

w numerze:

**Wywiad z Maciejem Szopą
Innsmouth - miasto nad Diabelską Rafa**

**str.8
str.35**



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 62, listopad 2012

Dungeons & Dragons DUNGEON COMMAND

Ilustracja z gry Dungeon Command - (C) Wizards of the Coast

DIXIT

JASKINIA

AGRICOLA: CHŁOPI I ICH ZWIERZYNIEC

TAJEMNICE ŚWIĄTYNI

WARHAMMER 40000: MROCZNA ZEMSTA

ZAMEK FALKENSTEIN

AD&D: PLAYER'S HANDBOOK 1st EDITION



REBEL.PL
Centrum gier



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Redakcja i korekta tekstów:

Hubert Bartos

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

Marcin 'Ezechieli' Zaród

Cezary Domalski

Marcin 'Paladyn' Roszkowski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

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

Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kie-
rujcie je na nasz adres: sklep@rebel.pl



SEJI

*RPG pod strzechy! Planszówki w każdym domu! Kar-
cianki do szkół! To marzenie idealistów – wszyscy gra-
ją w gry, autorzy zarabiają, wydawnictwa kwitną. To
piękne marzenie. Zupełnie nierealne i całkowicie nie-
praktyczne.*

*Pierwszy raz RPG upadło po zamknięciu „Magii i
Miecza” i wycofaniu się Wydawnictwa MAG z wyda-
wania gier fabularnych. Drugi upadek nastąpił wraz z zawieszeniem wyda-
wania magazynu „Portal”. Potem upadało już co roku. Oczywiście lokalnie,
tu i teraz – na świecie takie upadki też się zdarzały, choć miały charakter
bardziej rzeczywisty (choćby kryzys początku lat 80. i koniec fali d20). W
każdym razie, licząc kolejne zawały i załamania, jesteśmy już od dawna pod
kreską.*

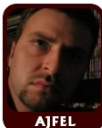
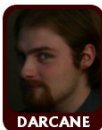
*Narzekania i lamente o ostatecznym (który to już raz?) schyłku bądź upad-
ku rynku gier fabularnych rozlegają się regularnie (planszówki mają się le-
piej, karcianki też, choć patrząc na coroczne globalne raporty widać huśtaw-
kę całego sektora). Za każdym razem powracają też te same pomysły, co z
tym zrobić (zapędzić młodych do gier, przekonać o wyższości nad konsolą
itp., propagować i propagandować). A co na to rynek gier? Wciąż istnieje i
nic sobie z tego wszystkiego nie robi.*

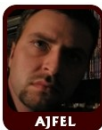
*Gry towarzyskie w wersji „bez prądu” to dzisiaj nisza – a niszą w niszy są
nasze nerdowate tychże gier odmiany. Owszem, na niektórych ich odmia-
nach można nawet zarobić, ale gdzie im do popularności komputerowych
strzelanek. Jeśli kiedyś zainteresowanie spadnie poniżej poziomu opłacalno-
ści produkcji, RPG i inne zabawy z tego koszyka staną się „rozrywką dla
wybranych” w jeszcze większym stopniu niż dzisiaj. Dopiero wtedy będzie
można faktycznie podbić sobie ego graniem w elitarne gry, dostępne dla nie-
wielu i za spore pieniądze.*

*Gry będą wydawane dopóty, dopóki ludzie będą chcieli w nie grać. Nie ma
różnicy czy wydawcą będzie wielka korporacja, czy samotny autor wyposa-
żony w drukarkę (może być i 3D) i jakiś program do składu tekstu. Jak nap-
isał Graeme Davies na swoim blogu, „With very few exceptions [...] the in-
dustry is made up of garage operations doing it for love rather than money.”
Prawdziwy upadek RPG nastąpi wtedy, gdy nie będzie chętnych do grania.*

Nr 62, listopad 2012

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle
kilka słów na początek  SEJI
- 4 **Aktualności**
... czyli co nowego
w świecie gier  AJFEL
- 8 **Żadnych tajemnic
nie zdradzam**
Wywiad z Maciejem Szopą  ARKADY SAULSKI
- 11 **Ustawka
w podziemiach**
Dungeon Command  AJFEL
- 16 **Komunikacja przez
wyobraźnię**
Dixit  DARCANE
- 21 **Szare życie speleologa**
Jaskinia  JASKIER
- 25 **Agricola w pół godziny**
Agricola:
Chłopi i ich zwierzyniec  STING

- 28 **Przeprawa przez
ruchomy labirynt**
Tajemnice świątyni  AJFEL
- 31 **Nowa odsłona
„czterdziestki”**
Warhammer 40000:
Mroczna Zemsta  PALADYN
- 35 **Innsmouth – miasto
nad Diabelską Rafą**
Długa droga do Kadath #14  PALADYN
- 40 **Lepiej późno niż wcale**
Zamek Falkenstein  SHADENC
- 45 **RPG końca lat 70'tych**
AD&D: Player's Handbook
1st edition  SHADENC
- 49 **Plany na grudzień**
czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Onirim od Lacerty



AJFEL

Nakładem wydawnictwa Lacerta ukazała się polska edycja niezwykłej, przeznaczonej dla 1-2 osób gry karcianej **Onirim**. Wcielamy się w niej w osobę zagrożoną we śnie, zagubioną w mistycznym labiryncie marzeń sennych. Celem gry jest odnalezienie onirycznych drzwi, nim sen dobiegnie końca, lub zostaniemy uwięzieni w naszych koszmarach na zawsze.

Star Wars LCG będzie po polsku

Gra karciana osadzona w świecie **Gwiezdných wojen** to najnowsza z propozycji Fantasy Flight Games wydawanych w formacie LCG. Podobnie jak **Warhammer: Inwazja**, **Władca Pierścieni** oraz **Android: Netrunner**, także karciana **Star Wars** ukaże się w polskiej wersji językowej nakładem wydawnictwa Galakta. Gra jest przeznaczona dla dwóch osób. Każda ze stron ma do osiągnięcia inny cel. Ciemna Strona Mocy (reprezentowana przez Sithów, Marynarkę Imperialną lub Szumowiny i Nikczemników) zrobi wszystko, aby ukończyć budowę Gwiazdy Śmierci, podczas gdy Jasna Strona Mocy (reprezentowana przez Jedi, Sojusz Rebeliantów lub Przemysłników i Szpiegów) za wszelką cenę stara się ugodzić Imperium w trzy kluczowe obszary, doprowadzając w ten sposób do jego upadku. Premiera polskiej edycji będzie miała miejsce na początku przyszłego roku.



Ponad 100 tys.
czytelników!

Literadar

Magazyn o książkach

Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony

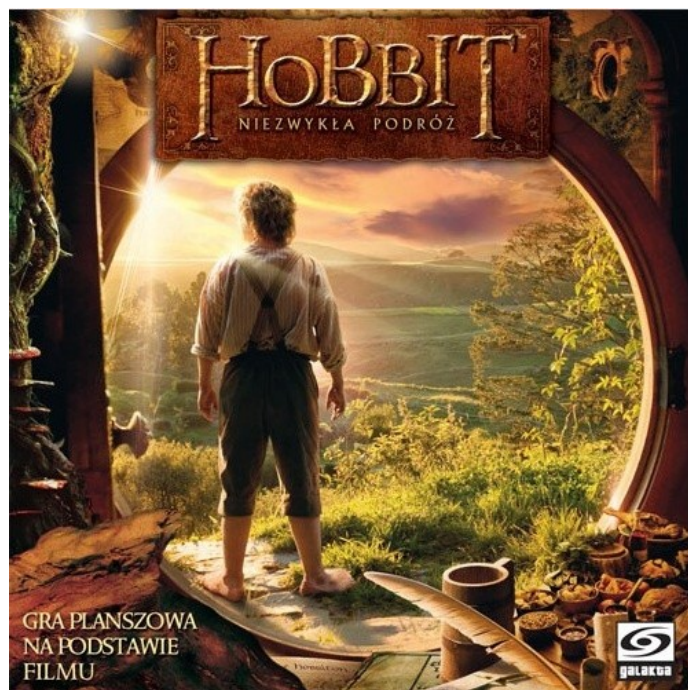
Magazyn o książkach
za darmo!

www.literadar.pl



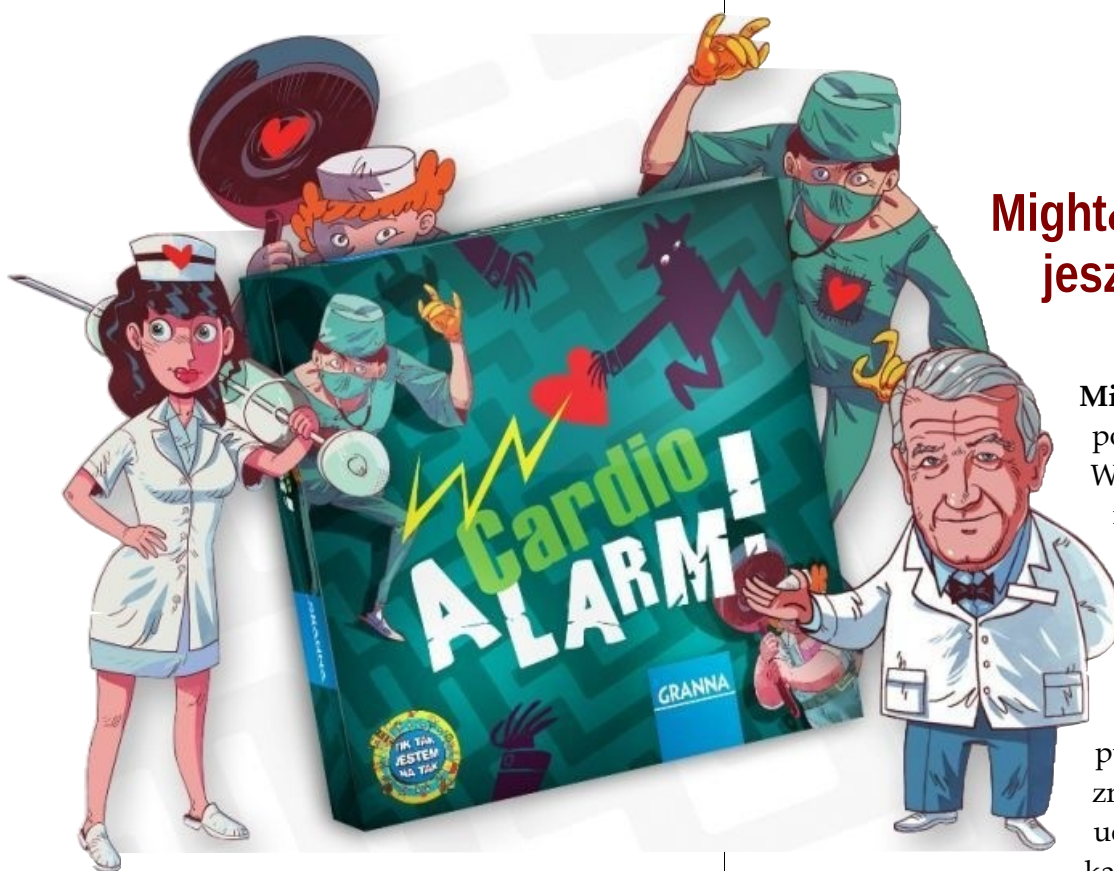
Hobbit od Galakty

Pod koniec grudnia swoją premierę w Polsce będzie miała długo oczekiwana, najnowsza ekranizacja **Hobbita** J. R. R. Tolkiena. Nieprzypadkowo na rynku gier planszowych, karcianych i bitewnych właśnie teraz zaroilo się od nowych produktów nawiązujących do tej powieści. O części z nich informowaliśmy już miesiąc temu. Tymczasem kolejną propozycję dla wszystkich miłośników **Władcy Pierścieni** i **Hobbita** ma wydawnictwo Galakta. **Hobbit: Niezwykła podróż** to lekka familijna gra planszowa, ozdobiona oryginalnymi kadrami z filmu. W chwili, gdy czytacie te słowa, gra powinna już być na sklepowych półkach.



CardioAlarm! od Granny

CardioAlarm! to nowa gra karciana w ofercie wydawnictwa Granna. Opowiada o szalonym pościgu po szpitalnych korytarzach! Jako wybitny Profesor staramy się uchronić nasz tajny projekt, próbując przechytrzyć agentów, którzy próbują nasze dzieło wykraść. Gra powstała w ramach programu **TikTak. Jestem na Tak!**, mającego na celu pozyskanie środków na budowę protez serca dla dzieci, realizowanego przez Fundację Rozwoju Kardiologii im. prof. Zbigniewa Religi. Do gry dołączona jest płyta DVD **Blisko Serca** zawierająca dwa filmy przybliżające postać prof. Zbigniewa Religi, misję i znaczenie kardiologii w Polsce.



Sigismundus Augustus czyli kolejna gra od FGH

Po niedawnym wkroczeniu na rynek gier planszowych Fabryka Gier Historycznych nie zwalnia tempa i zapowiada wydanie kolejnej gry. Tym razem będzie to ekonomiczno-licytacyjna gra dla 3 do 5 osób zatytułowana **Sigismundus Augustus**. Tytuł przeniesie nas w realia Rzeczypospolitej szlacheckiej za panowania Zygmunta Augusta. Uczestnicy rozgrywki będą decydować o najważniejszych sprawach państwowych dotyczących wewnętrznej sytuacji kraju oraz roli Polski na arenie międzynarodowej. Stawką rywalizacji jest tytuł wielkiego magnata Rzeczypospolitej, a dążąc do celu, zmuszeni będziemy pozyskiwać zagranicznych sojuszników, angażować się w politykę wewnętrzną kraju, jak również wspierać kulturę, przyjmując pod swą opiekę artystów. Gra trafi do sprzedaży jeszcze w tym roku.

Might&Magic Heroes jeszcze w tym roku

Might & Magic Heroes zapowiadano dawno temu. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że już na początku grudnia gra trafi w końcu do sprzedaży. Jest to planszowa adaptacja kultowej serii gier komputerowych. Tytuł przeznaczony jest dla 2 do 4 uczestników, z których każdy prowadzi jedną z

frakcji i dąży do objęcia panowania nad krainami Ashanu. Rozgrywka toczy się na modularnej plan-szy, na której początkowo gracze dysponują jednym bohaterem z niewielką armią i małym, nierozwiniętym jeszcze miastem. Z czasem heros staje się coraz potężniejszy, jego armia większa, a miasto zamienia się w potężną metropolię. O zwycięstwie decyduje liczba zgromadzonych podczas rywalizacji punktów Potęgi.



datkowym bohaterem. Odświeżone zasady sprawiają, że Milicja jest bardziej zauważalną siłą, a zasady doświadczenia, ekwipunku i najemników dają masę nowych opcji podczas rozgrywek, zwłaszcza gdy kolejne gry są częścią większej kampanii. Dodatek trafił już do sprzedaży.



Duży dodatek do Cadwallonu

The King of Ashes to duże rozszerzenie popularnej planszówki **Cadwallon: City of Thieves** – szybkiej gry o przebiegłości, nieczystych interesach i bezwzględnej rywalizacji gangów złodziei. Za sprawą rozszerzenia intrygi miejscowych gildii staną się jeszcze bardziej zawiłe. Dodatek zawiera pokaźną kolekcję nowych przygód, bohaterów, ekwipunku i magii. Oprócz tego **King of Ashes** pozwala eksplorować tajemnicze, otwarte niedawno katakumby Cadwallonu, a to dzięki nowej planszy oraz sześciu do-

Wywiad z Maciejem Szopą Żadnych tajemnic nie zdradzam

Maciej Szopa

Absolwent Historii i Dziennikarstwa Uniwersytetu Warszawskiego. Publikował między innymi we Wprost, Lotnictwie i Historii Polski. Od trzech lat dziennikarz Polski Zbrojnej. Interesuje się współczesną wojskowością, historią i fantastyką naukową. Do niedawna zapalony rekonstruktor historii.



Arkady Saulski: Panie Macieju, dziękuję za możliwość przeprowadzenia tego wywiadu. Zaczniemy od tego, o czym właściwie jest gra Orły i Rakiety?

Maciej Szopa: Gra opowiada o hipotetycznym konflikcie, w którym Polska zostaje zaatakowana przez Związek Białorusi i Rosji, czyli tzw. ZBiR. To jedyny w miarę realnie wyglądający konflikt, w którym można zobaczyć jak sprawuje się współczesne Wojsko Polskie, a szczególnie Siły Powietrzne. Walka odbywa się w skali strategicznej, bronimy więc całego terytorium Polski. Jest walka lądowa, morska i elementy polityki zagranicznej. Najważniejsze jest jednak lotnictwo i to na jego działaniach skupia się rozgrywka.

A.S. Co było inspiracją do powstania gry?

M.S. Pierwszą i najważniejszą były moje wizyty jako dziennikarza **Polski Zbrojnej** w bazach lotniczych w Polsce i za granicą. Odbyłem wiele rozmów z naszymi i zagranicznymi pilotami, co do przewag i słabości poszczególnych typów samolotów, taktyk, a także na temat tego, co by się działo, gdyby doszło u nas do prawdziwej wojny. Inspiracją była też dla mnie świetna książka Vladimira Wolffa **Stalowa Kurtyna** i rosyjska gra komputerowa **Confrontation: Peace Enforcement**. W tej ostatniej Rosja walczy z Gruzją, ale do walki włączają się także jednostki polskie.

A.S. Zazwyczaj mówimy o konfliktach zbrojnych gdzieś na Bliskim Wschodzie – dlaczego postanowił pan „wplątać” Polskę do wojny z Rosją i Białorusią?

M.S. Chciałem zrobić grę, w której można by było dowodzić współczesnym Wojskiem Polskim. Jego podstawowym zadaniem jest obrona naszego terytorium i tutaj mogą wystąpić wszelkie jednostki i typy posiadanego przez Polskę uzbrojenia. Jedyna możliwa wojna obronna to dzisiaj walka ze ZBiR, trudno wyobrazić sobie przecież konflikt zbrojny z partnerami z Unii Europejskiej. Mamy więc konflikt z Rosją i Białorusią.

A.S. Jest pan dziennikarzem wojskowym w Polsce Zbrojnej – czy wiedza zdobyta podczas pracy dla pisma pomogła panu w tworzeniu gry? W jak dużym stopniu? A może pod płaszczykiem gry planzowej zdradza pan odbiorcom jakieś tajemnice naszej armii?

M.S. Muszę wszystkich rozczarować, ale żadnych tajemnic wojskowych nie zdradzam. Nawet gdybym chciał, to jako dziennikarz nie mam i nie powinienem mieć do nich dostępu. Scenariusz rozgrywki można jednak uznać za prawdopodobny, ponieważ



IGNACY TRZEWICZEK
ROBINSON CRUSOE
ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND

Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island

to nowa wielka gra Portalu.
Tym razem porywamy was na bezludną wyspę i rzuca-
my w wir niezwykłych przygód, które przytrafią się grupie
rozbitków! Będziecie budować szalas, palisadę, broń,
będziecie tworzyć przedmioty, będziecie starać się
robić co w waszej mocy, by przetrwać.

Pierwsze opinie graczy

*Świetna gra! Dużo kombinowania, multum wyborów,
świetna grafika :)*

Paweł Banaszek, klient sklepu REBEL.pl

*Bardzo duża ilość przygód jest niewątpliwym
atutem gry, mimo wielu rozgrywek cały czas jest
się zaskakiwanym nowymi przygodami.*

Piotr Palczewski, klient sklepu REBEL.pl

*Niesamowity potencjał, grywalność
w każdym calu. A gra w większym gronie
zapowiada się rewelacyjnie. Jeśli jeszcze nie
kupiście, to gorąco polecam.*

Gra jest REWELACYJNA.

Piotr Orliński, klient sklepu REBEL.pl

*Gra ma cholerną grywalność, już kilkanaście
partii za nami i nie możemy przestać i to jak na
razie katusząc i scenariusz. Mnogość możliwych
rozwiązań, naprawdę ogranicza problem lidera,
rozgrywki są różne.*

Skorzeny, użytkownik forum
<http://www.gry-planszowe.pl>

*Różnorodność kolejnych rozgrywek na
najwyższym poziomie. Barbus, użytkownik
forum <http://www.gry-planszowe.pl>*

*Robinson wciąga, wciąga jak bagno. Na chwilę
obecna jest to najlepsza solówka w którą grałem
i w którą mam ochotę jeszcze zagrać. Zodd,
użytkownik forum <http://www.gry-planszowe.pl>*

*Dobre, bo polskie Fantastyczna gra. Rzeczywiście
liczba kart powala, regrywalność na olbrzymim
poziomie. Choć mam nadzieję, że Trzewiczek
przewiduje jakieś dodatki
kapitanzbik, użytkownik forum
<http://www.gry-planszowe.pl>*

*Bardzo przyjemna i udana gra. Po pierwszych
dwóch partiach właściwie instrukcja nie jest już
potrzebna, większość działań jest dosyć intuicyjna
a niejasne zasady rozjaśniają się w praniu.
Tematyka jest świetnie oddana, kart jest
wystarczająco dużo, by nie wszystko leciało na
jedno kopyto, tajemnice cieszą wesołymi
odwołaniami (wystarczy znaleźć bicz) a cała gra
potrafi budować dosyć zabójcze historie. Ogółem
świetna pozycja dla miłośników co-opów,
pozostaje tylko pogratulować Portalowemu
zespółowi i liczyć na rychłe (jeszcze i w całości
polskojęzyczne) dodatki, bo ja!-choć!-więcej!-postaci!
cactusse, użytkownik forum
<http://www.gry-planszowe.pl>*

Ocena w sklepie REBEL.PL: 4,8/5

Ocena na serwisie BGG: 8,23/10

5 miejsce w rankingu 2012 Essen Racking Tracker

11 miejsce w rankingu

BGG The Buzz Essen 2012 Ranking

(dane z dnia 16.11.2012)



Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice
tel./fax. +48 32 334 85 38

www.wydawnictwoportal.pl
www.facebook.com/wydawnictwoportal
portal@wydawnictwoportal.pl

**12 unikatowych
kostek**

**35 elementów
plastikowych**

**blisko 70 elementów
drewnianych**

12 kafelków terenu

blisko 100 żetonów

4 karty postaci

6 scenariuszy

**blisko 300 kart przygód,
wydarzeń, tajemnic,
skarbów, przedmiotów...**

opiera się na założeniach prawdziwych ćwiczeń polskiej armii, takich jak Anakonda czy Dragon. Prawdziwy jest też stosunek sił obydwu stron konfliktu.



A.S. W grze NATO udziela wsparcia Polsce. Czy jest pan jednak pewien, że nasi sojusznicy w wypadku wojny wywiązaliby się ze swoich zobowiązań?

M.S. To bardzo dobre pytanie i nikt nie jest w stanie dzisiaj udzielić na nie stuprocentowej odpowiedzi. Oczywiście w teorii NATO ma obowiązek nam pomóc, z drugiej strony jednak Polska musi być w stanie samodzielnie stawić opór, zanim przybędą siły szybkiego reagowania. Właśnie na tym skupia się gra **Orły i rakiety**. Przez pierwszy tydzień walk Polacy muszą utrzymać znaczącą część swojego potencjału gospodarczego i wojennego. Jeśli im to się uda, wygrają, bo NATO zdecyduje się wkroczyć. W grze występują też siły NATO wspierające Polaków do rażnie. Są to głównie eskadry lotnicze między innymi niemieckie, amerykańskie i czeskie.

A.S. Czy inspirował się pan jakimiś innymi grami podczas tworzenia własnej? Proszę opowiedzieć o swoich ulubionych grach.

M.S. Swego czasu zagrywałem się w **Twilight Empire**, **Ścieżki Chwały** i **Axis & Allies**. Teraz jestem na etapie **Zimnej Wojny**. Swego czasu byłem zapalonym figurkowcem. Grałem głównie w **WH40K** i **Battlefleet Gothic**. Pomysł na to, że jedna ze stron ma po prostu wytrzymać, a nie rozbić przeciwnika zaczerpnąłem z **Red Vengeance**. To dość niszowa gra o froncie wschodnim i upadku III Rzeszy. Z kolei **Ścieżki Chwały** były pierwszą moją grą, w której karty wpływały na sytuację strategiczną na planszy.

A.S. Czy ma pan już pomysły na kolejne gry? Proszę coś nam zdradzić – znów współczesny konflikt zbrojny, czy może tym razem coś innego?

M.S. Mam kilka pomysłów. Na pewno będzie rozszerzenie do **Orłów i rakiet**. Roboczo nazywam je **Eskalacją**. Ma pozwolić na rozegranie dalszego ciągu wojny po wkroczeniu sił reagowania NATO. W tej chwili pracujemy już nad grą science fiction, ale nie chciałbym na razie ujawniać. W dalszych planach mam też dwie twarde strategie o potencjalnych konfliktach we współczesnym świecie: na Falklandach i w Arktyce.

A.S. Dziękuję za wywiad!



Dungeon Command

Ustawka w podziemiach



AJFEL

Wydana kilka miesięcy temu przez Wizards of the Coast gra planszowa **Dungeon Command** to kolejny tytuł osadzony w uniwersum **Dungeons & Dragons**. Gdyby chciał opisać ją w jednym zdaniu, to należałoby wspomnieć o rozgrywce w wypełnionych potworami podziemiach, a na samą grę składają się modułarna plansza pokryta siatką kwadratowych pól (prezentująca płataninę korytarzy) oraz zestaw figurek, prezentujących rozmaite istoty z fantastycznego świata **D&D**. Innymi słowy: nic nowego. Skąd zatem pomysł na kolejny produkt o tym samym i czy **Dungeon Command** ma cokolwiek nowego do zaoferowania? Mamy przecież całkiem niedawno wydaną przez WotC serię kooperacyjnych gier przygodowych: **Castle Ravenloft**, **Wrath of Ashardalon** i **Legend of Drizzt** (recenzje we wcześniejszych numerach **Rebel Timesa**). DC nie jest jednak kontynu-

acją tej serii i proponuje zabawę w nieco innym stylu, a wyróżniać go z grupy gier o podobnej tematyce mają trzy elementy.

Po pierwsze, tym razem nie dostajemy tu kooperacyjnej rozgrywki, lecz starcie dwóch graczy, z których każdy prowadzi do boju swoją unikalną grupę stworów. W sumie niekoniecznie muszą być to dwie grupy, reguły pozwalają na rozgrywkę w liczniejszym gronie, aczkolwiek na pierwszy rzut oka **Dungeon Command** to próba przeniesienia na planszę mocno taktycznego, figurkowego *skirmisha*, w którym symulujemy zbrojną konfrontację dwóch band składających się z kilku lub kilkunastu modeli.



Po drugie, o oryginalności **Dungeon Command** ma stanowić mechanika. Mamy tutaj rozwiązania raczej nie spotykane dotąd w podobnych produkcjach z logo **D&D**. Reguły gry to zdecydowany ukłon w kierunku gier karcianych. W zasadzie zagrywanie kart decyduje tu o powodzeniu wszelkich akcji (i reakcji). Logo **D&D**, walka z potworami w mrocznych lochach, a wszystko to bez ani jednego rzutu dwudziestościenną kostką. Nieprawdopodobne? A jednak.

Po trzecie, dość charakterystyczna jest formuła wydawnicza **Dungeon Command**. Jako hybryda gry karcianej i figurkowego *skirmisha* sprzedawana jest nie jako kompletna planszówka, tylko w formie tzw. Faction Packów, czyli zestawów dla jednego gracza. Zestaw taki zawiera dwanaście modeli należących do jednej z występujących w grze frakcji, odpowiadającą im talię kart oraz instrukcję, plansze i znacz-

niki, czyli wszystko, czego potrzebuje jedna osoba, by zagrać w **Dungeon Command** z innym posiadaczem podobnego zestawu. Brzmi to trochę jak starter, pozwalający poznać podstawy gry i mający skłonić do zakupu kolejnych zestawów rozszerzających, ale w przypadku **Dungeon Command** rozwiązane jest to inaczej. Serię stanowią wyłącznie Faction Packi, zakup jednego daje więc kompletny zestaw danej frakcji, którego nie musimy w żaden sposób rozszerzać ani też nabywać kolejnych produktów – o ile rzecz jasna mamy komputera, który kupił drugi zestaw.



W chwili, gdy piszę niniejszy tekst, w sprzedaży dostępne są trzy zestawy **Dungeon Command** i na podstawie zabawy z ich udziałem powstała niniejsza recenzja. Są to: **Sting of Lolth** (zestaw z drużyną typowych istot Podmroku, w tym drowów, driderów i pajaków), **Heart of Cormyr** (bohaterowie Faerunu, w tym specjalizujący się w różnych klasach ludzie, elfy i krasnoludy) oraz **Tyranny of Goblins** (horda dzikich plemion m.in. goblinów i hobgoblinów). Drużyny ze wspomnianych zestawów w skrócie nazywane są odpowiednio frakcjami Drowów, Bohaterów i Goblinów. Oczywiście z czasem możemy spodziewać się kolejnych zestawów, w tej chwili w planach wydawniczych są dwa: **Curse of Undeath** (powinien ukazać się jeszcze w tym roku) oraz **Blood of**

Gruumsh (premiera przewidziana jest na pierwszy kwartał 2013 r.).

Jak wygląda pojedynczy Faction Pack? Średnich rozmiarów pudełko wykonane jest z dość cienkiej, podatnej na uszkodzenia tektury. Na szczęście w środku znajduje się plastikowa wypraska w doskonały sposób chroniąca wszystkie elementy zestawu, na które składają się:

- instrukcja – opisuje mechanikę **Dungeon Command**. W każdym zestawie jest identyczna, różni się jedynie okładką
- 4 dwustronne moduły planszy – każda frakcja ma nieco inne, a więc to, kto bierze udział w rozgrywce, po części narzuca scenerię, w jakiej będą toczone walki
- 12 figurek danej frakcji oraz karta odpowiadająca każdej z nich
- 2 duże karty Dowódcy oraz 36 kart rozkazów – całkowicie odmienne dla poszczególnych frakcji
- zestaw żetonów i znaczników – identyczny w każdym Faction Packu
- 12 kart do użycia z **D&D Adventure System**, które pozwalają użyć zawartych w zestawie figurek podczas rozgrywek w **Castle Ravenloft**, **Wrath of Ashardalon** lub **Legend of Drizzt**, jeżeli posiadamy którąś z tych gier

Instrukcja to licząca szesnaście stron broszura w miarę solidnie prezentująca niezbyt złożoną mechanikę DC. Gra jest na tyle prosta, że wątpliwości podczas rozgrywek nie zdarzają się często. Instrukcja prezentuje wszystko poprawnie, chociaż niektóre ilustrowane przykłady nie są najlepsze. Ogólnie jednak po pierwszej, szybkiej lekturze śmiało można zaczynać rozgrywkę.

Cztery moduły planszy (po dwa 8x8 pól i 8x4 pola) są dwustronne. Z jednej strony pozwalają zbudować arenę rozgrywki prezentującą sieć podziemnych korytarzy, z drugiej zaś dzikie bezdroża na powierzchni, pełne drzew, krzewów i urwisk. To, czy zdecydu-

jemy się zagrać na powierzchni, czy w podziemiach, dużego wpływu na rozgrywkę nie ma, to tylko nieco inny układ przeszkód no i odmienna szata graficzna. Poza tym reguły w obu przypadkach obowiązują dokładnie takie same. Każdy Faction Pack zawiera własny zestaw plansz, gdy więc do rozgrywki **DC** zasiada dwóch graczy, arenę rywalizacji stanowi plansza zbudowana z ośmiu elementów, a przy trzech lub czterech graczach jest odpowiednio większa (po cztery moduły na gracza).



Co do jakości wykonania **Dungeon Command** mam niestety mocno mieszane odczucia. Wszystkie elementy są solidne i trwałe. Karty i żetony nie budzą zastrzeżeń, plansze zrobiono z grubej, lakierowanej tektury (takiej jak w zestawach **Dungeon Tiles**). Do tego warto zaznaczyć, że produkt cechuje się naprawdę świetną szatą graficzną. Pudełko każdego bez wyjątku Faction Packa zdobi świetna, klimatyczna ilustracja, nie gorzej jest wewnątrz. Plansze prezentują się świetnie (o niebo lepiej niż te ze wspomnianych już przygódówek opartych o **D&D Adventure System**), bardzo ładnie wykonano także karty (zdarzają się tutaj wprawdzie przypadki gorszych ilustracji, ogólnie jednak jest bardzo dobrze). Niestety, jednak znacznie gorsze wrażenie robią figurki, które bądź co bądź stanowią jeden z najistotniejszych elementów gry. Sama jakość wzorów i ilość detali byłaby do przyjęcia (dokładnie taka jak w **Castle Ravenloft**, **Wrath of Ashardalon** i **Legend of Drizzt**, zdarzają się tu również te same modele), jed-

nak w **Dungeon Command** figurki są pomalowane. Przepraszam, „pomalowane” to w tym przypadku nie najlepsze słowo, to co z nimi zrobiono, trafniej byłoby określić jako niechlujne pochłapanie farbami. Podejrzewam, że w zamierzeniu wydawcy malowanie figurek miało stanowić dodatkowy atut produktu, efekt jest jednak odwrotny od zamierzonego. Figurki z **Dungeon Command** wyglądają fatalnie (Bohaterowie nieco lepiej, w przypadku Drowów i Goblinołów jest wręcz dramatycznie). Powiem szczerze, że zamiast czegoś takiego wolałbym już niepomalowane Faction Packi, np. każdy w innym kolorze plastiku. Nawet nie będę porównywał **DC** do innych gier z pomalowanymi figurkami – **Dungeon Command** przegrywa pod tym względem z każdym tytułem, jaki przychodzi mi do głowy: **X-Wing**, **Claustrophobia**, również nieco starszy **Tannhauser**. Ogromna szkoda, gdyż dla osób zainteresowanych figurkowymi grami taktycznymi zazwyczaj jakość miniatur nie jest bez znaczenia.



Mechanika **Dungeon Command** działa bardzo fajnie, a rozgrywka jest dynamiczna i ciekawa. Zaczynamy od ułożenia planszy, na której każda frakcja ma swoją strefę wejścia. W różnych punktach planszy umieszczone są także żetony skarbów, których zbieranie podczas rozgrywki jest równie istotne, co eliminacja wrogich modeli. Następnie każdy z graczy wybiera jednego z dwóch dostępnych w jego frakcji Dowódców, czyli postać, która podczas gry nie pojawia się na planszy, ale wydaje rozkazy swoim wojownikom. Duża karta Dowódcy zawiera dwa tory, na których za pomocą specjalnych żetonów oznaczamy poziom Morale oraz Przywództwa. Ich wartości początkowe są różne dla poszczególnych Dowódców. Wartości te podczas gry często ulegają

zmianie, a znaczenie obydwu jest bardzo duże. Ile-
kroć jakiś wojownik z naszej frakcji zginie, wartość
Morale spada (proporcjonalnie do siły poległego), za
to zbieranie rozrzuconych w różnych miejscach
planszy skarbów wartość Morale zwiększa. Z kolei
wartość Przywództwa wzrasta o jeden punkt co
turę, a im wyższe Przywództwo, tym więcej potęż-
nych wojowników możemy jednocześnie kontrolo-
wać (suma poziomów wprowadzonych przez nas do
gry modeli nie może przekraczać wartości Przy-
wództwa). Oprócz tego to, jakiego Dowódcę wybie-
rzemy, określa, ile kart potworów oraz rozkazów
mamy na ręku, jak również jedną specjalną zdol-
ność, która wpływa na całą frakcję. O ile talie rozka-
zów poszczególnych frakcji sprawiają wrażenie cał-
kiem przyzwoicie zbalansowanych, o tyle siła po-
szczególnych Dowódców jest dość mocno zróżnico-
wana. Nie stawia to może balansu rozgrywki na gło-
wie, ale z pewnością za atut gry tych dysproporcji
uznać nie można.

Talia rozkazów każdej z frakcji liczy 36 kart, nato-
miast kart potworów jest dokładnie tyle, co figurek,
czyli po dwanaście. W każdej turze dostajemy nową
kartę rozkazu na ręku, po czym kolejno aktywujemy
te z modeli, które już wprowadziliśmy do gry. Pod-
czas aktywacji poruszamy naszych wojowników po
planszy, przeprowadzamy ataki i wykonujemy szereg
innych akcji, zagrywając karty rozkazów. Rozka-
zy są dość mocno zróżnicowane i niejako definiują
repertuar możliwości danej frakcji. Gdy zagrywamy
karty podczas aktywacji poszczególnych modeli,
nasi wojownicy przeprowadzają specjalne, wyjąt-
kowo szybkie albo wyjątkowo niszczycielskie ataki,
wprowadzamy do gry trwałe efekty wpływające na
nas lub na rywala, miotamy zaklęcia, wykonujemy
magiczne rytuały wspierające kompanów i tak dalej.
Mamy tutaj całkiem spory repertuar możliwości, ale
i dość istotne ograniczenia (każda karta rozkazu
może być zagrana na model spełniający określone
warunki). Karty zagrywa się nie tylko podczas akty-
wacji modeli, służą one także jako system reakcji w
turze przeciwnika (na przykład unikanie obrażeń
albo szybka odpowiedź na atak). Po aktywacji jedno-

stek poziom Przywództwa wzrasta o jeden, po czym
mamy możliwość wprowadzenia do gry kolejnych
wojowników (ograniczają nas karty na ręku oraz po-
ziom Przywództwa).

Gra kończy się w chwili, gdy Morale jednego z gra-
czy spadnie do zera lub też jeden z grających zosta-
nie bez modeli na planszy. W każdym przypadku
zwycięzcą jest gracz z najwyższą wartością Morale.
Dlatego właśnie równie istotne, jak eliminacja prze-
ciwników, jest zbieranie rozmieszczonych na plan-
szy skarbów.



Wrażenia z rozgrywki mam bardzo pozytywne.
Dungeon Command oferuje nadspodziewanie wiele
możliwości taktycznych. Karciana mechanika gwa-
rantuje w tym przypadku umiarkowaną losowość i
sporą dawkę emocji. Nie wszystko można do końca
wykalkulować, zazwyczaj bowiem rywal odpowia-
da na nasze ataki kartami reakcji. W batalii biorą
udział istoty o mocno zróżnicowanej sile. Obok ta-
nich wojowników, których zmiata z planszy poje-
dynczy cios, każda z frakcji ma także potężne, trud-
ne do pokonania stwory. Na etapie wprowadzania
do gry jednostek często stajemy przed trudnym wy-
borem: wystawić do walki potężne, przerażające
monstrum, czy zachować je na później a w jego miej-
sce wysłać do boju dwa lub trzy słabsze modele, z
których np. jeden, unikając miejsc o najbardziej nasi-
lonych walkach, wyruszy w bardziej opustoszałe
części planszy w poszukiwaniu cennych skarbów.

Trzeba przyznać, że karciana mechanika w połączeniu z taktycznym kombinowaniem na siatce kwadratowych pól daje w rezultacie ciekawą, trzymającą w napięciu rozgrywkę.

Instrukcja opisuje kilka dodatkowych wariantów rywalizacji. Po pierwsze, początkującym dano możliwość zagrania z użyciem tylko jednego Faction Packa, dzieląc figurki i karty rozkazów na dwie części. Wariant ten nadaje się jednak wyłącznie do zapoznania z regułami, na dłuższą metę granie na jednym Faction Packu nie ma większego sensu i daje znikomą satysfakcję z rozgrywki. Druga sprawa to gra w trzy- i czteroosobowym gronie. Mimo iż jest to wariant dorzucony trochę na siłę, działa całkiem przyzwoicie. W przypadku zabawy w cztery osoby możemy sobie także pozwolić na batalię drużynową. W moim odczuciu, przy spotkaniu czterech osób (z których każda dysponuje Faction Packiem), ciekawsza będzie seria odbywających się równolegle potyczek dwuosobowych. Trzeci wariant to tworzenie własnych frakcji poprzez mieszanie poszczególnych Faction Packów. Wygląda to trochę na próbę zachęcenia do zbierania wszystkich zestawów i tworzenia jak najpotężniejszych zestawów na turnieje. Mieszając komponenty z różnych zestawów, musimy wybrać przynajmniej 12 modeli, nie więcej niż cztery tego samego rodzaju, a skomponowana przez nas talia rozkazów musi składać się minimum z 30 kart. Na ewentualnej scenie turniejowej, takie poszukiwanie optymalnych talii rozkazów i najsukuteczniejszych zestawień potworów może się sprawdzić i znaleźć zwolenników. Dla mnie osobiście ten wariant w przypadku **Dungeon Command** pozbawiony jest uroku i większego sensu. Zdecydowanie więcej satysfakcji z zabawy dostrzegam w dostosowywaniu taktyki do wybranej frakcji i frakcji rywala, niżli toczenie walk dziwnymi grupami, gdzie dumne krasnoludy z Cormyru walczą w jednej drużynie ze złymi do szpiku kości driderami i na przykład dzikim trollem. Choć co kto lubi, **Dungeon Command** daje także taką możliwość.

Dungeon Command to bardzo interesujący i udany miks ładnie wydanej karcianki z taktyczną grą figurkową. Rozgrywka jest płynna i szybka, możliwości taktyczne całkiem spore, a losowość jak na grę tego typu jest bardzo umiarkowana. Cieszy oko świetna szata graficzna kart i plansz, ale niestety wspomniane fatalnie prezentujące się figurki dość skutecznie psują ogólne wrażenie. Uważam, że **Dungeon Command** warto wypróbować, jeśli tylko ten ostatni mankament nie jest dyskwalifikujący w przypadku figurkowego *skirmisha* – Jeśli jednak równie istotne co sprawna mechanika są efektowne miniatury bohaterów i potworów, lepiej omijać tę grę szerokim łukiem.



Plusy:

-  Świetna szata graficzna kart i plansz
-  Sporo taktyki i umiarkowana losowość
-  Ciekawe połączenie karcianej mechaniki z figurkami na modularnej planszy
-  Dynamiczna i emocjonująca rozgrywka

Minusy:

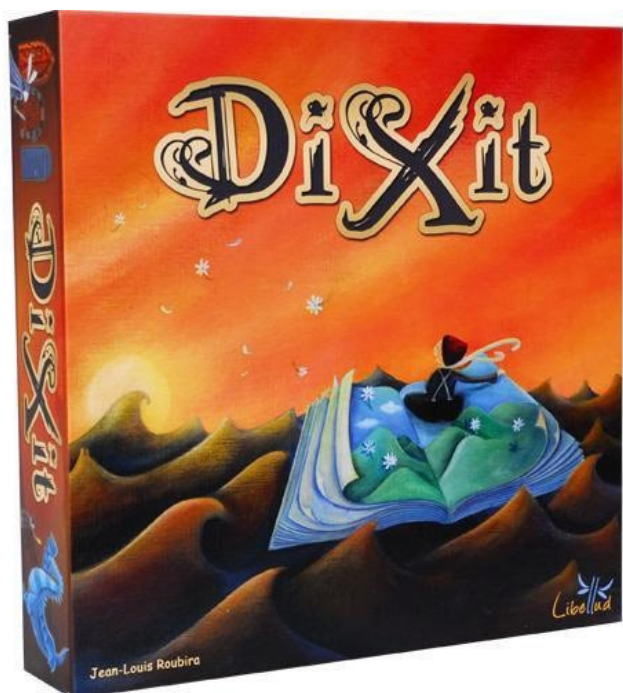
-  Fatalnie prezentujące się figurki
-  Niezbyt zbalansowane zdolności przywódców

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+

Czas gry: ok. 60 min. Cena: 139,95zł za każdy Faction Pack

Dixit

Komunikacja przez wyobraźnię



Dla tych, którzy tej gry jeszcze nie znają: **Dixit** jest grą karcianą dla od trzech do sześciu osób. Zabawa opiera się o skojarzenia grających z abstrakcyjnymi, fantastycznymi, onirycznymi ilustracjami umieszczonymi na osiemdziesięciu czterech kartach.

Każdy z graczy trzyma sześć takich kart przed sobą. Narrator wybiera jedną z nich i na jej podstawie tworzy dowolne skojarzenie, które przedstawia pozostałym. Ich zadaniem jest wybrać ze swojej ręki kartę najlepiej pasującą do skojarzenia. Drugim eta-

pem jest głosowanie, podczas którego wszyscy poza narratorem wybierają ten kartonik, który ich zdaniem należy do narratora. Zależnie od tego, ile osób zgadło (narrator nie otrzyma punktów, jeżeli wszyscy gracze wybiorą, albo nikt nie wybierze jego karty), przyznawane są punkty, a po podliczeniu punktacji narratorem zostaje kolejna osoba i gra toczy się dalej. To wszystko.

Jedność formy i treści

Odkąd w 2008 roku francuskie wydawnictwo **Libellud** wydało **Dixit**, wielka popularność i uznanie dla gry nie słabnie. Pojawiły się dwa rozszerzenia i dwie nowe edycje. Naliczyłem dziewiętnaście przyznanych temu tytułowi ważnych nagród, od Stanów Zjednoczonych po Japonię, w tym bardzo prestiżową *Spiel des Jahres*, zdobytą w 2010 roku. Nie ulega wątpliwości: to świetna gra. Niektórzy mówią nawet, że genialna. Cóż, **Dixit** zdecydowanie jest jedną z najlepszych gier, w jakie grałem, a w swojej kategorii (gier towarzyskich, w wąskim rozumieniu tego słowa) najlepszą.

Dixit wyróżnia jedność formy i treści. To gra wyobraźni, ale to założenie odzwierciedlają w równym stopniu i zasady, i szata graficzna. Nie byłoby sukcesu **Dixit** bez Marie Cardouat i jej niepowtarzalnego artystycznego stylu. Ta utalentowana francuska malarzka stworzyła osiemdziesiąt cztery małe dzieła sztuki. Każda karta jest wieloznaczna, szczegółowa i bogata kolorystycznie, co możemy docenić dzięki wysokiej jakości wydrukowi i nietypowemu, sporemu rozmiarowi kart (120x79 mm).

Ilustracje przywołują na myśl świat dziecięcych baśni, bajek i starych legend, niemający nic wspólnego z dzisiejszymi kreskówkami. To raczej senna podróż do świata, w którym Alicja z Krainy Czarów, Dorotka z Oz, Pan Kleks i Mały Książę spotykają się w sceneriach rodem z baśni Andersena i braci Grimm. Grafiki są pełne niesamowitości, które mogą fascy-

nować i niepokoić jednocześnie, tak jak fascynują i niepokoją wymienione przeze mnie postacie.

Znana mi i doświadczona w pracy z dziećmi terapeutka i oligofrenopedał twierdzi, że historię o tym, jakoby **Dixit** powstało do pracy z autystycznymi dziećmi (nigdzie nie znalazłem potwierdzenia tej informacji, popularnej wśród polskich graczy) można włożyć między bajki. A skojarzenia, jakie mogą wywołać niektóre karty, mogą nie tyle powodować negatywne, ile po prostu niepożądane w terapii efekty.



Nie mam zamiaru demonizować gry planszowej – nie mam ku temu powodów. Szczególnie że w **Dixit** grają ludzie na całym świecie, również ze swoimi kilkuletnimi dziećmi. Chcę natomiast zwrócić uwagę, jak ciekawe i poruszające grafiki udało się stworzyć ilustratorce, że potrafią one zafascynować w ten sposób dorosłych ludzi. Myślę zresztą, że to właśnie obdarzeni bogatą wyobraźnią dorośli tym łatwiej będą doszukiwać się dziwności i ukrytych znaczeń na każdej z kart.

Jednak to nie są zwykłe ilustracje i dlatego polecam obejrzenie chociaż kilku z nich w sieci, zanim zdecydujemy się na zakup, bo nie wszystkim musi się owa

oniryczna fantazyjność bezsprzecznie podobać. Najlepszym tego przykładem niech będzie komentarz znaleziony pod jedną z recenzji: „To takie dziecięce obrazki dla dorosłych. Mnie coś w nich przeraża. Nie wiem co. Takie ukryte zło”.

Kwiatki, króliki, designerski tor punktacji

Pozostając jeszcze przy formie gry, kontrowersje zupełnie innej natury budzi pudełko. Jego wnętrze w nietypowy sposób zostało zaadaptowane na tor punktacji stylizowany na kwietną łąkę. Przemieszczamy po nim kolorowe, drewniane pionki w kształcie (jakżeby inaczej!) królików.

W recenzjach autorzy wskazują, że korzystanie z pudełka jako toru punktacji jest nieporęczne ze względu na jego rozmiary, a króliczki są niestabilne i łatwo się przewracają.

Nikt chyba nie zauważył, że tor jest tak zaprojektowany, że można go po prostu wyjąć.

Lecz i bez tej opcji to kreatywne wykorzystanie odrzucanego zwykle w kąt pudełka zasługuje na pochwałę. Po pierwsze, trudniej dzięki temu zgubić pionki. Po drugie, to wygodna innowacja, w pełni zasługująca na miano designu. Takie odważne wystąpienie przeciwko utartemu schematowi jest tym, co prowadzi do rozwoju rynku gier planszowych. Jasne, **Dixit** nie jest pierwszą grą w historii z pudełkiem jako torem punktacji, ale jako tytuł bardzo znany, na pewno jest reprezentatywny.

Za to drewniane króliczki są rzeczywiście mało stabilne i najlepiej będzie, jeżeli w trakcie gry będą leżały na boku na odpowiednim polu toru punktacji.

Zabawa w komunikację

Według semantycznej teorii komunikacji rozmawiający ze sobą ludzie negocjują między sobą znaczenia swoich wypowiedzi: chcą coś powiedzieć, ale choć rozmówca posługuje się tym samym językiem, moje skojarzenia z użytymi słowami zawsze będą inne, niż jego skojarzenia. W **Dixit** jest podobnie. Użycie przez narratora zbyt ogólnego lub abstrakcyjnego skojarzenia skończy się dla niego brakiem punktów w tej rundzie; podobnie będzie, gdy jego skojarzenie będzie zbyt oczywiste. Rola narratora to popuszczenie wodzy wyobraźni i przekazanie graczom nieoczywistych, nietypowych wskazówek, ale na tyle zrozumiałych, by ktoś je zdekodował. I to najlepiej jak najmniej osób, ale, znowu, co najmniej jedna. Od strony narratora jest to zatem zabawa semantyką, szukanie takich powiązań znaczeniowych, które będą nieoczywiste dla grupy.

Gra w **Dixit** to dziesięć procent zasad, pięćdziesiąt procent ilustracji i czterdzieści procent wpływu ludzi, z którymi gramy. Inne skojarzenia pojawią się w klubie podczas gry ze znajomymi, inne, gdy do zabawy siądzie wielopokoleniowa rodzina albo dwie-trzy pary. Im lepiej znamy swoich współgraczy, tym bardziej zaawansowane muszą być skojarzenia. Grając ze znajomymi z konwentu, możemy operować prostymi, słownymi skojarzeniami, np. z tekstem znanej piosenki czy nastrojem ilustracji na karcie. Grając z najlepszymi przyjaciółmi i rodziną potrzebne będą niebanalne, wielopoziomowe znaczenia wywnioskowane z grafik.

Powszechnie twierdzi się, że pary mają w tej grze łatwiej. Operując własnym językiem i znaczeniami mogą bez problemu „oszukać” innych graczy. Cóż, gra w swojej banalnej mechanice ma mechanizmy, które przed tym bronią, a zresztą pozostali gracze mogą również stosować podobne chwytaki. Niesamowite jest przy tym uczucie, gdy wpadniemy na trop myślowy skojarzenia, które nie było przeznaczone dla nas. Nić porozumienia pomiędzy dwoma umy-

ślami. **Dixit** jest grą-komunikacją. Ta specyfika gry, zabawy, spędzania czasu na żywo z drugim człowiekiem powoduje, że bardzo łatwo można dzięki niej poznać inną osobę. Zrozumieć ją poprzez jej skojarzenia i tok myślenia. Bardzo to ciekawe i nietypowe dla planszówki, prawda?



Zmęczenie materiałem?

Po pewnym czasie można się oczywiście **Dixitem** znudzić. Nawet najbardziej niebanalne skojarzenia mogą się kiedyś wyczerpać, a nawet jeżeli nie, to kart jest niecała setka i po pewnym czasie zaczynamy tęsknić za odkrywaniem nowych szczegółów na kartach. Jest jednak kilka sposobów, by regrywalność gry znacząco przedłużyć.

Dobrym pomysłem jest zawężanie dozwolonych haseł (np. „tylko tytuły piosenek Pink Floyd” albo

MUNCHKIN QUEST™



GRA PLANSZOWA

EDYCJA
POLSKA



WWW.MUNCHKIN.PL



STEVE JACKSON GAMES

„wszystkie skojarzenia muszą brzmieć jak mądrości Paulo Coelho”) lub ograniczanie się do mimiki, gestów czy dźwięków. Na dixitową melancholię doskonale pomaga zmiana graczy, z którymi siadamy do stołu. Można też spróbować grania z różną liczbą grających, bo zabawa w trzyosobowej grupie jest zupełnie inna (nastawiona na szukanie wspólnych znaczeń), niż w sześćcio- czy pięcioosobowej. Najlepiej pomogą chyba nowe zestawy kart, ale to dodatkowy wydatek i temat na osobną recenzję.

Nadal jednak w **Dixit** da się grać raz za razem bez znużenia, czego nie da się powiedzieć o wielu popularnych grach planszowych – a to dzięki dominującej roli wyobraźni graczy, wpływającej na kształt każdej rozgrywki i niedługiemu czasowi gry. Nie da się też zabawy zepsuć – bo nawet rzucanie przez narratora losowych słów może być dodatkowym smaczkiem i uatrakcyjnić zabawę – choć oczywiście, jak w każdej grze z wysokim poziomem interakcji, dobra wola

współgraczy jest konieczna do czerpania pełni przyjemności z zabawy.



Dixit jest drogi, ale na jego wysoką cenę składają się wyśmienite ilustracje francuskiej malarki, niesztampowy design i szansa na dziesiątki partii rozegranych zarówno ze znajomymi na imprezie, dziećmi na wakacjach, jak i z całą rodziną podczas długiego weekendu. A do tego mamy szansę lepiej i *inaczej* poznać tych, z którymi usiądziemy do gry. Dlatego uważam, że to dobra inwestycja.



Plusy:



Ilustracje Marie Cardouat



Wysoka jakość wykonania



Pudełko jest elementem gry



Gra sprawdza się w grze z dowolnymi osobami

Minusy:



Niestabilne pionki



Po pewnym czasie karty przestają zaskakiwać

Liczba graczy: 3-56 Wiek: 5+

Czas gry: ok. 30 minut

Cena: 119,95 zł

Jaskinia

Szare życie speleologa



W roku 2010 dane mi było poznać **K2** – jeden z moich najukochańszych tytułów, grę o wspinaczce na ośnieżony i niebezpieczny szczyt. **K2** znalazłem pod choinką podczas pobytu we włoskich Alpach. Gdy po całym dniu hulania po stokach wracaliśmy przemarznięci, siadaliśmy przy ciepłej herbacie właśnie do **K2**: gry klimatycznej, o świetnej mechanice, docenionej kilkoma nagrodami (w tym pierwszą w historii nominacją dla polskiego autora do nagrody Spiel des Jahres!). Jej swoistą kontynuacją, czy może raczej następcą, miała być **Jaskinia**.

W grze **Jaskinia** gracze kierują zespołami speleologów, przed którymi postawiono zadanie eksploracji nowo odkrytej jaskini. Rozpoczynając ze wspólnej bazy, gracze będą odkrywać jaskinię fragment po fragmencie, a ta stopniowo odsłoni przed nimi swoje tajemnice. Na ich drodze pojawią się strome zejścia, zalane wodą sale, wąskie przesmyki oraz warte uwiecznienia na fotografiach cuda podziemnego świata. Jednak, aby móc posuwać się do przodu, speleolodzy będą potrzebowali specjalistycznego sprzętu, który pozwoli im na przetrwanie w podziemiach i pokonanie kolejnych przeszkód, jakie napotkają w czasie wyprawy. Zespół, który najbardziej zasłuży się w odkrywaniu podziemnych korytarzy, okryje się sławą najlepszych speleologów i zasłuży na szacunek kolegów. (opis ze strony wydawcy)

Już samo pudełko odróżnia **Jaskinię** od **K2**. Grę dostajemy w klasycznym, dużym opakowaniu, porównywalnym z tym od **7 Cudów Świata** czy **Osadników z Catanu**. **Jaskinia** w przeciwieństwie do swojego poprzednika nie ma planszy, za to jest grą kafelkową. Zestaw zawiera: 80 kafli jaskini, 16 kafli zawalisk, 5 planszetek graczy (przypominających trochę te z **Tikal**), 5 pionków speleologów, 5 pionków obozów, 12 żetonów premii punktowych, 40 żetonów głębokości, 120 żetonów ekwipunku, 25 żetonów eksploracji wody, 40 żetonów poręczówek, 30 żetonów zdjęć, 27 żetonów eksploracji zacisków, 40 żetonów eksploracji zacisków, 2 dwustronne planszетки baz i instrukcję.

Wszystkie komponenty są wytrzymałe i pod względem użyteczności wykonane na poziomie europejskim, profesjonalnym. Warto także pochwalić bardzo praktyczne planszетки graczy, zawierające wyczerpującą listę akcji, które można wykonać w swojej turze. Niestety, dalej nie jest tak różowo.

Po pierwsze, dlaczego żetony punktowe (takie jak: żetony zdjęć lub eksploracji wody) nie zawierają na rewersach informacji, ile punktów zyskujemy, zdobywając konkretny żeton? W zamian mamy na nich umieszczone grafiki, które dodatkowo utrudniają

odróżnienie jednych żetonów od drugih, gdy te odwrócone są rewersami do góry. Przy końcowym liczeniu punktacji nie można po prostu zsumować wartości z rewersów żetonów, trzeba sięgnąć do instrukcji.



Po drugie, mi osobiście (choć nie tylko) tym razem zupełnie nie przypadła do gustu oprawa graficzna nowej pozycji wydawnictwa Rebel.pl. Jaskinia powstająca w wyniku kolejnych ruchów graczy jest ciemna, smutna. Niemniej poczucie estetyki to sprawa bardzo subiektywna, dlatego jedynie pokrótce sygnalizuję, że nie do końca graficznie mi się to podoba (z wyjątkiem ładnej okładki pudełka), być może inni będą zachwyceni.

Nieco muszę także ponarzekać na instrukcję, a dokładnie na fragment dotyczący rozbijaniu obozu. Został on napisany nieintuicyjnie, w sposób nieco zawiły. Szczęśliwie po kilkukrotnej lekturze wszystkim się wyjaśnia.

Nieporozumieniem jest także brak woreczków strunowych w zestawie. W **Jaskini** występuje wiele żetonów i żetoników. Utrzymanie porządku bez należytej segregacji elementów jest niemożliwe. Jeśli będziemy zainteresowani kupnem gry, koniecznie musimy zaopatrzyć się w woreczki strunowe – odpowiedniego uporządkowania całości potrzebnych będzie około trzysta sztuk.

Tyle o wykonaniu. Jak **Jaskinia** wypada pod względem mechaniki? Czy jest godnym następcą **K2**, a może jest jeszcze lepsza? W mojej opinii bardzo daleko jej do poziomu zacnego poprzednika.



Zwycięzcą rozgrywki zostaje ten z graczy, który bardziej zasłuży się w badaniu podziemi. W swoim ruchu do wydania mamy 5 Punktów Akcji; na początku zawsze musimy odrzucić ze swojego plecaka z przedmiotami 1 żeton zasobów zużywalnych (jeśli już ich nie mamy, bo źle obliczyliśmy nasze ruchy, to jedyne co możemy zrobić w turze, to przesunąć się o jedno pole). Wśród dostępnych akcji znajdują się: możliwość uzupełnienia plecaka na polu startowym (2 PA), wystawienie obozu (2 PA), zwinięcie obozu (1 PA), wystawienie nowego losowego kafelka i dołożenie go do pola, na którym stoi nasz pionek (1 PA), standardowy ruch o jedno pole (1 PA), wejście na kafelek zawaliska (który jest kładziony, gdy dołożonego kafelka nie da się legalnie dołożyć) (2 PA), wejście na kafelek zacisku pierwszego, drugiego lub trzeciego poziomu (odpowiednio: 2, 3, 4 PA), przejście przez wodę z wykorzystaniem pontonu (1 PA), eksploracja wody z użyciem butli z powietrzem (2 PA), zrobienie zdjęcia z wykorzystaniem aparatu fotograficznego (1 PA) oraz zejście w dół jaskini z zastosowaniem lin (1 PA + 1 PA za każde 25 m spadku).

Gra kończy się po trzech pełnych rundach następujących po zużyciu kafelków. Punkty otrzymujemy za robienie zdjęć, pokonywanie zacisków pierwszego poziomu i wykorzystanie lin (każda z tych czynności daje 2 punkty); eksplorowanie wody, zacisków drugiego poziomu i osiągnięcie głębokości 25 m (każda z tych czynności daje 3 punkty); pokonywanie zacisków trzeciego poziomu i osiągnięcie głębokości 50 m (każda z tych czynności daje 4 punkty); za osiągnięcie głębokości 75 m i głębszych (po 5 punktów). Całość uzupełniają cztery premie punktowe, dla tych którzy odbyli najwięcej badań danego typu: za zaciski, eksplorację wody, zdjęcia i wykorzystanie lin.

Brzmi to wszystko bardzo intrygująco, prawda? Niestety w dużej mierze tylko brzmi, ponieważ zarzutów do gry mam naprawdę sporo. Po pierwsze **Jaskinia** to gra bardzo losowa. Wielu psioczy, że **Carcassonne** jest losowe – mam wrażenie, że **Jaskinia** to bardziej losowe **Carcassonne**! Mechanizm w obu grach jest bardzo podobny: tworzymy mapę, tam średniowiecznych miast, dróg, łąk i innych klasztorów, tu podziemnej jaskini. Tam dolosowany kafelek kładziemy gdzie bądź (byle pasował), w **Jaskini** zaś tylko i wyłącznie przed swoim pionkiem. Bez sensu. Chcemy iść w zdjęcia? Nie da się, gdyż dociągnęliśmy kafel zacisku. Tyle z naszego planowania.

Gra jest bardzo nudna i sprowadza się do jednego schematu: losujemy kafelek, wchodzimy na niego, losujemy kolejny, wchodzimy i tak dalej. Zero emocji. Gdy skończy nam się „jedzenie” powracamy na pole startowe, by uzupełnić plecak i wracamy do szarego życia speleologa opartego o schemat „losuj-wejdz”. Losowość mi nie przeszkadza, lubię ciekawe gry losowe, takie jak: **Keltis**, **Blef** czy **Polowanie na Robale**. **Jaskinia** jest niestety wyprana z emocji.

Kolejny zarzut to idea obozu. O ile w **K2** był on kluczowym elementem mechaniki gry, a jego poprawne ułożenie było sprawą życia i śmierci (dosłownie i w przenośni), tak tu niepotrzebnie komplikuje grę, a

de facto daje o dwa miejsca więcej w plecaku. Mam wrażenie, że chociażby fabularnie jest on bez sensu.

Inną wadą gry jest jej nieco zbyt wysoka cena. Przy tej liczbie elementów uważam, że mogłaby być ona o kilkanaście złotych niższa. Dziś wiem, że na pewno nie kupiłbym **Jaskini** – niestety, to tylko smutna refleksja po fakcie, pieniądze zostały wydane. Boli mnie to szczególnie jako fana nie tylko **K2**, ale i innych gier Adama Kałuży, którego projekty niezwykle sobie cenię. Na tym autorze zawiodłem się tak bardzo po raz pierwszy.



Plusy:



Solidnie wykonana



Świetne planszетки graczy



Nieźle się skaluje

Minusy:



Nijaka rozgrywka



Losowość



Niska decyzyjność



Brak oznaczeń punktowych na żetonach



Za droga

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 8+ Czas gry: ok. 60-90 minut

Cena: 149,95 zł

RACIAL WARS

WEJDŹ W SAM ŚRODEK WOJNY RAS, KTÓRA OWŁADNĘŁA ŚWIAT ITHILION!

Gra *Racial Wars* jest polską kolekcjonerską grą karcianą w klimacie fantasy. Daj się wciągnąć w tętniący życiem i magią świat Ithilion! Dzięki innowacyjnej mechanice jest grą, która uzależni Cię od pierwszego kontaktu, a bogato ilustrowane karty poruszą Twą wyobraźnię!

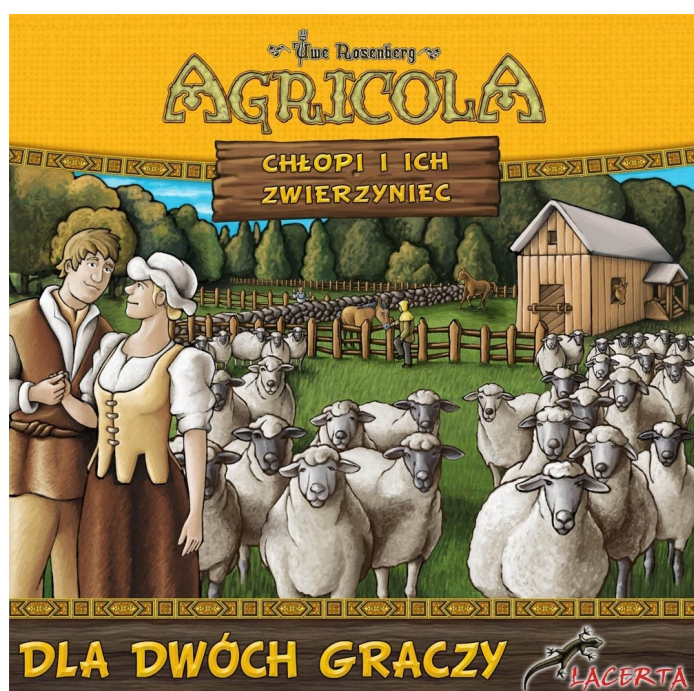
W grze przejmiesz kontrolę nad armią
wybranej przez siebie rasy, by poprowadzić ją
przez wojnę ku spektakularnemu zwycięstwu.

Oblegaj zamki! Walcz ze swym
wrogiem, obmyślaj taktykę,
broń się i WYGRAJ!



Agricola: Chłopi i ich zwierzyńiec

Agricola w pół godziny



STING

Agricola to jedna z najbardziej uznanych ekonomicznych gier planszowych. Liczba nagród, które zdobyła, jest ogromna – ze Spiel des Jahres i BoardGameGeek Golden Geek za rok 2008 na czele. Jest to również gra wysoko ceniona przez polskich graczy, o czym świadczy chociażby tytuł Gry Roku 2009 przyznany jej przez serwis Gry-Planszowe.pl.

Co prawda **Agricola** niezbyt przypadła mi do gustu (powody takiego stanu rzeczy podałem w poświęco-

nej jej recenzji z dwunastego numeru pisma), jednak nie zmienia to faktu, że szanuję ją jako tytuł niezwykle istotny dla rozwoju segmentu eurogier. Gros pomysłów, które zostały w niej wykorzystane, pojawia się bowiem w coraz to nowszych tytułach, aspirujących do powtórzenia jej niebywałego sukcesu rynkowego. **Agricola: Chłopi i ich zwierzyńiec** to stworzony przez Uwe Rosenberga *spin off* **Agricoli**, przeznaczony dla dwóch graczy i znacznie uproszczony względem oryginału. Przenosi on nas po raz kolejny do świata zarządzania gospodarstwem, tym razem skupionego wokół hodowli zwierząt.



Ograniczenie liczby graczy do dwóch z początku wydało mi się słabym pomysłem. Bardzo często gry polegające na obstawianiu pól tracą wiele ze swojego uroku, gdy do rozgrywki zasiadają wyłącznie dwie osoby. Oczywiście większość z nich pisana jest z założenia dla większej liczby graczy, a wariant dwuosobowy (czasami dodany nieco na siłę) po prostu obnaża przewidywalność rozgrywki w mniejszym gronie. Wiadomo wtedy bowiem z góry, jakie ruchy należy wykonać w odpowiedzi na posunięcia przeciwnika, aby zmaksymalizować własne zyski. Dodatkowo tematyka **Chłopów i ich zwierzyńca** ograniczona została wyłącznie do hodowli zwierząt, wyróżniając co prawda ich cztery typy (owce, dziki, krowy i konie), znacznie zawężając jednak w ten sposób zakres wyborów, przed jakimi stawiała graczy oryginalna **Agricola**. Obawiałem się, że roz-

grywka stanie się przez to nazbyt schematyczna, a w każdej kolejnej partii gracze będą podejmowali wciąż te same decyzje.

Mylilem się.

W **Chłopów i ich zwierzyńiec** trudno rozegrać dwie takie same partie. Pomimo faktu, że zabawa sprowadza się w zasadzie do wznoszenia kolejnych zabudowań gospodarczych oraz grodzenia pastwisk i umieszczania na nich zwierząt, gracze posiadają duże możliwości dokonywania wyborów. W trakcie gry trudno skopiować ruchy przeciwnika, ponieważ mechanika została tak skonstruowana, aby to utrudnić. Jeżeli jedna osoba zdecyduje się dla przykładu na hodowlę krów i owiec, druga postawi raczej na dziki i konie, ponieważ każdy typ zwierząt pozyskać można wyłącznie z jednego pola planszy. Oczywiście można próbować pokrzyżować innemu graczowi szyki, „podbierając” mu zwierzęta, jednak należy uważać, ponieważ może okazać się to nieopłacalne z perspektywy końcowej punktacji. Dodatkowo wymóg: „jeden typ zwierząt na jednym pastwisku lub w jednym budynku” wymusza na grających obstawianie wielu różnych pól. Tylko w ten sposób, mogą oni bowiem wznosić potrzebne im budowle lub tworzyć nowe pastwiska.



W grze występują również trzy surowce – kamień, drewno i trzcina – które pozyskuje się z pól planszy. Są one wymagane przy budowie ogrodzeń, żłobów (zwiększają liczbę zwierząt mogących wypasać się na danym pastwisku), ulepszaniu budynków oraz wznoszeniu ich wersji specjalnych. Jak na tak „małą” grę, mamy tu do czynienia z dość dobrze rozbudowanym modelem zarządzania surowcami.

Wszystko to sprawia, że podczas każdej kolejnej partii gracze starają się zmieniać swoje strategie, sprawdzać nowe możliwości, czy też zaskakując przeciwnika niekonwencjonalnym posunięciem. Gra jest krótka – trwa tylko osiem tur – co powoduje, że maksymalizacja zysków wymaga przyjęcia od samego początku określonej strategii działania. Podczas tury można wykonać tylko trzy akcje, co gwarantuje, że planu praktycznie nigdy nie udaje się w pełni zrealizować. Otwiera to pole improwizacji, szybkiej modyfikacji początkowych założeń i szukaniu alternatywnych sposobów zbudowania przewagi punktowej.



Oczywiście **Chłopi i ich zwierzyńiec** nie zapewniają tak głębokiego modelu rozgrywki, jak **Agricola**, która całkowicie deklasuje „krewniaka” pod tym względem. Posiadają jednak ogromną zaletę, której brak ich starszej siostrze – rozegranie partii zajmuje zaledwie pół godziny. Szybki setup i krótki czas rozgrywki to duży plus, gdy nie dysponujemy wystarczającą ilością wolnego czasu na „cięższy” tytuł, a

chcemy zagrać w coś, co zmusi nas do wysilenia szarych komórek.

Wykonanie gry stoi na bardzo wysokim poziomie. Po otwarciu niewielkiego rozmiarami pudełka szokuje ogromna liczba znajdujących się w nim drewnianych elementów. Jeżeli chodzi o resztę zestawu (tekturowe plansze i żetony), to jest ona wykonana bardzo solidnie. **Chłopi i ich zwierzyńiec** to gra łatwa w transporcie, wypchana po brzegi elementami i posiadająca dobrze napisaną instrukcję. Pod względem jakości wykonania jest to niemalże ideał.



Chciałbym wytknąć temu tytułowi jakieś poważniejsze błędy, jednak dochodzę do wniosku, że nie potrafię. Czepiając się w stopniu ocierającym się wręcz o maniacką złośliwość, mógłbym chyba wspomnieć tylko o tym, że składzik, jeden z możliwych do zakupu budynków specjalnych, bywa zbyt łatwym dostawcą punktów zwycięstwa (jego właściciel uzyskuje pod koniec gry po pół punktu za każdy posiadany żeton surowców). Rozsądne prowadzenie rozgrywki może jednak dość łatwo zniwelować płynące z niego korzyści.

Cóż jeszcze mógłbym napisać? Chyba tylko jedno – sprawdźcie tę grę sami. Naprawdę warto.

Dziękujemy Wydawnictwu Lacerta za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



Plusy:



Wysoka regrywalność



Wykonanie



Duża liczba możliwych do podjęcia decyzji

Minusy:



Składzik bywa zbyt łatwym dostawcą punktów zwycięstwa

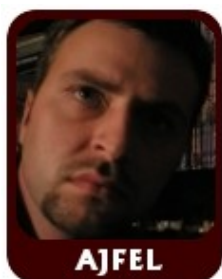
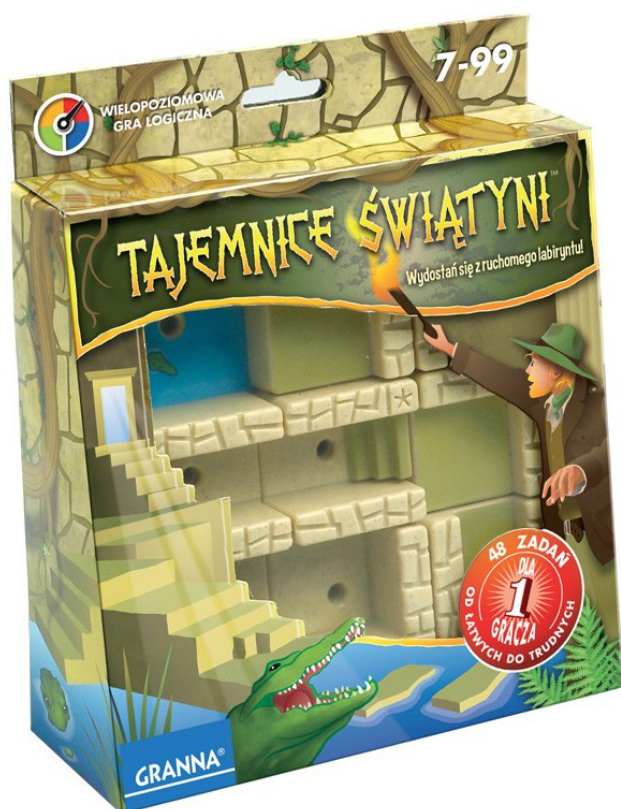
Liczba graczy: 2 Wiek: 140+ Czas gry: ok.30 minut

Cena: 85,00 zł



Tajemnice Świątyni

Przeprawa przez ruchomy labirynt



Na ogromną serię produktów Smart Games, dostępnych w Polsce dzięki wydawnictwu Granna, składają się różnego typu jednoosobowe łamigłówki, które łączą takie cechy jak: solidne wykonanie, ogromny zestaw zagadek o różnych poziomach

trudności oraz niewątpliwie walory edukacyjne. Od pewnego czasu na łamach **Rebel Timesa** re-

gularnie piszemy o rozmaitych grach z tej serii, zachęcam do przejrzenia archiwalnych numerów.

Łamigłówka **Tajemnice Świątyni** nawiązuje do przygód rodem z filmów o Indianie Jonesie. Rozwiązując kolejne zagadki, przemieszczamy naszego archeologa po niebezpiecznych korytarzach tytułowej świątyni, starając się doprowadzić go do wyjścia. Sama świątynia to zwariowany, nieustannie zmieniający swój kształt labirynt, w którym nasz bohater ma mocno ograniczone możliwości przemieszczania się z powodu kamiennych ścian, różnic poziomów i zbiorników wodnych, w których żyją krokodyle.

Temat to całkiem ciekawy, a towarzyszy mu – jak to zwykle w przypadku Smart Games – solidne i efektowne wykonanie produktu, mimo iż na pierwszy rzut oka można odnieść nieco inne wrażenie. Gra zapakowana jest w niewielkie pudełko o dość nietypowych kształtach, bardzo przeciętnie zilustrowane i niezbyt trwałe. Na szczęście papierowe opakowanie nie będzie nam do niczego potrzebne, ponieważ plansza do gry zawiera praktyczną plastikową przykrywkę i sama w sobie jest solidnym plastikowym pudełkiem, które pomieści wszystkie elementy zestawu.

Na elementy układanki składa się osiem modułów labiryntu oraz jeden plastikowy pionek, który umieszczany jest w otworach planszy. Sama łamigłówka na pierwszy rzut oka wydaje się mało oryginalna: osiem kwadratowych elementów rozmieszczonych na siatce 3x3 pól, a dzięki temu, że jedno pole jest wolne, można dokonywać kolejnych przesunięć. Pomysł to stary i solidnie wyeksplloatowany przez rozmaite układanki obrazkowe. Jednak łamigłówka **Tajemnice Świątyni** nie polega na układaniu obrazków i szybko możemy się przekonać, że jedynie bazuje na sprawdzonym pomysle, dając od siebie nowe, ciekawe elementy.

Dołączona do zestawu książeczka zawiera 48 zadań podzielonych na cztery poziomy trudności. We wszystkich zagadkach chodzi dokładnie o to samo:



www.facebook.com/grannagry/

Nowości 2012



RANCHO



WILKOŁAKI



DUCHY



MĄDRY ZAMEK



AUTO



3 TRAKI



MEMINO

www.granna.pl

GRANNA®



PUZLINO

mamy określone początkowe ułożenie elementów labiryntu oraz miejsce, w którym należy umieścić pionek. Naszym zadaniem jest wykonanie takiej sekwencji ruchów, by wyprowadzić pionek z labiryntu przez jedyne wyjście, znajdujące się w narożniku planszy. Niezajęte pole planszy odsłania umieszczony pod labiryntem basen pełen krokodyli, jak więc łatwo się domyślić, przez takie pole nasz pionek przejść nie może, podobnie jak nie wolno mu przechodzić przez ściany. Musimy więc przesuwac na różne sposoby elementy labiryntu, by budować z nich kolejne fragmenty korytarza, który zaprowadzi nasz pionek do wyjścia. Nie możemy jednak poruszać modułu, na którym aktualnie znajduje się pionek (osadzenie go w otworku unieruchamia dany element). To jednak nie jedyne utrudnienie, gdyż zabawa toczy się w trzech wymiarach. Korytarze labiryntu znajdują się na dwóch poziomach: trzy z ośmiu klocków przedstawiają korytarz wyższy, trzy niższy, a na dwóch znajdują się schodki umożliwiające przechodzenie z jednego poziomu na drugi. Korytarze z wyższego poziomu nie mają otworków, więc pionek może przez nie przechodzić, ale nie może na nich kończyć ruchu.

Rozwiązując kolejne zagadki, przesuwamy poszczególne moduły labiryntu, przechodzimy pionkiem na kolejne pole, po czym na nowo zmieniamy układ korytarzy. Powtarzamy to tak długo, aż nasz pionek dotrze do wyjścia (znajdującego się na wyższym poziomie, a więc doprowadzenie do niego niższego korytarza nie stanowi rozwiązania zagadki).

Jest to kolejna łamigłówka z linii Smart Games, przy projektowaniu której twórcy stanęli na wysokości zadania, tworząc zestaw zagadek – początkowe są naprawdę proste i wymagają wykonania zaledwie kilku ruchów; wraz z przechodzeniem do kolejnych poziom trudności sukcesywnie rośnie. Najtrudniejsze zadania wymagają naprawdę sporo kombinowania i cierpliwości.

Tajemnice Świątyni przypominają mi trochę nieco droższą łamigłówkę **Antywirus** (recenzja w 58. numerze **Rebel Timesa**). Mimo iż na pierwszy rzut oka gry są zupełnie różne, zdradzają sporo podobieństw (rozwiązywanie polega na przesuwaniu klocków bez możliwości obracania ich, zaś celem jest wyprowadzenie jednego elementu poza planszę). Choć w moim odczuciu **Antywirus** pozostaje grą ciekawszą, bardziej oryginalną i obdarzoną niezwykle magnezem, który sprawia, że ciężko się od niej oderwać, to trzeba przyznać, że **Tajemnice Świątyni** również w gronie jednoosobowych łamigłówek to pozycja interesująca i godna polecenia. Nie ustępuje także **Antywirusowi** pod względem poziomu trudności, a przy tym jest grą tańszą i nieco bardziej poręczną w przypadku, gdybyśmy chcieli pocwiczyć szare komórki w podróży.

Dziękujemy Wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



Plusy:



Dużo zadań o różnych poziomach trudności



Praktyczne i efektowne wykonanie



Treduje wyobraźnię przestrzenną i logiczne myślenie

Minusy:



brak

Liczba graczy: 1 Wiek: 7+ Czas gry: ok.10 minut

Cena: 54,95 zł

Warhammer 40000: Mroczna Zemsta

Nowa odsłona „czterdziestki”



PALADYN

Gry wydawane przez **Games Workshop** cieszą się w naszym kraju ogromną popularnością. Czy wzięło się to z fascynacji pierwszą edycją **WFRP**, czy też może stąd, że przez długi czas **Warhammer** był synonimem gry bitewnej, trudno rozstrzygnąć.

Dość powiedzieć, że gracze w naszym kraju są liczni i prężnie działają: organizowane są turnieje, ligi i zawody, nowi gracze zapoznają z hobby, a od niedawna **GW** jest w naszym kraju oficjalnie za sprawą sklepu w Warszawie.

O tym, że **Warhammer** wrósł w krajobraz polskiej fantastyki, świadczy też fakt, że mamy już trzecią, polską edycję **Warhammera 40 000** (popularnej „czterdziestki”. Zasady podstawowe wzbogacono

przetłumaczonymi Kodeksami, do pełni szczęścia brakuje tylko rodzimej edycji magazynu **White Dwarf**. Było jasne, że skoro ukaże się szósta edycja gry, to otrzymamy jej zlokalizowaną wersję, choć trudno było liczyć na wydanie w naszym języku podręcznika podstawowego. Jest to gruba i ekskluzywna księga, ze szczegółami opisująca uniwersum czterdziestego pierwszego milenium, wykładająca zasady i modelarskie aspekty hobby. Nasi gracze nie byli jednak na straconej pozycji. Podobnie jak w przypadku **Inwazji na Czarną Grań**, tak i **Mroczna Zemsta** ukazała się także w wersji pudełkowej – znalazło się miejsce dla polskich reguł, podręcznika wprowadzającego, a także wielu, wielu innych atrakcji.

Narzędzia zniszczenia

Warhammer 40 000: Mroczna Zemsta to tytuł zestawu startowego, który przeznaczony jest dla dwóch graczy. Podobnie jak w przypadku piątej edycji gry, tak i tym razem **Games Workshop** funduje nam nie lada prezent. Choć wydatek jest spory, bo musimy wyłożyć około trzystu złotych, to w zamian dostajemy sporo dobrego. Jeżeli założymy, że taki zestaw startowy kupuje dwójka bliskich przyjaciół, z których każdy zadowolony jest jedną armią i będą wspólnie korzystać z pozostałych zasobów, to zakup będzie bardzo opłacalny. Nawet w sytuacji, kiedy interesuje nas tylko jedna z armii, nadal warto się połączyć na pudło, zwłaszcza że na serwisach aukcyjnych figurki pójdą jak woda.

Pudło jest duże i solidne, ozdobione stonowaną ilustracją. Po raz pierwszy od dość dawna nie przedstawia ona krajobrazu zacieklej bitwy, a logo gry na tle grafitowego symbolu Mrocznych Aniołów. Wewnątrz czekają na nas wypraski z modelami, książeczki, kostki i wzorniki. Oczywiście modele należy samodzielnie posklejać i pomalować, to jeden z aspektów gier bitewnych, o którym nie można zapomnieć. Zresztą, każdy gracz szybko się przekonuje,

że pomalowane figurki po prostu lepiej walczą, bo nie wstydzą się być na stole. W środku jest około pięćdziesięciu figurek (w edycji limitowanej jedna więcej niż zwykle), wydany w niewielkim formacie podręcznik z zasadami, a do tego kostki i wzorniki. Do naszej dyspozycji trafiają dwie armie. Tym razem wybór padł na Mroczne Anioły i Chaos. Aby nie było nudno, ten drugi nie opiera się na Kosmicznych Marines, a raczej na kultystach i kilku potężnych modelach. Lojalni obrońcy Imperium to z kolei elitarne jednostki Kruczego Skrzydła i Straży Śmierci. W grze takiej jak **Warhammer 40 000** modele są w centrum zainteresowania. Dość powiedzieć, że ich wygląd i jakość wykonania potrafią wprawić w zachwyt nawet warhammerowego zgreda, który widział już niemal wszystko.



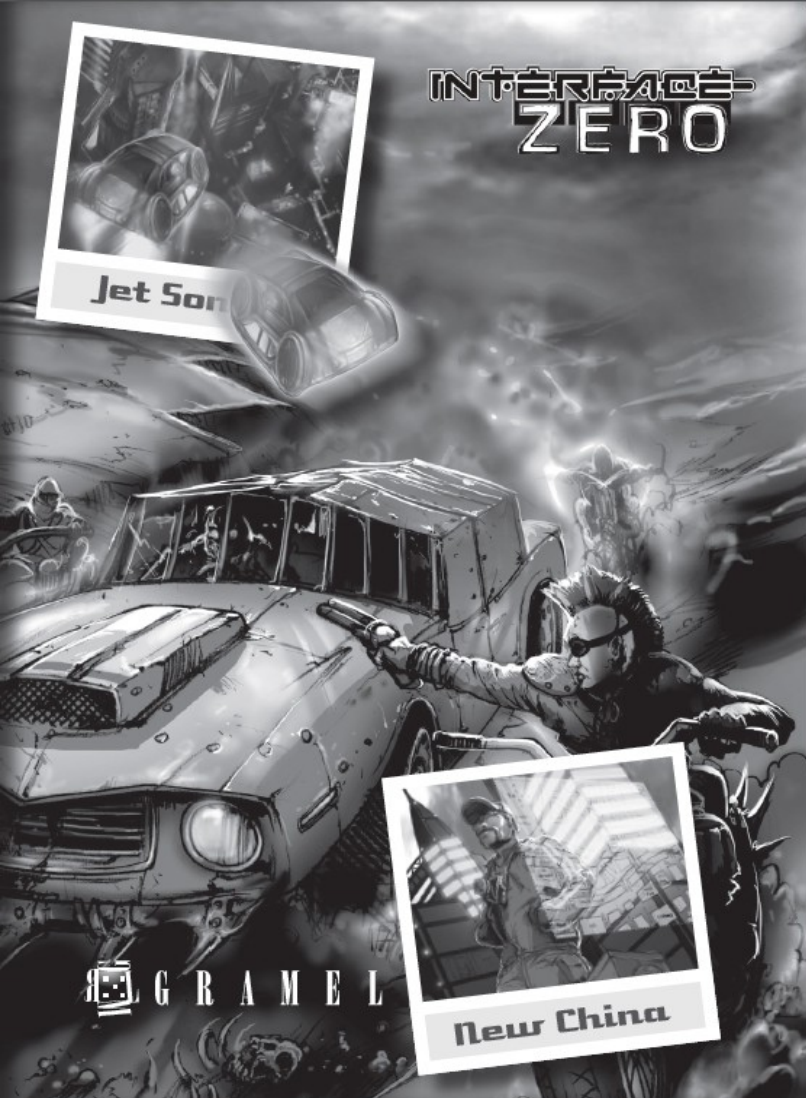
Jeśli chodzi o jakość wykonania pozostałych elementów, nie można mieć zastrzeżeń. Podręczniki są kolorowe i wydrukowane na dobrej jakości, lakierowanym papierze. Powinny wytrzymać kartkowanie i nerwowe sprawdzanie reguł. Podobnie tablice pomocnicze, na których zebrano potrzebne informacje.

Wzorniki wykonano z przezroczystego plastiku, dzięki czemu nie powinno być kłopotów z określeniem, kto się pod nimi znajduje. Samo opakowanie sprawia trwałe wrażenie, najprawdopodobniej przetrwa niejeden transport czy składowanie.



Plastikowe armie

Oglądając zawartość pudełka do **Inwazji na Czarną Grań**, nie mogłem wyjść z podziwu dla jakości wykonania figurek. Mówiłem wtedy, że osiągnęły one poziom modeli historycznych samolotów i z żołnierzyków przeobraziły się w miniaturowe cudenka. To było kilka lat temu, w **Games Workshop** przez cały czas udoskonalano proces produkcji, wprowadzając między innymi linię *Finecast*. To, co otrzymujemy w **Mrocznej Zemście**, wykracza poza skalę. Powiedzmy sobie szczerze, popisowe modele bohaterów z poprzednich edycji bywały brzydsze i mniej szczegółowe od najzwyczajniejszych żołnierzy z obecnej. Ogrom detali, pieczołowitość wykonania, pomysły projektantów i łatwość sklejenia sprawiają, że pomalowanie zestawu startowego będzie przygodą i przyjemnością w samym sobie. Jeśli wziąć pod uwagę nową linię farb, to w połączeniu z miniaturowymi cudenkami z tego pudełka bez trudu można mieć armię, która bez wstydu mogłaby się prężyć na rozkładówce **White Dwarfa**. Szczególne owacje należą się rzeźbiarzom, którzy połączyli piękne z praktycznym: figurki się nie chwieją, wszystkie elementy świetnie do siebie pasują, a na dodatek mają dynamiczne pozy. Kilka z modeli (tutaj znacząco patrzeć na Piekelnego Brutala) jest tak fajnych, że chciałoby



INTERFACE ZERO

WITAJ W PRZYSZŁOŚCI!

INTERFACE ZERO TO PIERWSZY PODRĘCZNIK Z CYBERPUNKOWEJ SERII WYDAWNICTWA GUN METAL GAMES. PRZENOSI AKCJĘ SAVAGE WORLDS DO BRUTALNEGO, SZALONEGO ROKU 2088.

MASZ GIWERĘ?

W INTERFACE ZERO ZMIERZYSZ SIĘ Z MISTRZAMI PRADAWNYCH CHIŃSKICH TRIAD, HAKERAMI-ANARCHISTAMI I CYFROWYMI BARONAMI KORPORACJI. POKRZYŻUJESZ SZYKI MANDARYNATOWI NOWYCH CHIN ALBO BOGBOJNEJ KOALICJI AMERYKI PÓŁNOCNEJ. WEŹMIESZ NA MUSZKĘ SNAJPERKI ALBO SKRZYŻUJESZ NANO-STALOWE OSTRZA Z GANGERAMI, HYBRYDAMI O MODYFIKOWANYM GENOTYPIE I CYBERSZTURMOWCAMI.

JESTEŚ W SIECI?

ŻYCIE W 2088 JEST SZYBKIE. JEŻELI CHCESZ PRZETRWAĆ, MUSISZ BYĆ JESZCZE SZYBSZY. ALE NIG SIĘ NIE MARTW, STARY, MAMY WSZYSTKO POD KONTROLĄ. BRAWUROWE I GRYWALNE ZASADY CYBERNETYKI POZWOLĄ CI STWORZYĆ WSZCZEPY, JAKICH TYLKO DUSZA ZAPRAGNIE!

CHCESZ SIĘ WBIĆ DO DOMENY KORPORACJI?

INTERFACE ZERO TO NIE TYLKO GRA - ALE I PRZYBÓRNIK, Z KTÓREGO MOŻESZ SWOBODNIE WYBIERAĆ TE ELEMENTY, KTÓRE PASUJĄ DO GRY SCIENCE-FICTION, W JAKĄ MAMIE OCHOTĘ DZISIAJ ZAGRAĆ.

się mieć więcej niż jeden. W jego przypadku problem tkwi jedynie w tym, że bez daleko idących zabiegów „chirurgicznych” nie da się go skleić w innej pozie. Poza tym elementem do figurek nie można mieć słowa zastrzeżeń.

Ewolucja pola walki

Już w poprzedniej edycji można było zaobserwować odwrót od maksymalnego upraszczania gry. Nagle ważny stał się teren, który przestano traktować tylko jako dekorację. W obecnych zasadach pojawiają się reguły, na które gracze czekali od dawna, drobnostki, które nie zmieniają obrazu całości, ale stanowią powiew świeżości. Gra w obecnych zasadach staje bardziej po stronie strzelania, niż pędu do walki wręcz. Zmiany, jakie wprowadzono, stanowią bardziej ewolucję, niż rewolucję, ale to krok w dobrą stronę. Powróciła opcja warty, broń ciężka może

strzelić po ruchu albo pozostać stacjonarna pomimo przegrupowania innych modeli. Takich zmian czy innowacji jest wiele, odrobinę urealistyczniają one rozgrywkę i uwalniają z gorsetu dawnych, gorszych rozwiązań.

Oczywiście **Warhammer 40 000** pozostaje tą samą grą, którą jest od dwudziestu pięciu lat z okładem. Nadal mamy turę jednego gracza, potem drugiego, pozostała nieśmiertelna tabelka „Siła kontra Wytrzymałość”, powróciła psionika. Nowości w regułach to rozbudowanie gry. Możemy znowu zawierać sojusze pomiędzy armiami, wykupywać za punkty armii fortyfikacje, a nad głowami naszych żołnierzy pojawia się samoloty. Tak, nieba czterdziestego pierwszego tysiąclecia stały się kolejnym teatrem działań, to spora zmiana w stosunku do poprzednich edycji. Jednostki powietrzne wtedy były ewenementem i modelami dla kolekcjonerów, którzy mają już wszystko, teraz stały się nieodzowną częścią arsenału. To już nie fanaberia, a stały element gry. Tak na-

prawdę większość z tych zmian gdzieś już wcześniej się pojawiła: a to w drugiej edycji, a to w artykułach nieoficjalnie rozszerzających zasady. Teraz zebrano je w jedno miejsce, wygładzono i sprawdzono. Zmiany nie są tak radykalne, jak się spodziewałem, ale to dobrze.

W wersji polskiej wystąpili

Tłumaczenie takiej gry jak **Warhammer 40 000** to nie przelewki. Wiem coś o tym, bo polska edycja **Inwazji na Czarną Grań** wyszła spod mojego pióra. Abstrahując od wymaganej, aptekarskiej dokładności, trzeba się zmierzyć z nazwami własnymi, które po pierwsze są głęboko zakorzenione w pamięci graczy, a po drugie po polsku brzmią niekiedy tandetnie. Powiedzmy sobie szczerze, **Mroczna Zemsta** to ogromny ładunek „emo”, który po angielsku brzmi świetnie, po polsku trąci śmiesznością.

Tłumaczenie tej edycji zostało wykonane na naprawdę przyzwoitym poziomie. Czyta się je lekko i nie trzeba zbytnio zachodzić w głowę, co autor miał na myśli. Z pewnymi sformułowaniami bym się nie zgodził, ale to problem mojego osobistego odbioru. Biorąc pod uwagę, że ta edycja zastępuje „moją”, mogą być nieobiektywny. Niestety, wkradło się kilka błędów, które najwyraźniej przeoczyła redakcja. Z tego co wiem szykowana jest errata, ale takie rzeczy nie powinny się zdarzać. Zwłaszcza w grze, gdzie od sformułowania czy przekładu reguły zależy los wielu plastikowych żołnierzy. Szkoda też, że nie specjalnie wiadomo komu gratulować, ponieważ nazwisko tłumacza nie figuruje na jego dziele.

Odkładając na bok rozważania na temat sztuki translatorskiej, to wspinałem, że polscy gracze, którzy nie zawsze znają angielski na tyle dobrze, aby rozważać niuanse zasad, otrzymują w pełni zlokalizowany podręcznik, kompatybilny z Kodeksami, pozwalający im toczyć bitwy w ponurej przyszłości, gdzie miejsce jest tylko dla wojny.

Ostatnie słowa

Mroczna Zemsta jest skazana na sukces. Marka **Warhammera 40 000** jest tak silna, że gracze kupią nową edycję, nieważne jak bardzo by złorzeczyli. Jednak sukces gra będzie zawdzięczać zgrabnym zasadom, ciekawym pomysłom na odświeżenie mechaniki o ćwierćwiecznej tradycji i przede wszystkim rewelacyjnym modelom. Zakup pudła podstawowego to bardzo dobra decyzja, jeśli ktoś jest gotów na taki wydatek. Zawartość, jakość wykonania i ilość zabawy w pełni wynagrodzą silny cios zadany portfelowi.



Plusy:



Jakość wykonania figurek



Stosunek ceny do zawartości



Polska edycja



Nowe zasady, które usuwają anachronizmy i rozbudowują grę

Minusy:



Niejasności w tłumaczeniu



Niektóre modele mogłyby być bardziej „formowalne”



Mimo wszystko wysoka cena

Ilość graczy: 2

Wiek: 12+

Czas gry: ok. 90 minut

Cena: 274,95 zł

Długa droga do Kadath #14

Innsmouth – miasto nad Diabelską Rafaą



Innsmouth to drugie z ważnych miast, jakie pojawia się na kartach opowiadań i powieści H. P. Lovecrafta. Choć podobnie jak Dunwich odwiedzamy je tylko raz, to czynimy to za sprawą jednego z najlepszych opowiadań, zatytułowanego **Widmo nad Innsmouth**. Jeśli Dunwich uosabia miejsce, w którym człowiek czuje się obco, ponieważ dookoła otaczają go ludzie na niższym poziomie intelektualnym lub zacofani, tak Innsmouth pokazuje zupełnie inny obraz izolacji. Tutaj bohater jest kimś obcym i niechcianym. Jest sam pośród wyraźnie nieprzyjaznego tłumu i tylko łutowi szczęścia zawdzięcza to, że nie został zlinczowany. Choć nie wiadomo, czy taki los nie spotka go po zmroku...

Lovecraft w swoich listach pisał, że Innsmouth miało być Newburyport odbitym w krzywym i złowrogim zwierciadle. Gdzie pierwowzór stanowi wiodącą siłę regionu, jest siedzibą ludzi energicznych i przedsiębiorczych, Innsmouth zaś jest siedliskiem apatii, zepsucia, ponurej melancholii. Podobnie jak wiele miejsc w Miscatonic Country, okolica pełna jest gnijących i popadających w ruinę pozostałości dawnej świetności. Dobre czasy odeszły w przeszłość, miasto wegetuje na krawędzi pomiędzy marnym trwaniem a kompletnym upadkiem. Bieda, zacofanie i

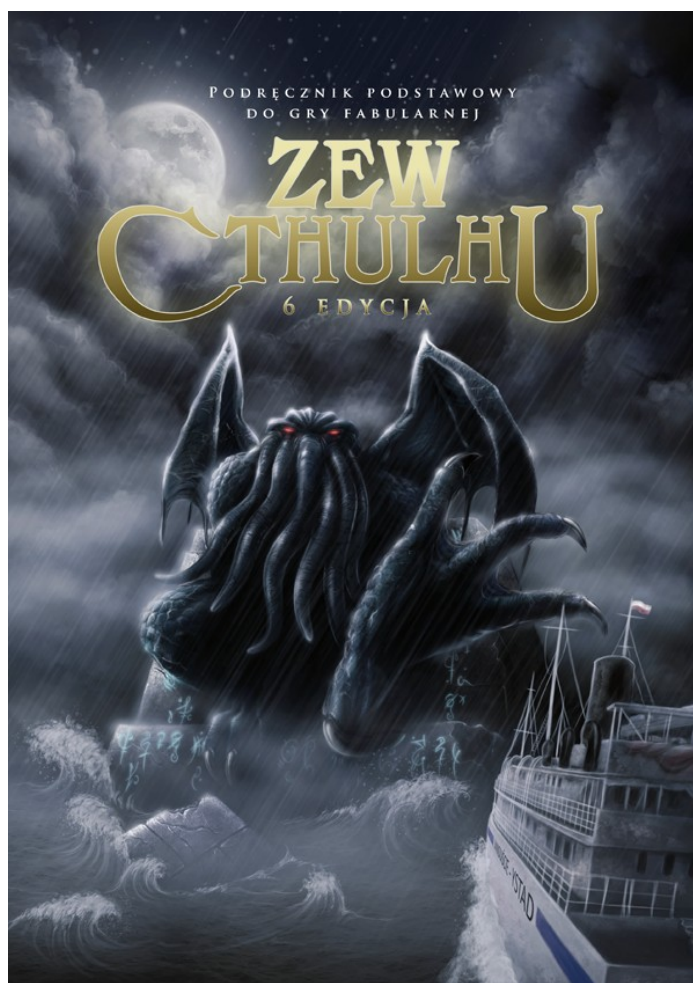
bierność sprawiają, że Innsmouth z każdym rokiem coraz bardziej przypomina cmentarz.

W Mitach Cthulhu istnieją dwie miejscowości o tej nazwie. Pierwsza z nich to angielska wioska wspomniana w opowiadaniu **Celephais** z 1920 roku. „Właściwie” Innsmouth przewinęło się także w sonetach, jakie zebrano pod tytułem **Grzyby z Yuggoth**.

Widmo nad Innsmouth zostało napisane w grudniu 1931 roku, a drukiem ukazało się pięć lat później. Wydano je jako nowelkę i było jedynym dziełem Lovecrafta, które za jego życia zostało wydrukowane w innej formie, niż w gazecie. Sam autor nie był zadowolony z efektów swojej pracy i w liście do Augusta Derletha pisał, że **Widmo nad Innsmouth** przejawia wszystkie niedociągnięcia jego warsztatu, z jakich sobie zdaje sprawę. Przyjaciel Lovecrafta potajemnie przedłożył nowelę redaktorowi **Weird Tales**, który z bólem serca odrzucił tekst. Pisał: „Choć opowiadanie mnie zafascynowało, trudno je podzielić na części, a jest zbyt długie, aby opublikować je w całości”. W 1936 roku została wydana nowela, a na łamach **Weird Tales** tekst opublikowano już po śmierci Lovecrafta.

Zarówno samo opowiadanie, jak i opisane w nim miasto są ogromną inspiracją dla twórców z różnych dziedzin sztuki. Kilkukrotnie próbowano **Widmo...** zekranizować, wiele prób zakończyło się fiaskiem, inne zostały sfinalizowane. Niestety, z jakichś dziwnych powodów żaden z twórców nie odważył się na wierne przeniesienie opowiadania na ekran. Za każdym razem dokonywano zmian w scenariuszu: a to przenosząc akcję w czasy współczesne i do Hiszpanii (**Dagon**), a to zmieniając Istoty z Głębin w wampiry (**Lemora**). **Widmo nad Innsmouth** było inspiracją dla zespołów takich jak Metallica (*The thing that should not be* z albumu **Master of Puppets**), Gods Module czy Agents of Oblivion. Na podstawie opowiadania powstały przedstawienia radiowe i komediowy musical **Shoggoth on the Roof** (stworzony przez członków H. P. Lovecraft Historical Society). [Wydarzenia opisane w opowiadaniu leżą też u podstaw gry fabularnej **Delta Green** – przyp. red.]

Najlepszym chyba odwzorowaniem Innsmouth we współczesnych mediach jest gra **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**. Lwia część akcji rozgrywa się w krętych uliczkach i portowych dokach miasta. Spotkać możemy i potomków Istot z Głębin, i mieszkańce potworów z ludźmi. Przygody naszego bohatera, prywatnego detektywa Jacka Waltersa, prowadzą go Nowej Anglii, gdzie wpada na trop tajemniczego kultu i dziwnych wydarzeń w mieście Innsmouth. Część z jego perypetii pokrywa się z opowiadaniem, inne są zupełnie nową opowieścią. Gra jest niezwykle klimatyczna i fenomenalnie wprowadza w nastrój. Jeśli ktoś będzie miał okazję, warto nabyć ścieżkę dźwiękową, będzie pasowała jak ulał do sesji. U mnie w odtwarzaczu gości bez przerwy od kilku lat.

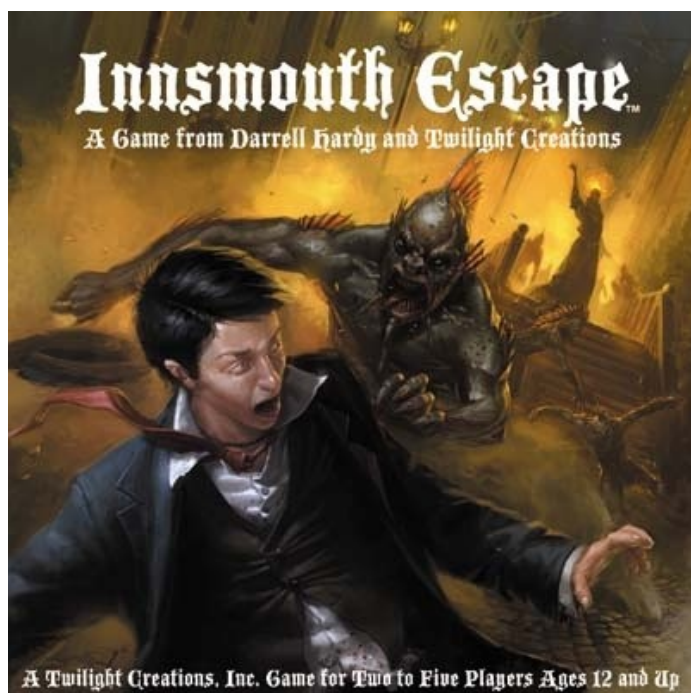


Historia Innsmouth

Historia Innsmouth jest boleśnie krótka i stanowi doskonały przykład na to, że w Miskatonic Country źle się działo. Według słów Roberta Olmsteada, narratora **Widma nad Innsmouth**, miasto zostało założone w 1643 roku. Przed wojną o niepodległość Stanów Zjednoczonych słynęło z umiejętności swoich szkutników oraz marynarzy. Wojna 1812 roku z Imperium Brytyjskim przyniosła niekorzystną odmianę losu, większość miejscowych łodzi poszła na dno. Tylko nieliczne jednostki kontynuowały rejsy na Morza Południowe, czerpiąc spore zyski z handlu. Jednym z kapitanów był Obed Marsh, członek znamienitej rodziny, która od dawna mieszkała w mieście. On to stał się filarem dobrobytu jego mieszkańców. W latach czterdziestych dziewiętnastego wieku wyprawił się do Polinezji i przywiózł stamtąd dziwną religię, która wkrótce rozkwitła pod postacią Ezoterycznego Porządku Dagona. Nowy kult szybko zdobył rzeszę wiernych, gdyż dziwnym zbiegiem okoliczności rybacy z Innsmouth zaczęli łowić ogromne ilości ryb.

Niestety, uśmiech Fortuny nie trwał długo. W 1846 roku na miasto spadła straszliwa zaraza, która zabiła większość mieszkańców, a ci, którzy pozostali przy życiu, byli odmienieni i wypaczeni. Miasto trwało w stanie marnej wegetacji aż do początku dwudziestego wieku. Odosobnione i pogardzane przez mieszkańców innych osad, coraz bardziej przesiąkało zgnilizną i zepsuciem. Wtedy to odwiedził je Robert Olmstead i był świadkiem wielu bluźnierczych aktów. Uciekł z Innsmouth, ledwie uchodząc z życiem, i zawiadomił władze, które na przełomie 1927 i 1928 roku przeprowadziły rajd na miasto. Większość mieszkańców aresztowano i osadzono w więzieniach. Ezoteryczny Porządek Dagona legł w gruzach, zamknięto rafinerię złota. Zdawać by się mogło, że to, co zaległo się pod Diabelską Rafą i w popadającym ruinę porcie, zostało przepędzone.

Prawda jest niestety inna i o wiele bardziej złowieszcza w swej naturze. Bogactwo złota i ryb, jakim cieszyli się mieszkańcy Innsmouth, było powiązane z bluźnierczym paktem, jaki zawarł na wyspach Polinezji. Ich rdzenni mieszkańcy wtajemniczyli go w kult Istot z Głębin. Marsh widział w przymierzu z nimi szansę na uratowanie świetności rodzinnego miasta, stąd sam zawarł z nimi ugodę. Wkrótce okazało się, że ich żądania są coraz bardziej szokujące, ale nie było sposobu, aby się wycofać. Istoty z Głębin chciały bowiem parzyć się z ludźmi, aby odbudować swoją populację. Stąd wziął się wygląd mieszkańców Innsmouth, który powszechnie uważany jest za dowód na kazirodczne praktyki, ale naprawdę jest wynikiem domieszki krwi Istot z Głębin. Ezoteryczny Porządek Dagona pilnuje, aby prawda o bezbożnych praktykach nie wydostała się w świat i aby populacja hybryd wzrastała w głębinach zatoki. Jego macki sięgają daleko, nie jest jednak aż tak silny, aby kilku osobom nie udało się uciec. Jedna z nich zawiadomiła instytucje federalne o bezecnościach, jakie wyprawiano w Innsmouth, co zaowocowało zimowym rajdem na miasto i falą aresztowań.



Miasto i okolice

Do Innsmouth trudno trafić i trzeba zdeterminowanego podróżnika, aby dotrzeć do miasta. Mieszkańcy okolicznych osad raczej nie wskażą drogi. Przed rajdem na miasto jedyną linię komunikacyjną obsługiwał rozklekotany autobus Joe'go Sargenta. Ten odrażający i karykaturalnie wyglądający człowiek wykonywał autem dwa kursy dziennie, zwykle wożąc niewielką liczbę pasażerów, mieszkańców Innsmouth, którzy dojeżdżali do pracy poza miastem. Jego autobus kursował na linii Arkham-Innsmouth-Newburyport. Bilet kosztował sześćdziesiąt centów. Jeśli Badacze nie dysponują własnym środkiem lokomocji, to będzie jedyny sposób na dotarcie do Innsmouth (zanim nastąpią wydarzenia opisane w opowiadaniu). Miasta nie przecina żadna linia kolejowa, kiedyś jedna odnoga trasy kolejowej prowadziła do Innsmouth, ale została porzucona.

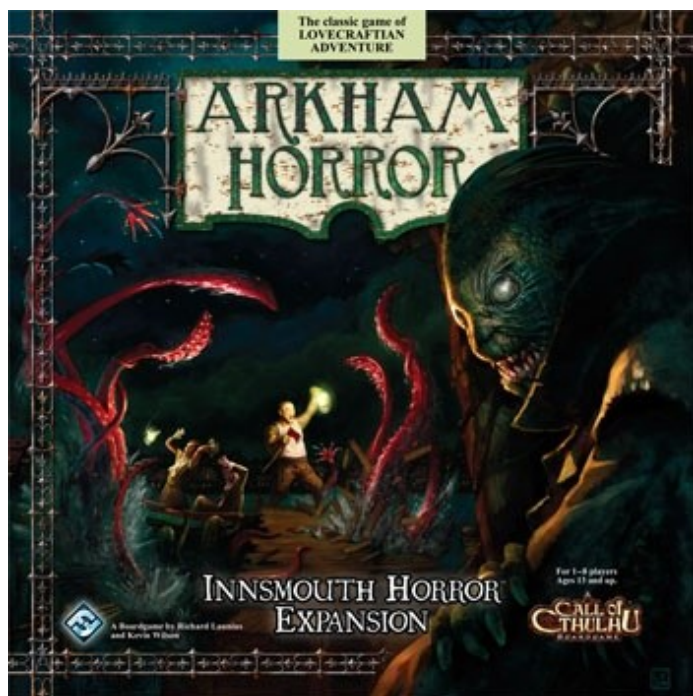
Aura w Innsmouth jest dość łagodna, zimą śnieg zwykle zaczyna padać na początku listopada, a skwar lata łagodzi lekka bryza od morza. Miasto odcięte jest od reszty Mistictonic Country przez liczne bagna, strumieni i tereny zalewane przez morze.

Odizolowane położenie i „charakterystyczny wygląd mieszkańców Innsmouth” sprawiają, że do miasta nie sposób dostać się niepostrzeżenie. Populacja liczy około czterystu mieszkańców, więc wszyscy wszystkich znają. Kiedyś w Innsmouth zamieszkało znacznie więcej ludzi, stąd spora część domów została porzucona i popada w ruinę. Niektóre farmy na obrzeżach lub posesje niedaleko morza zdradzają oznaki ludzkiej bytności, reszta miejscowych zamieszkuje tereny wokół centrum miasta. Mieszkańcy dzielą się na trzy kategorie: ludzi czystej krwi, których z każdym rokiem jest coraz mniej, Istoty z Głębin, które żyją w zatoce i z rzadka wychodzą na ląd oraz tych (najliczniejszych), którzy na lądzie czekają, aż przemiana się dokona i „pójdą do wody”, z reguły przemieniając się w Istoty z Głębin w podeszłym wieku. Obcy są traktowani z rezerwą i podejrzliwością. Nie mają co liczyć na sprawiedliwe traktowanie przez konstablów. Ci nie pilnują prawa, lecz obrząd-

ków kultu Dagona i biada tym, którzy wejdą wyznawcom w drogę. Badacze będą skazani na własne siły, będą obcymi w nieznanym i niehumanicznym mieście.

Geografia miasta

Większość Innsmouth to ruiny. Domy chylą się ku upadkowi lub już się zawaliły. Ogrody zarastają chwastami, nikt nie dba o budynki. Stłuczone szyby są zastępowane arkuszami dykty, nikt nie przejmuje się atmosferą brudu, zepsucia i abnegacji. Jednak jest w Innsmouth kilka miejsc, które mogą zwrócić uwagę Badaczy. Poniższa lista ciekawych miejsc oczywiście jest niekompletna i bazuje na tych, które za charakterystyczne i ciekawe uznali twórcy **Horroru w Innsmouth** – miasto stało się areną ostatniego z dodatków do gry **Horror w Arkham**.



First National Grocery

Sklep należy do sieci handlowej i jest jednym z wielu miejsc, gdzie Badacze będą mogli zasięgnąć

informacji. Urządzony został w odremontowanym, starym budynku i prowadzony jest przez bardzo młodego człowieka, osiemnastoletniego Briana Burnhama z Arkham. Młody menadżer mieszka z rodziną w Ipswich, dnie zaś spędza w pracy. Będzie zadowolony, mogąc zamienić kilka słów z przyjezdnymi i chętnie opowie o tym i o owym. Z pewnością przekaze ostrzeżenie, jakie sam dostał od pastora, aby unikać kościołów w Innsmouth. Burnham podejrzewa, że w mieście dzieje się coś potwornego, ale więcej słucha, niż mówi. Sklep jest czynny od ósmej rano do piątej po południu, raz w tygodniu odwiedza go szef, Arthur Anderson. Ów człowiek szczerze nie znosi Innsmouth, choć nie ma ku temu solidnych podstaw, jeśli nie liczyć starych legend i uprzedzeń. Badacze mogą nabyć w sklepie tylko legalnie dostępne przedmioty, głównie żywność, proste narzędzia, tytoń itp.

Gillman Hotel House

Hotel był niegdyś bardzo luksusowy i wytworny, niestety wraz z upadkiem miasta i on stał się zaniedbany i brudny. Obecnie znajduje się na krawędzi upadku i nie odbiega standardem od reszty budynków w Innsmouth. Na gości nie czeka ani recepcjonista, ani boy hotelowy, ani nawet dzwonek. Pokoje dla przyjezdnych znajdują się na piętrze, bagaże należy wnieść samemu. Obsługa jest mrukliwa, ponura i wygląda na rdzennych mieszkańców Innsmouth. Pokoje są niespecjalnie czyste i spartańsko urządzone. Nie można spodziewać się więcej ponad łóżko, poobijaną szafę i okno. Koszt wynajmu to dwa dolary za noc, bez posiłku, te w ogóle nie są przygotowywane. Jeśli Badacze zapytają kogo trzeba w okolicznych miastach, dowiedzą się, że Hotel Gillmana jest ostatnim miejscem, gdzie widziano wielu podróżnych, którzy zniknęli bez śladu.

Rafineria Marsha

Rafineria znajduje się na północnym brzegu rzeki Manuxet. To budynek z czerwonej cegły i jedyny przejaw technologii przemysłowej w Innsmouth. Rudę złota poddaje się działaniu cyjanku, który wypłukuje zanieczyszczenia z kruszcu. Tak oczyszczono

ne złoto jest formowane w sztabki. Uważni obserwatorzy zauważają, że fabryka pracuje na pół gwizdka, a część maszyn nie była używana od lat. Choć rafineria należy do rodziny Marshów, rzadko kiedy któryś z właścicieli pojawia się w jej progach. Zatrudnionych jest sześć osób, wszyscy to mieszkańcy ludzi i Istot z Głębin. Nocami teren jest pilnowany przez uzbrojonego dozorcę.

Ezoteryczny Porządek Dagona

Budynek ten należał niegdyś do Łoży Masonskiej, ale obecnie został przejęty przez kult Ojca Dagona i Matki Hydry. Odprawiane są w nim bezecne rytuały, składane ofiary z ludzi, a na terenie posesji zawsze przebywają jacyś mieszkańcy. Biada ciekawskim, którzy będą tutaj myszkować. Oprócz realnego zagrożenia Badacze znajdują wewnątrz wiele dowodów na to, że Innsmouth jest siedzibą nieludzkiego i bezbożnego kultu. Ceremonie i rytuały odprawia się pod ziemią w ogromnym pomieszczeniu, którego ściany udekorowane są rytami przedstawiającymi ośmiornice. Za ołtarz służy gładki kamień wydobyty z głębin morza. Ustawiono go przed trzema posągami: Ojca Dagona, Matki Hydry i Wielkiego Cthulhu. Większość z tych, którzy nie mają w swoich żyłach krwi Istot z Głębin, widzi to pomieszczenie, kiedy jest składana w ofierze.

Diabelska Rafa

Diabelska Rafa znajduje się opodal brzegu i stanowi źródło zepsucia, jakie rozlało się po Innsmouth. W głębiach pod radą znajduje się miasto Istot z Głębin, z którego chyłkiem wypływają nocą, aby odprawiać bezecne rytuały, parzyć się z ludźmi, zabijać i wyznawać wiarę swoim wszechstępnym bóstwom. Każdy, kto zapaści się na rafę (widoczną nawet niekiedy podczas przypływu), ryzykuje spotkanie z mieszkańcami morza. Nawet jeśli ich uniknie, to z pewnością szpiegdy doniosą wysoko postawionym członkom Ezoterycznego Porządku Dagona o tym, że ktoś myszkuje po okolicy. Rafa wzięła swoje miano od rytów naskalnych, widzianych na jej ścianach, kiedy cofają się wody odpływu. Z rafy można zejść su-

chym tunelem pod powierzchnię morza, prowadzi on do Y'ha-nthlei, miasta Istot z Głębin.

Porzucone tory

Linie kolejową zamknięto w 1889 roku. Tory zarosły chaszczami, a zadaszony most, który przerzucono nad rzeką, gnije i chyli się ku upadkowi, choć można jeszcze po nim przejść, jeśli człowiek ostrożnie stawia kroki.

Falcon Point

Falcon Point to niewielka rybacka wioska, położna niedaleko Innsmouth. Skaza, obecna we krwi mieszkańców miasta nie zagościła tutaj i bohaterowie uciekający z Innsmouth znajdują tu przyjazną dłoń oraz wytchnienie u gościnnych rybaków. Miejscowi zdają sobie sprawę, że w Innsmouth bardzo źle się dzieje i nie chcą mieć z degeneratami nic wspólnego.

Bibliografia

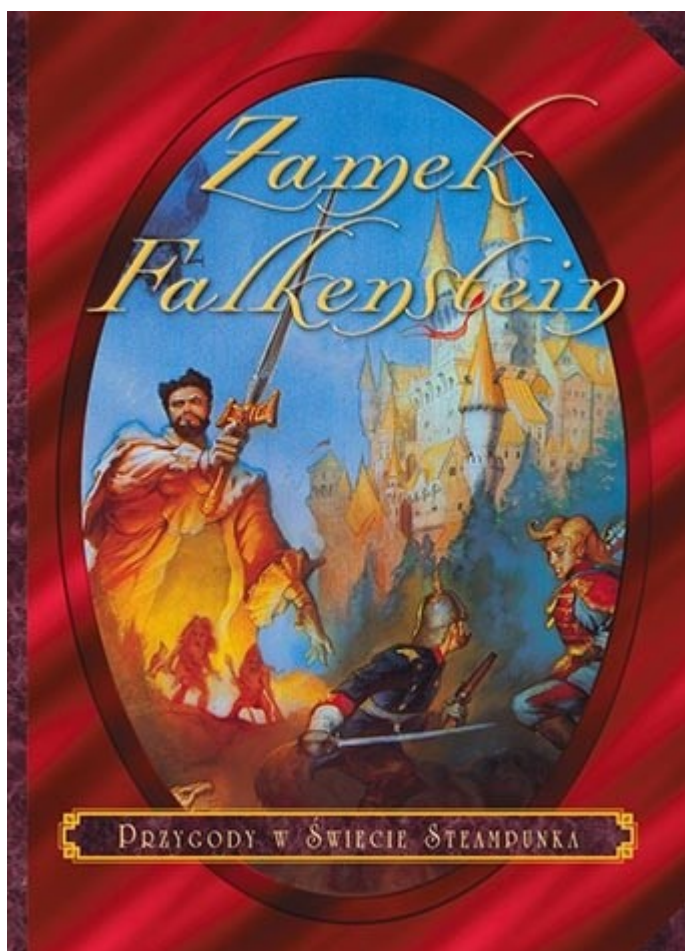
H.P. Lovecraft – „Widmo nad Innsmouth”

Kevin A. Ross – „Call of Cthulhu: Escape from Innsmouth”



Zamek Falkenstein

Lepiej późno niż wcale



Zamek Falkenstein, opublikowany w połowie lat 90. nakładem wydawnictwa **R. Talsorian**, znanego m.in. z **Cyberpunka 2020**, jest systemem, na który polscy gracze czekali niezwykle długo. Jego pierwsze zapowiedzi pojawiły się na przełomie wie-

ków. Premiera systemu na konwencji Dracool 2001 jednak się nie odbyła. Jak się później okazało, nie została ona przesunięta, a zawieszona – na czas nieokreślony. Copernicus wrócił do tytułu po długim czasie, podejmując ryzykowną decyzję [dotrzymując publicznie danej obietnicy z Falkonu 2005 – przyp. red.]. Wydaje się, że zawojowanie rynku przez grę, która świeciła tryumfy dwie dekady temu, wydaje się niemożliwe. Z drugiej strony, Wizards of the Coast właśnie zapowiedzieli reedycję **Advanced Dungeons & Dragons 2nd Ed.** Może nadeszła moda na ponowne odkrywanie starych tytułów?

Premiera **Zamku Falkenstein** została zaplanowana na 5 listopada 2012... I odbyła się w terminie! Książki zamówione przedpremierowo zostały dostarczone dokładnie w dzień premiery, oprawione w zieloną bibułę, ściągnięte złotą wstążką (za co należą się wielkie brawa dla wydawcy – na pierwszej stronie podręcznika autor przyznaje, że tekst to zapiski jego przyjaciela, które otrzymał owinięte w liście, związane wstążeczką ze szczerego złota). **ZF** bez wątpienia postarzał się przez lata, jakie minęły od pierwszych zapowiedzi wydania. Jest to bez wątpienia jedna z ważniejszych gier lat 90., chwalona za nowatorskie rozwiązania. Pytanie brzmi jednak czy zestarzał się z godnością i może zainteresować fanów RPG, czy też jest przeżytkiem, którym nie warto zwracać sobie głowy?

Wydanie

Zamek Falkenstein został wydany w miękkiej oprawie, na grubym, wytrzymałym papierze – część na standardowym, białym, fragmenty mechaniczne na kremowym (podobnym do użytego w **Wolsungu**). Całość, poza dwiema kolorowymi wkładkami liczącymi po około trzydzieści stron każda, jest czarno-biała. Już na pierwszy rzut oka widać, że taka forma wydania jest nieprzypadkowa (potwierdza to lektura pierwszych stron podręcznika). Opis świata został umieszczony na białym papierze i kolorowych wkładkach, a część mechaniczna na kremowych kar-

tach. Podręcznik jest sztyty, co dobrze wróży utrzymaniu całości pomiędzy okładkami. Sztyty jest jednak zbyt mocne – podręcznik zamyka się sam.

Oprawa graficzna stoi na przyzwoitym poziomie, bardzo dobrze wpasowuje się w realia systemu. Nieco problematyczna jest ocena składu – podręcznik nie ma ogólnie narzuconego schematu, przypomina (nie bez powodu, o czym dalej) raczej serię artykułów powiązanych wspólnym tematem, niż jedną, spójną książkę. Kolejne podrozdziały różnią się obramowaniem, wielkością i krojem czcionki. Część jest rozbita na dwie kolumny, w niektórych obok głównej treści pojawiają się wąskie ramki. Na pierwszy rzut oka wszystko wydaje się bardzo chaotyczne, jednak osobiście nie przeszkadzało to zupełnie w lekturze podręcznika – wręcz przeciwnie, podkreślało specyficzny styl.

Niestety, nie można tego samego powiedzieć o redakcji i korekcie. Brak danych na temat osób odpowiedzialnych za poprawki sugeruje, że tekst podręcznika został skierowany bezpośrednio od tłumacza do składu. Liczba błędów, jakie można wychwycić podczas lektury, wręcz przeraża. Ciężko znaleźć stronę, na której nie znalazłby się przecinek lub kropka poprzedzone spacją. Jakość tłumaczenia jest sprawą dyskusyjną. Podręcznik czyta się dobrze (w przeciwieństwie np. do **Zewu Cthulhu** wydanego przez Galmadrin), trafiają się w tekście niezręczne zwroty. Wydaje się, że większość z błędów udałooby się wychwycić bez problemu podczas redakcji – czemu Copernicus nie zadbał o poprawienie tekstu, pozostaje zagadką [wedle informacji z 2005 r., tłumaczenie było gotowe już w 2001 r., miało jednak zostać poprawione – przyp. red.].

Ogólnie pod względem wydania podręcznik nie jest może graficznym cudem na miarę pozycji Fantasy Flight Games, Paizo czy WotC, jednak prezentuje się przyzwoicie. Pozytywne wrażenie psują niestety wspomniane wyżej błędy – to, jak mocno mogą wpłynąć na odbiór całości, jest jednak mocno subiektywną kwestią.

Świat

Świat **Zamku Falkenstein**, jak określa rzeczywistość narrator (rzekomo twórca gier komputerowych, porwany do alternatywnego wszechświata mocą potężnego zaklęcia), bardzo mocno przypomina naszą XIX-wieczną Ziemię, z oczywistymi wyjątkami w postaci niezwykle wynalazków oraz obecności magii. Są tam krasnoludy, smoki, Faerie, są czarodzieje i szaleni naukowcy. Głównym wątkiem są starania (często przybierające formę zbrojnej napaści) kanclerza Bismarcka do zjednoczenia całej Nowej Europy pod swoimi rządami. W cieniu tego konfliktu rozgrywa się starcie między dwoma dworami Faerie – Konsylium (traktującego ludzi dobrze) oraz Antykonsylium (pragnącego doprowadzić do zagłady ludzkości). Istoty te wieki temu podpisały pakt zakazujący otwartej wojny między nimi (przynajmniej w świecie **Zamku Falkenstein**), nie przeszkadza to jednak spiskować czy też wspierać ludzkie mocarstwa (np. Prusy Bismarcka).

Sto trzydzieści stron, które poświęcono charakterystyce świata, w zupełności wystarcza na omówienie najważniejszych aspektów tego uniwersum. Znajduje się tam ogólny opis realiów **ZF**, informacje o poziomie technologicznym, medycynie, sztuce, układach politycznych, komunikacji i transporcie, o roli kobiet (oraz ich większej niezależności w porównaniu do naszej, XIX-wiecznej rzeczywistości). Wymieniono najważniejsze kraje Nowej Europy (znalazły się też wzmianki o mocarstwach spoza kontynentu), wpływowe osobistości (oczywiście także te znane z kart XIX-wiecznych powieści, jak Sherlock Holmes czy Kapitan Nemo).

Przyjmując, że narratorem jest osoba porwana do świata **Zamku Falkenstein**, autor systemu mógł sobie pozwolić na otwarte porównania do znanych nam dzieł i faktów historycznych. Otwarcie mówi o tym, że krasnoludy mają niewiele wspólnego z opancerzonymi, dzierżącymi topory pseudowikinkami, o wydarzeniach, jakie w tym świecie nie miały miejsca oraz innych elementach rzeczywistości nie-

zgadzających się z naszą. Ogromnie skraca to miejsce potrzebne na przedstawienie uniwersum ZF – pamiętając, że poświęcono mu i tak 130 stron można sobie uświadomić, jak dokładnie zostało ono opisane. Szczęśliwie, Mike Pondsmith nie zanudza nas mało ważnymi detalami – porusza wiele tematów, pozostawiając dość miejsca na inwencję MG.

Zasady

Na sto trzydziestej stronie podręcznika znajduje się olbrzymi napis „Wielka Gra” sugerujący, że w tym miejscu rozpoczyna się opis mechaniki **Zamku Falkenstein**. Nic bardziej mylnego! „Wielka Gra” to raczej kompletna gra fabularna (poza opisem świata) – mechanika, zasady tworzenia postaci, ale i opis roli prowadzącego (zwanego tu Gospodarzem), praw i obowiązków graczy, same zasady, sugestie dotyczące ich wykorzystania, listy ekwipunku, opis działania magyi i szalonej nauki, pojedynków, do tego bestiariusz oraz charakterystyka słynnych postaci plus wprowadzające Gry Awanturnicze.

Powieści i Serie

Początek Wielkiej Gry nie jest opisem mechaniki, lecz sposobu budowania kampanii. Autor bardzo dokładnie opisuje specyficzne elementy steampunku, podkreśla również jeden z celów gry: stworzenie opowieści, która będzie podobna do rozdziału książki, co dość mocno wpływa zarówno na strukturę sesji, jak również całej kampanii. Przykładowo, w ZF nie ma kart postaci – gracze powinni założyć dla swoich Bohaterów i Bohaterek Pamiętniki lub Dzienniki, w których będą zapisywać ważne wydarzenia z przeszłości oraz z odbytych przygód, trenowane Zdolności (ich podniesienie jest uzależnione od treningu i częstego podejmowania Wyczynów), poznane postaci tła, cele i marzenia, itd. Analogicznie, rolą Gospodara jest napisanie „zajawki” (blurba) książki oraz opis poszczególnych rozdziałów (Powieści) lub odcinków (Serii).

Sama mechanika ZF jest bardzo prosta. Każdy bohater posiada kilkanaście Zdolności (np. Walka wręcz, Celne strzelanie, Wysportowanie czy Pozostawanie Niezauważonym). Każdej z nich ma przypisaną wartość – na starcie jedna jest Słaba, jedna Wspania-

ła, a cztery Dobre. Pozostałym automatycznie przypisuje się wartość Przeciętną. Skala jest oczywiście szersza, jednak awans nie występuje zbyt często, dlatego też autorzy ograniczyli się do sześciu przymiotników – po Wspaniałym poziomie można osiągnąć Wyjątkowy, a następnie Nadzwyczajny. Oprócz oznaczenia słownego Zdolności posiadają też wartość liczbową, np. Słaby to 2, Przeciętny 4, Dobry 6, itd. W momencie, gdy bohater (zwany Postacią Dramatyczną) chce wykonać jakiś Wyczyn (tak, w **Zamku Falkenstein** nie przeprowadza się testów, lecz podejmuje wielkie wyzwania) wybiera kluczową Zdolność, do której może (ale nie musi) dodać wartość jednej lub więcej kart zagrywanych z ręki (dobieranych z tzw. Talii Losu – oprócz niej jest używana również Talia Czarodziejstwa, o której więcej w dalszej części tekstu). Wszystkie Zdolności są przypisane do określonego karcianego koloru (np. Celne Strzelanie i Stermierka przynależą do trefli). W momencie, gdy zagrana karta przynależy do tego koloru, do Zdolności jest dodawana jej cała wartość (w przypadku figur są to liczby od 11 wzwyż). Gdy atut ma inny kolor, dodaje się 1. Każdy Wyczyn ma określony poziom trudności (analogicznie do Zdolności, wyrażony przymiotnikiem), jednak po wyłożeniu kart przez gracza przychodzi kolej na Gospodara – on również trzyma na ręce karty (zarówno gracze, jak i prowadzący mogą mieć w danej chwili cztery). W zależności od uzyskanych rezultatów Wyczyn może zakończyć się Partactwem, Porażką albo Sukcesem – Częściowym, Pełnym lub Wyjątkowym. Następstwa określa Gospodarz. Wykorzystanie kart daje niesamowite możliwości – czasem będzie bardziej opłacało się zostawić na ręce wysoką kartę o kolorze nieprzystającym do wykonywanego właśnie Wyczynu, innym zaś razem cenny będzie każdy punkt. Sporo pozostaje również w gestii Gospodara – teoretycznie może mu się opłacać wyrzucanie wszystkich atutów w każdym teście, jednak w praktyce okazuje się, że bazowe poziomy trudności są raczej niskie i o skomplikowaniu Wyzwania decydują właśnie karty.

Tworzenie Bohatera lub Bohaterki

Kreacja własnej postaci to w zasadzie wyzwanie fabularne – trzeba obdarzyć ją przeszłością, charakterem, opisać rodzinę, przyjaciół i sprzymierzeńców, a także wyznaczyć Cele. Pewną pomocą może służyć wybór jednego z opisanych archetypów, jednak są to ogólne opisy – praktycznie cała praca spoczywa na barkach gracza. Dopiero gdy wiadomo, kim jest Postać Dramatyczna, można wybrać jej Zdolności, wyznaczyć wartość Zdrowia, dobrać ekwipunek (ewentualnie określić efekty mocy nadnaturalnych).

Oprócz reguł podstawowych w **Zamku Falkenstein** znalazło się miejsce na kilka minigier dotyczących najbardziej ekscytujących momentów sesji. W momencie, gdy dochodzi do Pojedynku (zawsze oznacza to walkę jeden na jeden) reguły gry się zmieniają. Walka zostaje podzielona na Rundy, z których każda to trzy Wymiany. W trakcie każdej z nich uczestnicy Pojedynku deklarują dwie akcje z trzech dostępnych – Atak, Obronę lub Odpoczynek. Atak to oczywiście próba zadania obrażeń, Obrona jest próbą osłony, a Odpoczynek to chwila, kiedy walczący jest narażony na cios. Odpoczynek nie daje oczywiście żadnej przewagi, w zasadach jest jednak pewien haczyk – każdy szermierz (poza tymi najlepszymi, z Szermierką na poziomie Nadzwyczajnym) musi go zadeklarować minimum jeden raz. Jako że Obrona automatycznie powstrzymuje jeden Atak, Pojedynki sprowadzają się do gry nerwów, polowania na cudze Odpoczynki i próby przewidywania, kiedy przeciwnik sam zagra Odpoczynki lub Obrony, by samemu móc zadeklarować ten manewr. Podczas Pojedynku nie korzysta się z Talii Losu – skuteczny Atak (pojedynczy – gdy jeden Atak nie został powstrzymany Obroną lub podwójny – gdy „przejdą” dwa) może spowodować Odepchnięcie lub Obrażenia zależne od wykorzystanej broni.

Temat ran i żywotności został rozwiązany bardzo prosto. Gracz sumuje wartości Zdolności Odwaga i Budowa Ciała – wynik to liczba posiadanych punktów Zdrowia. Biorąc pod uwagę, że oręż zadaje średnio od 4 do 6 ran, łatwo zrozumieć, że nawet wytrzymała Postać Dramatyczna nie przetrwa wię-

cej, niż 2-3 skutecznych ciosów. Nie trzeba się jednak obawiać śmierci – ta występuje w **ZF** bardzo rzadko. Wrogowie Bohaterów i Bohatek po wygranej prędzej wezmą przeciwnika w Niewolę lub umieszczą w Śmiertelnej Pułapce, zamiast po prostu zabić.

Wielkie Litery

W całym podręczniku na każdym kroku autor zapisuje ważne pojęcia i terminy przy pomocy wielkich liter. Jest to powiązane ze światem gry (narrator sam wspomina o męczącym zwyczaju zaczynania wszystkich wyrazów Wielkimi Literami), ale pomaga również wychwytywać istotne informacje.

Rzucanie czarów polega na wybraniu jednego ze znanych sobie efektów i „ubrani” go w Definicję, czyli cechy takie jak zasięg, czas trwania, liczbę możliwych do trafienia celów itd. Pozwala to określić Wymaganą Energię Cudotwórczą Zaklęcia (czytaj: poziom trudności). Podczas każdej Tury (odpowiadającej dwóm minutom czasu świata gry) czarodziej dociąga jedną kartę z Talii Czarodziejstwa. Gdy zgromadzi wystarczająco wiele kart, może rzucić je, by efekt automatycznie wszedł w życie. Są tu oczywiście pewne haczyki. Podobnie jak przy Talii Losu i przy rzucaniu czarów, poszczególne efekty są przypisane do konkretnych kolorów – właściwy pozwala dodać pełną wartość karty, niewłaściwy 1 punkt. Talia Czarodziejstwa nie jest przetasowywana – zużyte karty są odkładane na bok („regenerują” się, dopiero gdy akcja scenariusza przeniesie się w odległe miejsce, gdzie energii magicznej będzie pod dostatkiem). Gracz nie musi wykorzystywać każdej dociągniętej karty – ma prawo „uwolnić” energię niepasującą do rzucanego czaru (takie karty umieszcza się z powrotem w Talii Czarodziejstwa). Niestety, mieszanie różnych energii wywołuje niepożądane skutki – gdy czarodziej używa zarówno koloru przypisanego do zaklęcia, jak również innych, pojawiają się Harmoniki: nieprzewidziane, uboczne efekty. Mogą to być odczucia emocjonalne, wizje, iluzje, ale również bramy do innych wymiarów czy też namacalne byty. Przywołanie żywiołka może sprowadzić inteligentną istotę (zamiast bezwolnego automatu), sparaliżo-

wanie wroga zaś powołać do istnienia prawdziwe, namacalne kajdany. Harmoniki wymagają sporej inwencji od Gospodarza, są jednak świetnym sposobem na ubarwienie działania magii i dodanie jej nieprzewidywalności.

Plusy:

-  Pomysł na formę prezentacji treści
-  Dokładny opis realiów
-  Proste, intuicyjne reguły
-  Barwny, żyjący świat
-  Zgranie zasad z konwencją
-  Nieprecyzyjna mechanika

Minusy:

-  Przerazająca ilość błędów w tekście
-  Zasady podatne na manipulację
-  Nieprecyzyjna mechanika

224 strony, miękka oprawa

Cena: 79,00 zł

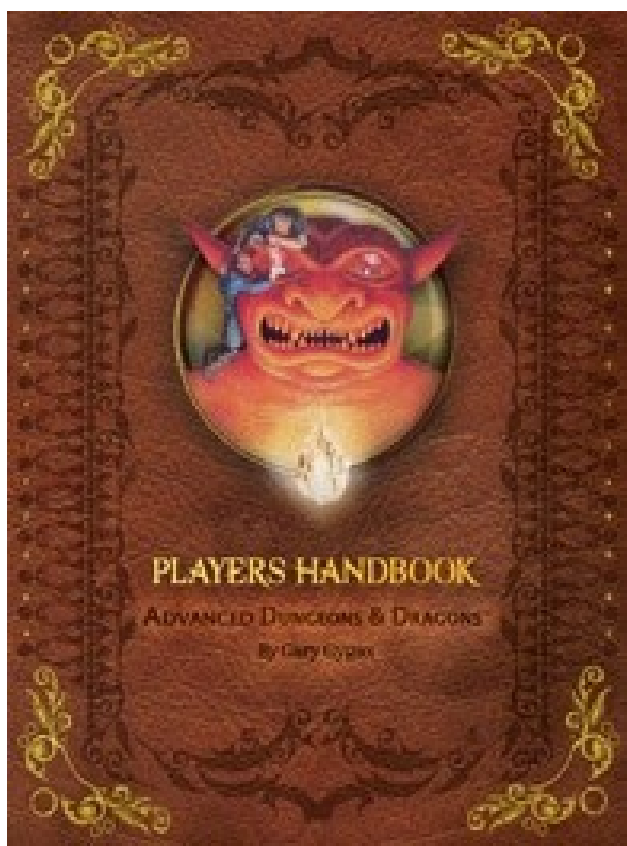
Zamek Falkenstein to bez dwóch zdań gra wyjątkowa. Absolutnie nie jest systemem dla każdego – miłośnicy dokładnych mechanik raczej nie odnajdą się w tym systemie. Powergamerom będzie brakować rozwoju postaci z prawdziwego znaczenia, jak również pozostawieniu olbrzymiej władzy w rękach prowadzącego. **ZF** sprawdzi się idealnie w grupach, które lubią korzystać z reguł, jednak nigdy kosztem fabuły przygody. Barwny, ciekawy – ale jednocześnie bliski naszemu – świat, nieszablone zasady (również współcześnie, jeśli wziąć pod uwagę gry głównego nurtu) oraz bardzo przyjazny graczom styl podręcznika są wielkimi atutami **Zamku Falkenstein**. Gdybym miał porównać ten system do innych, wskazałbym bez wątpienia na **Neuroshinę** i „klasyczne” **Deadlands** (edycję opublikowaną po polsku przez Wydawnictwo Mag) pod względem języka. Jeśli chodzi o mechanikę, nie potrafię wskazać podobnego systemu – niewielkie podobieństwo wykazuje **FATE** (w którym również to gracz decyduje, jak ważne jest dla niego dane wyzwanie) oraz **Amber** (z płynnie toczącą się narracją, gdzie zasady znajdują się zwykle na drugim planie). Wbrew pozorom, **Zamek Falkenstein** dość mocno różni się od **Wolsunga** – owszem, łączy je konwencja, jednak różnią przyjęte rozwiązania.



Podsumowanie

AD&D: Player's Handbook 1st edition

RPG końca lat 70'tych



SHADENC

Jeszcze kilka lat temu, gdyby zapytać kogoś o to, w jaki sposób można sklasyfikować fanów gier fabularnych w zależności od preferowanych systemów, jedną z częściej podawanych odpowiedzi byłby zapewne podział na miłośników gier niezależnych (*indie*) oraz RPG głównego nurtu. Dziś do tych dwóch grup

trzeba by dodać fanów starych (oldschoolowych) gier. Ruchy promujące starsze tytuły – zwłaszcza pierwszą, wydaną w „trzech małych, brązowych książeczkach”, edycję **Dungeons & Dragons** – zyskały na sile. Widać to było do niedawna zwłaszcza w Internecie. Kilka miesięcy temu doszło do wręcz bezprecedensowego wydarzenia. Wizards of the Coast, wydawca czwartej edycji **D&D**, zdecydował się na wznowienie starszych wersji systemu. Dzięki temu każdy może przekonać się na własne oczy, jak wyglądało (**A**)**D&D** końca lat 70., bez potrzeby polowania na stare podręczniki w serwisach aukcyjnych lub ściągania pirackich e-booków.

Zabierając się do lektury pierwszego podręcznika **Advanced Dungeons & Dragons 1st Edition** warto pamiętać, że jest on przede wszystkim oknem w przeszłość, książką pokazującą, jak wyglądało nasze hobby przed kilkadziesiąt laty. Nie ma prawa konkurować jakością grafik, czytelnością składu ani uporządkowaniem zasad ze współczesnymi grami. To system z zupełnie innych czasów, przeznaczony dla innego odbiorcy, niż przeciętny, współczesny fan RPG. Rozpoczynając lekturę **Player's Handbook** bez świadomości, że autor kierował swoje słowa do odbiorcy nieznającego Internetu, e-booków, druku na żądanie, [teorii GNS](#), który na dodatek dysponował znacznie mniejszymi możliwościami wyboru gry fabularnej (ówczesny rynek RPG był o wiele mniejszy), ma się prawie stuprocentową szansę na znużenie lekturą po kilku, kilkunastu stronach. Jeśli jednak odrzuci się zasady rządzące współczesnym rynkiem i spróbuje przyjąć filozofię, jaką kierowali się autorzy **AD&D**, sprawa przedstawia się w zupełnie innym świetle.

Wydanie

Układ podręcznika nie jest zbyt wygodny – przebiecie się przez mur tekstu stanowi w pewnych miejscach nie lada wyzwanie. Skład, krój czcionki i niewielka interlinia są jednak winne temu jedynie czę-

ściowo. Osobną kwestią jest styl, jakim napisano **PHB** – autor skacze miejscami od tematu do tematu, rozwija jakąś poboczną kwestię, inne zaś pomija, przyjmując, że każdy czytelnik wie, jak poradzić sobie z tym problemem. Ciekawostką jest wyjaśnianie, dlaczego niektóre zasady pojawiły się w podręczniku lub z jakich powodów zmodyfikowano je względem pierwszej wersji systemu (czyli **D&D**). Dla gracza stykającego się z tą mechaniką po raz pierwszy są to bezcenne wskazówki – mówią nie tylko to, jaki efekt na sesji ma wywołać dana zasada, ale też wyjaśniają, dlaczego w ogóle pojawiła się w podręczniku. Szczerze przyznam, że chętnie zobaczyłbym tego typu informacje w nowych produkcjach – to jednak rzadkość, zwłaszcza w *mainstreamie*. Co do samego wyglądu podręcznika, WotC zdecydowało się na opublikowanie reedycji **AD&D** w niezmiennionej formie – jedyną nowością jest okładka, nawiązująca zresztą stylem do oryginalnej, złożone brzegi kartek oraz zakładka. Biorąc pod uwagę cenę książki, ciężko oprzeć się wrażeniu, że wydanie to jest skierowane przede wszystkim do kolekcjonerów.

Treść

Player's Handbook zawiera, co zresztą sugeruje tytuł, wszystkie informacje potrzebne graczowi do stworzenia i prowadzenia własnego bohatera. Oprócz zasad kreacji oraz rozwoju postaci znalazły się tam reguły związane z rozstrzyganiem spornych sytuacji, mechanika walki, rozmaitych przeszkód jak np. pułapki, opis ekwipunku (w tym broni i pancerzy), korzystania z usług najemników oraz lista zaklęć dostępnych dla postaci czarujących. Uzupełniono je o wskazówki dotyczące poszczególnych stylów przygód (loch, miasto oraz dzicz), psionikę i krótką charakterystykę planów.

Dla współczesnego gracza zasady **AD&D** okażą się wręcz prymitywne. System koncentruje się przede wszystkim na kwestiach związanych z przeżywaniami scenariuszy opartych o eksplorację podziemi –

walce, wykrywaniu i unieruchamianiu pułapek oraz odzyskiwaniu kluczowych zasobów, jak dostępne czary na dzień czy leczenie obrażeń. Na próżno szukać tu szczegółów związanych z interakcjami społecznymi czy też ogólnie, z umiejętnościami niebojowymi bohaterów. Jedynie niektóre klasy, jak tropiciel lub złodziej, dysponują konkretnymi zdolnościami pozwalającymi precyzyjnie określić skuteczność pewnych działań, jak skradanie się, wspinaczka czy otwieranie zamków. Nie da się jednak ukryć, że są one również mocno związane ze specyficznym stylem **AD&D**.

Każdego bohatera opisuje kilkanaście współczynników, uzupełnianych dodatkowymi informacjami, jak dostępnymi czarami lub wykorzystywanym ekwipunkiem. Podstawę stanowi sześć cech: Siła, Zręczność, Kondycja, Inteligencja, Mądrość oraz Charyzma, przyjmujących (w przypadku człowieka) wartości od 3 do 18 punktów (wyjątek stanowi Siła – wojownicy posiadający 18 punktów w tym atrybucie określają dodatkowo wartość procentową). Standardowo losuje się je przy pomocy rzutu 3k6. Biorąc pod uwagę, że przeciętne wartości mieszczą się w przedziale 9-11, można strzelać, że bohaterowie nie wyróżniają się specjalnie na tle innych istot – autorzy gry podają jednak kilka pomysłów na poprawę średniej rzutów, podkreślając założenie, iż postacie graczy powinny wyróżniać się z tłumu.

Najważniejszym wyborem, jaki czeka gracza przy tworzeniu postaci, jest wybór rasy (człowiek, krasnolud, półelf, elf, gnom, niziołek lub półork) oraz klasy (kapłan, druid, wojownik, paladyn, tropiciel, czarodziej, iluzjonista, złodziej, zabójca lub mnich). Każda z nich ma swoje wady i zalety, oferuje różne specjalne zdolności, ma jednak wymagania odnośnie do wspomnianej wcześniej rasy i wartości minimalnych atrybutów.

Na tej bazie są określane inne współczynniki – **THAC0** (*To Hit Armor Class 0* – szansa trafienia przeciwnika), Punkty Życia czy też rzuty obronne. Atrybuty wpływają też na inne statystyki postaci – liczbę za-

dawanych obrażeń, zdolności złodzieja (związane z pułapkami, zamkami oraz bezszelestnym poruszaniem się) oraz Klasę Pancerza, reprezentującą skuteczność obrony postaci. Czarodzieje i kapłani otrzymują pewną liczbę zaklęć, które są zapamiętywane podczas medytacji lub modlitwy – raz rzucone nie mogą zostać powtórzone do następnego dnia. Podczas sesji bohaterowie zdobywają Punkty Doświadczenia, dzięki którym osiągają kolejne Poziomy rozwoju – co przekłada się na rozwój umiejętności (częstsze ataki, większa liczba dostępnych czarów, dodatkowe Punkty Życia, itd.).

Zasady te stanowią podstawę dla późniejszych edycji **D&D**, zatem nie powinny dziwić graczy znających inne wersje tego systemu. Tym, co odróżnia je np. od edycji **d20**, jest prostota i elastyczność. Co prawda drobnych, szczegółowych zasad jest sporo, nie są jednak tak mocno związane z innymi i można je modyfikować lub usuwać wedle życzenia. **AD&D** nie kładzie nacisku na zbalansowanie poszczególnych postaci (wręcz przeciwnie, podkreśla, że czarodzieje są najpotężniejszymi bohaterami – ale pod warunkiem, że przeżyją na tyle długo, by wejść w posiadanie mocniejszych czarów), co dodatkowo ułatwia zmienianie reguł.

Tym, co jest bardzo ważne z punktu widzenia systemu, są zasoby niezbędne do przetrwania: Punkty Życia, zaklęcia, ekwipunek (eliksiry, amunicja do broni strzeleckiej itd.) oraz żywność i źródła światła. Sztuką w **AD&D** nie jest zabicie wszystkich potworów, rozwiązanie każdej zagadki i zdobycie wszystkich skarbów, lecz rozsądne zarządzanie owymi zasobami, tak by bohater nie zginął w niepotrzebnie wszczętej walce ani nie umarł z głodu na najniższym poziomie jakiegoś zapomnianego lochu. To właśnie ten element odróżnia starsze edycje **AD&D** od nowych – tu trzeba się mocno (fabularnie) nakombinować, by po zakończeniu sesji postać była cała i zdrowa.

Opis zasad **AD&D** nie jest idealny – charakterystyczny, chaotyczny styl Gary’ego Gygaxa sprawia,

że niektóre fragmenty trzeba czytać po kilka razy. Co ciekawe, wydaje się, że pewnych niezbędnych zasad brakuje i MG musi je po prostu opracować samodzielnie – pozostaje jednak zadać pytanie czy te reguły są faktycznie niezbędne, czy też są one potrzebne mojej grupie? W **AD&D** wiele kwestii można rozstrzygnąć bez rzucania kostkami – ostatecznym autorytetem jest prowadzący i to od jego woli będzie zależeć powodzenie w niejednej sytuacji.

Wrażenia

Po przeczytaniu całego podręcznika zupełnie inaczej patrzy się na nowsze edycje **Dungeons & Dragons** – zwłaszcza wersję 3.0/3.5. Widać jak na dłoni, jak wiele elementów zostało wydartych ze starszych wydań i umieszczonych na siłę w **d20**. Były to rzeczy ważne dla **AD&D**, potrzebne zarówno MG, jak i graczom i wprowadzone w przemyślany sposób. Teoretycznie łączą nowszą wersję ze starymi edycjami, ale w praktyce są archaicznymi regułami dotyczącymi sfer, które w 3.X stanowiły jedynie margines. To, że w **d20** bohaterowie są znacznie potężniejsi, oraz że dysponują znacznie większymi zasobami, dodatkowo pogarsza sprawę.

Sporym zaskoczeniem, zwłaszcza dla osób nieznających wczesnych edycji **D&D**, jest to, iż **AD&D** wydaje się dość mocno sprofilowanym systemem. Jest uniwersalny, jednak nie w takim samym sensie, jak np. **GURPS** czy **Basic Roleplaying**. **AD&D** opiera się na kilku schematach przygód (eksploracja podziemi, sesje miejskie oraz *sandbox*), wymaga pewnych przeróbek, by wpasować je w inny styl gry. Choć prezentuje kompletny zestaw zasad, oszlifowanie mechaniki do własnych potrzeb nie powinno stanowić większych problemów – jest wystarczająco elastyczna, oparta na prostych podstawach.

Podsumowanie

Player's Handbook do AD&D 1st Edition można postrzegać na dwa sposoby. Po pierwsze, jako na „żywy” przewodnik po historii RPG, okno pokazujące jak wyglądał świat w czasach pionierów naszego hobby i co było dla nich ważne w grach. Po drugie, jako swoistą nowinkę, grę kładącą nacisk na zupełnie inne elementy, niż współcześnie pisane, w większej mierze będącą „game” niż „role-playing”, ograniczającą warstwę fabularną do samej narracji. Nie każdemu może przypaść do gustu system opierający się w dużej mierze na pokonywaniu wyzwań, skutecznym zarządzaniu zasobami, gdzie głównym zadaniem bohaterów jest eksploracja podziemi. Nie wątpię jednak, że takie podejście znajdzie swoich fanów – zwłaszcza wśród osób zawiedzionych grami powszechnie obecnymi na rynku, korzystającymi z

bardzo podobnych lub zupełnie identycznych rozwiązań, których głównym atutem jest oprawa graficzna. Elastyczna, prosta mechanika AD&D może w takich grupach okazać się świetną odmianą. Oczywiście (za sprawą kiepskiego jak na współczesne standardy składu i oprawy graficznej), by wgryźć się w system, potrzebne będzie sporo samozaparcia.



Plusy:



Wgląd w RPG końca lat 90.



Prosta, elastyczna mechanika



Nietypowe podejście do roli zasad



Wyjaśnienie celu istnienia konkretnych reguł

Minusy:



Stosunek ceny do jakości wydania



Skład



Chaotyczny sposób prezentacji treści

112 stron, twarda oprawa

Cena: 109,95 zł

Już za miesiąc kolejny numer, a w nim m.in.:

X-Wing

Robinson Crusoe: Adventure on the Cursed Island

AD&D: Dungeon Master's Guide 1st edition

