



# Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 1, październik 2007



Ilustracja z pudełka do gry planszowej "Game of Thrones" (C) Fantasy Flight Games

**w numerze:**  
**Game of Thrones**  
**Pirates**  
**Osadnicy z Catanu**  
**Call of Cthulhu**  
**Esoterrorists**  
**Lancea Sanctum**



**Wydawca:** REBEL.pl

**Redaktor naczelny:** Tomasz „Sting” Chmielik

**Zespół:** Tomasz „Sting” Chmielik, Marcin 'ajfel' Zawisłak

**Korekta:** Tomasz „Sting” Chmielik

**Grafika, skład:** Marcin 'ajfel' Zawisłak

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

Czekamy na Wasze opinie i komentarze.

Kierujcie je na nasz adres: [sklep@rebel.pl](mailto:sklep@rebel.pl)

## Wstępniak

*Oddajemy w Wasze ręce pierwszy numer Rebel Times - pisma tworzonego przez miłośników gier i dla miłośników gier. Publikujemy tutaj wyłącznie recenzje produktów godnych naszym zdaniem uwagi. Pragniemy, by każdy numer tego miesięcznika zawierał zarówno recenzje produktów nowych, jak i tytułów obecnych na naszym rynku od jakiegoś czasu, ale godnych polecenia osobom słabiej zorientowanym w świecie gier.*

*Chcemy, by każdy Rebel Times w połowie poświęcony był recenzjom podręczników do gier fabularnych, w połowie zaś wszelkiego typu innym grom towarzyskim: planszowym, karcianym, bitewnym.*

*W tym numerze prezentujemy dwie znane gry planszowe, jedną bitewną oraz trzy podręczniki do gier fabularnych.*

*Ponieważ to pierwszy numer Rebel Times, liczymy na Waszą wyrozumiałość, życząc jednocześnie miłej lektury! Liczymy, że zaprezentowana przez nas formuła: ujednolicony, komentowany w ramach system ocen i wyczerpujący, ilustrowany przekaz, przypadną Wam do gustu, a w kolejnych numerach RT uda nam się tą formę rozwinąć i udoskonalić. Czekamy oczywiście na Wasze opinie i sugestie.*

*ajfel*

## Jak oceniamy

Każdy produkt opisywany na łamach **Rebel Times** poddajemy ocenie według przedstawionego niżej schematu: Po lewej stronie znajduje się okładka produktu, po prawej informacje o autorze recenzji. Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 10 obejmuje jakość wydania (zarówno trwałość jak i estetyka wykonania, jakość ilustracji, poziom redakcji etc). Przez **Miodność** rozumiemy jakość i elastyczność zasad gry, pomysły i ogólną atrakcyjność produktu. **Cena** w skali od 1 do 10 to stosunek podanej w nawiasie ceny produktu do jego faktycznej wartości - czyli szacunkowe określenie, na ile naszym zdaniem warto grę kupić. Redakcja **Rebel Times** stara się pisać wyłącznie o grach godnych uwagi, niemniej niekiedy cena dobrego produktu może okazać się wyjątkowo wygórowana lub atrakcyjna - to właśnie obrazuje trzeci element oceny.

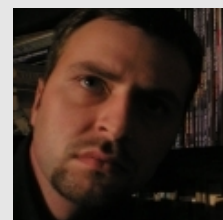


### Nazwa gry

**Wykonanie:** 9/10

**Miodność:** 8/10

**Cena:** 10/10 (169.95 zł)



**zrecenzował:** ajfel



Nr 1, Październik 2007

# Spis treści

- 2                    **Wstępniak**  
                      czyli: od czego by tu zacząć?
- 4                    **Batalia o Żelazny Tron**  
                      Game of Thrones Boardgame
- 9                    **Zmagania Morskich Wilków**  
                      Pirates Constructible Strategy Game
- 15                  **Dwie owieczki za glinę**  
                      Osadnicy z Catanu
- 20                  **Macki są wśród nas**  
                      Call of Cthulhu 6<sup>th</sup> Edition
- 25                  **Ektoplazma w skali mikro**  
                      The Esoterrorists
- 29                  **Sanktuarium Lancy**  
                      Lancea Sanctum
- 34                  **Plany na listopad**  
                      czyli: co w następnym numerze?



### Game of Thrones Boardgame

# Batalia o Żelazny Tron

## Witaj w Westeros !

**Game of Thrones (Gra o Tron)** to gra strategiczna, oparta na znakomitej książce G. R. R. Martina o tym samym tytule, otwierającej bestsellerowy cykl „*Pieśń Lodu i Ognia*”. Król Robert Baratheon nie żyje, a pięć wielkich Domów Westeros rozpoczyna rywalizację o Żelazny Tron. Cały kontynent ogarnia krwawa wojna.

- dumny, wierny tradycji Dom Starków zbiera siły w cieniu lodowego Muru na północy, zza którego nadciąga zagrożenie dla całego Westeros;
- agresywny, wyspiarski Dom Greyjoy w obliczu ogarniającego kraj chaosu rozpoczyna swą drugą, krwawą rebelię;
- potężny Dom Lannisterów z Cercei - żoną zmarłego króla, domaga się tronu dla młodego księcia Joffreya Lannistera;
- bracia Roberta z Domu Baratheonów wiedząc, że Joffrey nie jest prawowitym następcą tronu, rozpoczynają własną batalię

o panowanie nad Westeros;

- na południu, zamożny Dom Tyrell stanowi siłę, której nikt nie powinien lekceważyć;

Każdy z potężnych Domów Westeros ma swoje cele i ambicje. Wojna o Tron jest nieunikniona.

W **Grze o Tron** każdy z graczy kieruje działaniami jednego ze wspomnianych Domów. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby miast i twierdz w różnych regionach kontynentu.

## Elementy gry

Wydawcą **Gry o Tron** jest firma *Fantasy Flight Games*, a to niejako gwarancja wspaniałego wykonania produktu. Grube, bardzo trwałe pudełko, zdobi klimatyczna ilustracja Nocnej Straży na czele z Jonem Snow - bohaterem, który jest doskonale znany fanom prozy Martina. Wewnątrz,



## Pieśń Lodu i Ognia

Autorem „*Pieśni Lodu i Ognia*” jest George Raymond Richard Martin (ur. 20 września 1948 w Bayonne w stanie New Jersey). Pierwszy tom cyklu, p.t. **Gra o Tron** wydany w 1996 roku (wyd. polskie 1998 rok, Zysk i Ska) uzyskał prestiżową nagrodę literacką Nebuli. Kolejne tomy cyklu nie zawiodły wciąż rosnącej rzeszy fanów. Miłośnicy prozy Martina na całym świecie czekają obecnie na 5 tom cyklu, którego tytuł ma brzmieć: *A Dance with Dragons*.

Oprócz opisywanej w tej recenzji znakomitej gry planszowej (dodatki do niej wydawane przez FFG noszą tytuły kolejnych tomów *Pieśni Lodu i Ognia*), niesłabnącą popularność zyskała także osadzona w świecie Westeros kolekcjonerska gra karciana **Game of Thrones**, wciąż rozwijana przy współudziale Martina. Miłośnicy gier fabularnych zafascynowani **Grą o Tron** także nie mają powodów do narzekania, bowiem wydawnictwo White Wolf uraczyło fanów wyjątkowo pięknym wydaniem **Game of Thrones RPG** – uznawanego za jeden z ciekawszych systemów bazujących na mechanice d20.

w bardzo praktyczny sposób, wykonano plastikowe rowki i przegrody na elementy gry, które stanowią:

- duża plansza do gry
- 75 żetonów Rozkazów
- 100 żetonów Potęgi
- 15 żetonów Wpływów
- 5 żetonów Zasobów
- 35 kart Rodów
- 5 startowych kart Rodów
- 30 kart wydarzeń
- 50 drewnianych pionków Piechoty
- 20 drewnianych pionków Rycerzy
- 30 drewnianych pionków Statków
- 1 znacznik Dzikich
- 1 znacznik Etapu Gry
- 3 znaczniki Sił Neutralnych
- znaczniki Valyriańskiego Ostrza, Kruka Posłańca i Żelaznego Tronu
- instrukcja do gry

Planszę wykonano na grubej, lakierowanej tekturze. Większą jej część zajmuje mapa Westeros, podzielona na regiony, o które będą prowadzić zmagania armie Rodów prowadzonych przez graczy. Oprócz tego znajdziemy na planszy:

- tor Zasobów - za jego pomocą podczas gry możemy stwierdzić jak liczne armie, zależnie od posiadanych Zasobów, jest w stanie utrzymać każdy z graczy;
- trzy tory Wpływów - podczas gry są na nich w odpowiedniej kolejności ustawione żetony z herbami poszczególnych rodów, co obrazuje, który z graczy ma większe wpływy w danej dziedzinie. Tory Wpływów to **Żelazny Tron** (pozycja na tym torze decyduje m.in. o kolejności działań podczas tury), **Lennictwa** (poplecznicy, zaplecze militarne - wysoka pozycja na tym torze to

większa szansa na zwycięstwa w bitwach) oraz **Dwór Królewski** (siła i skuteczność wywiadu - dzięki wysokiej pozycji na tym torze, mamy większą swobodę przy wydawaniu rozkazów naszym jednostkom);

- tor Dzikich - za Lodowym Murem na północy, Dzicy zbierają siły, by uderzyć na Westeros. Na tym torze odpowiednim żetonem zaznacza się podczas gry aktualną siłę armii Dzikich;
- tury Gry - na tym pasku odpowiednim żetonem zaznaczamy turę gry. Standardowo rozgrywka trwa dziesięć tur, ale przejście przez jednego gracza siedmiu miast i twierdz oznacza zwycięstwo tego gracza i koniec gry „przed czasem”. Jeżeli żaden z graczy nie spełni tego warunku - po dziesiątej turze zwycięzcą jest ten, który kontroluje najwięcej zamków i (lub) twierdz.



W skład elementów gry wchodzi spora liczba żetonów - spełniają one najważniejszy wymóg: są trwałe i wykonane estetycznie. Karty używane w grze mają świetne, klimatyczne ilustracje i również



poziom ich wykonania jest bez zastrzeżeń, chociaż tutaj oczywiście warto zaopatrzyć się w ochronne koszulki. To symboliczny, dodatkowy wydatek, a dzięki ich użyciu karty pozostaną w nienaruszonym stanie nawet po wielu rozgrywkach. W zasadzie zakup ochronnych koszulek to dobry pomysł w przypadku wszelkich gier, których elementem są karty.

Trzy rodzaje pionków symbolizujących jednostki: Piechotę, Rycerzy i Statki wykonano z drewna (pomalowanego na pięć kolorów, odpowiadających poszczególnym Domom Westeros). Osoby przyzwyczajone do pięknych, wykonanych z dbałością o szczegóły figurek (znajdujących się w wielu innych grach wydanych przez FFG) – w przypadku **Gry o Tron** będą rozczarowane. Tutaj jednostki prezentowane są przez proste, symbolicznie wycięte drewniane elementy. Podczas gry łatwo się jednak przekonać, że ich atutem jest czytelność i niewielkie gabaryty, co przy dużej ilości jednostek i żetonów Rozkazów na planszy ma spore znaczenie – całość bowiem pozostaje czytelna i łatwa do ogarnięcia. Poza tym zasady gry przewidują dwa rodzaje ustawienia każdej jednostki (rozproszone jednostki, wycofujące się po przegranej bitwie ustawia się na planszy „przewrócone” na bok. Szczegółowo wykonane figurki mogłyby się w tym przypadku nie sprawdzić).



## Przebieg rozgrywki

Na początku gry, w drodze losowania przydzielane są Domy biorącym udział w rozgrywce graczom. Każdy z nich otrzymuje kartę startową swojego Domu, na której są informacje o rozmieszczeniu posiadanych na początku gry jednostek oraz pozycji

na torze Zasobów i torach Wpływów. Kontrolowana początkowo liczba obszarów i posiadane wojsko są porównywalne w przypadku każdego Domu. Już po pierwszych rozgrywkach w **Gry o Tron** łatwo się jednak przekonać, że gra każdym Domem jest inna. Po pierwsze – karty Rodu, prezentujące bohaterów dowodzących bitwami: w przypadku każdego Domu Westeros są to karty o innych cechach (np. jedni przywódcy świetnie się sprawdzają, gdy chcesz po zwycięstwie w bitwie zdziętkować wycofującego się wroga, inni natomiast lepiej sprawdzają się, gdy przy przewadze liczebnej przeciwnika, chcesz po porażce zminimalizować swoje straty). Po drugie – o taktyce w znacznej mierze decyduje rozmieszczenie jednostek. I tak: przy grze dla pięciu osób Dom Stark na północy i Tyrrel na południu mają dużo wolnej przestrzeni i możliwość gromadzenia sił bez początkowego angażowania się w konflikty w centralnej części Westeros. Z kolei Dom Lannister ma dużo rywali w bliskim sąsiedztwie i szalenie istotna jest skuteczna polityka w pierwszej fazie rozgrywki – bowiem w centralnym Westeros znajduje się dużo miast i twierdz, a właśnie ich kontrolowanie decyduje o zwycięstwie. Domy Greyjoy i Baratheon mają stolice na wyspach odpowiednio na zachód i wschód od kontynentu. Tutaj więc ważnym elementem taktyki jest odpowiednia budowa i rozmieszczenie floty tak, by mieć w zasięgu istotną strategicznie część kontynentu.

Ogromnym atutem **Gry o Tron** okazuje się fakt, że Domy Westeros są zrównoważone i przy odpowiedniej polityce – każdym można wygrać zmagania o Żelazny Tron. Mimo dość powszechnie panującego przekonania wśród miłośników tej gry, że „Lannisterom jest najtrudniej, a Greyjoyom najłatwiej” – tak naprawdę w tej grze szanse są równe, bowiem najważniejszym elementem okazuje się dyplomacja. Nieustające negocjacje, zawieranie nietrwałych sojuszy, zdrady i spiski – to właśnie ten element czyni **Gry o Tron** wyjątkową. Przy pięciu rodach walczących o panowanie nad kontynentem – prowadzenie otwartej wojny z wszystkimi naraz z góry skazane jest na porażkę. Dlatego udzielanie wsparcia sojusznikom jest w tej grze ogromnie

istotne, a ponieważ każdy z graczy dąży do zwycięstwa – obok sojuszy pojawiają się spiski i zdrady. Pod tym względem rozgrywka doskonale oddaje niesamowity klimat książek George R.R. Martina.

Jak już wspomniałem wcześniej, rozgrywka standardowo składa się z dziesięciu tur. Każda tura podzielona jest zaś na trzy fazy. W pierwszej z nich mają miejsce Zdarzenia Westeros – losowane z trzech talii kart. Zdarzenia te często rzutują na dalszy przebieg tury, może być to na przykład werbunek nowych jednostek w kontrolowanych miastach i twierdzach, umocnienie władzy na posiadanych obszarach albo zmiany na torze Zasobów lub torach Wpływów. Za sprawą kart Westeros zwiększa się niekiedy siła gromadzących się na północy Dzikich, albo dochodzi do ataku z ich strony. Jest to przeciwnik, przed którym gracze muszą się bronić wspólnymi siłami. Albo wspólnie odeprzą atak, albo wszyscy poniosą straty. To bardzo ciekawy element gry, który, od czasu do czasu, zagorzałych rywali czyni choć na chwilę sojusznikami w obliczu wspólnego wroga.



Drugą fazą tury jest wydawanie rozkazów jednostkom. Każdy z graczy kładzie na obszarach, na których znajdują się jego jednostki, po jednym

żetonie rozkazu. To emocjonujący element gry, gdyż wszyscy kładą żetony zakryte, więc do końca tej fazy nie znamy zamierzeń przeciwnika. Istotna jest tutaj zasada, w świetle której NIGDY w tej fazie nie możemy pokazać innemu graczowi, jaki wydajemy rozkaz. Nawet, jeśli panuje między graczami pokój, trwały sojusz – tak naprawdę nigdy nie mamy stuprocentowej pewności, czy sojusznik nie zechce nas zdradzić. Wydawane jednostkom rozkazy pozwalają dokonać najazdu, przemieszczać jednostki, umocnić obronę, umocnić władzę, a także udzielić wsparcia w bitwie na sąsiednich obszarach (w tym wsparcia wojskom obcym, możliwe jest także udzielanie wsparcia z morza jednostkom na lądzie, ale nie na odwrót). W tej fazie bardzo istotna jest pozycja poszczególnych Domów na trzecim torze Wpływów (Dwór) – im bowiem lepiej funkcjonuje nasz wywiad, tym większy mamy dostępny repertuar skutecznych rozkazów.

Na początku trzeciej fazy wszystkie wydane rozkazy odwraca się i w odpowiedniej kolejności są one przeprowadzane. Często kończy się to bitwą, która w **Grze o Tron** ma bardzo ciekawy przebieg. Liczona jest łączna siła wojsk po obu stronach konfliktu (wraz ze wsparciem udzielonym z obszarów sąsiadujących). Gdy jest już ustalona różnica sił, każdy z walczących zagrywa jednocześnie jednego z dostępnych mu przywódców. Tutaj więc także bardzo istotne jest wyczucie pobudek rywala – odpowiedni dobór przywódcy ma bowiem decydujące znaczenie (dodatkowa siła dla armii oraz specjalne zasady). Zależnie od okoliczności, pokonane jednostki giną lub zmuszone są do wycofania się. Użytych przywódców także już nie mamy do dyspozycji (aż do czasu, gdy użyjemy wszystkich dostępnych). Dlatego właśnie ogromną rolę odgrywa tu taktyka, by najsukuteczniejszych przywódców zagrywać w bitwach o największym znaczeniu, a także nie marnotrawić ich w chwili, gdy wynik bitwy w obliczu dużej różnicy sił i tak jest już przesądzony.

W tym momencie wypada wspomnieć o cesze **Gry o Tron**, która jest, w moim odczuciu, największą chyba jej zaletą, mianowicie o znikomej ilości

elementów losowych. O zwycięstwie w tej grze decyduje przede wszystkim umiejętność negocjacji, wyczucie pobudek, odpowiednia taktyka. W grze nie ma wcale rzutów kostkami, zatem nigdy nie zaistnieje sytuacja, w której seria pechowych, bądź szczęśliwych rzutów wyłoni zwycięzcę. W **Grze o Tron** zwycięża się sprytem, a nie szczęśliwym zbiegiem okoliczności. Praktycznie jedynym losowym elementem są tutaj karty Westeros, nie faworyzują one jednak żadnego z graczy, czynią natomiast każdą rozgrywkę inną od poprzednich. Czasami bowiem w pierwszej fazie gry pojawiają się karty werbunku i wszyscy gracze dysponują ogromnymi armiami, które z trudem są w stanie utrzymać, innym zaś razem jest dokładnie odwrotnie, gracze mają czas na gromadzenie Zasobów, ale wszystkim brakuje wojska. Czasami siły Dzikich na północy nie stanowią problemu przez całą rozgrywkę, innym razem gracze wspólnymi siłami zmuszeni są bronić się przed ich siłami kilkukrotnie. Dzięki temu **Gra o Tron** nie nudzi się, jest nieprzewidywalna i za każdym razem dostarcza nowych wrażeń.

## Podsumowanie

**Gra o Tron** to produkt obecny na rynku już od kilku lat – wśród fanów gier planszowych stał się już tytułem kultowym. Osoby dopiero wkraczające w świat gier planszowych mogą mieć pewność, że w tym przypadku mowa jest o produkcie wyjątkowym. Grze, która zyskała ogrom fanów i wciąż się rozwija za sprawą oficjalnych i fanowskich modyfikacji oraz rozszerzeń. Gdy z pięknym wykonaniem produktu idą w parze wyjątkowo atrakcyjne, świetnie przetestowane zasady, które są bardzo proste do opanowania, a jednocześnie stwarzają ogrom możliwości – taki produkt można

gorąco polecić z czystym sumieniem. Warto jednak zwrócić uwagę na fakt, że **Gra o Tron** dostarczy maksimum rozrywki tym, którzy mają odpowiednio liczne towarzystwo do wielogodzinnych spotkań. Odradzam próby grania w trzy osoby. Gra dla czterech graczy jest już zrównoważona i przebiega bardzo sympatycznie, jednak zdecydowanie najbardziej pasjonująca jest rozgrywka, w której o tron rywalizuje 5 Domów Westeros. Jeżeli znajdziesz taki skład – warto kupić tę grę i cieszyć się nią przez wiele, długich rozgrywek. Znajomość prozy G.R.R.Martina nie jest konieczna, by pokochać planszową **Grę o Tron**, niemniej jednak dla miłośników fantasy to lektura obowiązkowa! □

## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Gra wykonana jest pięknie. Nie dostała maksymalnej oceny tylko dlatego, że niektórych wybrednych graczy, przyzwyczajonych do figurek, mogą trochę razić przesadnie proste pionki, symbolizujące jednostki.

**Miodność:** z czystym sumieniem dałem maksymalną ocenę. **Gra o Tron** to idealny przykład gry, która ma zasady bardzo proste do opanowania, a jednocześnie stwarzające ogrom możliwości podczas rozgrywki. Jak na strategię przystało – czynnik losowy ma tu marginalne znaczenie. Instrukcja jest wydana bardzo estetycznie, napisana jasno i zilustrowana wieloma przykładami.

**Cena:** Nie mogłem dać wyższej oceny, gdyż jak na polskie warunki **Gra o Tron** nie jest tanią planszówką. Cena typowa dla produktu o tak wysokiej jakości wykonania – nie wygórowana, ale na pewno też nie specjalnie atrakcyjna. Mówiąc krótko: **Gra o Tron** to planszówka warta swej ceny.

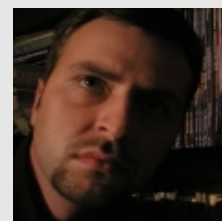


## Game of Thrones Boardgame

Wykonanie: 9/10

Miodność: 10/10

Cena: 7/10 (169.95 zł)



zrecenzował: ajfel



## Pirates Constructible Strategy Game

# Zmagania Morskich Wilków

### Karciany Bitewniak

**Pirates Constructible Strategy Game** – to niebanalny pomysł firmy Wizkids Games. Każdy gracz tworzy według własnego pomysłu (i dostępnego repertuaru jednostek) flotę, którą wysyła na Karaiby, by zagarnąć jak najwięcej ukrytego na wyspach złota, nim uczynią to jego rywale. Oprócz transportu skarbów nie zabraknie tu oczywiście morskich potyczek, salw z dział, abordażu. Rywal z pewnością, oprócz troski o zdobyte skarby, zrobi wszystko by twoje zdobycze przejąć lub zatopić. Wygra ten, który przyjmie lepszą strategię i przechrzty przeciwnika.

Gra łączy elementy kolekcjonerskiej karcianki z systemem bitewnym. Produkt sprzedawany jest w takich samych opakowaniach, jak kolekcjonerskie gry karciane. W każdym tzw. „boosterze” znajdziemy więc kilka losowych kart, wśród których niektóre są łatwiejsze, inne trudniejsze do zdobycia. W przypadku kart do **Pirates** mamy jednak do czynienia z plastikowymi wypraskami, zawierającymi elementy jednostek. Pomysł Wizkids okazał się strzałem w dziesiątkę – po wyjęciu elementów z kart, złożenie gotowych do gry modeli statków zajmuje dosłownie kilka minut! To z pewnością ciekawa alternatywa dla miłośników

gier bitewnych, wśród których są przecież i tacy, którzy nie mają dostatecznie dużo czasu / zdolności / ochoty, by rozgrywki łączyć z modelarskim hobby, jakim jest wielogodzinne malowanie figurek. W przypadku **Pirates** element ten nie istnieje – dostajemy gotowe, łatwe do złożenia, a przy tym bardzo ładne modele statków, którymi natychmiast możemy rozpocząć nasze morskie podboje.



### Elementy gry

Podstawowym i najważniejszym elementem **Pirates CSG** są oczywiście statki. Składamy je z elementów umieszczonych w kartach do gry. Na używany w grze okręt składa się złożony model oraz karta opisująca charakterystykę danej jednostki. Gra oferuje setki różnorodnych jednostek o zróżnicowanych parametrach i specjalnych zdolnościach. Na charakterystykę każdej jednostki składają się:

- Koszt – to oczywiście bardzo ważna wartość, bowiem budując własną flotę mamy ustalony limit punktowy. Najtańsze jednostki kosztują zaledwie po 2-3 punkty, koszt najdroższych statków przekracza zaś nawet 20;
- Liczba masztów – określa wielkość naszej jednostki. Wynika z niej zarówno ilość zniszczeń, jakich jednostka może doznać nim zatonie, jak i ilość umieszczonych na statku dział (a zatem ilość strzałów, które może oddać). Statki mają od 1 do 5 masztów. W późniejszych edycjach pojawiają się jednostki

posiadające 6 masztów, a nawet limitowane, dostępne w specjalnych zestawach kolosy mające 10 masztów (koszt ich wystawienia wynosi aż 30 punktów);

- Ładowność - ogranicza nie tylko ilość transportowanego skarbu, ale także ilość załogi, którą można na statku umieścić;
- Szybkość statku - określa dostępne segmenty ruchu w każdej turze;
- Klasa dział - określa zasięg poszczególnych dział oraz szansę trafienia każdym z nich (aby trafić należy wyrzucić sześciocienną kostką liczbę wyższą niż klasa dział);
- Narodowość - oznaczona flagą. Ten element ma znaczenie podczas gry - niektóre zdolności działają tylko na okręty określonej nacji, oprócz tego załoga może używać swoich zdolności tylko na statkach tej samej narodowości;
- Specjalna zdolność - znakomita większość jednostek posiada jakąś specjalną zasadę, dotyczącą jej dodatkowych możliwości lub ograniczeń. To właśnie specjalne zdolności czynią dostępne w grze jednostki bardzo różnorodnymi;

W odróżnieniu od większości gier bitewnych, do dokonywania pomiarów w **Pirates CSG** nie potrzebujemy miarek. Używa się tu bowiem dwóch jednostek pomiaru odległości: S (odpowiadająca krótszej krawędzi karty) oraz L (odpowiadająca dłuższej krawędzi karty). Wszystkie działa statków mają zasięg S lub L. Najwolniejsze statki poruszają się z szybkością S (na rundę). Małe, najszybsze jednostki mają szybkość S+S+S lub L+L.

Oprócz modeli okrętów i kart opisujących jednostki, na elementy gry składają się:

- Tekturowe wyspy i tereny (tak nazywa się specjalne obszary umieszczane oprócz wysp na stole gry, są nimi np. rafy, morze sargassowe oraz obszar mgły. W późniejszych edycjach gry pojawiają się

jeszcze inne elementy);

- Żetony skarbów (mają różne wartości, umieszcza się je zakryte na wyspach i celem rozgrywki jest dostarczenie jak największej ich ilości/wartości na wyspę macierzystą);
- Karty załogi - podobnie jak statki, mają one koszt i narodowość oraz specjalne zasady, którymi zasilają jednostkę;



Wszystkie te elementy oraz kostkę i instrukcję do gry dostajemy w komplecie w każdym pojedynczym opakowaniu dowolnej edycji gry. Kolejne edycje rozszerzają zasady i wprowadzają nowe elementy oprócz wyżej wymienionych. O tych rozszerzeniach będzie mowa później.

## Przebieg rozgrywki

Gra ma opracowane dwie wersje zasad. Standardowo przeznaczona jest dla dwóch osób, możliwy jednak jest wariant gry wieloosobowej (w tym przypadku część reguł została zmieniona, by rozgrywka pozostała zbalansowana). Rozgrywkę przeprowadza się na stole (lub dowolnej innej, płaskiej przestrzeni; przy standardowym pojedynku zalecane wymiary to kwadrat 120x120cm lub 150x150cm).

Na początku rozgrywki rozmieszczane są wyspy i inne obszary. Każdy z graczy ma ustaloną jedną

wyspę macierzystą. Na wyspach bez właściciela umieszcza się w odpowiedniej ilości zakryte żetony skarbów. Celem gry jest dostarczenie jak największej ilości złota na wyspę macierzystą.

Następnie, każdy z graczy buduje swoją flotę. Ogranicza go ustalony przed grą limit punktowy, w ramach którego nabywane są okręty oraz załoga (w późniejszych edycjach także inne elementy). Wystawione okręty umieszcza się zadokowane przy wyspie macierzystej. Rozmieszczona na statkach załoga pozostaje dla rywala tajemnicą, aż do chwili jej użycia.



W każdej turze gracz wydaje rozkazy swoim jednostkom (w dowolnej kolejności). Zależnie od sytuacji możliwych działań jest bardzo wiele. Zasady są bardzo proste do opanowania, ale możliwości stwarzają mnóstwo. Ruch jednostek zgodnie z limitem szybkości, oddawanie strzału, użycie specjalnej zdolności, dokowanie, eksploracja dzikich wysp, transfer ładunku z jednego okrętu na drugi, taranowanie rywala, abordaż, przejęcie wraku (odholowanie na wyspę macierzystą), naprawa uszkodzeń, to tylko niektóre z typowych działań statku podczas rozgrywki. Załoga daje okrętom dodatkowe możliwości. Dla przykładu: Sternik potrafi uczynić okręt szybszym, za sprawą Kapitana można w jednej turze dokonać ruchu i strzału; możemy również umieścić na pokładzie

specjalistów na różne sposoby zwiększających siłę bojową okrętu. Dostępnych w grze członków załogi i oferowanych przez nich zdolności jest bardzo wiele, a możliwych strategii i flot do użycia – ilość wręcz niezliczona.

Rozgrywkę można wygrać na różne sposoby. Wystawiając bardzo ofensywną flotę możemy sobie postawić za cel zatopienie wszystkich jednostek rywala – w mniejszym stopniu nastawiając się na gromadzenie skarbów. Można też przyjąć strategię dokładnie odwrotną, wybierając jednostki jak najszybsze, o odpowiedniej ładowności, by szybko dostarczyć na macierzystą wyspę taką ilość skarbu, która zapewni zwycięstwo, bez angażowania się w morskie bitwy.



Do prowadzenia gry wystarczy pewna ilość dowolnej płaskiej przestrzeni i kartonowe znaczniki obszarów, które otrzymujemy w opakowaniu wraz z kartami naszych jednostek. Zabawa jednak zyskuje na atrakcyjności, gdy prowadzimy ją na odpowiedniej makiecie. Nie trzeba dużego wysiłku, by obszar gry wyglądał atrakcyjniej (blat pomalowany na niebiesko, lub po prostu przykryty niebieską tkaniną). Wielu fanów gry decyduje się także na tworzenie trójwymiarowych modeli wysp – w sieci nie brakuje porad jak stworzyć takie elementy stosunkowo niewielkim nakładem pracy.



## Pirates of the Spanish Main - inne produkty

Zaledwie kilka miesięcy temu, nakładem wydawnictwa Pinnacle Entertainment Group, ukazała się gra fabularna **Pirates of the Spanish Main RPG**, inspirowana oczywiście grą figurkową WizKids o tym samym tytule. Podstawowy podręcznik liczy 256 stron i spełnia najwyższe standardy wydawanych dziś gier fabularnych (kredowy papier, piękne kolorowe ilustracje). Zdaniem wydawcy, produkt zadowoli zarówno wielbicieli filmowej konwencji opowieści o piratach i zaginionych skarbach, jak i osoby pragnące stworzyć sesje wierniej oddające historyczne realia.

Fanów **Pirates CSG** z pewnością zainteresuje także projekt powstały w porozumieniu WizKids Games i Sony Online Entertainment. Mowa tu o grze komputerowej, w której zasady **Pirates CSG** dość wiernie migrowały do rozgrywek online. Strona projektu znajduje się pod adresem: <http://piratesonline.station.sony.com/>

## Kolejne edycje gry

Wydawca regularnie raczy nas kolejnymi edycjami **Pirates CSG**. Każda kolejna edycja to nowy zestaw statków i załogi oraz rozszerzenie zasad o nowe elementy, mające na celu uatrakcyjnienie rozgrywki. Należy jednak tutaj wyjaśnić, że wszystkie jednostki są ze sobą zgodne i najciekawsze floty stworzymy, sięgając po modele z różnych edycji. Bardzo dużym atutem gry jest fakt, że wydawca nie przyjął strategii: im nowsza edycja, tym potężniejsze jednostki. Twórcy zadbali o równowagę i okręty ze starych edycji nie ustępują skutecznością nowym jednostkom. Pierwsza edycja powstała w 2004 roku i, do dzisiaj, WizKids zdążyli wydać już osiem następnych. Kierunek zmian nie wszystkim odpowiada, z czasem gra ma coraz mniej wspólnego z logiką historyczną i geograficzną, a także coraz bardziej wzbogacana jest książkowymi i filmowymi elementami fantastyki.

Warto w kilku słowach omówić elementy charakterystyczne dla każdej z edycji gry:

**Pirates of the Spanish Main** – w pierwszej edycji gry dostępne są trzy narodowości statków i załogi: Hiszpania, Anglia oraz Piraci. Zasady gry pozwalają na wystawianie w swojej flocie jednostek różnej narodowości, wielu graczy decyduje się jednak na zbieranie tylko jednej. Uatrakcyjniamy to rozgrywkę nie tylko w warstwie „klimatu, towarzyszącego zabawie”. Posiadanie kolekcji jednej nacji, to pełna swoboda przy dobieraniu załogi do posiadanych statków. Poza tym, floty poszczególnych narodowości są bardzo zrównoważone, ale jednocześnie mają pewne charakterystyczne cechy. Na skutek wymieszania tych cech w jednej flocie, zdaniem wielu fanów gry zabawa wiele traci;

**Pirates of the Crimson Coast** – w drugiej edycji gry, obok nowych jednostek dla Hiszpanów, Anglików i Piratów, do wyścigu po złoto dołącza Francja. Flotę tej narodowości cechuje różnorodność i wiele ciekawych specjalnych zdolności statków. Pojawia się tutaj także nowy, bardzo ciekawy element gry, jakim są forty. Płacąc już zdobytym złotem można je wznosić na dzikich wyspach, co diametralnie zmienia przebieg rozgrywki i obecnie dopuszczanie ich do rozgrywek nie jest powszechne. W edycji tej, obok powszechnych do tej pory galeonów, pojawiają się szkunery – jednostki szybsze, maksymalnie czteromasztowe. Ich ułożenie masztów i specjalne zasady dotyczące manewrów sprawiają, że walki różnych typów jednostek stały się za sprawą tej edycji bardziej emocjonujące. Do innych nowości należą jednostki, mające zdolność stawania się okrętem widmo;

**Pirates of the Revolution** – w tej edycji obok Hiszpanów, Anglików, Francuzów i Piratów, pojawiają się Amerykanie – nacja o dość drogich jednostkach, ale mająca w swej flocie wiele potężnych, pięciomasztowych okrętów o doskonałych działach. To zdecydowanie ofensywne siły, w odróżnieniu od słabiej uzbrojonych jednostek Hiszpańskich, które cechuje ogromna ładowność. Ważnym, nowym elementem tej gry są także Zdarzenia – które kupuje się za punkty floty, podobnie jak załogę. Zdarzenia są bardzo różnorodne, zagrywa się je jednorazowo podczas bitwy. Za ich sprawą różne okoliczności mogą ułatwić nam działania, lub pokrzyżować plany

rywalowi;

**Pirates of the Barbary Coast** – w tej edycji zamiast Piratów wprowadzono Korsarzy Berberyjskich. To jedyna edycja, w której dostępne są jednostki Korsarzy. Flota tej narodowości bardzo się różni od pozostałych z tego względu, że w całości stanowią ją galery – nowy rodzaj jednostek, wprowadzony w tej edycji. Galery są bardzo szybkie i mogą się poruszać także wtedy, gdy utracą wszystkie maszty. Ogólnie gra tą narodowością narzuca zupełnie inną strategię działania;

**Pirates of the South China Seas** – to kolejna edycja wprowadzająca nową narodowość – Jade Rebellion (jednostki tej narodowości nie są dostępne w innych edycjach). Flotę Jade Rebellion stanowią nowe rodzaje jednostek: dżonki i statki-żółwie. Jak zwykle wraz z nowymi jednostkami pojawia się szereg nowych zasad specjalnych;

**Pirates of Davy Jones Curse** – ta edycja wprowadza dużo zmian – obok nowych statków, po Karaibach zaczynają pływać potwory morskie (stanowiące wsparcie dla nowej „narodowości” – Przeklętych z Davy Jonesem, na pokładzie Latającego Holendra, na czele). Różnego typu potwory morskie składa się podobnie jak statki i pełnią w grze podobną funkcję, posiadają jednak szereg specjalnych zasad (np. mogą się zanurzać, ale oczywiście nie mogą zabierać

załogi);

**Pirates of Mysterious Islands** – w tej edycji pojawiają się jednostki Najemników, którymi możemy wspierać nasze floty oraz nowe, Tajemnicze Wyspy – w odróżnieniu od dotychczasowych dzikich wysp, dokowanie przy nich opisane jest specjalnymi zasadami. Najważniejszą nowością (wzbudzającą spore kontrowersje wśród fanów gry) są fantastyczne łodzie podwodne (dostępne dla większości narodowości), rodem z „20000 mil podwodnej żeglugi”;

**Pirates of the Frozen North** – za sprawą tej edycji do grona „narodowości” dostępnych w grze, dołączają Wikingowie, a wraz z nimi nowy rodzaj jednostek, jakim są oczywiście drakkary. Do innych nowości należą tu między innymi góry lodowe oraz lodolamacze;

**Pirates at Ocean's Edge** – zdradzieckie wiry i przepastne głębiny, nowe morskie potwory (gigantyczne kraby i rekiny), to atrakcje dla graczy, chcących poszerzyć rozgrywkę o nowe elementy, jakie pojawiają się „na krańcu świata”. Jak w każdej edycji, także i tym razem mamy dostępny szereg „zwykłych” jednostek i członków załogi dla poszczególnych narodowości;

## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Karty do gry zdobią piękne ilustracje, bardzo ładnie prezentują się także złożone modele statków. W późniejszych edycjach gry niestety zdarza się mniej staranne wykonanie elementów (niedokładne wypraski, łatwo wycierające się nadruki na kartach). Generalnie – jakość wykonania **Pirates CSG** stanowi atut tej gry, pechowcy mogą jednak trafić na wadliwy booster, w którym np. znajdzie się karta, której rewers pochodzi od innej jednostki niż awers. To bardzo rzadkie przypadki, ocenę jednak nieznacznie zaniżam z tego względu, że producent późniejsze edycje gry wykonuje mniej starannie niż te pierwsze.

**Miodność:** Zasady gry są świetne. Bardzo łatwe do opanowania, a jednocześnie stwarzające multum możliwości. Chciałoby się dać maksymalną notę, nie mogę tego jednak zrobić z dwóch powodów. Po pierwsze: instrukcja do gry, która nie wyjaśnia wszystkiego jak należy. Oficjalne FAQ wciąż się rozrasta, a na internetowym forum gry pojawia się całe multum pytań o zasady. Zbyt wiele wątpliwości dot. zasad (nie wyjaśnionych w instrukcji) pojawia się podczas gry (z pewnością po części wynika to z faktu, że z kolejnymi edycjami gry, zasady wciąż ewoluują). Drugim czynnikiem, który sprawił, że ocena jest niższa są ostatnie edycje **Pirates**, których elementy w ocenie wielu fanów zaczęły psuć doskonały klimat gry. Pamiętać należy, że wysoka ocena wynika tutaj z faktu, że twórcy zasad postawili na atrakcyjną, szybką rozgrywkę kosztem realizmu.

**Cena:** Jeżeli zastanawiasz się, czy spróbować zagrać w **Pirates CSG** – cena powinna rozwiać Twoje wątpliwości. Jeden booster kosztuje zaledwie kilkanaście złotych – i zawiera wszystko, czego potrzebuje jeden gracz do rozpoczęcia zabawy! Nawet dla osób, które postanowią uzbiierać ogromną flotę – poniesione koszty będą oczywiście nieporównywalnie niższe niż w przypadku typowych gier bitewnych z plastikowymi bądź metalowymi figurkami.

## Podsumowanie

**Pirates CSG** to bardzo ciekawy produkt. Świetny pomysł udało się dobrze zrealizować, dzięki czemu otrzymujemy produkt bardzo grywalny, dający graczom dużo możliwości. Mimo iż zasady są proste, podczas bitew zazwyczaj jest się, nad czym zastanawiać, by nie popełnić taktycznych błędów. Gra jest szybka i emocjonująca. Oczywiście, nie należy tutaj liczyć na nadmiar realizmu (np. statek wyładowany po brzegi złotem, bez połowy masztów porusza się z tą samą szybkością, jak gdyby był w pełni sprawny i nieobciążony ładunkiem). Kolejne edycje, to kolejne zmiany w zasadach. Konsekwencją tego jest niestety wiele wątpliwości pojawiających się podczas rozgrywki. Instrukcja większości z nich niestety nie wyjaśnia, zmuszeni więc jesteśmy sięgać

po regularnie aktualizowane FAQ na stronie wydawcy oraz oficjalne forum gry, gdzie liczba zgłaszanych wątpliwości jest ogromna. Wiele kontrowersji budzą wśród fanów serii kolejne edycje gry. Pierwsze edycje stanowiły spójną całość i utrzymane były w jednolitym klimacie. Nie każdemu odpowiada miks Karaibów z chińskimi dżonkami i coraz dziwniejszymi morskimi potworami. Do tego wzięte zupełnie z innej bajki drakkary Wikingów i łodzie podwodne – te najnowsze pomysły Wizkids spotkały się z dość ostrą krytyką fanów gry. Niemniej jednak, nic nie stoi na przeszkodzie, by z dostępnych edycji gry korzystać selektywnie – zbierając jednostki tylko z tych zestawów, które nam odpowiadają.

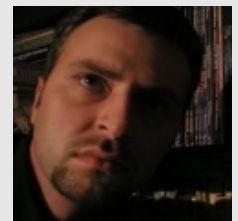


### Pirates Constructible Strategy Game

Wykonanie: 8/10

Miodność: 8/10

Cena: 10/10 (12.95 – 14.95 zł)



zrecenzował: ajfel

**WROTA WYOBRAŹNI**  
wrota.com.pl

Incunabula Somnus  
miejsce, gdzie rodzą się sny

przejdź przez  
**WROTA WYOBRAŹNI**  
internetowy portal miłośników fantastyki:  
literatura, film, komiks, manga & anime,  
świat nauki, galerie, fotorelacje,  
gry planszowe, karciane i fabularne

**www.wrota.com.pl**

Wyszukiwarka

Współpraca

ConStar



## Osadnicy z Catanu

# Dwie owieczki za glinę

**Osadnicy z Catanu** to gra familijna, która doskonale sprawdza się na wszelkich imprezach. Proste, intuicyjne zasady, które można wytłumaczyć w przeciągu kilku minut gwarantują, że każde spotkanie w gronie znajomych (lub rodziny) zamieni się w fascynującą batalię o wygraną. **Osadnicy** są grą prostą. Miłośników strategii odstraszy zapewne, dość istotnie wpływający na rozgrywkę, element losowy, a wszystkich tych, którzy nad jedną rozgrywką lubią siedzieć długie godziny, jej krótki czas (około 30 minut). Jest to bowiem typowy przykład *party game*, który charakteryzuje się dwiema podstawowymi cechami:

- łatwe i intuicyjne zasady;
- szybka rozgrywka, w sam raz na wypad ze znajomymi do pubu;

Jeśli będziemy pamiętać o tych dwóch, podstawowych zasadach, które w **Osadnikach** odgrywają istotną rolę, to podejmiemy do tego tytułu w sposób świadomy i nie poczujemy się rozczarowani zakupem. Być może, po lekturze kilku kolejnych akapitów stwierdzimy jednak, że nie jest to gra dla nas i wybierzemy inny tytuł. Owa recenzja ma pomóc wam w dokonaniu tego wyboru.

## Elementy gry

Polska edycja gry wywiera naprawdę dobre pierwsze wrażenie. Twarde, kartonowe pudełko jest na tyle obszerne, że każdy element gry znajdzie w nim swoje miejsce. Grę można rozpakować i przygotować do rozgrywki w dosłownie kilka minut i jest to ogromny plus w porównaniu do „kolosów” wypuszczanych na rynek chociażby przez Fantasy Flight Games. Rozmiary pudełka gwarantują w miarę bezproblemowy jego transport, co w przypadku *party games* ma ogromne znaczenie. **Osadników** bez większych problemów spakujemy w średniej wielkości plecak.

Co czeka na nas w środku? Całkiem sporo, wystarczy spojrzeć na poniższe zestawienie elementów:

- 19 sześciokątnych żetonów do budowy wyspy;
- 6 żetonów morze;
- 4 karty koszty budowy;
- 2 karty specjalne;
- 120 kart surowców i rozwoju;
- 18 żetonów z cyframi;
- 60 dróg;
- 20 osad;
- 16 miast;
- 1 pionek rozbójnika;
- 2 kostki;
- Instrukcja;
- Almanach;
- 2 woreczki z tkaniny;
- 2 pudełka na karty;

Żetony do budowy wyspy i żetony morza, z których budujemy planszę, są duże, czytelne i wykonane z grubej tektury. Z pewnością nie ulegną szybkiej biodegradacji i posłużą nam przez wiele

## Rebel Times

rozgrywek. Jedynym zauważalnym minusem jest fakt, że niektóre z nich po prostu do siebie nie pasują i czasami powstają pomiędzy nimi zięjące pustką dziury przy krawędziach. Plusem polskiego wydania jest potraktowanie żetonów morza jako klamer spinających heksy wyspy. Czyni to planszę gry bardziej stabilną i jest wygodniejsze w użyciu, niż klasyczne heksy angielskiego odpowiednika **Osadników** (ang. *Settlers of Catan*).

Jeśli chodzi o pionki dróg, osad i miast, to są one wykonane z lakierowanego drewna i są bardzo prostej konstrukcji, wręcz schematycznej. Nie jest to jednak ich wadą, a zaletą, bowiem na pierwszy rzut oka jesteśmy w stanie ocenić sytuację, która istnieje na planszy. Cztery zestawy, cztery kolory, pozwalające do **Osadników** usiąść czwórce znajomych. Zero fajerwerków.

Interesującym pomysłem są karty kosztów budowy. Każdy z graczy dostaje jedną taką kartę, którą możemy nazwać kartą referencyjną – są na niej zestawione wszystkie najważniejsze zasady dotyczące rozgrywki. Te lakierowane pomoce, wydrukowane na grubej tekturze, są moim zdaniem strzałem w dziesiątkę. Nie trzeba bowiem odwoływać się do zasad i szukać w nich czegokolwiek. Wszystko mamy zestawione w jednym miejscu.

Kostki, pionek rozbójnika, żetony z cyframi, instrukcja, almanach, pudełko na karty i woreczki z tkaniny nie wyróżniają się niczym szczególnym. Są to typowe elementy, które znajdziemy w wielu grach planszowych (może bez pionka rozbójnika, który jest charakterystyczny dla **Osadników** i można go porównać najtrafniej do pionka szachowego). Można o nich powiedzieć jedną





zasadniczą rzecz – spełniają swoje zadanie w stopniu zadowalającym.

Inaczej sprawa wygląda z kartami surowców i rozwoju. Są one wydrukowane na miękkiej tekturze, która bardzo brzydko się niszczy już po rozegraniu zaledwie kilku partii. Ścieranie się krawędzi, zagięcia, pobrudzenia, rozlane piwo... Sytuacji nie poprawia ich niewymiarowy rozmiar – nie da się dopasować doń żadnego rozmiaru obecnych na rynku koszulek. Jedynym rozwiązaniem pozostaje chyba laminowanie, które jednak podnosi zasadniczo koszty związane z zakupem i użytkowaniem gry. Zastanawiający jest fakt, że element, który jest najczęściej używany w grze nie doczekał się, choć porządnego lakierowania, co wydatnie zmniejszyło jego trwałość. To ogromny minus polskiego wydania – w wersji angielskiej karty te są o wiele lepiej zrobione.

Dodatkowo grafiki na kartach i elementach rozgrywki są zwyczajnie brzydkie. Polska wersja osadników bazuje na klimatach średniowiecznych i w porównaniu do kolonialnych klimatów wersji angielskiej wypada bardzo blado. Grając w **Osadników** nie mogłem pozbyć się wrażenia, że ilustracje były malowane przez siedmioletnie dziecko.

## Przebieg rozgrywki

Rozgrywka w **Osadników** rozpoczyna się od budowy planszy z 19 heksów. Losujemy kolejne z nich i po prostu układamy z nich planszę. Najpierw budujemy pierwszy, środkowy rząd, składający się z 5 kolejno ułożonych heksów, później obudowujemy go z obu stron dwoma rzędami 4 heksów, na końcu





zaś 2 rzędami po 3 heksy. Ostatnim krokiem jest obudowanie wyspy klamrami-żetonami morskimi i w ten sposób otrzymujemy planszę. Jest ona za każdym razem inna, bowiem heksy zawsze rozkładają się losowo. Powoduje to, że praktycznie każda rozgrywka jest inna i wymaga innego pomysłu na wygraną. Ten prosty zabieg - losowej planszy - zapewnia grze niebywałą grywalność.

Na rozłożonej planszy znajdują się heksy z pięcioma różnymi surowcami. Są nimi: glina, drewno, wełna, snopki zboża i kamień. Jeden heks jest heksem pustyni, który nie produkuje żadnych zasobów i jest miejscem startowym dla Złodzieja (o którym później). Następnie losowo przydzielamy każdemu obszarowi wartość liczbową, która wskazuje, przy jakim wyniku na kościach otrzymamy z danego pola odpowiedni surowiec. Osady i miasta budujemy na rogach heksów i tak wybudowana osada lub miasto daje nam kontrolę nad pozyskiwaniem surowców z wszystkich przylegających do siebie rogami heksów. Rozpoczynając grę gracze ustalają pomiędzy sobą, który z nich rozpocznie jako pierwszy, drugi itd. Pierwszy gracz stawia swoją osadę w dowolnym,

wybranym przez siebie miejscu na planszy i „dobudowuje” doń drogę, później czyni tak kolejny, itd. Jest to bardzo ważna decyzja, bowiem w trakcie gry można budować kolejne osady dopiero w momencie, w którym do miejsca nam odpowiadającego doprowadzimy kolejne fragmenty drogi. Ich liczba zaś jest ściśle określona - każdy z graczy ma do dyspozycji 15 żetonów drogi. Jeśli źle rozplanuje ich wykorzystanie, to w pewnym momencie może mu ich zwyczajnie zabraknąć i utrudni mu to lub wręcz uniemożliwi zwycięstwo w grze. Następnie gracze stawiają kolejną osadę i drogę z tą różnicą, że gracz, który budował swoją osadę jako ostatni, teraz czyni to jako pierwszy. Pozwala to zrównoważyć efekt pierwszeństwa, który, nie trzeba tego chyba tłumaczyć, pozwala pierwszemu graczowi na „wylapanie” najlepszego miejsca dla swojej osady. W tym miejscu należy poruszyć jeszcze jedną ważną kwestię, która wpływa znacząco na rozgrywkę - pomiędzy osadami musi być zawsze jeden, „pusty” róg heksu (nie można wybudować obok siebie dwóch osad).

Jak wygląda sama rozgrywka? Każdy z graczy rzuca w swoje turze kością i wszystkie heksy, które posiadają odpowiednią cyfrę dają surowce właścicielom osad, które znajdują się na ich rogach. Osada daje jedną kartę danego surowca, miasto zaś daje ich dwie. Jeśli zaś wypadnie liczba 7, to do gry wkracza Złodziej (o nim już za chwilę). Następnie gracze mogą wymieniać pomiędzy sobą surowce - gracz, którego tura aktualnie trwa przedstawia swoje propozycje handlowe, a inni gracze mogą się nań zgodzić i surowce wymienić lub negocjować inne, korzystniejsze warunki. Oczywiście, nie musimy wcale liczyć na innych graczy i wymienić cztery identyczne karty surowców za jedną kartę innego. Porty umożliwiają inne możliwości wymiany - 3:1,2:1, lub 2:1 w odpowiednim surowcu, który jest określany przez port. Dlatego też kontrolowanie portu (posiadanie własnej osady lub miasta w rogu heksu zawierającego port) może być również istotną strategią prowadzącą do zwycięstwa. W ostatniej fazie swojej tury gracz może wydając zgromadzone przez siebie surowce wybudować drogę, nową osadę, zmienić status



osady na status miasta lub wykupić kartę rozwoju. Owe karty są wykupywane losowo i pozwalają na kilka nietypowych zagrań – otrzymanie darmowych punktów zwycięstwa, uzyskanie kart rycerza, którymi można kontrolować i przesuwac Złodzieja, a także zdobyć Najwyższą Władzę Rycerską, która zapewnia 2 punkty zwycięstwa (Najwyższą Władzę Rycerską posiada ten gracz, który kontroluje największą ilość kart rycerza).

Jeszcze inną możliwością uzyskania 2 punktów zwycięstwa jest wybudowanie najdłuższej drogi biegnące w linii prostej.

Tak w ogromnym skrócie wygląda rozgrywka do momentu, w którym z któryś graczy wyrzuci na kościach liczbę 7. Wtedy do gry wchodzi Złodziej. Najpierw każdy z graczy posiadający na ręku więcej niż siedem kart zasobów, musi odrzucić połowę z nich. Następnie przestawia on Złodzieja na heks wybrany przez siebie (na początku gry pion Złodzieja znajduje się na pustyni). Od tego czasu

heks ten nie produkuje żadnych surowców, do czasu jak stoi na nim Złodziej. Następnie ów gracz kradnie losową kartę surowca od jednego z graczy, którego osada lub miasto przylega do danego heksu. Sytuacja taka powtarza się za każdym razem, gdy na kościach wypadnie liczba 7 i może poważnie namieszać w planach naszych lub naszych rywali.

Grę wygrywa ten gracz, który na początku swojej tury posiada 10 punktów zwycięstwa. Każda osada daje 1 punkt zwycięstwa, miasto – 2 punkty, odpowiednie karty rozwoju – 1 punkt, Najdłuższa Droga i Najwyższa Władza Rycerska – po 2 punkty.

## Podsumowanie

**Osadnicy z Catanu** to gra dobra. Jej losowość jest ogromna, a możliwości strategiczne znacznie ograniczone, jednak nie wygrywa jej się z powodu zwyczajnego szczęścia na kościach. Najważniejszym elementem gry jest bowiem interakcja między jej uczestnikami. Z własnego doświadczenia wiem, że grę najczęściej wygrywa gracz, który potrafi wynegocjować jak najlepsze stosunki wymiany surowców niepotrzebnych na potrzebne. W zasadzie niemożliwe jest zebranie wszystkich potrzebnych nam surowców z planszy i wcześniej czy później zaczniemy negocjować wymiany. I to jest właśnie ten element gry, który spowodował jej tak ogromny sukces – przy stole nie można się nudzić choćby przez chwilę i nawet jeśli obecnie nie wykonujemy swojej tury, to możemy wciąż negocjować wymiany, kusić i mamić innych graczy. Powoduje to ciągle dyskusje i wybuchy śmiechu, a to najlepsza wizytówka dla dobrej *party game*. Gorąco polecam.



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Gra wykonana jest w sposób przyzwoity. Niestety odejmuje jej kilka oczek za karty surowców, które szybko się zużywają.

**Miodność:** Gra jest świetna i byłbym skłonny dać jej maksymalną ocenę gdyby nie jeden drobny mankament – ze złym zestawem ludzi rozgrywka może stać się nudną serią kolejnych rzutów kośćmi. Jestem w stanie sobie wyobrazić stół złożony z czterech, zamkniętych w sobie mruków. W takiej sytuacji gra po prostu nie dawałaby praktycznie żadnej satysfakcji.

**Cena:** Planszówka jak na polskie warunki nie jest droga, jednak za taką cenę spodziewałbym się chociażby polakierowania kart surowców.

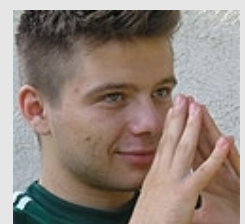


## Osadnicy z Catanu

**Wykonanie:** 6/10

**Miodność:** 9/10

**Cena:** 8/10 (99.95 zł)



zrecenzował: Sting

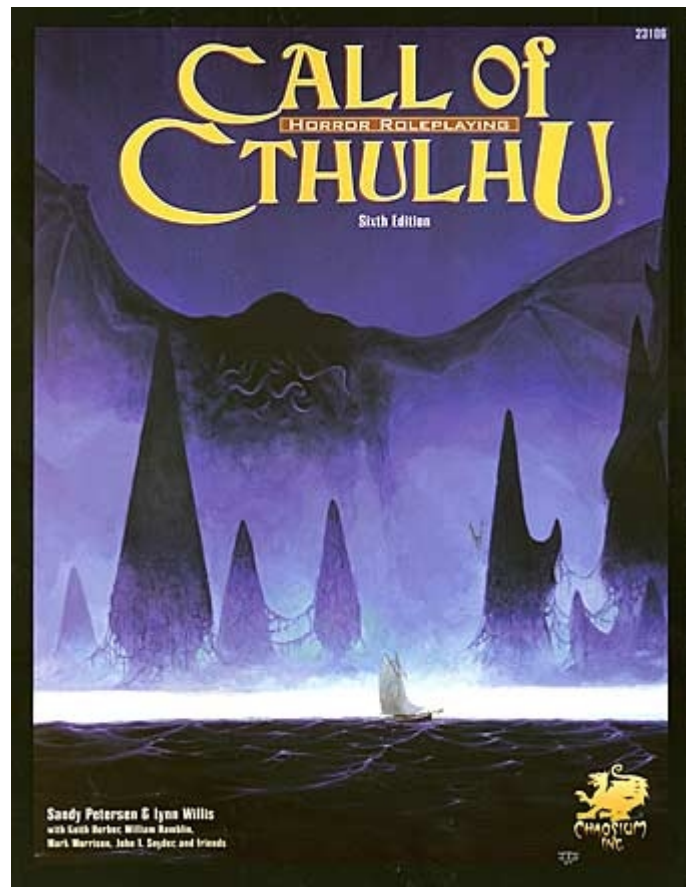
### Call of Cthulhu 6<sup>th</sup> Edition

# Macki są wśród nas

Klasyk. *Magnum opus* horroru. O **Zewie Cthulhu** można powiedzieć wiele rzeczy – że jest to najlepszy system grozy, że ma jedno z najciekawszych zasad utraty poczytalności i popadania w obłąd, że mechanika Basic RPG wybitnie mu służy, że suplementy doń stoją zawsze na wysokim poziomie, że mechanika pomaga, a nie przeszkadza w prowadzeniu klimatycznych opowieści grozy, itd., itd. To wszystko faktycznie można powiedzieć, ba, można to nawet próbować udowadniać w dyskusji. Ale, po co? Najlepszą rekomendacją dla tego systemu jest fakt, że od momentu swojego powstania w 1981 roku utrzymuje się na rynku i ma swą wierną rzeszę fanów. Jest trochę tak, że systemy przemijają, konwencje się nudzą, Indie RPG wprowadzają nowe standardy do rozgrywek, a **Zew Cthulhu** niezmiennie trwa. Oczywiście, miewa swoje słabsze lata, miewa też i lepsze. „Nie jest umarłym ten, kto spoczywa wiekami...”, i pomimo takich nieudanych wynalazków jak **CoC d20** nic nie jest w stanie zdezonizować **Zewu** i zabrać tytułu, który mu się niewątpliwie należy – systemu grozy wszechczasów.

Dla tych, którzy przespali gdzieś ostatnie 25 lat przypomnę, że **Zew Cthulhu** opiera się na opowiadaniach Lovecrafta oraz jego kontynuatorów i traktuje o potężnych istotach z Mitów – Wielkich Przedwiecznych, Starszych Bogach, Rasach Służebnych i innych bestiach rodem z kosmicznego horroru, które powstaną kiedyś i zniszczą rasę ludzką. Gdzieś za zasłoną rzeczywistości kryje się bowiem prawdziwy horror, smutna prawda o wszechświecie – nie jesteśmy w nim sami, a jej

poszukiwania mogą równie dobrze sprowadzić na nieostrożnego badacza śmierć, jak i szaleństwo. Trudno powiedzieć, co jest dlań gorsze. Życie ze świadomością kosmicznego szaleństwa i istnienia niewypowiedzianych, nieopisywalnych, bluźnierczych potworów, które czczone przez swoich wiernych kultystów rosną w siłę? Czy też szybka i brutalna śmierć zadana mackami czegoś, kryjącego się w mroku?



Na te i inne pytania starają się odpowiedzieć postaci Badaczy Tajemnic, dzielni poszukiwacze przygód walczący na krawędzi szaleństwa z mocami, które zagrażają istnieniu rasy ludzkiej. Czy zwyciężą, a raczej, czy uda im się odsunąć w czasie nieuchronne? To właśnie kwintesencja **Zewu Cthulhu** – walka z potworami, których tak naprawdę nie możemy pokonać. Możemy jednak pokrzyżować ich bluźniercze plany.



## Zew Cthulhu (ang. *The Call of Cthulhu*)

Podręcznik otwiera tytułowe opowiadanie, najbardziej klasyczne i najmocniej rozpoznawalne dzieło Lovecrafta. Można spierać się o to, czy jest ono dobre, czy nie można było zamieścić jakiegoś innego, lepszego... To jest jednak rzecz gustu odbiorcy. Dla mnie Zew Cthulhu, choć nie najlepsze z opowiadań mistrza, kryje w sobie to coś, co pozwala momentalnie przenieść się w światy kreowane przez Lovecrafta. To pewnego rodzaju esencja jego twórczości i esencja systemu RPG. Zresztą, jakie inne opowiadanie mogłoby otwierać podręcznik, którego tytuł to **Zew Cthulhu**?

Opowiadanie pojawiło się po raz pierwszy dopiero w piątej edycji, jednak wpisało się już na stałe w ten podręcznik. Nie wyobrażam sobie, aby jakaś kolejna edycja mogła się bez niego obyć. Jest tak naprawdę niezbędnym minimum, które początkujący Strażnik Tajemnic znać powinien. Jeśli bowiem nie przemówi do niego zawarta w nim fabuła, to **Zew Cthulhu** nie jest systemem dla niego – ZC albo prowadzi się zgodnie z kanonem, albo *driftuje* w coś, co już Cthulhu nie jest (nawet z nazwy).

## System Gry (ang. *The Game System*)

Rozdział ten opisuje w najmniejszych szczegółach cały proces tworzenia bohatera (Badacza Tajemnic), opis umiejętności występujących w grze i całość mechaniki systemu. Jest ona bardzo prosta – mamy kość k100 i procentowe szanse przypisane do każdej umiejętności. Wykonujemy rzut, jeśli rzuciliśmy poniżej poziomu umiejętności odnieśliśmy sukces, jeśli powyżej – porażkę. I to tak naprawdę wszystko. W walce dochodzi jeszcze kilka komplikacji związanych z ustalaniem inicjatywy, modyfikatorami za ciemność, odległość, itp. Wszystko jednak opiera się na powyższym

schemacie – jeden rzut, jeden pewny wynik.

Takie podejście do mechaniki jest świetnym rozwiązaniem – nie przeszkadza ona przy prowadzeniu mrocznych historii i pozwala na maksymalną narrację oraz utrzymanie tempa dla zaskakujących zdarzeń. ZC nie jest systemem, w którym twoi gracze zaczną ziewać, gdy ty będziesz szukał kolejnej tabelki. Basic RPG gwarantuje, że akcja będzie toczyć się wartko, a mechanika wesprze klimaty grozy. Hej, w tym systemie od trafienia z rewolweru naprawdę można zginąć!

W tym rozdziale znajdziemy również zasady dotyczące poczytalności i popadania w szaleństwo, przykład gry i krótkie wprowadzenie do bluźnierczych ksiąg Mitów.

Poczytalność jest cukierkiem, który oferuje graczom **Zew Cthulhu**. W tej grze postaci graczy mają swoją psychikę i gdy sprawy przybierają naprawdę mroczny obrót mogą najzwyczajniej w świecie zwariować. Ten prosty mechaniczny zabieg we wspaniały sposób oddaje klimat znany z prozy Lovecrafta – bohaterowie odkrywają coraz więcej Prawdy o otaczającym ich świecie i w efekcie ich psychika zaczyna się sypać. Każda kolejna przeczytana księga, każde kolejne spotkane paskudztwo, prowadzi do ich coraz szybszego upadku. Walcząc z potworami, Badacze sami powoli upodabniają się do tych, przeciwko którym występują – do bełkoczących szaleńców oddających cześć bluźnierczym Bogom w podmokniętych i zbrukanych krwią piwnicach. **Zew Cthulhu** jest grą wyborów, a ostatecznym z nich jest decyzja, kiedy Badacz powinien odejść na emeryturę – dać sobie spokój z Mitami i do końca życia wylegiwać się w ciepłym salonie przy trzaskającym kominku. Inną alternatywną jest nieuniknione szaleństwo lub... śmierć.

**Zew Cthulhu** różni się znacznie od innych systemów również pod względem tworzenia postaci i ich dalszego rozwoju. Postaci graczy to dorosłe,

ukształtowane przez życie jednostki, które posiadają określony zawód i zainteresowania. Wszyscy miłośnicy kombosów, przepakowywania postaci, itd. poczują się mocno zawiedzeni. **Zew Cthulhu** nie jest grą dla *powergamerów*. Sam rozwój postaci jest dość mocno ograniczony i zakłada, że dana umiejętność może podskoczyć w trakcie życia badacza o zaledwie kilka procent. W tej grze gra się ludźmi w pełni dorosłymi, którzy przeżyli swoje dotychczasowe życie w pewien określony sposób, którzy nauczyli się (bądź nie) pewnych umiejętności i którym naprawdę trudno się zmienić. Tak jak w prawdziwym życiu - ludzie są ludźmi, a telewizja kłamie.

**Zew Cthulhu** nastawiony jest na snucie opowieści, mrocznej, pełnej mgły i klimatów rodem z *noir*. Nie ma w nim miejsca na wady/zalety, sztuczki, lepsze bronie i skuteczniejsze pancerze. To gra opierająca się na dramatyzmie wyborów, a nie na dramatyzmie pustej sakiewki przy straganie pełnym magicznych mieczy.

### Materiał źródłowy (ang. Reference)

Równie dobrze na poprzednim rozdziale podręcznik do **Zewu Cthulhu** mógłby się zakończyć (i kończył w pierwszej oraz drugiej edycji systemu).

Na 76 stronach otrzymujemy bowiem wszystko to, co jest nam potrzebne, aby z chociażby elementarną znajomością prozy Lovecrafta poprowadzić sesję. Jednak kolejne edycje dorzucały do **Zewu** następne cegiełki i rozdział Materiału źródłowego stale się rozrastał.

I tak znajdziemy w nim bardzo fajne eseje dotyczące Howarda Philipa Lovecrafta, Necronomiconu (główniej księgi Mitów), innych znanych dzieł, porad dla Strażników Tajemnic, zaburzeń psychicznych. Wszystko to fajnie się czyta i daje to naprawdę duży pogląd na klimat systemu i wyobrażenie, w jaki sposób powinno się go prowadzić.

Poradnik budowania przygód jest, moim skromnym zdaniem, najlepszym narzędziem tego typu, jakie kiedykolwiek widziałem w systemach RPG, a możecie mi wierzyć - widziałem ich dużo. Na informacjach w nim zawartych można bazować tworząc sesję do dowolnego systemu. Jest to swojego rodzaju klasyk, obok którego, każdy, nawet nieprowadzący ZC Mistrz Gry, nie powinien przejść obojętnie. Szósta edycja rozszerza jeszcze ten rozdział o kilka porad dotyczących turniejowych scenariuszy i tego jak powinno się je budować, na co zwrócić uwagę, a co pominąć (wyrzucić). W dobie coraz większej popularności PMM jest to całkiem trafny poradnik, w jaki sposób napisać i poprowadzić „jednostrzałówki”.



Żaden podręcznik nie może obejść się bez swojego bestiariusza i tak jest również w przypadku **Zewu Cthulhu**. W porównaniu do poprzednich edycji został on jednak znacznie uporządkowany i podzielony na części tematyczne – Stworzeń rodem z Mitów (ang. Creatures of the Mythos), Bóstw rodem z Mitów (ang. Deities of the Mythos) i Zwierząt oraz Potworów (Beasts & Monsters). Ten nowy podział wprowadza moim zdaniem niezbędny porządek, którego wcześniej **ZC** brakowało i pozwala odnaleźć interesujące nas informacje w przeciągu kilku chwil. Jest to naprawdę duży plus i ukłon w stronę, przede wszystkim, Strażników Tajemnic. Dyskusję na temat zasadności podawania współczynników Wielkiego Cthulhu pozwolę sobie pominąć – współczynniki są i tyle. Ich wykorzystanie natomiast jest chyba niezbyt możliwe (jeśli je wykorzystujecie, to, na Boga, w jaki typ kampanii gracie?!).

Rozdział zamyka księga zaklęć. Tutaj również nastąpiła zmiana. Nie ma już dwóch, znanych z wcześniejszych edycji **ZC**, ksiąg magii. Jest natomiast jedna podzielona na rozdziały tematyczne (przywoływanie/odsyłanie, kontaktowanie, itd.). Moim zdaniem to również zmiana na lepsze – pozwala bowiem na szybsze odnalezienie potrzebnych informacji i wykorzystanie ich na sesji. Czary zawarte w księdze spokojnie wystarczą nawet najbardziej wymagającym i żądnym magii osobom – jest ich naprawdę sporo i są na tyle różnorodne, że każdy znajdzie coś odpowiedniego dla siebie. Zresztą **Zew Cthulhu** nie polega na pakowaniu się magią i zaklęciami – Badacze raczej jej się przeciwstawiają, a jeśli już ją poznają to w imię wyższego dobra.

## Scenariusze (ang. *Scenarios*)

W tym rozdziale znajdują się cztery, klasyczne już, scenariusze, które towarzyszą **Zewowi Cthulhu** od samego początku. Kto nie grał w Nawiedzenie, Na

granicy szaleństwa, Szaleńca lub Stepującego nieboszczyka, ten powinien szybko nadrobić braki. Te scenariusze to absolutna klasyka gatunku oraz kopalnia wspaniałych pomysłów dla własnych sesji.

## Dodatki (ang. *Utilities*)

Ostatni rozdział podręcznika to zaledwie 30 stron, jednak wypchanych po brzegi informacjami. Poczynając od przewodnika po Arkham (który w tej edycji został podciągnięty pod przedstawienie w pozytywnym świetle cyklu podręczników **Lovecraft country**), przez koszty ekwipunku, gotowe do gry postaci, karty postaci i na zestawieniach najważniejszych wydarzeń poprzedniego stulecia kończąc, dowiadujemy się wielu niezbędnych do barwniejszego poprowadzenia **Zew Cthulhu** informacji. Trochę boli nieobecność rozdziału o działalności koronera, grupach krwi i tym podobnych przyjemnościach i mówiąc szczerze nie rozumiem jego braku. Autorzy podręcznika starają się nam go skompensować poprzez zamieszczenie zasad pościgu (które są przedrukem z **Przeróżających Podróży**), ale to jednak nie to samo. Jak mówię – wielka szkoda, wielka strata.

## Podsumowanie

**Zew Cthulhu** to system legenda, system genialny, system wart każdej zainwestowanej w niego złotówki. Boli jedynie słaba jakość wydania – strasznie miękka i niszcząca się w dotyku okładka, klejenie, brak papieru kredowego. Za cenę ponad 100 złotych możemy oczekiwać czegoś więcej – podręczniki do **Sciona** chociażby są tańsze i o niebo lepiej wydane. Słowem jest tak – jeśli chcemy pocieszyć się podręcznikiem dłużej, powinniśmy oddać go zaraz po zakupie do intrologatora i przerobić na twardą okładkę oraz szycie.



## Rebel Times

Ilustracje stoją na poziomie znanym z poprzednich edycji. Nie są one ani brzydkie, ani też wybitnie ładne. Ot, ilustrują w sposób wystarczający zawartość podręcznika. Aż szkoda, że nie ma w nim grafik wykorzystywanych przez FFG w serii **Arkam Horror** i **Call of Cthulhu CCG**. Zmieniłyby one ów podręcznik w prawdziwe dzieło sztuki.

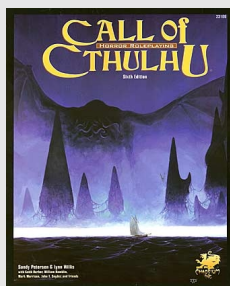


### Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Podręcznik wykonany jest kiepsko. Bardzo cienka okładka, z której dosłownie odchodzi farba i klejenie. Jak na wydany w 2005 roku, nie spełnia standardów nowoczesnych podręczników do RPG.

**Miodność:** Madness? This is Cthulhu! Maksymalna możliwa ocena – klasyk.

**Cena:** Relacja ceny do zawartości jest rewelacyjna. Relacja ceny do jakości wydania jest niekorzystna. Dlatego też, uśredniając daje to siedem oczek.

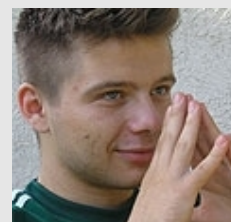


### Call of Cthulhu 6<sup>th</sup> Edition

**Wykonanie:** 5/10

**Miodność:** 10/10

**Cena:** 7/10 (109.95 zł)



zrecenzował: Sting

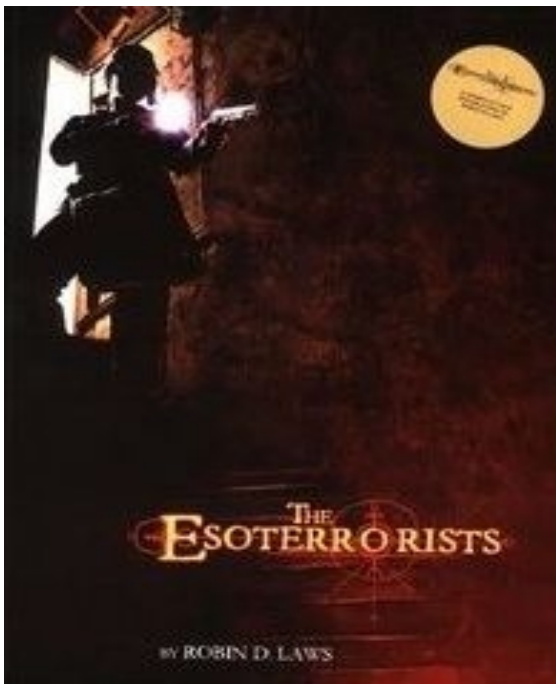
www.paradoks.net.pl  
**PARADOKS**

WEJDŹ, ZOBACZ, ZOSTAŃ...  
INTERNETOWY PORTAL FANTASTYCZNY

www.paradoks.net.pl

The Esoterrorists

# Ektoplazma w skali mikro



**The Esoterrorists** to nowa, wydana przez Pelgrane Press, gra RPG oparta na mechanice GUMSHOE, która ma przenieść detektywistyczne rozgrywki na nowy etap rozwoju. Dotychczas bowiem sesje tego typu mogły zakończyć się fiaskiem, ponieważ, np. żadnemu z bohaterów nie udało się test spostrzegawczości i nie zauważyli oni kluczowego dla sesji śladu. GUMSHOE zrywa z tym schematem i w miejsce szukania śladów, proponuje ich pełną dostępność, pozostawiając graczom jedynie ich interpretacje. W ten sposób przesuwamy środek ciężkości z poszukiwań, na dociekania. Zwrot ten, zdaniem twórców, ma wyłonić esencję dobrej opowieści detektywistycznej, w której postaci graczy są prawdziwymi detektywami, przeszkolonymi w sztuce znajdowania śladów, a nie laikami zdanymi na nieudane/udane rzuty, z których nic może nie wynikać.

Oczywiście, takie podejście znacznie ogranicza ramy konwencji, jednak **The Esoterrorists** nie pretenduje do miana systemu uniwersalnego. Jest to system wybitnie wyspecjalizowany i nastawiony na określony typ rozgrywki – detektywistyczne sesje rozgrywające się, w tym przypadku, w *settingu* nadnaturalnego zagrożenia. Przyjrzyjmy się mu zatem rozdział, po rozdziale i przeanalizujmy jak wywiązuje się z tego zadania.

## Podstawy (ang. *The basics*)

Po komiksie wprowadzającym nas w klimat podręcznika otrzymujemy rozdział, który ma rzucić trochę światła na to, co się w tym *settingu* dzieje. Na zaledwie dwóch stronach otrzymujemy podstawowe informacje niezbędne nam do dalszej lektury. Nasi bohaterowie są śledczymi organizacji zwanej Ordo Veritatis, która chroni rzeczywistość, taką, jaką znamy, przed ogólnoswiatowym spiskiem ezoterrorystów próbujących ją zniszczyć, aby łatwiej posługiwać się swoją magią oraz sprowadzać istoty z „tamtej strony” barykady.

Moją pierwszą refleksją było – oho, to taki **Mag**, tylko teraz będziemy grać Technokracją. Faktycznie, jest to porównanie dość trafne, jednak z niewielkim „ale”. Technokracja posługiwała się magią, w **Eso** zaś jesteśmy jej pozbawieni. W tym systemie każde użycie magii niszczy barierę pomiędzy światami.

## Bohater (ang. *Your character*)

Kolejny, tym razem dłuższy (15 stron), rozdział wprowadza nas w arkany sztuki tworzenia postaci. W zależności od ilości stałych graczy w drużynie, każdy z nich otrzymuje określoną liczbę punktów,

którą może przeznaczyć na podnoszenie swoich Umiejętności śledczych (*Investigate abilities*) oraz 60 punktów, które może wykorzystać tylko na podnoszenie umiejętności Standardowych (*General*). W tej grze nie ma atrybutów (no może poza Zdrowiem i Stabilnością psychiczną, które są ujęte jednak jako umiejętności Standardowe) i, tak naprawdę, nie są one do niczego potrzebne.

Umiejętności śledczych jest równo 39 i podzielone są one na trzy główne grupy: Akademickie (ang. *Academics*), Interpersonalne (ang. *Interpersonal*) i Techniczne (ang. *Technical*). Daje nam to naprawdę duży obszar zainteresowań śledczych – od Antropologii i Historii naturalnej poczynając, poprzez Wykrywanie kłamstw, Flirtowanie, a na Balistyce i Fotografii kończąc. Są to zarazem główne umiejętności, z których puli wydajemy punkty, aby analizować znalezione przez bohaterów ślady (o tym za chwilę).

Umiejętności Standardowe zaś, to wszystkie te aspekty, które wymagają rzutów kośćmi, aby ocenić ich efekty. To już klasyczne rozwiązania znane z wielu gier RPG – Medycyna, Prowadzenie pojazdów, Wysportowanie, Strzelanie, itd. W sumie jest ich zaledwie 13 i są wśród nich dwie, które moglibyśmy zaliczyć do atrybutów – Zdrowie i Stabilność psychiczna. Określają one to, co same ich nazwy sugerują – jeśli Zdrowie spadnie zbyt nisko postać umiera, jeśli Stabilność, wariuje.

## Zasady GUMSHOE (ang. *The GUMSHOE rules system*)

Tak naprawdę jest to zestaw prostych wskazówek. Mechanika ta wymaga od Mistrza Gry dobrego przygotowania scenariusza, a w szczególności rozpisania wszystkich dostępnych do odnalezienia, w poszczególnych scenach, śladów. Bohaterowie graczy muszą natomiast: wziąć udział w scenie,

mieć odpowiednie umiejętności, powiedzieć, że ich używają. I tyle. Dzięki temu odnajdują wszystkie dostępne ślady, które prowadzą ich do kolejnej sceny i ku rozwiązaniu całej intrygi. W tym momencie może zrodzić się pytanie: po co tym wszystkim umiejętnościom przypisywać punkty? Otóż są one pewną wyczerpującą się pulą (np. jeśli mamy w Antropologii dwa punkty, to może wydać tylko dwa na sesję), którą gracze mogą wydawać, jeśli sobie tego życzą, w celu dodania klimatycznych wstawek do scen (*flavor*). Nigdy jednak za ich pomocą nie mogą odkryć czegokolwiek ważnego, bez czego nie można przejść do kolejnej sceny. GUMSHOE podaje im bowiem rozwiązania na tacy i to jest moim zdaniem jego główna wada. Przygody są liniowe, a rola graczy sprowadza się do przejścia od punktu A do punktu B. Wszystko zgodnie ze scenariuszem. Chociaż, z drugiej strony, na tym właśnie polega dobry kryminał – na jasnej strukturze wydarzeń.

Kolejnym ważnym blokiem tego rozdziału jest blok dotyczący testów. Wykonywane są one naprawdę banalnie. W GUMSHOE używa się jednej k6. MG ustala stopień trudności działania od 2 do 8, gracz rzuca i przed rzutem może zadeklarować wydanie z puli danej umiejętności określonej liczby punktów, którą doda do wyniku rzutu kostką (pula odnawia się dopiero po jakimś czasie). Jeśli wynik rzutu jest równy lub wyższy ST, to graczowi się powiodło, jeśli niższy, odniósł porażkę. Ciekawym faktem jest, że gracz nie zna stopnia trudności i wydaje punkty niejako w ciemno. Dodaje to grze realizmu, bowiem gracz musi sam ocenić, na ile zadeklarowane przez niego działanie jest trudne i samemu podjąć decyzję czy wyda nań jakieś punkty, czy też zda się tylko na rzut kością.

W przypadku działań spornych, MG określa stopień trudności, a gracze rzucają. Pierwszy, który nie osiągnie wymaganej liczby oczek przegrywa. Ciekawym rozwiązaniem jest to, że osoba bez inicjatywy rzuca pierwsza. Jeśli nie wyjdzie jej rzut, adwersarz automatycznie wygrywa.

Walka toczy się w podobny sposób. Mamy



określony z góry stopień trudności trafienia przeciwnika (3 lub 4, jeśli posiada on wysokie Wysportowanie) i rzucamy. Jeśli trafiamy zadajemy obrażenia, które odejmują się od Zdrowia (obrażenia to rzut k6 z odpowiednim modyfikatorem wynikającym z używanej broni). Jeśli spadnie ono do wartości -12 postać umiera. Stabilność i testy strachu działają na podobnej zasadzie. I to już wszystko, jeśli chodzi o mechanikę (oprócz modyfikatorów za oświetlenie, osłonę, pancerz, itd.).

Interesującym aspektem jest odgrywanie przez grupę (tak, to nie pomyłka) zaburzeń psychicznych postaci gracza. Jeśli tylko owo zaburzenie się pojawia, gracz wychodzi z pokoju, a MG wraz z resztą graczy ustala, co to za zaburzenie i jak się mają oni w stosunku do danego bohatera zachowywać. Najprostszy przykład – gracz cierpi na urojenia, a gracze wraz z MG negocjują, że dane wydarzenie miało wcześniej miejsce (np. spotkanie z jakąś istotą). Jest to moim zdaniem bardzo ciekawy aspekt gry.

## Tworzenie scenariuszy (ang. *Designing scenarios*)

Ten dwustronicowy rozdział podaje kilka podstawowych informacji na temat budowania scenariusza. Zgodnie z zasadami GUMSHOE przestrzega, żeby odnalezienie żadnego śladu nie wiązało się z rzutem kostką. Następnie podaje kilka źródeł inspiracji dla tworzenia scenariuszy i to w zasadzie wszystko. Praktycznie nie znalazłem tutaj niczego interesującego.

## Prowadzenie scenariuszy (ang. *Running scenarios*)

Jest to, moim zdaniem, najciekawszy rozdział o prowadzeniu, jeśli chodzi o manipulację i socjotechnikę w RPG. Mianowicie, dowiadujemy się z niego, w jaki sposób spowodować, żeby gracze nie

odczuli zjawiska liniowości na sesji (ang. *railroading*). Słowem, **Esoterrorists** zakłada, że przygody będą liniowe i otrzymujemy kilka wskazówek jak ten efekt zminimalizować. Jest to całkiem interesująca i przydatna lektura dla każdego MG.

## Prawidła ezoterroru (ang. *The laws of esoterror*)

Jedyny stricte settingowy rozdział w podręczniku i do tego liczący sobie zaledwie 3 (!!!) strony. Jednak są to strony wykorzystane maksymalnie i pozwalają wyrobić sobie całkiem niezłe wyobrażenie o świecie gry. Znajdziemy tu zatem trochę historii, informacji o membranach (barierze oddzielającej świat fizyczny od duchowego), o tym jak materializują się w naszym świecie różnorakie paskudztwa i w jaki sposób ezoterrorysty chcą przekonać ludzkość do istnienia magii. Krótkie, klarowne opisy, które pozwalają sobie wyrobić dostateczny pogląd o systemie.

## Stworzenia (ang. *Creatures*)

Zaledwie jedna strona z trzema przykładowymi paskudztwami. Zero fajerwerków i ilustracji. Ot, taka zajawka bestiariusza (który ukaże się niedługo i będzie nosił nazwę *The Book of Unremitting Horror*).

## Ostatni obrońcy rzeczywistości (ang. *Reality last defenders*)

Dwie strony traktujące o Ordo Veritatis, jego celach, członkach, organizacji i sposobach działania. Nic szczególnego, ale pozwala wyrobić sobie pogląd na metody działania ostatnich obrońców rzeczywistości.

## Operacja rzeźnia (ang. *Operation slaughter house*)

Ostatni rozdział podręcznika i zarazem najdłuższy. Operacja rzeźnia, to rozpisania z najdrobniejszymi szczegółami przygoda wprowadzająca w świat Ezoterroru. Sama fabuła była dla mnie infantylna i naiwna, ale to samo mógłbym powiedzieć o większości drukowanych w różnych suplementach przygód. Ogromnym plusem jest natomiast to, że możemy poznać strukturę przygody w GUMSHOE i na jej podstawie budować własne sesje.

Za ten właśnie element należy się twórcom podręcznika ogromny plus. Sama przygoda jest natomiast bardzo przeciętna.

## Podsumowanie

**The Esoterrorists** to systemik całkiem przyjemny (systemik, bowiem liczy sobie zaledwie 86 stron). Zgodnie z zapowiedziami autorów można się go nauczyć w zaledwie kilka minut, a przeczytanie całości podręcznika nie powinno zająć dłużej niż dwie godziny. Stopień znajomości języka angielskiego również nie jest szczególnie wymagany, bowiem słownictwo jest całkiem proste, a co trudniejsze terminy są opatrzone wieloma przykładami, po których mniej obeznanymi z językiem angielskim czytelnik jest w stanie „dojść”, co dane słowo oznacza.

Samo wydanie również jest całkiem przyjemne. Solidnie klejony podręcznik z lakierowaną okładką, z pewnością posłuży każdemu przez wiele sesji. Rozmieszczenie tekstu jest również bardzo czytelne, a układ rozdziałów intuicyjny. Drażni trochę konwencja ilustracji, które stylizowane na komiks wypadają słabo.

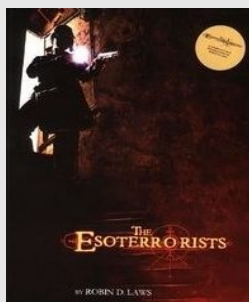


## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Podręcznik jest wykonany całkiem porządnie. Jedynym, poważnym minusem są jego ilustracje.

**Miodność:** System zapowiada się naprawdę nieźle i faktycznie wspiera zagadki detektywistyczne. Punkty odejmuje za wbudowaną w niego liniowość, która nie wszystkim może przypaść do gustu.

**Cena:** Cenowo jest to bardzo dobry zakup. Za niecałe 70 złotych otrzymujemy grywalny, porządnie napisany system, który doczeka się już niedługo pierwszych suplementów.

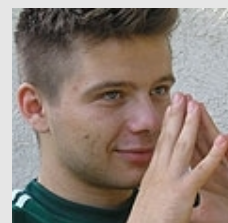


### The Esoterrorists

**Wykonanie:** 8/10

**Miodność:** 8/10

**Cena:** 9/10 (69.00 zł)



zrecenzował: Sting

Lancea Sanctum

# Sanktuarium Lancy

(tekst ten pierwotnie publikowany był w serwisie **Poltergeist**)

## Wstęp

Pamiętam, że biorąc po raz pierwszy do rąk Lancea Sanctum miałem mieszane uczucia. Sam pomysł Przymierza wampirów opartego na hierarchii kościelnej i wierze w boskie potępienie szczególnie do mnie przemawiał. Ponadto obawiałem się, że White Wolf pójdzie po najmniejszej linii oporu i zaserwuje nam dodatek o bardzo ubogiej treści w stylu drugoedycyjnych *Clanbooków*. Z perspektywy czasu mogę jednak

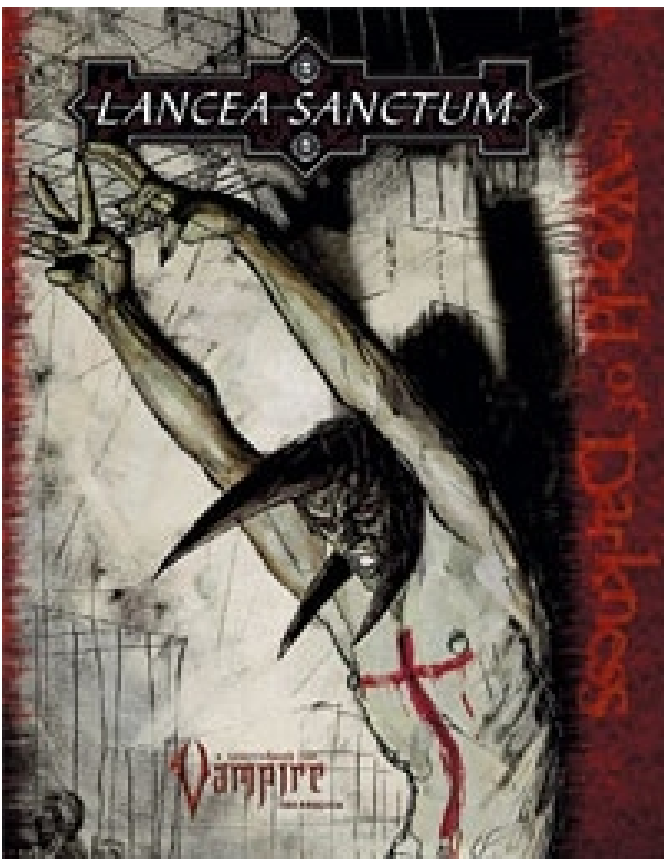
powiedzieć, że moje obawy były zupełnie nieuzasadnione, a Lancea Sanctum to bardzo dobry produkt, napakowany po same brzegi treścią i trzymający poziom merytoryczny poprzednich suplementów. Moja ocena samego Przymierza również znacznie się poprawiła i nie uważam go już za najbardziej oklepany i banalny wytwór nowej edycji. Powiem więcej, myślę, że jest to bardzo dobrze przemyślane dzieło, które rozwija pomysły zawarte w podręczniku podstawowym do Wampira: Requiem tak, że nabierają one prawdziwej głębi.

Na sam początek, klasycznie już, przyjrzyjmy się stronie wizualnej podręcznika. Twarda lakierowana okładka, solidne szycie, zdecydowana większość na papierze kredowym - świetnie, staranne wydanie. Co ciekawe, opowiadanie otwierające cały dodatek wydrukowano na zwykłym papierze, stylizując je w ten sposób na stronie starej, średniowiecznej księgi. Czcionka również wpasowuje się w ten klimat - całe opowiadanie napisane jest gotykiem. Autorzy chyba jednak trochę przesadzili, bowiem tekst jest miejscami nieczytelny i zamiast wgłębiać się w fabułę próbujemy rozszyfrować kolejne enigmatyczne litery. To pierwszy znaczący błąd strony wizualnej.

Drugim minusem są natomiast niektóre ilustracje - o wiele gorsze od tych znanych chociażby z Requiem. Kilku rysowników widocznie minęło się z powołaniem bo niektóre rysunki nie nadają się zupełnie do niczego. Część z nich to szkice o bardzo prymitywnej kresce, natomiast inne w żaden sposób nie pasują do uniwersum Nowego Świata Mroku (wielki, kwadratowy mięśniak). Na szczęście jednak większość ilustracji jest naprawdę bardzo klimatyczna i udana. Dodatkowym smaczkiem dla polskich fanów niech będzie fakt, że jednym z rysowników jest nie kto inny, jak sam Tomasz Jędruszek, doskonale znany z ilustracji do Monastynu i Neuroshimy.

## Prolog

Podręcznik rozpoczyna wspomniane już opowiadanie Grega Stolze'a pt. *Faithful Service*,





którego akcja rozgrywa się we współczesnym Chicago. Niestety, jest to mocno przeciętna proza. Nie chcę zdradzać całej historii, więc powiem tylko tyle, że fabuła kręci się wokół nawrócenia pewnego członka Przymierza Ordo Dracul na "właściwą" drogę. Dodam również, że wampir wymachujący dziwnym nunchaku wywołał u mnie poważny ból brzucha. Moim zdaniem pan Stolze powinien zająć się pisaniem opowiadań do innego systemu White Wolfa - Exalted. Tam podobne pomysły byłyby chociaż w jakiś sposób uzasadnione.

## Rozdział I: Historia Lancea Sanctum

Jak już wiemy z Requiem, Longinus przebił bok Chrystusa Włócznią Przeznaczenia i poprzez ten czyn skazał się na wieczne Potępienie. Podczas późniejszej wizyty w Grobie Chrystusa objawił mu się Archanioł Vahishtael i wyjawiał cel istnienia Przeklętych - mają oni uświadamiać ludzkości cenę grzechu i utwierdzać ją w przekonaniu, że życie na ziemi jest jedynie krótkim i smutnym przedśmionkiem na drodze do Nieba. Vahishtael dodał również, że misją Longinusa jest przekazać te słowa innym Przeklętym. Aby osiągnąć ten cel Longinus przeistoczył Monachusa, który był wykształconym teologiem chrześcijańskim, i przekazał mu całą swoją wiedzę. Później wręczył mu jeszcze Włócznię Przeznaczenia i na zawsze go opuścił.

Monachus spisał słowa swojego stwórcy i w ten sposób powstał sławny Testament Longinusa - święta księga Lancea Sanctum. Następnie zaś zebrał wokół siebie Pięciu Uczniów i rozpoczął powierzona Potępionym przez Boga misję. Na jej drodze stanęła jednak Camarilla, która w Lancea Sanctum widziała zagrożenie dla swoich interesów. Przymierze musiało więc uciekać do Teb. Tam objawił się Monachusowi anioł Amoniel i przekazał Przeklętym mroczne cuda Tebańskiej Magii. Jednak pomimo jej potężnej mocy, Lancea Sanctum po raz kolejny zostało zmuszone przez Camarillę do ucieczki.

Przez kolejne pięćdziesiąt lat Monachus podróżował po północnej Afryce i południowej

Europie, nauczając Testamentu i szukając schronienia przed swoimi wrogami. W 329 roku przybył w końcu do pewnego zapomnianego klasztoru i założył Czarne Opactwo (ang. Black Abeby) - nową siedzibę Przymierza. W niedługim czasie zaczęli przybywać doń kolejni Przeklęci i w ten sposób powstał załazek dzisiejszego Lancea Sanctum.

Tak w ogromnym skrócie przedstawia się fragment historii Lancea Sanctum, która zajmuje w podręczniku ponad 30 stron. Historia jest spójna, ciekawie napisana i obfitująca w wiele szczegółów. Pomimo, że miejscami następują przeskoki o kilkaset lat, to jednak ciągłość nie jest zaburzona, a całości wychodzi to na dobre. W końcu po co autorzy mieliby nas nudzić jakimiś bzdurnymi wydarzeniami? Przedstawiają nam samą esencję i robią coś jeszcze bardziej ważnego - pozwalają nam nie być niewolnikami konwencji, która nie pozwala nam nic nowego wymyślić ("bo na stronie X jest napisane inaczej"). Pamiętajmy, że w Nowym Świecie Mroku nie ma metaplotu i możemy do niego wsadzić wszystko, co nam się podoba. Historia Lancea Sanctum napisana została właśnie w taki sposób, pozwalający nam stworzyć co tylko chcemy.

## Rozdział II: Nie-życie w Lancea Sanctum

Rozdział drugi zaczyna się szczegółowym opisem Testamentu Longinusa oraz innego ważnego dla Uświęconych dzieła - *The Sanguineous Catechism*, spisane ręką samego Monachusa, zawierającego podstawowe prawa i obowiązki dotyczące Spokrewnionych. Poważnym minusem jest niestety nieścisłość pomiędzy Testamentem a historią Przymierza. Na przykład z Testamentu wynika, że Longinus i Monachus wyruszyli razem w świat, aby znaleźć pierwszych Pięciu Uczniów, natomiast w poprzednim rozdziale wyraźnie jest napisane, że było zupełnie inaczej. Nie wiem, czy jest to zamierzony zabieg (stylizacja Testamentu na ezoteryczny, zagadkowy tekst), czy też zwyczajna nieuwaga twórców dodatku. Mnie osobiście to jednak przeszkadza.

Następnie opisane są różne Wyznania Wiary (*ang. Creed*) kultywowane przez członków Lancea Sanctum. Tak, tak. Przymierze nie jest monolitem i pomimo faktu, że wszyscy jego członkowie uznają Testament za podstawę swojej wiary, to jego indywidualne interpretacje znacznie się od siebie różnią. W dodatku opisano trzy główne Wyznania: Monachialne (najstarsze i najbardziej tradycyjne, oparte na katolickich obrzędach), Westminsterkie (powstałe w XVIII wieku i usuwające z obrzędów "zbędny ceremonial") oraz Tolissońskie (najmłodsze, odrzucające większość ceremonii i nastawione na mniej wykształconych Przeklętych). Oczywiście, dodatkowych pomniejszych Wyznań istnieje jeszcze całe mnóstwo, a niektóre z nich to nawet jawne herezje, zaprzeczające podstawowym prawdom Testamentu i zagrożone Śmiercią Ostateczną.

Ponadto w rozdziale drugim znajduje się również szczegółowy opis tytułów gwarantowanych przez Przymierze wraz z wartościami Statusu (*Status Lancea Sanctum*), jakie trzeba posiadać, aby móc sprawować określone funkcje w tej organizacji. Moim zdaniem White Wolf powinien był umieścić te informacje w Podręczniku Podstawowym, a w dodatku uzupełnić je jedynie bardziej szczegółowo. Nie zajęłoby to zbyt wiele miejsca i ułatwiło pracę wielu Narratorom, nie narażając ich na ponoszenie wydatków na kolejny suplement. Ale cóż, business is business. Dodam tylko jeszcze, że tytuły w Lancea Sanctum dzielą się dwie główne grupy: świeckie i duchowne. Aby móc sprawować funkcję duchowne (czyli najważniejsze) należy wpierw przejść specjalny Rytuał Wyboru i stać się w ten sposób Wybranym (*ang. Anointed*).

Kolejną rzeczą są opisy klanów i ról, jakie zazwyczaj pełnią w Przymierzu. Ogólnie jest to dobry przewodnik dla Narratorów, pozwalający zapoznać się z pewnymi stereotypami społecznymi Uświęconych i zrozumieć miejsce każdego klanu w strukturze sekty.

Po opisie klanów następuje szczegółowy opis obrzędów kultywowanych przez Przymierze. Rytuały te dzielą się na dwie grupy - *Apostolica* i

*Ecclesia. Apostolica* to oficjalne obrzędy dla całego Przymierza, które wywodzą się wprost z Testamentu Longinusa. Jest ich równo siedem i ta liczba jest stała. Ciekawym pomysłem są opcjonalne zasady wynikające z uczestnictwa w tych rytuałach. Jeżeli Narrator uzna, że wierzenia Lancea Sanctum nie są bezpodstawne, to może nagrodzić uczestniczących w nich Spokrewnionych jakimiś "bonusami" z punktu widzenia mechaniki gry. Jeżeli chodzi o *Ecclesia*, to są to różne pomniejsze obrzędy kultywowane przez Uświęconych (w koteriach, w formie osobistej modlitwy). Nie zapewniają one żadnych korzyści ze strony mechaniki gry.

Rozdział drugi kończy akapit traktujący o sposobie uprawiania polityki przez Lancea Sanctum. Można się z niego dowiedzieć wszystkiego, od sposobu sprawowania władzy do taktyki przejmowania miast. Jest to moim zdaniem najciekawsza część tego rozdziału, pozwalająca w sposób bardziej szczegółowy wprowadzić Przymierze do swojej kroniki.

## Rozdział III: Lancea Sanctum i Danse Macabre

Rozdział trzeci to jedna z najbardziej przydatnych części podręcznika. Tutaj znajdują się wszystkie informacje o Nowicjuszach, Ancillae i Starszych Przymierza. Zostały one przedstawione w sposób bardzo systematyczny i stanowią niezbędne minimum do właściwego przedstawienia i poprowadzenia postaci Uświęconych. To prawdziwa skarbnica pomysłów i swoiste kompendium wiedzy dla Narratora.

Dodatkowo znajdziemy w rozdziale trzecim informacje na temat opinii Lancea Sanctum o innych Przymierzach i zasad rządzących potencjalnymi sojuszami. Jeżeli stosunek do Invictus, Cartians i Circle of the Crone raczej nikogo, kto zna nowego Wampira, nie zdziwi, tak ten do Ordo Dracul może porządnie zaskoczyć. Otóż, uwaga, pomiędzy tymi antagonistycznymi Przymierzami często dochodzi do nieoficjalnych wymian informacji, a w Domenach, w których dominuje Invictus lub

Kartianie, nawet do potajemnych sojuszków, mających na celu przecignięcie wyznawców obu sekt na swoją stronę. Dodam jeszcze tylko, że to tylko jeden z mnóstwa "smaczków" opisanych w tym rozdziale.

### Rozdział IV: Frakcje i Linie Krwi

Jeżeli myśleliście, że Wyznania to jedynie różnice dzielące Spokrewnionych z Lancea Sanctum, to muszę was zmartwić (a być może ucieszyć). Członkowie Lancea Sanctum dzielą się również na wiele frakcji, których członkowie podzielają wspólne filozofie na temat swojego nie-życia. Wśród Uświęconych historycznie utrwaliły się trzy główne Frakcje: Konserwatyści (ang. *Hardliners*; uważają, że istnieje tylko jedna interpretacja Testamentu Longinusa), Łącznicy (ang. *Unifiers*; szukają sposobów na wypracowywanie porozumienia pomiędzy poszczególnymi frakcjami Przymierza) i Neo-reformiści (ang. *Neo-reformists*; twierdzą, że interpretacje Testamentu należy dostosowywać do wciąż zmieniającego się świata).

Dodatkowo opisanych jest jeszcze kilka innych, mniejszych frakcji, które wprowadzają do filozoficznej mozaiki Przymierza jeszcze więcej zamieszania. Moim zdaniem to bardzo dobry pomysł, który doskonale podkreśla izolację miast, nie pozwalającą Spokrewnionym na wypracowanie "jednego i słusznego" światopoglądu, który dominowałby w całym Przymierzu. Poprzez takie działania White Wolf skutecznie eliminuje paradoksy poprzedniej edycji, która pełna była sieci ogólnoswiatowych powiązań i wampirów mogących wpływać na losy całego świata. Teraz każde miasto to tak naprawdę zupełnie inne bajka i rzeczy uznawane za pewnik w Nowym Jorku wcale nie muszą nim być w Berlinie. Ba, mogą być w nim nawet uznawane za herezję! Wszystko to pozwala uczynić Świat Mroku jeszcze bardziej mrocznym i tajemniczym. Zdecydowany plus.

W Lancea Sanctum przedstawiono również trzy zupełnie nowe Linie Krwi: Ikarianów (ang. *Icarians*; Ventrowie, którzy wierzą, że Bóg powierzył im misję władania Przymierzem), Umartwiających Ciało (ang.

*Mortifiers of the Flesh*; dziwna sekta otwarta dla każdego i wierząca w zbawienie poprzez męki cielesne) i Osytów (ang. *Osites*; grupa Mekhet studiująca zjawisko śmierci). Wszystkie Linie Krwi są dobrze opisane, a ich słabości dobrze wyważone, mimo to jednak Umartwiający Ciało nie przypadli mi do gustu. Moim zdaniem zostali oni chyba dodani do podręcznika trochę na siłę i równie dobrze można by ich było z niego wyrzucić. Być może przypadną jednak komuś innemu do gustu.

### Rozdział V: Dyscypliny i Rytuały

Jak sama nazwa rozdziału wskazuje, znajdziemy w nim nowe Dyscypliny Linii Krwi oraz rytuały Tebańskiej Magii. Nowe dyscypliny to: Konstancje Ikarianów (każda kropka gwarantuje jeden dodatkowy poziom Resolve na czas sceny), Memento Mori Osytów (manipulacja śmiercią) i Scourge Umartwiających Ciało (przekraczanie barier narzuconych przez ból). Dyscypliny są całkiem ciekawe, chociaż znowu uważam, że Scourge jest przekombinowana, tak samo jak i cała ta Linia Krwi.

Nowe rytuały Tebańskiej Magii są również całkiem ciekawe. Bardzo dobrym pomysłem jest sposób odkrywania ukrytych rytuałów. A mogą one być ukryte niemalże wszędzie - w plamach krwi na ścianie, w wyglądzie samotnego drzewa stojącego na polanie itd. Jeżeli wampirowi uda się odpowiednio zinterpretować fenomen, który napotkał, to może przystąpić do nauki nowej, mrocznej mocy. Od czasów objawienia Tebańskiej Magii przez anioła Amonielą Spokrewnieni wciąż odkrywają jej nowe moce, chociaż ostatnio dzieje się to coraz rzadziej. Nie będę wgłębiał się w poszczególne efekty rytuałów i powiem tylko tyle, że zostały one dosyć dobrze zbalansowane i wywołują ciekawe efekty.

### Dodatek: Sprzymierzeńcy i Wrogowie

Podręcznik kończy dodatek przedstawiający kilka archetypów przystosowanych do szybkiego



wykorzystania w opowieści. Jeżeli nagle zostaniemy zaskoczeni przez działania graczy, lub na gwałt potrzebujemy jakiegoś bohatera niezależnego do obsady, to powinniśmy zajrzeć właśnie tutaj. Szkice postaci zrobione są całkiem sensownie - nie jesteśmy zamęczani pełnymi charakterystykami i mamy podane jedynie najważniejsze pule kości potrzebne dla danego NPC. Wrogów z podanymi pełnymi charakterystykami jest wprawdzie zaledwie trzech - Bezbożny Pies (ang. *Faithless Hound*), Oddany Krzyżowiec (ang. *Inspired Crusader*) i Fanatyczny Inkwizytor (ang. *Zealous Inquisitor*), ale wystarcza to w zupełności.

## Podsumowanie

Lancea Sanctum to podręcznik wart każdej zainwestowanej w niego złotówki. Przedstawione w nim rozwiązania są bardzo szczegółowe i z pewnością zadowolą nawet najbardziej wybrednego czytelnika. Wydaje mi się, że White Wolf wyczerpał temat całkowicie, jeżeli chodzi o politykę, historię, strukturę i spojrzenie na świat z perspektywy Przymierza. Zapewne będą pojawiać się w kolejnych dodatkach nowe Linie Krwi, rytuały Tebańskiej Magii itd., ale ogólne założenia Lancea Sanctum nie zostaną raczej zmienione. Gwarantuje to brak metaplotu i naprawdę profesjonalne podejście do tematu. Z merytorycznego punktu widzenia jest to towar najwyższej jakości.

Czas teraz na przysłowiową łyżkę dziegciu. Niestety, pomimo wszystkich swoich zalet, Lancea Sanctum nie jest produktem bez wad. Po pierwsze dziwi mnie, że w podręczniku nie zamieszczono treści całego Testamentu Longinusa, tylko szczegółowo go streszczono choć jest w nim napisane, że to jedynie kilka kartek. Szkoda, bowiem

mogłaby to być wspaniała pomoc dla Narratora, który mógłby wykorzystać jego wersy odgrywając Północną Mszę lub Konserwatystę cytującego całe fragmenty tego dzieła. Wydaje mi się, że White Wolf zamierza po prostu wyciągnąć od graczy jeszcze więcej pieniędzy i wyda osobną książkę, podobną do wydanych już wcześniej Rites of the Dragon - opisujących życie Drakuli.

Kolejnym minusem jest opowiadanie rozpoczynające podręcznik. Jak już mówiłem wcześniej, wypada ono bardzo słabo w porównaniu chociażby do tych z Podręcznika Podstawowego.

O stronie graficznej produktu wypowiadałem się na początku recenzji i tutaj jedynie podsumuję moje odczucia. Niektóre grafiki do niczego się nie nadają i White Wolf powinien baczniej dobierać sobie rysowników. Oczywiście cieszy mnie bardzo fakt, że ilustracje Tomasza Jędruszka znalazły się w suplemencie i z zadowoleniem stwierdzam, że podnoszą jego poziom. To zdecydowany plus w moich oczach.

Denerwujące są również literówki, których w podręczniku jest całe mnóstwo. Bardzo często autorzy używają trudnych, archaicznych słów i każde, nawet najmniejsze, "machnięcie się" stanowi dla obcokrajowca prawdziwe piekło. Znalazło się tam także kilka błędów korekty (np. wstawki typu: część Bob, wstaw ten fragment tekstu z góry strony itp.).

Nie zmienia to jednak faktu, że jest to produkt bardzo dobry. Szkoda tylko, że nie genialny...



### Lancea Sanctum

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 9/10 (124.95 zł)



zrecenzował: Sting

Już za miesiąc kolejny numer



# Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 2, listopad 2007

w numerze między innymi:

- Clash of Kings
- Talisman
- SLA Industries

