niby są tanie jak barszcz, ale daje to jednak w sumie 150 złotych za oba podręczniki. Za tę cenę niby warto, a poza tym na SW można grać i w innych settingach (a jest ich sporo), ale wolałbym jednak układ jak w Savage Worlds of Solomon Kane – całość zasad i settingu w jednym. Zmieściłyby się – w obecnym układzie Sundered Skies ma poniżej dwustu stron. Taki jednak los firmy, która wydaje tylko setting do cudzej gry (tak jest w tym wypadku).

Sundered Skies to setting godny polecenia. Ma w sobie to coś, co kiedyś skłoniło mnie do prowadzenia Earthdawn czy Eberrona – mnóstwo ciekawych elementów, którymi można się bardzo

łatwo bawić. Widzę też olbrzymi potencjał w kampanii *plot points* i generatorze scenariuszy, które pozwalają całą tę miodność wyciągnąć z podręcznika na sesję. Szczerze polecam.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Twarda oprawa, niezłe ilustracje, stosunkowo czytelny układ podręcznika. Można by lepiej rozdzielić część dla graczy i MG oraz sprawniej rozpisać niektóre partie tekstu, ale ogólnie jest dobrze.

Miodność: Sto procent cukru w cukrze. Praktycznie całość tego podręcznika wykorzystasz na sesjach. Bezstresowa mechanika bardzo pasuje do awanturniczej konwencji gry.

Cena: Szkoda, że trzeba osobno dokupić mechanikę. Mimo to – warto, choćby i dla tego jednego settingu.

Sundered Skies

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

180 / twarda

linia wydawnicza:

Savage Worlds



Wykonanie

3.0 / 5

Miodność

4.5 / 5

Cena

3.0 / 5

99,95 zł

Dungeons&Dragons 4th ed.: Dungeons's Master Guide

Jak dobrze być Mistrzem...



RAFAŁ CHOLEWA

Po recenzji podręcznika gracza najnowszej odsłony systemu D&D, przyszła pora na książkę, której adresatami są nieliczni, pełniący podczas sesji zaszczytną, ale i wielce odpowiedzialną, funkcję Mistrza Gry. Nie jest łatwo stworzyć kompendium, które będzie

interesującą pozycją zarówno dla początkujących prowadzących, jak i weteranów. Dlatego też czasami zdarza się, że przy niektórych systemach RPG ten rodzaj podręcznika zostaje pomijany w naszych kolekcjach, jako nie wnoszący nic odkrywczego. W następnych akapitach spróbuję pomóc Wam odpowiedzieć na pytanie: jak to jest tym razem?

Technicznie

Od strony technicznej podręcznik trzyma oczywiście poziom recenzowanego ostatnio podręcznika gracza. Jest on osłonięty twardą oprawą, ozdobiony klimatycznymi grafikami, napisany lekkim, przyjemnym w odbiorze,

językiem. Mam jednak zastrzeżenie do układu rozdziałów. Autorzy postanowili tym razem przeplatać ze sobą działy poświęcone mechanice, z tymi ograniczającymi się jedynie do wskazówek i podpowiedzi, dając niejako czytającemu chwile wytchnienia po dawce reguł do zapamiętania. Osobiście ułożyłbym je inaczej, gdyż akurat w moim przekonaniu taki układ wybija trochę z rytmu podczas lektury. Ponadto w porównaniu do pozostałych dwóch podręczników rdzeniowych, przewodnik Mistrza Podziemi wydaje się po prostu mały (pozostałe są o około 1/3 większe). Zdaję sobie sprawę, że nie liczy się ilość, ale jakość. Jednak, gdy płacimy taką samą cenę za podręcznik mniejszy aż o blisko 100 stron, możemy poczuć się trochę zawiedzeni.

Treść

Początkowe rozdziały zawierają jak zwykle zbiór porad i sugestii dla początkujących Mistrzów.

W pierwszym poznają oni charakterystykę podstawowych typów graczy oraz informację o tym jak ich zainteresować rozgrywką. W praktyce co prawda gracze prawie nigdy nie występują w czystej ich postaci, a raczej jako hybrydy dwóch lub więcej rodzajów.

Pomimo to uwagi spełniają swoją rolę

- przygotowują na to z czym

Młody

Mistrz

może się

spotkać

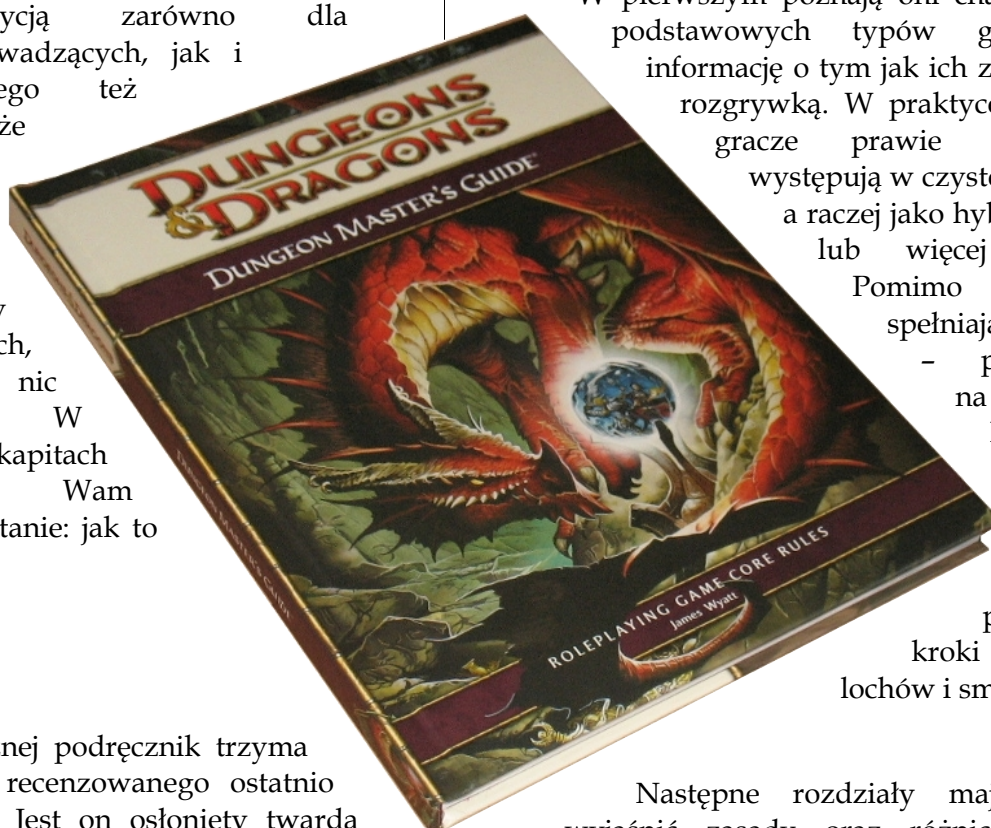
stawiając

pierwsze

kroki w świecie

lochów i smoków.

Następne rozdziały mają na celu wyjaśnić zasady oraz różnice dotyczące poszczególnych elementów rozgrywki. Przede



wszystkim wyróżniamy tu combat encountery (walki) i skill challenge (nowy system rozstrzygania spotkań „niebitewnych”, który zostanie opisany trochę dalej). Doświadczeni nie znajdą tu wiele nowego, jednak mimo to myślę, że warto jest poświęcić chwilę czasu na ich lekturę, aby przypomnieć sobie najważniejszą zasadę, która zostaje mocno zaakcentowana: Mistrz Gry ma bawić zarówno graczy, jak i siebie.

Uwagi dotyczące się walki zostały zawarte w dwóch kolejnych rozdziałach podręcznika. Poza podstawowymi informacjami dotyczącymi ustalania inicjatywy czy trzymania porządku, znajdziemy również szereg wskazówek jak rozstrzygać sytuacje niestandardowe (walki powietrzne, przy użyciu wierzchowca itd.) Na podkreślenie zasługuje fakt, że zostały one bardzo uproszczone w porównaniu do poprzedniej edycji, co jest zdecydowanie zaletą upływniającą rozgrywkę poprzez ograniczanie nerwowego szperania w podręczniku w trakcie sesji. Na uwagę zasługuje bardzo dobry rozdział poświęcony budowie walk. Dzięki niemu tworzenie „encounterów” stało się naprawdę proste i przyjemne. Motywem przewodnim jest zasada, że jeden standardowy potwór przypada na jednego gracza na tym samym poziomie (ich liczba jest sobie równa). Liczbę tę można modyfikować zastępując standardowe stwory, elitarnymi (jeden elitarny, będzie kosztował X standardowych) lub słabszymi (za jednego standardowego możemy wstawić X słabszych). Każdy potwór jest określony pewną wartością XP. Aby przygotować bitwę wystarczy rzucić okiem do tabelki zamieszczonej w DMG, gdzie znajdziemy rozpiskę informującą ile XP mamy do „wydania” w celu przygotowania spotkania dla określonej liczby graczy na danym

poziomie. Dodatkowo, wartość doświadczenia za jaką możemy dobierać potwory jest zróżnicowana w zależności od stopnia trudności jaki ma prezentować spotkanie (łatwe, normalne, trudne). Prawda, że proste?

Słudzy Mistrza, tak jak i klasy postaci, zostały podzielone na role (brute, soldier, artillery, lurker, controller, skirmisher, minion, leader, elite, solo) odpowiadające im cechą i zdolnością. Dzięki temu na poczekaniu można zbudować zróżnicowaną grupę, która stanie na drodze naszym śmiałkom. Szczegółowo o rodzajach potworów będzie okazała jeszcze wspomnieć w przyszłym miesiącu przy recenzji trzeciego podręcznika rdzeniowego – „Monster Manuala”. Tutaj pozwolę sobie przybliżyć tylko jeden ich rodzaj – minions (słudzy). Potwory z tej grupy mają zaledwie jeden punkt HP (np. Rozpadające Szkielety). Dlatego wystarczy jeden celny atak, żeby zakończyć ich egzystencję. Występują one w grupach (często jako obstawa poważniejszego przeciwnika), rzadko kiedy stosują wyrafinowaną taktykę. Ich

zaletą jest ilość – jednego standardowego potwora, można zastąpić czterema minionami. Mimo słabych statystyk pozwalają one dobrze wpływać na samopoczucie graczy – napierający ze wszystkich stron tłum przeciwników na nieopatrznie zagłębiających się w nieprzeniknionym

mroku jaskini podróżników może przyprawić o dreszcze. Z drugiej strony wprawny czarodziej eliminujący za jednym zamachem grupę takich stworów może wyraźnie podnieść morale całej drużyny.

Skoro już jesteśmy przy zasadach dotyczących spotkań bitewnych chciałbym podkreślić nieocenioną pomoc jaką w tym aspekcie wnoszą



rozdział 10 – Toolbox. Znajdziemy w nim przede wszystkim reguły pozwalające nam w prosty sposób tworzyć nowe potwory. Zabawne jest to, że ich głębsza analiza wykazuje pewne niedociągnięcia potworów z „Monster Manuala” (niektóre nie są dobrze zbalansowane). Ponadto przejrzyste zasady zmniejszania jak i zwiększania poziomu potworów bardzo ułatwiają Mistrzowskie życie.

Zwróćmy jeszcze uwagę na problem pułapek. W najnowszej edycji zmienił się sposób ich postrzegania. Mianowicie, stały się one częścią spotkań (kosztują tak jak i potwory pewną wartość XP, co de facto sprawia, że są one swoimi substytutami – albo wybieramy dodatkowego przeciwnika, albo stawiamy dół pełen kolców).

W dalszej części podręcznika znajdziemy informacje dotyczące spotkań „niebitewnych”. W oczy rzuca się przede wszystkim interesujący, aczkolwiek budzący kontrowersje system rozstrzygania takich spotkań – „skill challenge”. System ten zamienia spotkania polegające na rozmowach, czy poszukiwaniach w proste minigry, w których wykorzystujemy umiejętności postaci w celu uzyskania pewnej ilości sukcesów cząstkowych przed określoną ilością porażek. Przykład: wyobraźcie sobie, że gracze próbują przekonać pewnego NPC do udzielenia im informacji, którymi ów osobnik niekoniecznie chciałby się podzielić. Po kolei wykonują oni testy dyplomacji, groźby czy blefu, które mogą poprzedzić krótkim odgrywaniem postaci, za co Mistrz Gry może przyznać ewentualny bonus do testu. Jeżeli osiągną oni odpowiednią liczbę udanych testów uzyskają odpowiedzi na nurtujące pytania, natomiast kilka porażek sprawi, że NPC przestanie być chętny do dalszej konwersacji. „Skill challenge” wyraźnie pokazuje marginalizację odgrywania postaci o której pisałem już w recenzji podręcznika gracza. Nie da się ukryć, że system ten wprowadza sztuczność i losowość – sukces nie zależy już od umiejętności odgrywającego postać, a przede wszystkim od rzutów kośćmi. Jest to kolejny dowód na to, że lochy i smoki coraz bardziej odchodzą od typowych systemów RPG. Z drugiej znów strony, pomysł ten upraszcza prowadzenie dialogów i innych tego typu spotkań, a co za tym idzie bycie Mistrzem staje się jeszcze prostsze.

Rozdział siódmy opisuje szereg wskazówek dotyczących tworzenia przygód. Dowiemy się z niego jak sprawić, aby gracze podążali we wskazanym przez nas kierunku, jak tworzyć barwnych NPC, czy kształtować zapadające w pamięć lokacje. Znajdziemy tu bardzo dobry fragment na temat wprowadzania w życie pomysłów odgrywanych postaci i budowania wokół tego przygody. Drobną innowacją jest poświęcenie większej uwagi innym lokacjom niż lochy. Ta część podręcznika, mimo, iż nie zawierająca rewolucyjnych rozwiązań, czy nie prezentująca wniosków do których nie moglibyśmy dojść sami, potrafi rozbudzić naszą wyobraźnię.

Jeszcze dalej poznamy nowy system nagradzania graczy. Został on zbudowany w sposób, który pozwala Mistrzowi na kontrolę ich majątku. Szereg tabel ukazuje nam, co w zależności od wyzwania, z którego drużyna wyszła zwycięsko, powinni otrzymać. Nagrody te można oczywiście kompensować (za wykonanie jednego zadania damy niewiele lub nic, jednak po jakimś czasie zwrócimy to z nawiązką). Przejrzyste zasady zdobywania łupów przeciwdziałają przesadnemu obdarowywaniu graczy, do którego łatwo jest doprowadzić, a tym samym popsuć zabawę, zarówno sobie jak i im.

W końcu pojawia się rozdział poświęcony światu gry. Nie dajcie się jednak zwieść, gdyż nie znajdziemy tu gotowego uniwersum, w którym wystarczy wybrać odpowiednie miejsce, gdzie umiejscowimy naszą przygodę. Jest to raczej zbiór wskazówek dotyczących tworzenia własnego świata. Zrezygnowano również z losowego generowania miast, zastępując je informacjami na temat budynków, które powinny się w nich znaleźć, czy też umocnień mających zapewnić mu bezpieczeństwo. Ponadto znajdziemy tu również opisy bóstw, czy języków. Osobiście uważam, że za pomocą tego poradnika początkującemu Mistrzowi Gry może być ciężko stworzyć logiczny, kompletny świat, mający służyć nam nieco dłużej niż tylko na krótką przygodę.

Podręcznik kończy krótka przygoda umiejscowiona w jakimś miasteczku Fallcrest, która sprowadza się do oczyszczenia podziemi. Jest to taki mały „tutorial” pozwalający zobaczyć, poczuć i przetestować jak to wszystko powinno wyglądać.

Podsumowanie

Podręcznik Mistrza Podziemi na pewno spełnia swoje zadanie. Co więcej, pozwala, dzięki licznym uproszczeniom i pomocom, na realizację promowanej przez siebie zasady: „Mistrz Gry ma bawić zarówno graczy jak i siebie”. Rozdział po rozdziale przybliża on nam kolejne aspekty mistrzowania, a lekki język sprawia, że czyta się go bardzo szybko i przyjemnie. Gołym okiem widać doświadczenie wynikające z tego, że jest to już czwarta odsłona serii. Najważniejsze informacje są grupowane w często występujących tabelkach, dzięki czemu naprawdę szybko można przygotować się do sesji. Zrezygnowano z komplikowania sobie życia upraszczając wiele elementów (walka w powietrzu, czy też w wodzie). Tworzenie walk nigdy jeszcze nie było tak łatwe, a nagradzanie graczy takie przejryste.

Oczywiście nie mogło się obyć bez pewnych

mankamentów. Nie da się ukryć, że został on dobrze skonstruowany również z marketingowego punktu widzenia, to znaczy tak żeby jego ewentualny brak był wyraźnie odczuwalny. Podręcznik jest znacznie szczuplejszy od pozostałych, co nie ma odzwierciedlenia w cenie, która pozostała taka sama. Kiedy dodamy do tego fakt, że fragmentami treść nie prezentuje nic odkrywczego, a jedynie wnioski oczywiste lub te do których mogliśmy dojść sami, to budzi to pewien niesmak. Ponadto dalsza marginalizacja odgrywania postaci, która najwidoczniej jest w systemie „skill challenge” zawęża krąg adresatów dla których cała czwarta edycja będzie produktem pożądanym.

□

Komentarz do oceny

Wykonanie: jak zwykle porządne wykonanie. Podręcznik osłania twarda oprawa, treść przyswaja się szybko i przyjemnie, a dodatkowo urozmaicają ją ciekawe grafiki. Ponadto najważniejsze informacje przedstawione są tak, żeby łatwo można było je odnaleźć. Ponażek można na objętość podręcznika (około 1/3 mniejszy od pozostałych). Osobiście inaczej ułożyłbym poszczególne rozdziały – w moim odczuciu aktualny układ przeplatający rozdziały z mechaniką, z tymi z poradami i sugestiami trochę wybija z rytmu.

Miodność: podręcznik zdecydowanie stanowi wsparcie zarówno dla nowicjuszy, jak i zaawansowanych. Do najważniejszych jego zalet należą: niezwykle łatwość towarzysząca tworzeniu urozmaiconych walk, jasno opisane reguły, a także pogrupowanie potworów, dopracowany system nagradzania uniemożliwiający nadmierne obdarowanie graczy czy też rozdział 10 będący swoistym „zrób to sam”, dzięki któremu możemy tworzyć i modyfikować nasze potwory. Do mankamentów zaliczyć możemy sztuczność wynikającą z systemu „skill challenge”, co prowadzi do dalszej marginalizacji odgrywania postaci, a także miejscami oczywistą treść podręcznika.

Cena: już przy recenzji podręcznika gracz zwrócił uwagę na jego wysoką cenę, tutaj problem się pogłębia, ze względu na dużą różnicę w objętości.

D&D: Dungeon Master's Guide

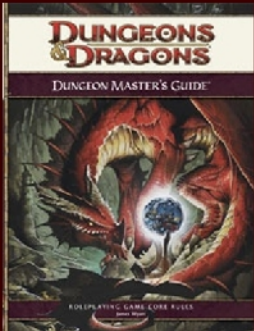
opis świata - mechanika

ilość stron / oprawa:

224 / twarda

linia wydawnicza:

Dungeons&Dragons 4th edition



Wykonanie

4.0_{/5}

Miodność

4.0_{/5}

Cena

3.0_{/5}

69,00zł

Klanarchia

Czyżby erpegowe wydarzenie roku?



FINN

Każdy kto interesuje się polskim rynkiem RPG zdaje sobie sprawę, jakie emocje budziła przed wydaniem „Klanarchia”. Od samego początku system Michała Markowskiego, znanego także jako Furiath, zapowiadał się na wspaniałą grę fabularną, zdolną

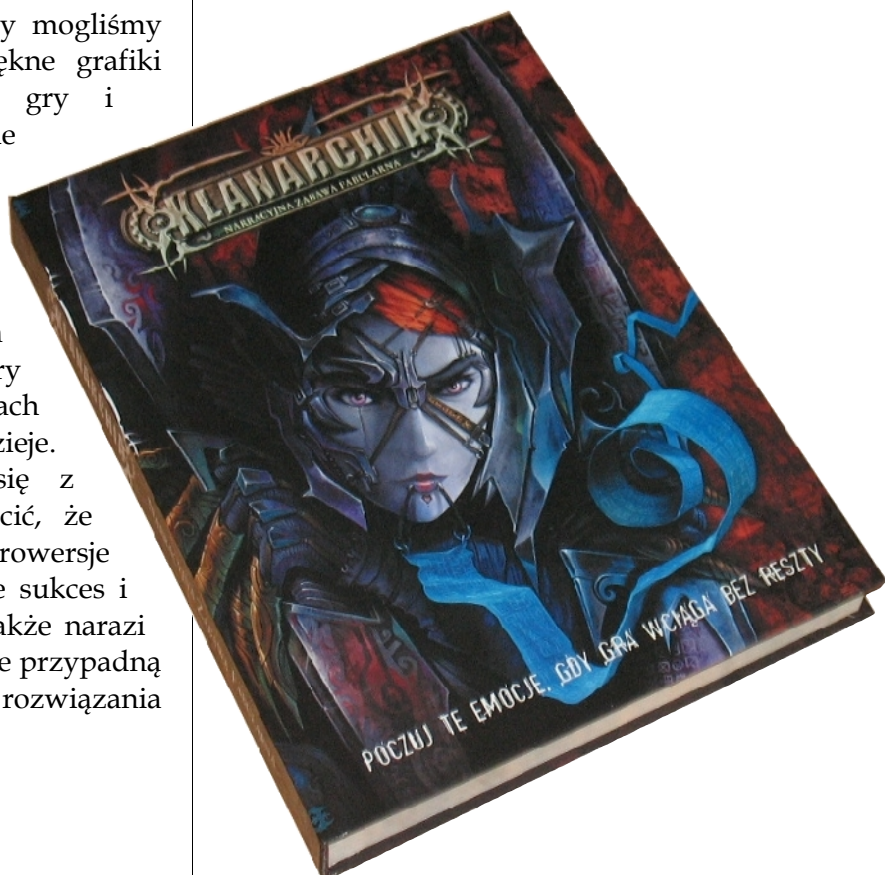
stać w szranki z hitami największych zachodnich wydawnictw. Jako potencjalni nabywcy mogliśmy śledzić blogi twórcy, oglądać przepiękne grafiki stworzone specjalnie na potrzeby gry i wczytywać się w entuzjastyczne opinie beta-testerów. Pod względem marketingowym, „Klanarchia” była majstersztykiem.

Wielu z nas na pewno zadaje sobie teraz pytanie, czy zawartość i forma podręcznika podstawowego, który niedawno ukazał się na półkach sklepowych, spełniają rozbudzone nadzieje. Dziś, po dogłębnym zapoznaniu się z podręcznikiem, mogę jedynie obwieścić, że „Klanarchia” będzie budziła liczne kontrowersje i skrajne emocje. Z pewnością osiągnie sukces i zdobędzie szerokie grono fanów, ale także narazi się na krytykę ze strony osób, którym nie przypadną do gustu niektóre awangardowe rozwiązania proponowane przez twórców.

Mroczna baśń dla dorosłych

czyli o co w tym chodzi

„Klanarchia” to gra z gatunku *heroic dark fantasy*, podlana obficie sosem o smaku postapokalipsy. Opowiada o zmaganiach ludzi usiłujących zbudować na ruinach dawnej cywilizacji nowy porządek, oparty na takich wartościach jak wolność, tradycja, poszanowanie ludzkiej godności i szacunek. Ludzie ci, reprezentujący cztery Wolne Rodziny zrzeszone w Unii Omamu, będą musieli stawić czoła totalitaryzmowi okultystycznego Dominatu Ebionitów, licznym kultom upiorów, potwornym Splugawionym oraz samej Ciemności, istniejącej tylko po to, by kłać złem czyste dusze.

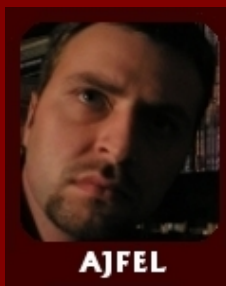


Technikalia

czyli beczka miodu z łyżką dziegciu

Podręcznik do „Klanarchii” otrzymałem zaraz po premierze. Pamiętam, że kiedy składałem zamówienie, zwróciłem uwagę na zapewnienia wydawcy o najwyższej jakości wydania oraz informację o pokażnej objętości książki, która liczy sobie aż 424 strony.

Zważywszy na *page-count* oraz wieść, że „Klanarchia” została wydrukowana na papierze kredowym, spodziewałem się opasłego tomiszczka, które grubością przyćmiłoby wszystkie znajdujące się obecnie na mojej półce podręczniki. Po otwarciu tradycyjnie pancerniej przesyłki z Rebeli czekało mnie jednak zaskoczenie – „Klanarchia” wydaje się być książką bardzo cienką jak na tak obszerną zawartość. Podejrzliwie sprawdziłem więc liczbę stron i okazało się, że faktycznie jest ich 424. Winowajcą jest tutaj jakość papieru – owszem, jest to kreda, ale cienka jak bibuła. Przy solidnej, szytej i twardej oprawie (brawa dla Copernicusa za wyciągnięcie nauki z wyginających się okładek podręczników warhammerowych), jakość papieru jest niemiłym rozczarowaniem; wydaje się, że stronnice bardzo łatwo jest podrzeć lub wygnieść. Dla podręcznikowego estety, takiego jak ja, który frustruje się najmniejszym uszkodzeniem, to spory minus.



Wydanie Klanarchii to bez wątpienia ważne wydarzenie na polskim, skostniałym rynku gier fabularnych. Gorąco gratuluję Autorowi, że konsekwentnie dążył do zamierzonego celu i osiągnął go. Powstała gra, która wygląda i działa tak, jak tego chciał (tak przynajmniej po wypowiedziach Furiatha wnioskuje).

Pierwsze wrażenie, jakie robi podręcznik, jest znakomite. Gra jest naprawdę świetnie wydana, niczym nie ustępuje pod tym względem erpegom zagranicznym. Śmiało można powiedzieć, że tak wydanej polskiej gry fabularnej jeszcze nie było. Sam system, mimo iż bardzo mnie rozczarował, jest produktem kompletnym, przemyślanym i nie mam wątpliwości, że wielu osobom posłuży jako narzędzie do udanych rozgrywek.

Nie chcę się tutaj szczególnie rozwodzić na temat dziwacznej terminologii, którą z nieznanym mi do końca przyczyn użyto w podręczniku. Jeżeli ma to być marketing, to bardzo tani i zupełnie nie potrzebny. Klanarchia może mi, jako graczowi, nie odpowiadać, nie mam jednak wątpliwości, iż nie brakuje temu produktowi innych elementów, którymi można przyciągnąć uwagę. Dziwaczne nazywanie rzeczy, które w erpegowym, polskim języku mają już swoje przyjęte, zakorzenione i powszechnie akceptowane nazwy, wielu graczy będzie irytować. Oczywiście, dla osób zaczynających dopiero swoją przygodę z grami fabularnymi będzie to bez znaczenia, pewien jestem jednak, że stanowią oni, w gronie nabywców Klanarchii, zdecydowaną mniejszość. Wśród pozostałych część to zignoruje, innym będzie przeszkadzać. Raczej nikt się nową terminologią nie zachwyci, bo zachwycać się raczej nie ma czym.

Miałem w tej ramce nie wracać już do tematu nieszczęsnej Percepcji, skoro jednak Finn wspominał w recenzji i Sting przeprowadzając z Furiathem wywiad, to i ja powiem dwa słowa. Nie ma systemów bez błędów, mechanicznych niedociągnięć. System ma prawo zawierać pomyłki, które warto zerratować. Tak postrzegam Percepcję w Klanarchii, bo cecha jednocześnie opisująca siłę zmysłów i atrakcyjność (dwie kompletnie nie związane ze sobą sprawy) to w mojej ocenie ewidentna pomyłka. Jeżeli na mojej sesji piękna Hanzytka, dajmy na to na skutek wypadku traci wzrok, w świetle systemowych założeń traci Percepcję, a co za tym idzie staje się mniej atrakcyjna. Kalectwo związane z utratą zmysłu tożsame z odrażającym wyglądem? Ja tego nie kupuję. Oczywiście, wszystko da się obejść, ale w takich sytuacjach system nam nie sprzyja, co w połączeniu z obligatoryjną mechaniką przestaje funkcjonować jak należy. Z forum Klanarchii znamy mocno naciągane tłumaczenia o percepcji/pięknie dzikich zwierząt – ma to znikomy związek z tym, co czytamy w podręczniku i ja osobiście nie czuję się przekonany. Cóż, to jednak drobiazg, nie takie systemowe niedociągnięcia zdarzało mi się milcząco akceptować, gdy cała gra zachwyciła mnie bez reszty. W Klanarchii bardzo spodobał mi się pomysł, mniej sposób przekazu. Podręcznik przeczytałem do końca z trudem, szczególnie mało porywający był dla mnie sposób prezentacji świata gry. Świata mało porywającego, nieudanej w mojej ocenie próby mieszania konwencji, świata pełnego niewiarygodnych zależności. Za to mechanika Klanarchii jest prosta, przyjemna i działa. Można się czepiać, można wiele pomysłów pochwalić.

(cd na następnej stronie)

(cd z poprzedniej strony)

Tak naprawdę jednak dla mnie osobiście Klanarchię dyskwalifikuje zupełnie co innego. Erpegi wiele lat temu pokochałem za możliwość wspólnego tworzenia długich, wspaniałych opowieści. Za możliwość pocucia swojego bohatera, coraz bardziej wraz z kolejnymi przygodami, sukcesami i klęskami. Za to, że grupa postaci z czasem stawała się dla siebie jak bracia, znający swoje słabości, wzajemne potrzeby. Za więzi, które powstawały same z siebie, dzięki spajającym drużynę długim kampaniom. Za to, że w tej zabawie nie istniało pojęcie „koniec”. Erpegi pokochałem za to, czego w Klanarchii nie ma. Tutaj po rozegraniu cyklu sesji składających się na fabularną całość, każda z postaci idzie w swoją stronę, a gracze tworzą nowych bohaterów. Zwykle zamyka się to w góra ośmiu sesjach, a cały pomysł mocno wspierany jest przez mechanikę Klanarchii. Rozwój postaci jest tutaj szybki i krótkodystansowy. Na forum systemu doczytałem o elementach, które mogłyby nieco karierę postaci wydłużyć, które to elementy być może trafią do jednego z dodatków. Czy tak się stanie i kiedy? Nie wiem. Z braku czasu Autor chce oddać inicjatywę rozwoju systemu fanom Klanarchii, trudno więc przewidzieć w którą stronę to pójdzie.

Czy Klanarchia odniesie sukces? Moim zdaniem już odniosła. Niezależnie od moich gustów i oczekiwań, które w tym przypadku nie zostały spełnione, na rynku pojawiła się gra, która w niejedynej grupie świetnie się sprawdzi. To wystarcza, by mówić o sukcesie. Mogę się mylić, nie wierzę jednak w prężnie funkcjonującą linię wydawniczą, gdy rozwój systemu ma być w rękach forumowych zapaleńców. Każdemu systemowi dobrze robi aktywna działalność fanowska, dobrze jednak gdy stanowi ona przystawkę do oficjalnej linii rozwijanej przez zgrany, dobrze zorganizowany zespół. Tak czy inaczej, życzę Klanarchii intensywnego rozwoju i rosnącej rzeszy fanów.

Na szczęście, jeśli chodzi o wykonanie, jest to jedyny poważny zarzut. Jak już wspomniałem, okładka sprawia bardzo porządne wrażenie i zdobi ją estetyczna grafika kobiety, utrzymana w proponowanej przez autorów konwencji *fetish-fantasy*. Rysunek aż skrzy się kolorami i zachęca do tego, by otworzyć książkę i zapoznać się z jej zawartością. Jest może nieco mangowy, ale nie do przesady. Logo systemu, umiejscowione ponad twarzą owej panny, także sprawia wrażenie

przemysłanego i dobrze zaprojektowanego. Drobne zastrzeżenia może budzić napis znajdujący się przy dolnej krawędzi okładki. Jak dla mnie mogłoby go tam wcale nie być, a oprawa by na tym jedynie zyskała.

Wnętrze podręcznika to już uczta dla oczu. W większości rewelacyjne, bardzo klimatyczne grafiki (szczególnie autorstwa Jakuba Jabłońskiego) uzupełnia dobry układ tekstu - jest przejrzysty, a wykorzystana czcionka jest czytelna. Skoro już mowa o *layoutcie*, należy zaznaczyć, iż sprawia wrażenie wzorowanego na WFRP.

Wielkie słowa uznania należą się autorom także za język, którym spisali podręcznik - w czasie lektury nie dopatrzyłem się rażących kiksów językowych, a ilość literówek i błędów edytorskich jest znikoma. Pod tym względem dzieło Furiatha to chyba najlepiej prezentujący się system RPG wydany dotychczas w Polsce i widać, że przeszedł porządną korektę.

Podsumowując, „Klanarchia” tylko nieznacznie odbiega od najwyższych standardów obowiązujących dziś na rynku wydawniczym i jest jednym z najładniejszych podręczników dostępnych w naszym kraju.

Pejzaż po okultystycznej katastrofie czyli rozważania o świecie gry

Myślą, która jak bumerang powraca w trakcie lektury rozdziałów poświęconych światowi „Klanarchii” jest „hej, ja już to gdzieś widziałem!”. Furiath i spółka stworzyli uniwersum złożone z cytatów, aluzji i zapożyczeń. Niewiele jest w nim rozwiązań, których nie znamy już z książek lub filmów, a także innych systemów RPG.

Aby nie być gołosłownym, przytoczę kilka przykładów. Apokalipsa jaka miała miejsce w świecie „Klanarchii” to taki jakby earthdawnowy Pogrom. Kompanie Soldackie przypominają jako żywo najemników z jednego z moich ukochanych cykli fantasy – „Czarnej Kompanii”. Inspiracji na Technoklany można doszukiwać się w Bractwie Stali z „Fallouta”, a Dominat Ebionitów jest kolejnym totalitarnym imperium, jakie znamy choćby z „Gwiezdných Wojen” czy „Roku 1984”. Ciemność z którą zmagają się bohaterowie, przywołuje miłe wspomnienia o Chaosie z „Warhammera” lub Ciemności z „Gemini”. Struktury Pomroku i Bezmiaru pachną przyjemnie WoDową koncepcją Umbry, a interioery to nic innego jak znane z „Maga” bańki rzeczywistości

(chyba Domeny, ale już nie pamiętam). Jedną z ulubionych rozrywek na Rubieży jest „kundel” – sportowa gra zespołowa, w której protagoniści „Krwi bohaterów” („The Salute of the Jugger”) czuliby się jak w domu. Jeśli zawsze marzyłeś, aby walczyć ze startrekowym Borgiem, Kultysty Wielkiego K są zawsze pod ręką, a eksterminacja nekrodruidów przypomni Ci sesję w „Gasnące Słońca”, w trakcie których Twoja drużyna bohatersko wyżyła Symbiontów na Stygmacie. Na Rubieży znajdzie się miejsce dla wiedźminów ukrytych sprytnie pod mianem Żerców, a także dla smoków, zombie, liczy, wilkołaków i wampirów. Indiana Jones razem z kolegami szabrownikami może wyruszyć na kolejną wyprawę po artefakty, tym razem w zardzewiałych szkieletach wieżowców. Miłośnicy łowców czarownic z popularnego „młotka” także nie będą zawiedzeni, gdyż w świecie „Klanarchii” pręźnie działa

inkwizycja. Przykłady można mnożyć, ale jest ich tyle, że nie ma to większego sensu.

Pamiętajmy jednak, że całość jest czasem czymś więcej niżli tylko sumą składowych. Tak właśnie jest w przypadku „Klanarchii” – mimo że jej świat czerpie chyba ze wszystkich możliwych źródeł i czasem robi to w sposób niezbyt subtelny, sprawia dobre wrażenie ogólne. Zapożyczone elementy zostały tak zabarwione charakterem systemu, że mamy tu do czynienia raczej z przykładem udanego postmodernizmu, niż koncepcyjnym Frankensteinem. Skoro żyjemy w czasach, w których

stworzenie czegoś naprawdę oryginalnego graniczy z cudem, a próby najczęściej kończą się groteskową porażką, być może autorzy wybrali najlepszą możliwą drogę – postavili na elegancką syntezę i fachowe ukrywanie szwów.

Pamiętajmy też, że zbytne nowatorstwo czasami okazuje się zgubne – warto

przypomnieć w tym miejscu

rewelacyjny i oryginalny system „SLA Industries”, który, pomimo zrealizowanych ambitnych założeń, w praktyce okazywał się niegrywalny. Jako konsumenci, my ludzie lubimy to co już znamy i bardzo długo musimy przekonywać się do obcych pomysłów i idei.

Wybrane przez autorów elementy świata nie są przypadkowe: zostały dobrane na podstawie kryterium grywalności. Jeśli coś jest fajne, będzie fajne i w „Klanarchii”. Jeśli coś działało w danej powieści lub filmie, z powodzeniem można to wykorzystać w systemie. Każdy, kto krzywi się czytając te słowa, powinien zadać sobie pytanie, ile razy jako MG wykonał podobny manewr, przygotowując scenariusz na najbliższe spotkanie.



Dodatkową zaletą takiej konstrukcji świata jest olbrzymia łatwość, z jaką można inkorporować do rozgrywki podpatrzone w innych mediach motywy.

Autorzy szczytą się, że konstrukcja świata ich gry jest „modułowa”, pozwalająca na łatwe wykorzystywanie wybranych elementów przy jednoczesnym olaniu tych, które graczom nie odpowiadają. Oprócz tego podkreślają jego otwartość na inwencję graczy i MG, co w praktyce oznacza, że został on odmalowany grubymi kreskami, pozostawiając mnóstwo białych plam na mapie. Maniacy wolności twórczej będą zachwyceni, zwolennicy drobiazgowo opisanych *settingów* już niekoniecznie.

Zagrajmy w kości

czyli rzecz o mechanice

Mechanika – mroczne nemezis polskich systemów RPG. Dotychczasowe próby stworzenia gładko działającego silnika podejmowane przez rodzimych twórców kończyły się zwykle tragicznymi nieporozumieniami i rodziły takie potworki jak np. portalowe 3k20 (jasne, da się na tym grać, ale po co się torturować?). I tutaj mamy niespodziankę – mechanika „Klanarchii” działa i to całkiem nieźle!

Zacznijmy może od tworzenia postaci, czyli tego co tygryski lubią najbardziej. Chyba każdy gracz czuje to miłe mrowienie, gdy system oddaje do jego rąk szeroką gamę zabawek i nie ogranicza go zbytnio w procesie narodzin bohatera. „Klanarchia” właśnie taka jest – z jednej strony oferuje wiele fajnych *powerów*, a z drugiej w interesujący sposób łączy cechy klasowego, losowego i punktowego tworzenia postaci.

Naszego bohatera określają cztery cechy: kondycja, percepcja, intelekt oraz wola. O dziwo, nie są one wyrażone liczbowo, a jedynie określamy jedną cechę jako wiodącą, a inną jako ułomną. Pod każdą z cech zostało przyporządkowane po sześć umiejętności. Te z kolei przyjmują już wartości liczbowe, oznaczające ilość kości dziesięciościennych, którymi będziemy rzucać w czasie testów. Do dyspozycji graczy oddano także manewry bojowe (wpływają na

walkę), socjotechniki (pomagają przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę w konflikcie społecznym) oraz zagrywki (specjalne, lekko *metagame’owe* narzędzia służące do bezkosztowej ingerencji w fabułę).

Określenie posiadanych przez postać manewrów, socjotechnik i zagrywek oraz wysokości umiejętności następuje poprzez: a) wybór jednej z czterech Wolnych Rodzin, b) jednego z trzynastu archetypów, c) losowania w tabelach oraz d) wydania punktów wolnych.

Powyższy mechanizm nie jest może tak elastyczny jak tworzenie czysto punktowe, ma jednak kilka niezaprzeczalnych zalet. Po pierwsze, element klasowości pozwala już na wstępie sprofilować postać pod kątem przydatności w grze. Po drugie, nieprzewidywalność losowania i kupno bajerów za punkty gwarantują, że dwie postaci pochodzące z tej samej Wolnej Rodziny i reprezentujące ten sam archetyp nie będą identyczne. Po trzecie, postaci łączące Wolną Rodzinę z najbliższym jej funkcjonalnie archetypem będą lepsze w charakterystycznych dla nich dziedzinach niż pozostałe. Przykładowo – członek Kompanii Soldackiej kroczący ścieżką siepacza **zawsze** będzie **co najmniej** tak dobrym wojownikiem jak siepacz-Rytualista. Zasada ta stoi mechanicznie na straży fabularnego rozgraniczenia Wolnych Rodzin na wojowników, mistyków, naukowców oraz knujących arystokratycznych bogaczy.

Same testy w czasie gry przeprowadza się banalnie prosto – bierzemy odpowiednią liczbę kości dziesięciościennych przypisaną do umiejętności i rzucamy. Wyniki 1-5 traktujemy jak brak sukcesu, 6-9 jako sukces, a 10 jako sukces z prawem do wykonania dorzutu. Kiedy kości przestaną się już toczyć, zliczamy sukcesy i porównujemy ich ilość z trudnością testu. Jeśli wyrównaliśmy, udało się, a każdy dodatkowy sukces poprawia jakość naszej akcji. Jeśli sukcesów nie wystarczyło, ponieśliśmy porażkę. Brak jakichkolwiek sukcesów to porażka z dodatkowymi atrakcjami. Testy przeciwstawne wygrywa strona, która w czasie testu zbierze więcej sukcesów. Ot, cała filozofia.

Większość testów w grze przebiega właśnie według podanego powyżej schematu. Jednak na specjalne

okazje, te najistotniejsze fabularnie, przygotowano narzędzie zwane Schematem Pentagramu. Rozgrywa się na nim walki z bossami, kluczowe starcia społeczne, a także egzorcyzmy itp.

Jeśli ktoś z Was miał do czynienia z „Gemini”, szybko zrozumie o co chodzi – w tamtym systemie na prawie identycznej zasadzie rozstrzygało się starcia.

Mniej wtajemniczonym należą się jednak słowa wyjaśnienia – Schemat Pentagramu przypomina rozbudowaną wersję znanej chyba każdemu gry papier-kamień-nożyce.

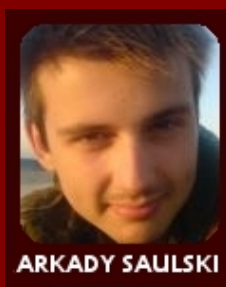
Rozbudowanej, ponieważ do wyboru mamy nie trzy, a sześć różnych akcji. Jedną z nich jest „atutowa”, ponieważ „bije” wszystkie inne, jednak dzięki niej można tylko wycofać się z konfrontacji. Pozostałe pięć akcji skonstruowano w ten sposób, że każda z nich „pokonuje” dwie inne i samemu z dwiema innymi „przegrywa”. Powyższy schemat oczywiście nie eliminuje kości z rozgrywki; wybranie akcji zwycięskiej powiększa po prostu pulę do rzutu.

Dodatkową komplikacją podczas używania Schematu Pentagramu są manewry bojowe i socjotechniki. Zostały one zaprezentowane w podręczniku w formie kart, które można skserować i wyciąć. Pomaga ogarnąć graczom możliwości ich postaci.

Widziałem w erpegach już mnóstwo rozwiązań, które miały za zadanie symulować pojedynki. Pentagram należy, moim zdaniem, do wąskiego grona dwóch takich mechanik, które sprawdzają się w praktyce. Mimo, że naturalnie spowalnia rozgrywkę, nie paraliżuje jej, jest stosunkowo prosta i intuicyjna oraz generuje przy tym silne emocje dla

graczy. Nie zawiera elementów, które są zupełnie nieprzydatne, negując tym samym sens stosowania takiej specjalistycznej mechaniki (np. w „Monastyrze” nie opłacało się używać większości manewrów). Swoim zakresem obejmuje najważniejsze możliwe modyfikacje sytuacji podstawowej (w „Dzikich Polach” na pojedynku trudno było rozstrzygnąć cokolwiek innego niż walka szablą kontra szablą, ewentualnie szablą kontra rapier).

Dodam jeszcze, że „Klanarchia” nie zna pojęcia modyfikatorów ujemnych. Jeśli jakieś modyfikatory już się pojawiają, przyjmują one postać premiiowych kostek dodawanych z różnych powodów do puli (np. na skutek barwnego opisywania poczynąń postaci). Autorzy wprowadzili także emocjonujące zasady dotyczące konfliktu społecznego, zwiększając tym samym rację bytu postaci nie bojowych, reguły starć



ARKADY SAULSKI

Feliks W. Kres napisał kiedyś, iż wymyślenie porządnego fantastycznego świata to zadanie niełatwe, a wymyślenie porządnego świata fantasy to już arcytrudna sztuka, dlatego, że w fantasy granica pomiędzy baśniowością i klimatem, a zwykłą tandetą i kiczem jest bardzo, ale to bardzo cienka. Sądzę, że słowa Kresa mogłyby stać się mottem

Klanarchii, uniwersum tego świata jest bowiem wyjątkowo jaskrawym przykładem na ich prawdziwość. Klanarchia jest zdecydowanie grą bezprecedensową na naszym rynku, ponieważ pierwszy raz w RPG słowo, mechanika i plastyka stają się pełnoprawnymi częściami systemu, żaden element nie dominuje nad pozostałymi – za to należą się twórcom oklaski. Niestety – według mnie całość po prostu „nie gra”. Ilustracje, choć fantastyczne, są według mnie tandetne, lub brzydkie, świat zaś to jakieś ponure pomieszanie z poplątaniem. Rozumiem, że uniwersum Klanarchii ma dawać multum możliwości dla różnych przygód, ale problem w tym, że jeżeli chcemy, przykładowo, walczyć z technokaplanami to nie musimy do tego mieć Klanarchii – wystarczy znakomita Neuroshima, wojna z Ciemnością to Monastyr i tak dalej. A komiksowość świata nie usprawiedliwia braku logiki – Exalted także ma świat wyjątkowo komiksowy, a jednak logiczny i spójny. Klanarchia jest jak nakładanie lodów na pizzę i polewanie wszystkiego rosół. I pizza i lody i rosół są bardzo smaczne, lecz mieszanie ich nie wyjdzie na dobre. Ale czy system jako taki jest zły? Skądże – to ogromny sukces, prawdziwie profesjonalna robota i jeden z niewielu polskich systemów RPG, które uważam za wartę wypromowania w szerokim świecie. Podobnie jeśli chodzi o zarzuty w kierunku mechaniki – według mnie nie jest ona zła, a przecież RPG (przepraszam – dobre RPG) opiera się na opowieści, a nie liczeniu tabelki, można więc mechanikę w trakcie gry zignorować całkowicie. Podsumowując – Klanarchia na pewno znajdzie sobie rzeszę sympatyków, szczególnie wśród osób zaczynających swoją przygodę z tą formą rozrywki. Starzy eRPeGowi wyjadacze raczej machną na grę ręką – wszystko co oferuje widzieli już tysiąc razy w stu innych systemach, opracowane o niebo lepiej.

grupowych oraz uproszczone metody tworzenia bohaterów niezależnych.

Dotychczas opisywałem mechanikę „Klanarchii” w samych superlatywach. Czy jest w takim razie mechaniką idealną? Skądże znowu. Potencjalne problemy, jakie można napotkać na sesji, to wiaderka kości, nieprzewidywalność walk opartych o Pentagram (niektóre manewry i socjotechniki, jak na przykład „Bestialskie zwanie”, potrafią przewrócić prawdopodobieństwo do góry nogami) oraz kłopoty wynikające z nadmiernego uproszczenia. Okrojenie ogólnej liczby umiejętności do 24 sprawia, że są one bardzo szerokie i obejmują niektóre czynności w sposób kompletnie nie intuicyjny. Jedna z umiejętności (konkretnie czujność) sprawia wrażenie przepakowanej, wartej znacznie więcej niż pozostałe. Do dziś nie rozumiem także, dlaczego wybitna percepcja czyni bohatera, zgodnie z opisem w tabelce, wielkim przystojniakiem. Jednak w świetle tego, ile mogło zostać spaprane, wymienione przeze mnie wady mają znaczenie kosmetyczne.

Galeria osobliwości

czyli co tak naprawdę wyróżnia Klanarchię spośród innych gier fabularnych

Kiedy ktoś opowiada mi o nowym systemie, zawsze staram się wyciągnąć od niego informację, co takiego w sobie ma dana gra, że warto się nią w ogóle zainteresować. Pomyślałem, że Wy chętnie zobaczylibyście takie podsumowanie w kontekście „Klanarchii”..

1. Irytujące, dziwaczne nazewnictwo - nie rozumiem, po co zmieniać nomenklaturę czegoś, co jest znane wszystkim od dawna. Twórcy nazywają mechanikę „motoryką”, gry fabularne „narracyjnymi zabawami fabularnymi”, a profesje „archetypami”;
2. Solidność wykonania - po „Klanarchii” znać profesjonalizm, beta-testy i ciężką pracę

twórców. System na pewno nie sprawia wrażenia niedokońzonego bubla, wymagającego od graczy i MG gigantycznych nakładów pracy, by w ogóle nadawał się do użytku. Już samo to pozwala „Klanarchii” mierzyć się na równych zasadach z takimi gigantami jak nWoD lub DnD;

3. Wspieranie grywalności - jest jej podporządkowane wszystko. Można o tym systemie powiedzieć wiele, ale na pewno nie można mu odmówić dbałości o to, by po prostu grało się w niego fajnie. Służy temu konstrukcja świata, przyjazna mechanika obfitująca w zabawki dla graczy, generalna niezabijalność postaci, zagrywki oraz sposób tworzenia scenariuszy i kampanii (wprowadzenia i interludia);
4. Wspieranie konwencji - trudno jest dobrze tak wyważyć mechanikę, aby sprawdzała się w systemie spod znaku *heroic dark fantasy*, a Furiathowi i jego zespołowi się to udało. Dzięki mechanizmom dominowania ciemności postaci graczy zdolne są do niesamowitych czynów i są w stanie poradzić sobie ze wszystkim. Dominowanie ciemności ma jednak swoją cenę - im bardziej gracze szaleją, tym groźniejsze chmury zbierają się nad ich głowami w postaci rosnącej Puli Ciemności. MG może wykorzystać ją, by w odpowiednim momencie zamienić życie postaci w zwykłe bardzo krótki horror.
5. Kunsztowne wprowadzenie elementów *indie rpg* do systemu *mainstreamowego* - w bardzo delikatny i pełen wyczucia sposób, Furiath umieścił w „Klanarchii” mechanizmy oddające w ręce graczy część tradycyjnych prerogatyw MG. Mają np. niewielki wpływ na nagradzanie graczy po sesji, a także zyskali pewną kontrolę nad fabułą dzięki wprowadzeniom, interludiom i zagrywkom.

Werdykt

czyli w końcu warto czy nie warto?

Gra Furiatha to system szczególny, ukierunkowany na specyficzną konwencję. W zamierzeniu sesja „Klanarchii” ma przypominać krwawy komiks, ociekający okultyzmem, lubieżnością i mrokiem. Pod tym względem jest jej bliżej do takich pozycji jak np. „7th Sea” czy „Legenda pięciu kręgów”, niż klasycznie *mainstreamowych* tytułów. W związku z tym, przy ocenie „Klanarchii” nie można zastosować klasycznych kryteriów, a raczej trzeba się zastanowić, czy w obrębie prezentowanego gatunku sprawdza się dobrze.

W tym ujęciu gra Furiatha to bardzo grywany, solidny i profesjonalnie przygotowany produkt mieszczący się w szufladce *fetish-fantasy*. Miłośnicy niezobowiązującej rozrywki w scenografii rodem z horrorów klasy B będą „Klanarchią” zachwyceni, a pozostali już niekoniecznie. Trzeba też pewnej otwartości na nowości, aby docenić innowacje w mechanice i dla dobra zabawy po prostu przyjąć do wiadomości abstrakcyjne chwilami reguły.

Jeśli czegoś „Klanarchii” brakuje, z pewnością jest to dobry smak. Ktoś, kto oczekuje, że otrzyma ambitnego erpega okraszonego elegancką szatą

graficzną rodem z „Nobilis”, niechybnie się rozczaruje. Zamiast głębi otrzyma skrzyżowanie „300” z „Wzgórza mają oczy”. Ilustracje, mimo, że są bardzo klimatyczne i kunsztowne, utrwalają wrażenie, iż gry fabularne nie są odpowiednią rozrywką dla poważnego człowieka. Kicz leje się wiadrami - kobiety z grafik to zabójczo piękne, zwykle skąpo odziane wulkany seksu, a faceci wyglądają cool i mają rozbudowane, męskie torsy. Obrazu dopełniają tatuaże, piercingi, fantazyjne ostrza, wzorki, spiralki, body painting, łańcuchy tudzież okazjonalne rozbryzgi krwi.

Jeśli nie przeszkadza Ci kicz i stawiasz wartość rozrywkową ponad realizm, „Klanarchia” powinna natychmiast znaleźć się na szczycie Twojej listy zakupów. Jeśli jednak wychowałeś się na symulacjonistycznym modelu grania i w dalszym ciągu jesteś do niego przywiązany, dla dobra swojego, systemu, wydawcy i autorów lepiej sobie odpuść.



Komentarz do oceny

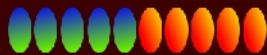
Wykonanie: „Klanarchia” należy do ścisłej czołówki – pełny kolor, twarda oprawa, świetne grafiki i ładny layout. Wrażenie psuje jednak zbyt cienki papier. Z informacji zaczerpniętych z oficjalnego forum wynika, że niektóre egzemplarze lubią się szybko rozpadać, jednak z moim wszystko jest w jak najlepszym porządku.

Miodność: nowy polski system RPG oferuje przyjazną mechanikę, tony grywalności i użyteczny świat, bez wielkich ambicji do bycia czymś więcej niż radosną zabawą w krwawe komiksy obfitujące w treści tradycyjnie zaliczane do kategorii wiekowej „18+”.

Cena: Wprawdzie za tę cenę otrzymujemy produkt o doskonałej jakości, jednak podobnie wydane podręczniki kosztują na naszym rynku trochę mniej. Jako przykład można podać podstawkę do nowego Świata Mroku, która w dalszym ciągu kosztuje mniej niż połowę ceny „Klanarchii”.

Klanarchia

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

424 / twarda

linia wydawnicza:

Klanarchia



Wykonanie

4.0 / 5

Miodność

4.0 / 5

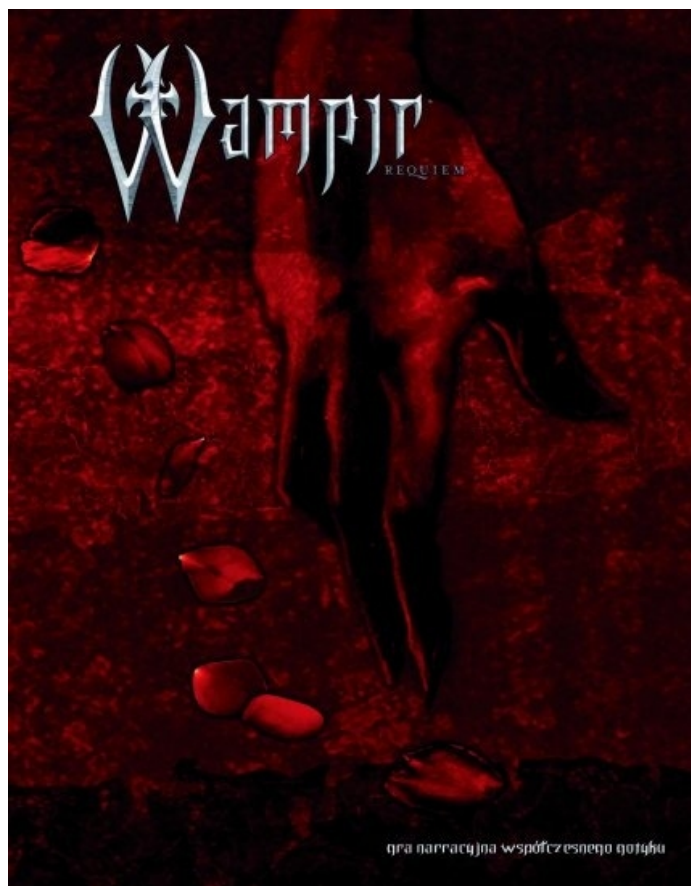
Cena

2.5 / 5

129,00zł

Oneiros prezentuje

Wampir: Requiem



Wampir: Requiem jest pierwszą grą o istotach nadnaturalnych, jaka wydana została z myślą o zasadach opisanych w Świecie Mroku:

Podręczniku Podstawowym. Podobnie jak dalsze subserie, dzięki własnej śmierci i mocy wampirzej krwi pozwala postaciom, które

dojrzały zasłonę dzielącą je od świata nadprzyrodzonego, na przekroczenie jej. Jest więc pierwszym z serii tytułów czyniących potworami odkrywców potworności. Forma samej serii uzależnia jej wykorzystanie od posiadania i znajomości Podręcznika Podstawowego, jako że

żadna z subserii nie powiela podstawowych informacji o mechanice, zawartych w podręczniku dla śmiertelnych. Pozwala to jednak na umieszczenie w poszczególnych „nadnaturalnych” podręcznikach podstawowych znacznie większej ilości informacji istotnych z fabularnego punktu widzenia, oraz wyłącznie mechaniki koniecznej do opisanego specyfiki danego rodzaju istoty.

Spośród subserii kontynuujących tradycję starego Świata Mroku (Wampir, Wilkołak, Mag, Changeling), Requiem można śmiało uznać za najwierniejsze formule poprzednika, znamienitej i niesamowicie popularnej Maskarady. Wampiry są więc nadal nieumarłymi ludźmi, których na progu śmierci „ocalił” łyk wampirzej krwi. Nadal spodziewać można się polityki, intryg, intensywnych walk oraz całego zestawu nadprzyrodzonych mocy. Nadeszły jednak nieuniknione zmiany, związane z profilem nowej serii. Podjęto przy tej okazji charakterystyczną decyzję developerską, mogącą początkowo razić, aczkolwiek później, w miarę zaznajamiania się z tekstem, naprawdę zbawienną. Zadecydowano bowiem, iż pewne nazwy konceptów, klanów i archetypów analogicznych do przedstawianych w edycjach poprzednich zostaną zachowane w postaci oryginalnej, zaś ewentualne wariacje na ich temat nazywane będą bardzo podobnie, z niewielkimi jednak zmianami (vide linia krwi *Malkovian*). Czytelnik znający dobrze terminologię edycji wcześniejszych może mieć wrażenie „pójścia na łatwiznę”, mam jednak wrażenie, że później będzie w stanie docenić szczerą twórców serii, którzy nie usiłowali sprzedawać tego samego w innym opakowaniu i uczciwie pokazując, które koncepty zachowali w postaci niemalże nie zmienionej. Ułatwia to również wyłapywanie analogii i różnego rodzaju mrugnięć okiem (jak Tremere, powracający w przewrotnie skonstruowanej roli Liczy Tremere, potężnych antagonistów w nowym Magu).

Najważniejszą ze zmian jest obniżenie „power levelu” poszczególnych subserii oraz narzucenie względnej lokalności kronik. Skutkuje to tym, iż nie uświadczymy już przepotężnych wampirzych

półbogów, władających światowymi korporacjami i kierujących losami państw. Nie ma już także ogólnoswiatowo koordynowanych struktur wsparcia, jakimi były dawne klany, Camarilla czy Sabbat. Światu nie grozi już również nadejście Przedpotopowców, ponieważ najwcześniejsze względnie klarowne wspomnienia Spokrewnionych sięgają teraz cywilizacji Rzymu, a dwustu- lub trzystuletnie wampiry uważane są za niemal starożytne. Domeny Książąt teraz rzeczywiście sięgają granic miasta lub hrabstwa, dzielone są też nadaniami dla Regentów.

Zbawienność takich decyzji jest niekwestionowana. Usuwa bowiem wszelkie zgrzyty związane z (tu nieobecny w jakiegokolwiek formie) metaplotem starej edycji, jednocześnie odświeżając poczucie *grandeur*, nieodłącznie związane z wampirami. Potęgą wampira wreszcie nie musi być poparta absurdalnym wiekiem tysięcy lat, dzięki temu kreowane postaci mogą być znacznie bardziej przekonujące w swych relacjach ze światem gry. Ich motywacje również zyskują na wiarygodności - nareszcie nie dominuje żadna narzucona motywacja w rodzaju Jihadu lub Gehenny. Motywy, jakimi postaci się kierują, mogą być zarówno ideologiczno-religijne, jak i przede wszystkim osobiste. O ile łatwiej uwierzyć w motywację bohatera niezależnego, jeśli kieruje nim, jako Biskupem miasta, chęć zemsty za jawne bluźnierstwo wypowiedziane otwarcie i pogardliwie podczas ostatniego spotkania w Elizjum, czy w pragnienie pomsty za niedawną śmierć cenionego ludzkiego współpracownika z rąk wampirzej uwodzicielki, niż w planowaną przez wieki, wyrachowaną zemstę za zdradę w potyczce o bliżej nieokreślony zamek w północnych Węgrzech.

Same wampiry nie zmieniły się wiele od Maskarady. Nadal zmuszone są do picia krwi i przemieniania jej w Vitae napędzającą ich ciała i moce. Nadal są nieśmiertelne, chociaż znacznie osłabione w porównaniu z wampirami edycji wcześniejszych. Młodego wampira czwórka skór jest w stanie zatłuc w ciemnym zaułku - ludzie przestają być groźnymi przeciwnikami dopiero w pewnej fazie

rozwoju postaci, o ile oczywiście gracz nie bawi się w pełną optymalizację pod kątem walki. Ugryzienie wampira nadal nie powoduje przemiany, drewniany kolek w sercu nadal tylko go paraliżuje - światło słoneczne nadal jest zabójcze, czosnek i bieżąca woda nieskuteczne, tak samo jak symbole wiary, jeśli te nie zostaną poparte zdolnościami osoby nimi władającej. Największe zmiany dotyczą sfery emocjonalnej wampirów - pozbawiono je zdolności intensywnego odczuwania emocji, poza tymi, które narzuca Bestia. Wszystkie uczucia odczuwane przez wampira są wyblakłymi echemi wspomnień z czasów, gdy dana osoba żyła. Gniew na autorytarną decyzję Szeryfa jest tylko odzwierciedleniem wściekłości, jaką postać żywiła wobec swego ojca, lęk przed magiczną karą wywołuje wspomnienia mrocznych baśni zasłyszanych w dzieciństwie. Nawet seks pozbawiony jest aspektu emocjonalnego - może być przyjemnym doznaniem fizycznym, jak dotyk kosztownego materiału czy smakowity zapach, nie będzie jednak niczym więcej. Sztuka tworzona przez Spokrewnionych jest pusta, być może doskonała technicznie, ale pozbawiona tego „czegoś” - wejrzenia w ludzką duszę.

Dodano lub zmieniono również niektóre mechanizmy związane z samymi postaciami. Wampiry utraciły odbicia w lustrach, nie można w nich ujrzeć nic ponad rozmazany obraz - to samo dotyczy zdjęć i filmów. Jedynie głos rejestrowany jest normalnie. Obłożono je także Skazą Drapieżcy, narzędziem fabularnym pozostającym w gestii Narratora. Pozwala ono na zmuszenie wampirów spotykających się po raz pierwszy, lub w zaskakujących okolicznościach, do natychmiastowego ustalenia hierarchii ważności - po części na podstawie potęgi ich krwi (o czym poniżej), po części także na podstawie reakcji (testu Determinacji + Opanowania). Spotkanie takie może zakończyć się walką, a nawet ucieczką jednej z postaci. Najczęściej jednak stosowane będzie zapewne do budowania nastroju, jako że jest dobrym sposobem wykrywania obecności innych wampirów. Wzmiankowana wcześniej Moc Krwi jest nadnaturalną cechą poboczną, określającą siłę krwi danego wampira. Zastępuje ona mechanizm wampirzych pokoleń, co w połączeniu z faktem, iż

cecha ta rośnie z czasem i spada podczas pobytu w letargu, owocować może nader ciekawymi konsekwencjami. Wampiry względnie stare i potężne, mimo swojej wiedzy i nagromadzonej mocy, budzić się mogą z długiego snu równie słabe magicznie jak neonaci o najniższych wartościach Mocy Krwi, choć znacznie bardziej doświadczone i przebiegłe. Samo odzyskiwanie utraconych mocy może być materiałem na fenomenalną kronikę. Letarg ma jeszcze jeden negatywny aspekt - wampiry w czasie letargu śnią, przeżywając poszczególne fragmenty swego nieżycia raz po raz, w nieznacznie odmiennych konfiguracjach. Owocuje to niesamowitym pomieszaniem pamięci, podejrzeń, obaw i faktycznej wiedzy wampira po przebudzeniu. Letarg powoduje, iż w mgłach niepamięci giną dawne lata, a najdalej sięgająca historia wampirów - czasy rzymskie - to materia pełna rozmaitych spekulacji. Przebudziwszy się, wampir może również mieć mylne pojęcie co do tego, kto jest jego wrogiem, kto sojusznikiem i jak naprawdę prezentowała się sytuacja na lokalnym dworze przed jego zaśnięciem. Oczywiście, mógł pozostawić po sobie notatki, któż jednak zaręczy, że nikt nie zmienił ich treści, usiłując danym wampirem manipulować?

Nowy Wampir zrywa ze starym modelem wampirzej społeczności, wprowadzając charakterystyczny również dla pozostałych subserii motyw „5+5” - pięciu grup społecznych o cechach „przyrodzonych”, oraz pięciu grup społecznych powstałych na bazie ideologicznej. Do pierwszej kategorii zaliczane są obecnie klany, nie będące już organizacjami społeczno-ideologicznymi, jak miało to miejsce w Maskaradzie. W nowej odsłonie Wampira klany są wyłącznie najsilniejszymi i najbardziej rozpowszechnionymi „gatunkami” wampirów, ze wszystkimi tego konsekwencjami. Nie może już być zatem mowy o „założycielach klanów”, jako że brak metaplotu, historia jest modułarna, a pamięć o niej zasnuta mgłami letargu. Obecnie piątka klanów jest odzwierciedleniem najbardziej wyrazistych wampirzych archetypów znanych kinu i literaturze.

Poszczególne klany to *Daeva* - archetyp wampira

jako zmysłowego kochanka, niezdolnego do odmówienia sobie poddania się swym pasjom; *Gangrel* - archetyp wampira zezwierzęconego, a zarazem godnego, drapieżnego wojownika; *Mekhet* - wampir skryty, zajmujący się wszystkim, co kryją cienie; *Nosferatu* - wampir potworny, niekoniecznie zdeformowany fizycznie, zawsze jednak w pewien sposób odrażający; czy wreszcie *Ventrue* - archetyp wampira-władcy, zarówno ludzi jak i zwierząt, podatnego na wypaczający wpływ władzy szalonego króla. Każdy z przedstawicieli tej piątki może należeć również do tak zwanej „linii krwi”, będącej twórczym rozwinięciem cech klanu, dziedziczącej cięższy nieco aspekt klanowej słabości. W ten sposób na przykład, dawni Treador (wampiry wielbiące piękno sztuki) powracają jako linia krwi klanu Daeva, a Malkovianie (wariacja na temat Malkavian) są obecnie linią krwi Ventrue. To zestawienie linii krwi i klanów nie jest stałym, klany to tak naprawdę dominujące „odmiany” wampira. Nic nie stoi na przeszkodzie, by zaprojektować kronikę z inną strukturą klanów, bądź w ogóle klanów pozbawioną.

Drugim aspektem społeczności są tak zwane Zgromadzenia. Przejęły dawną, społeczno-ideologiczną rolę klanów i to one są obecnie ośrodkiem grupującym wampiry. O ile czyjś klan można uznać za „daleką rodzinę” (gdzie najbliższą jest Ojciec lub Matka, oraz ich i własne potomstwo), tak Zgromadzenie jest czymś w rodzaju skrzyżowania narodowości, organizacji politycznej i kościoła. Spokrewnieni wcielani są do swego klanu bezwolnie, dziedzicząc klan Ojca i nigdy nie mogąc z niego wystąpić, mają jednak pełną swobodę w obieraniu przynależności do Zgromadzenia. Organizacje te przychodzą wampirom w sukurs niczym partie, gwarantując wsparcie materialne, ideologiczne i odwzajemnioną lojalność. Co więcej, Zgromadzenia stają się dla swych członków swego rodzaju instytucjami religijnymi. Nie dziwi to być może u tych ze Zgromadzeń, u których filozofia i mistycyzm wpisane są czytelnie w ramy funkcjonowania, zaskakującym może być jednak podnoszenie pewnych ideałów do rangi dogmatu nawet w najbardziej świeckich organizacjach tego typu.

Poszczególne Zgromadzenia znane nowoczesnemu światu Spokrewnionych to: *Ruch Kartiański*, najmłodsze Zgromadzenie, skupiające również największą proporcjonalnie ilość młodych wampirów - przeciwstawiające się zastałym w feudalizmie mechanizmom funkcjonowania wampirzej społeczności; *Krąg Pramatki*, pierwsze ze Zgromadzeń-kościół, amalgamat wszystkich wierzeń pogańskich, oparty o krwawą obrzędowość i mordercze próby, hartujące ducha i naturę Spokrewnionych; *Niezwycięzeni*, ponoć najstarsze z Zgromadzeń - pozornie skostniała wampirza arystokracja, wywodząca się od rzymskich patrycjuszów; *Sanktuarium Włóczy*, drugie Zgromadzenie-kościół, oparte o reinterpretowaną doktrynę i symbolikę chrześcijańską Zgromadzenie Uświęconych, religijnych fanatyków, wywodzące się ponoć od rzymskiego legionisty, który włóczynią przebił bok Chrystusa; *Zakon Smoka* - Zgromadzenie wampirów-badaczy i naukowców, o podejściu do badań czyniącym je czymś w rodzaju sztuk wyzwolonych, wyprowadzające swą linię od samego Draculi; *Niepowiązani* - nie tyle Zgromadzenie, co kategoria wampirów odrzucających Zgromadzenia, bądź przez Zgromadzenia odrzuconych, częstokroć jednak przemawiających na danym terenie jednym głosem, mających swych reprezentantów na dworach Zgromadzeń.

Oczywiście, ponownie, nic nie stoi na przeszkodzie, by Narrator sam zdecydował o tym, jaki układ sił obowiązuje w jego mieście. Pewne potencjalne sojusze i antagonizmy wpisane są w naturę poszczególnych Zgromadzeń, jednak dodatkowe okoliczności fabularne mogą te relacje radykalnie zmienić. To, że *Niezwycięzeni* „trzymają” z Uświęconymi przez wzgląd na wspólne rzymskie korzenie, albo że Uświęceni z powodów ideologicznych nie znoszą się z Kręgiem, zaś *Niezwycięzeni* z Kartianami, niczego jeszcze nie przesądza. Aktualna sytuacja polityczna może zmusić Zgromadzenia do niewygodnych Sojuszy, a gdyby takich bodźców zabrakło, pozostaje jeszcze atutowa karta względnie neutralnych Smoków. Narrator zyskuje dzięki strukturze Zgromadzeń niesamowite pole do popisu w budowaniu relacji

politycznych w obrębie danego miasta. Do tego dochodzą jeszcze „czynniki chaosu” - dwa niby-Zgromadzenia, które opisano w podręczniku podstawowym na tyle enigmatycznie, że można ich koncepty wykorzystać niemal dowolnie. Pierwszym z nich jest „VII”, frakcja wampirów ewidentnie mająca coś za złe pozostałym Spokrewnionym - mordują inne wampiry, pozostawiając jedynie kupki popiołu i wymalowane „VII” w pobliżu. Nawet poświęcona im książka nie precyzuje, czym dokładnie są, będąc raczej źródłem wielu inspiracji niż ujawnieniem prawdy o tym tajemniczym Zgromadzeniu. Drugie Zgromadzenie to Pomiot Beliala - coś, co pamiętamy z Maskarady jako „szczeniacką” twarz Sabbatu. Sfora wampirzych satanistów, krzyżówka wściekłych Brujah i naprawdę paskudnych Baali. Doskonały antagonist, o sile skalowalnej w zależności od potrzeby. Mogą być jedynie pretekstem do kilku strzelanin, gdy trzeba rozruszać sesję, mogą również być wrogiem, który przyzwie coś, w walce z czym zasięgnąć trzeba będzie pomocy wilkołaczycy szamanów.

Hej, zaraz! Przecież wilkołaki nienawidzą wampirów! Niekoniecznie. Ponieważ usunięto metaplot, a wszelkie rozwiązania ideologiczno-światopoglądowe są opcjonalne, nic nie stoi na przeszkodzie, by wampiry zawierały wszelkie wyobrażalne społecznie alianse z innymi istotami nadnaturalnymi. Nie ma już sytuacji, w której wampiry „śmierdzą Żmijem”, więc należy je, będąc prawym futrzakiem, wybić do nogi. Zupełnie do pomysłu jest układ, w którym Uratha, oczywiście na pewnych ustalonych warunkach, dzielą się odpowiedzialnością za terytorium z koterią wampirów - albo na zasadzie „my w dzień, wy nocą”, albo też „my w Cieniu, wy w świecie materii”, gdy wampiry za dnia strzegą terenów wilkołaczycy dzięki swym ghumom i poplecznikom. Tak samo sprawy mają się ze wszystkimi pozostałymi istotami nadnaturalnymi, nie ma większych przeszkód nie pozwalających na nawiązanie przez nie współpracy z wampirami. Pewne pomysły na podwaliny historyczno-ideologiczne i źródła potencjalnych konfliktów dają dodatki, wszystkie one są jednak wciąż sugestiami i

żadna z nich nie „obowiązuje oficjalnie” jako wspierana wydawniczo wykładnia systemowej prawdy.

Pierwszym wrażeniem, jakie odnieść może grający w nowego Wampira, jest pozorne ubóstwo dostępnych opcji. Liczba klanów nie przekracza przecież nawet pół tuzina, gdzie Requiem do Maskarady? Tak naprawdę jednak, ze względu na możliwość nieograniczonego mieszania między sobą wyboru klanu i Zgromadzenia, dysponujemy aż dwukrotnie większą liczbą opcji w porównaniu ze starym systemem. Dodatkowo obecne kombinacje klanów i Zgromadzeń są bardziej otwartymi i pojemnymi archetypami niż te, które eksploatowano w Maskaradzie. Ventrue z Invictus może, choć nie musi, być tożsamym ze starym Ventrue, mamy jednak jeszcze do dyspozycji przynajmniej cztery inne, potencjalnie bardzo wieloznaczne, połączenia tego klanu z Zgromadzeniami. Jeśli nawet mimo to odczuwalibyśmy brak jakiegoś rodzaju postaci, mamy jeszcze możliwość uzupełnienia tych kombinacji o wywodzące się z poszczególnych klanów linie krwi. W ten sposób możemy przywrócić do życia, jak zrobili to miejscami sami autorzy systemu, „pominięte” klany i rodzaje postaci. Klan Toreador jest teraz więc po prostu rodzajem Daeva, skupionym przede wszystkim na sztuce jako źródle swej namiętności, Bruja zaś, będący linią krwi Gangreli, są kilkudziesięcioosobowym gangiem terroryzującym Zachodnie Wybrzeże USA i okazjonalnie pogranicze z Meksykiem.

Liczba możliwych do wykorzystania opcji jest teoretycznie bardzo duża, a zwiększa się wraz z pomysłowością Narratora i graczy. Pozwala to na włączanie w tematykę kroniki poszczególnych *themes* zaprezentowanych w Wampirze: Requiem. Cztery podstawowe motywy przewodnie kronik, wymienione w podręczniku podstawowym, to:

- Danse Macabre - „klasyczna” wampirza opowieść o wojnie wszystkich przeciw wszystkim, cichej i potajemnej walce o zasoby, dobra, władzę i przewagę, wyrwaniu zdobyczy starszyźnie,

zmaganiach z żądnymi łupów neonatami. Znany z poprzedniej edycji, choć nieco stonowany, nastrój w którym mieszają się uważne poszanowanie wroga, zapiekła ideologiczna bądź prywatna nienawiść, żądza pokonania i zniszczenia przeciwnika oraz walka o własne przetrwanie. Pozwala graczom odpowiedzieć na pytania o konieczność i nieuchronność uczestniczenia w Tańcu Śmierci, możliwość „czynienia dobrych uczynków” dzięki swej potędze, a także samo istnienie tak pojmowanego „dobra”.

- Spętani niewidzialnymi okowami - opowieść mówiąca o tym, jak mocno wampiry spętane są normami praw i obyczajów śmiertelnych, oraz wzorowanymi na nich prawach Spokrewnionych oraz samym Tańcem Śmierci. Krępują je także pęta ich własnej natury, podszepty Bestii, pokusy Skazy. Czy Spokrewnieni są w stanie je zerwać? Kim będą, pozbawieni ograniczeń?
- Mroczne odkupienie - Nieżycie jest dla nowoprzemienionych przerażające. Starają się odzyskać tyle ze swego człowieczeństwa, ile zdołają, usiłując zaznać odkupienia chociaż w oczach własnych, jeśli nawet nie w obliczu Boga. Mogą dążyć do niego na wiele sposobów - na przykład wykorzystując swe moce w „dobrych celach”, pozbywając się groźnego miejskiego gangu, wpływając na politykę miasta w sprawie jego ubogich i bezdomnych mieszkańców. Czy Przekłęci są w stanie czynić dobro, czy też skazą wszystko i wszystkich swym dotykiem? Czy jakiegokolwiek słuszne postępowanie jest w stanie zadośćuczynić nieuniknionemu złu czynionemu przez wampiry?
- Gdzie dom mój, tam i serce moje - Żywot nieumarłego pełen jest samotności, a koteria jest marnym substytutem prawdziwej przyjaźni i rodziny. Niektórzy neonaci starają się zachować kontakt ze swym dawnym życiem. Czy wampir może wrócić do domu, odzyskać więzy rodzinne, czy też stanie się to początkiem tragedii i osamotnienia? Kroniki oparte na tym temacie rozważają

rozdział pomiędzy światem Spokrewnionych a ludzkością. Wampirzy Głód jest nieustannym zagrożeniem dla śmiertelnych, a inni Spokrewnieni przekreślą nieżycie postaci lekką ręką, jeśli uznają je za zagrożenie dla Maskarady.

Kronika może oczywiście opierać się na kilku także odmiennych od wyżej wymienionych motywach przewodnich, oraz wielu jednocześnie eksplorowanych antagonizmach. Należą do nich:

- Konflikt Spokrewnionego z samym sobą - konfliktujące ze sobą lojalności, sprzeczne pragnienia. Konieczność zdefiniowania swoich priorytetów, zdecydowania o ważności celów, gdy osiągnięcie jednego z nich wiąże się z niemożnością osiągnięcia drugiego. Wpływ konfliktów wywoływanych przez aspekty osobowości Spokrewnionego, takie jak jego Skaza.
- Konflikt Spokrewnionego z własną Bestią - doraźnie, nieunikniona i zwykle niespodziewana walka ze swymi najgorszymi instynktami. Długofalowo zaś próba zachowania lub odzyskania Człowieczeństwa, być może nawet droga ku Golkondzie.
- Konflikt między Spokrewnionymi - starcie ambicji, walka o tereny łowieckie, różnice wynikające z odmiennej moralności, osobiste antypatie.
- Konflikt słabych z silniejszymi - różnice w statusie i potędze, lęk i zawiść odczuwane wobec starszyzny, lęk przed własnym potomstwem i jego nienawiścią.
- Konflikt między klanami - przeciwstawienie kultur i światopoglądów przedstawicieli poszczególnych klanów, dążących do władzy i kontroli Ventrue, walka o uznanie odrzucanych społecznie Nosferatu, Mekhet usiłujący nadać szersze znaczenie społeczeństwu Spokrewnionych. Postawy klanów pozostawać mogą w konflikcie również z aspiracjami frakcji politycznych czy organów władzy, takich jak Starszy lub Książę.
- Konflikt między Zgromadzeniami - każde z

Zgromadzeń obnosi się z pewną doktryną ideologiczną, dotyczącą organizacji i toku nieżycia wszystkich wampirów, od ścisłej hierarchizacji i formalności Niezwycięzonych, po nowoczesny populizm Kartian. Pewne postawy mogą prowadzić do otwartej wrogości, możliwe jest jednak również wypracowywanie kompromisów. Zgromadzenia, jako takie, nie są przecież monolitami i niczym dziwnym nie są zdarzające się w nich rozłamy na tle ideologicznym.

- Konflikt jednostki ze społeczeństwem - jednostka kontra jasno sformułowane, ale także i te niewypowiedziane, zasady obowiązujące w społeczeństwie Spokrewnionych. Własne zasady obowiązują także „buntowników” w rodzaju odrzucających zwierzchność Książąt członków Ruchu Kartiańskiego, czy niepowiązanych wampirów, negujących jakąkolwiek hierarchię ponad tę, obowiązującą w ramach danej koterii. Czy postaciom uda się zmienić choć trochę naturę obecnego reżimu, znieść obowiązujące tabu?
- Konflikt Spokrewnionych ze światem śmiertelnych - walka o utrzymanie Maskarady, zasobów pochodzących ze świata ludzi, konflikt widziany od strony ludzi świadomych istnienia wampirów, zmierzających zgodnie z własnymi motywacjami do zniszczenia lub podtrzymania Maskarady. Także sytuacje, gdy kochane niegdyś przez wampira osoby trafiają na linię ognia. Jak wyjaśnić rodzicom, najlepszemu przyjacielowi, małżonkowi, że jest się gorzej niż martwym? Co zrobić, jeśli odkryją, jakim potworem jest postać?
- Konflikt Spokrewnionych z innymi istotami nadnaturalnymi - wampiry nie egzystują samotnie w Świecie Mroku, wiedzą często o istnieniu zjaw, Lupinów i śmiertelnych magów. Nieczęsto spotykają się z nimi oko w oko, większości też taka sytuacja jak najbardziej odpowiada, jednak czasami zdarza się im konkurować o te same zasoby. Czy są to tereny łowieckie, konkretni ludzie,

wpływy, czy dobra materialne, czasami dochodzi do konfliktu. Częstokroć największym wyzwaniem jest samo rozpoznanie innej istoty nadnaturalnej, określenie zakresu jej mocy, kierujących nią motywacji, po czym wypracowanie takiego podziału korzyści, który byłby do przyjęcia przez obie strony.

W Wampirze grać można również jak w grę ściśle polityczną, można uczynić zeń operę, będącą sagą o miłości i nieuchronnej zagładzie. Można prowadzić kronikę, toczącą się w realiach wojennych, co uwypukli tylko dramat walki o przetrwanie. Można wreszcie, wedle kolejnego z klasycznych motywów, uczynić łowców ofiarami, skonfrontować wampiry z istotami od nich fizycznie potężniejszymi, gdzie jedynym ratunkiem będzie manipulacja, przebiegłość, sprawność koordynacji działań. Kronika taka aż prosi się o wykorzystanie wilkołaków lub innego równie zwierzęcego (związane z wrogim Zgromadzeniem Gangrele?) przeciwnika. W kronikach dotyczących problematyki transcendencji postaci próbowały być odnaleźć sposób na to, by przestać być wampirem i nie ulec jednocześnie Ostatecznej Śmierci. Postaci mogą być z rozmysłem tworzone do roli potworów. Wtedy ich Skazy stają się źródłem siły, a cele tożsame z tymi, które zazwyczaj przypisujemy złoczyńcom.

Skoro wiemy już jak prezentuje się gra jako taka, jak ocenić sam podręcznik? Na pierwszy rzut oka, wyśmienicie. Wydanie jest naprawdę dobre, barwy okładki niezwykle nasycone, a papier w pełni kredowy, powlekany, zamiast półmatu oryginału. Ilustracje są niezłe, miejscami świetne, wszystkie odpowiednie tematycznie. Kiedy jednak przyjrzeć się podręcznikowi bliżej, pojawiają się pewne rysy. Pierwszą, najbardziej zauważalną, jest brak wyjustowania tekstu. To zaskakujące, że zleceniobiorca ISA tak pokpił sprawę w tym aspekcie. Niewyobrażalnym dla mnie jest, by tekst został podczas składu niemalże po prostu wlany i pozostawiony samemu sobie. Idziemy jednak głębiej w tekst. Kilka przykładów terminów ze słowniczka daje nadzieję na naprawdę dobrze przełożony podręcznik. Tekst czyta się nienajgorzej. Szybko

jednak dochodzimy do sytuacji w której musimy siebie zapytać – czy to tłumaczyła ta sama osoba? Styl załamuje się, zmienia. W niektórych miejscach pojawiają się poważne błędy składniowe czy leksykalne (np. nazwanie „neonate” neofitą!), kaleczące tekst oryginału. Rzut oka na stopkę wyjaśnia sprawę natychmiast – tłumaczy było trzech. To kiepski pomysł, którego efekt – o ile nie ma się fenomenalnego redaktora i jeszcze sprawniejszego koordynatora merytorycznego – będzie wyglądał tak, jak próba łapania trzech srok za ogon.

I, niestety, tak się sprawy mają. Liczne błędy edycji tekstu, pomyłki semantyczne i leksykalne, niezręczności i przepuszczone kalki językowe świadczą nie tylko o zróżnicowanym poziomie tłumaczy, ale także o fatalnym warsztacie redaktorki niezdolnej poradzić sobie z ujednoliceniem stylistycznym tekstu. Zabrakło również weryfikacji merytorycznej tekstu – pojawiają się rażące niezgodności nazewnictwa nie tylko względem innych wydanych już podręczników (Świata Mroku, Wilkołaka, Oczyma Duszy), ale także wewnątrz samego podręcznika! Dyscyplina *Fortitude* z niejasnych dla mnie przyczyn nazwana jest *Żywotnością* (wampira?!), ale nawet tego podręcznik się nie trzyma, bo gdzie indziej nazywa ją *Odpornością*. W jednym miejscu *Subterfuge* to, zgodnie ze Światem Mroku, *Oszustwo*, w innym zaś (także na karcie postaci!) już *Podstęp*. *Retainer* staje się w Wampirze *Ślugami* (w mnogiej!), mimo iż w Świecie Mroku figuruje jako *Przyboczny*. *Investigation* pojawia się poprawnie jako *Dedukcja*, ale też jako niezgodne ze Światem Mroku *Śledztwo*. *Akceleracja*, przekład *Celerity*, staje się *Prędkością*, a wzmiankowana już raz *Żywotność* w innym miejscu dla odmiany nie *Odpornością*, tylko *Oporem*. To teoretycznie drobiazgi, tak samo jak nie sprawdzone odnośniki stron do Świata Mroku, z oczywistych przyczyn wskazujące odmienne miejsce w jego przekładzie, ale osoba nie będąca fachowcem w temacie – jakiego najwyraźniej firmie Roboto Translation zabrakło – nie poradzi sobie z odcyfrowaniem spiętrzających się pomyłek i niekonsekwencji nazewnictwa. Za szczyt niedbałości osobiście uznaję umieszczenie jednego, jedynego

terminu *Priscus* w formie transliterowanej („*Pryskus*”), podczas gdy wszystkie pozostałe nazwy łacińskie zachowano w oryginale. Szczytem braku świadomości językowej redaktorki jest dla mnie z kolei *Reflection of Wooden Doom* pozostawione w tekście jako *Odbicie Drzewnej Zguby*. Były również takie kwiatki, jak nagłe przemianowanie *Lupines* z „*Lupinów*” na „*Wyjców*”, czy zdanie „To zatem dobre miejsce, by zacząć, jak w każdym innym” (sic!). Rzecz nawet nie wymaga komentarza.

To wciąż jednak drobnostki. Horror związany z efektami pracy Roboto zaczyna się dla gracza dopiero w momencie wkroczenia w rejon zasad. *Preferred Attributes* jako *Ulubione Atrybuty* jeszcze jedynie śmieszą. Gorzej, gdy okazuje się, że klany mają „*Inteligencja i Czujność*”, „*Wytrzymałość i Opanowanie*”, mimo iż w oryginale jest alternatywa. Nawet tu nie ma jednak konsekwencji w formie, jeden z klanów ma „*Wytrzymałość, Siła*”. A przy okazji, nie tylko przecinek jest źle. Powinno być „*Opanowanie lub Siła*”. Na str. 146 podręcznik każe nam wykonać „*rzut losowy*”. Gracz głupiej, przecież każdy rzut jest losowy? Nikt nie powiedział koordynatorowi tekstu (był takowy w ogóle?!), że *chance roll* w Świecie Mroku nazywa się *rzutem szansy*? Gracz zgłupiej także przy *obrażeniach śmiertelnych* (*lethal damage*, w polskiej edycji Świata Mroku będące *obrażeniami poważnymi*), nie zrozumie także fragmentu o *przedłużonych rzutach na Człowieczeństwo* (*extended Humanity rolls*), dopóki ktoś nie powie, iż chodzi o znane mu ze Świata Mroku *rzuty złożone*. Gracz przeczyta w podręczniku na str. 179, iż postać po udanym „*przedłużonym*” teście „*opiera się szalowi przez jedną turę*”. Tyle że, zgodnie z zasadami, opiera się przez jedną turę na każdy wyrzucony sukces. Ot, drobiazg, umknął. Tak samo jak fakt, że znaczniki obrażeń (L), *lethal*, nie oznaczają „*lekkich*” i warto byłoby przełożyć je na „(P)”, jak *poważne*.

Podsumowując, Wampir: Requiem jest systemem zachowującym elastyczność bazowego Świata Mroku i zwiększającym ilość dostępnych opcji o szeroką gamę dostępnych motywów oraz nowych aspektów świata gry. Linia wydawnicza tej serii bogata jest w dobrze napisane podręczniki. Nawet

tych kilka, które ze względu na pewne sprzeczności wymagały będą szczególnej uwagi od czytelnika, zawiera sporo wartościowego materiału. Podobnie jak w przypadku „czarnej” linii wydawniczej, do rozpoczęcia gry wystarcza w zupełności podręcznik główny, natomiast mnogość podręczników przyczynia się wyłącznie do rozwinięcia jej wielu interesujących aspektów.

Osobom pragnącym jednoznacznego wskazania zwycięzcy w pojedynku Requiem z Maskaradą nie sposób takowego zaoferować. System sprawia jednak wrażenie, tak pod względem mechaniki, jak i pomysłu „oczyszczonego i uprzątniętego”. Spośród nowych serii głównych jest najbardziej podobny do oryginału, zdaje się wręcz być edycją Re-Revised Maskarady, oczywiście przy założeniu obniżonego *power-levelu* kronik. Powoduje to, iż zainteresować się nim z powodzeniem mogą zarówno starzy wyjadacze, jak i osoby, dla których prowadzenie i granie w Wampira będzie pełną nowością. Wielka szkoda jedynie, iż edytorzy i koordynatorzy polskiego wydania splatali ISA i własnym tłumaczom tak paskudnego figla. Podręcznik wygląda jak gdyby tłumaczyły go trzy nigdy ze sobą nie rozmawiające osoby, korekty nie było, zaś koordynator merytoryczny był na urlopie, a zastępowała go osoba nie mająca kompletnie pojęcia o RPG, Świecie Mroku, osoba która nie tylko nie zna historii terminologii World of Darkness, czy terminów stosowanych przez podręczniki już wydane po polsku przez ISA, lecz także nie mająca bladego pojęcia o terminologii Wilkołaka, tekstu równoległe przez Roboto redagowanego oraz o tym, że wypadałoby tłumaczyć tekst w wersji najświeższej (zerratowane i zawierające zmiany w Dyscyplinach *2nd printing*), a nie najwcześniejszej.

Potencjalnym nabywcom polecić mogę polskie wydanie Wampira jedynie jeśli są w stanie i są skłonni zapoznać się z obszerną (obecnie ponad 120 wpisów) erratą podręcznika na forum serwisu Oneiros i pomazać swój podręcznik. Teoretycznie, jeśli ukaże się wznowienie Wampira, ISA rozważa wprowadzenie do dodruku zawartości całej erraty. Wtedy podręcznik będzie naprawdę godny polecenia. Obecnie jest jednak półsurowym produktem, który przełkną jedynie osoby, którym

nie przeszkadza pomazany podręcznik. Sama gra powinna, moim zdaniem, usprawiedliwić ten wydatek i dostarczyć mnóstwo dobrej zabawy.

Terminologia przekładu zgodna jest z wydaniem polskim. Obszerne fragmenty niniejszego tekstu zostały wcześniej opublikowane na łamach serwisu Oneiros.



Komentarz do oceny

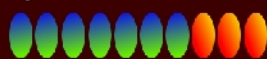
Wykonanie: Na notę pozytywną zasługuje wyłącznie druk, jakość szycia i materiałów, oraz częściowo skład (poza brakującym justowaniem jest naprawdę w porządku). To jednak, co nawyczyniała redaktorka i czego nie dopilnował koordynator, woła o pomstę do nieba.

Miodność: Destylat fajności **Wampira** jako gry RPG. Moim zdaniem gra naprawdę fenomenalnie zaprojektowana. Nawet sam podręcznik podstawowy może dać lata zabawy, dokładnie tak, jak było to w przypadku **Maskarady**.

Cena: Cena, jak na podręcznik podstawowy, niska. Oryginał jest o 20% droższy. Cena ta byłaby rewelacją, zwłaszcza przy lepszej od oryginału jakości druku i materiałów, gdyby nie „wykonanie” samego tekstu. Można się zastanawiać, czy nie lepiej byłoby nabyć oryginał. Z drugiej strony, akceptowalna dla mnie cena takiego **Wampira**, jakiego dostajemy byłaby może o 10 złotych niższa. Być może warto wziąć mazak, przecierpieć i dostać świetną grę w języku przystępniejszym dla graczy?

Wampir: Requiem

opis świata - mechanika

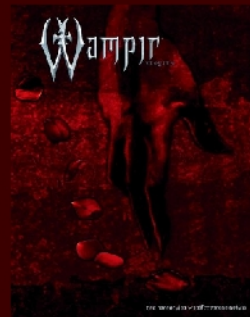


ilość stron / oprawa:

304 / twarda

linia wydawnicza:

Wampir: Requiem



Wykonanie

1.5_{/5}

Miodność

4.5_{/5}

Cena

2.5_{/5}

79,00zł

Urodzinowy rabat dla Czytelników Rebel Timesa!

Specjalnie dla czytelników Rebel Timesa, z okazji dwóch lat istnienia naszego pisma, mamy mały

upominek - **rabat 5%** na zakupy w sklepie

REBEL.pl. Wystarczy przy składaniu zamówienia podać kod rabatowy:

RT2009

Rabat ważny jest do końca października 2009r.

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 25, październik 2009



Ilustracja z okładki "Descent: Tomb of Ice Expansion" - (C) Fantasy Flight Games

