



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 12, wrzesień 2008

w numerze:
BattleLore
Agricola
Hej! To moja ryba!
King in Yellow
H.P. Lovecraft's Arkham
Hunter: the Vigil

Ilustracja z okładki gry BattleLore - (C) Days of Wonder



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawiaślak

Korekta stylistyczna i merytoryczna:

Beata 'teaver' Kwiecińska-Sobek

Redakcja:

Dominika 'jestem_wredna' Rycerz,

Andrzej 'Ejdzęj' Jakubiec

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiaślak

Współpracownicy:

Oneiros – oficjalny serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

Wrota Wyobraźni – serwis ogólnofantastyczny (wrota.com.pl)

Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki

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

Czekamy na Wasze opinie i komentarze.

Kierujcie je na nasz adres: sklep@rebel.pl

Wstępniak

Dziękujemy za pobranie kolejnego, dwunastego już numeru naszego magazynu. Tym razem numer otwiera recenzja *BattleLore* - dużej, bestsellerowej gry wydawnictwa *Days of Wonder* (do niedawna, bowiem tytuł ten jest trafił w ręce *Fantasy Flight Games* i pod tym szyldem będzie rozwijany). Dalej proponujemy recenzję wielkiego hitu, zdecydowanie najgłośniejszej w ostatnim czasie polskiej edycji światowego przeboju, czyli oczywiście *Agricoli*. W numerze nie zabrakło również miejsca na kolejną recenzję podręcznika do *Świata Mroku* oraz jednej z tańszych, mniejszych, aczkolwiek godnych uwagi gier planszowych. Fani prozy *H.P. Lovecrafta* i gier nią zainspirowanych znajdą w tym numerze dwie recenzje: podręcznika *H.P. Lovecraft's Arkham* oraz kolejnego dodatku do gry planszowej *Arkham Horror*.

Życzymy miłej lektury i do zobaczenia za miesiąc!

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.

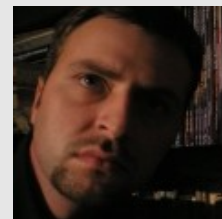


Nazwa gry

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 10/10 (169.95 zł)



zrecenzował: ajfel

Nr 12, Wrzesień 2008

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
.. czyli jak zwykle kilka słów o numerze
- 4 **Krasnoludy, gobliny
i szkockie spódniczki**
BattleLore
- 10 **Krówka robi MUU!**
Agricola
- 14 **Polowanie na grube ryby**
Hej! To moja ryba!
- 17 **Król w Żółci**
Arkham Horror:
King in Yellow Expansion
- 22 **Macki w sosie klasycznym**
H.P. Lovecraft's Arkham
- 25 **Polowanie czas zacząć**
Hunter: the Vigil
- 30 **Plany na październik**
czyli: co w następnym numerze?



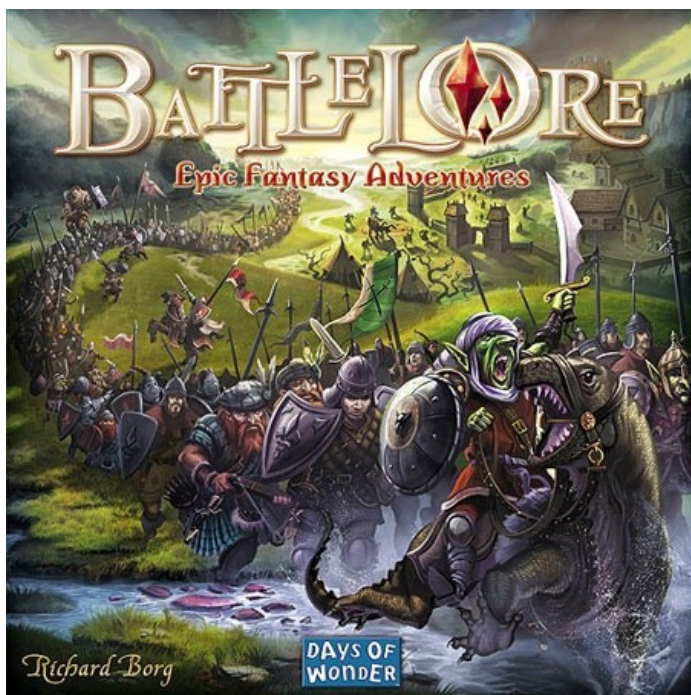
Carcassonne

MAYFLOWER

*Najnowsza edycja
rewelacyjnej gry*

BattleLore

Krasnoludy, gobliny i szkockie spódniczki



Systemy bitewne to zazwyczaj coś więcej niż gra. Jest to hobby, któremu poświęca się mnóstwo czasu, a rozgrywki połączone są z modelarską pasją. Malowanie i konwersja figurek, tworzenie makiet – towarzyszy temu wiele zagadnień związanych ze stosowanymi materiałami, używanymi technikami malowania, etc. Często odnosi się wrażenie, że same rozgrywki pełnią w tym wypadku rolę drugoplanową.

Tego typu gry bitewne, mimo iż bliskie grom planszowym, stanowią w sumie inną formę rozrywki, której Rebel Times nie jest poświęcony. Niekiedy jednak pojawiają się na rynku produkty innowacyjne, trudne do jednoznacznego sklasyfikowania. Produkty łączące w swych założeniach odmienne rodzaje gier. Tak było w przypadku, recenzowanej przeze mnie w pierwszym numerze RT, Pirates Constructible Strategy Game, która w bardzo oryginalny sposób łączy elementy gry bitewnej z kolekcjonerską grą karcianą. Podobnie jest z prezentowaną w tej recenzji grą BattleLore, będącą zamkniętym w jednym pudełku, kompletnym (oczywiście możliwym do rozbudowy dodatkami) systemem do rozgrywania bitew w konwencji fantasy. Twórcą gry jest Richard Borg, który rozwinął tutaj mechanikę zastosowaną w swoich wcześniejszych projektach (przede wszystkim wydana przez to samo wydawnictwo gra planszowa Memoir'44, w której rozgrywamy bitwy II wojny światowej – recenzję tej gry przeczytacie na łamach naszego magazynu już za miesiąc).

BattleLore, podobnie jak inne bitewne gry fantasy, pozwala rozgrywać potyczki armii szczegółowo wykonanych figurek, w różnych sceneriach opisanych przez dostępne scenariusze. Jednak w odróżnieniu od klasycznych „bitewniaków”, zmagania te mają miejsce na odpowiednio zbudowanej z gotowych elementów planszy, a nie na makiecie. Jest to ciekawa propozycja dla osób zainteresowanych grami bitewnymi, ale nie mającymi modelarskiego zacięcia i dostatecznie dużo wolnego czasu, by w pełni oddać się takiemu hobby. BattleLore daje nam wszystko, co potrzebne by zawarte w zestawie armie mogły stoczyć pasjonującą, epicką bitwę w czasie (uwaga!) około 60 minut. Wydawnictwo Days of Wonder podjęło więc odważną próbę stworzenia nowoczesnego systemu, o którego sile ma stanowić piękne wydanie i szybka rozgrywka. Znana, sprawdzona mechanika została tu rozbudowana i dostosowana do potrzeb konwencji. Przyjrzyjmy się efektom, jakie osiągnięto.

Elementy gry

Na elementy gry składają się:

- instrukcja
- książeczka ze scenariuszami
- ponad 210 plastikowych figurek
- ponad 70 sztandarów
- dwustronna plansza
- 48 heksów scenerii
- 60 kart rozkazów
- 60 kart przygód
- 42 karty pomocnicze
- 2 karty Rady Wojskowej
- 24 żetony Lore Master
- 12 specjalnych kostek

Świat BattleLore

BattleLore to system bitewny w konwencji fantasy. Od razu jednak warto zaznaczyć, iż jest to konwencja daleka od bitewnego Warhammera i podobnych, kolekcjonersko – modelarskich systemów, w których każdy z graczy rozbudowuje według uznania jedną, wybraną armię. Bitwy w BattleLore to zmagania dwóch podobnych armii, w których walczą ludzie, niekiedy wspierani przez najemników innych ras (oraz bardzo sporadycznie pojawiające się w scenariuszach potwory). W dość odważny sposób połączono tutaj elementy fantasy z luźnymi nawiązaniem historycznymi. Nie każdemu się to spodoba, ja osobiście uważam taki miks za dość sympatyczny. Osoby przyzwyczajone do zmagania armii Starego Świata i popularnej warhammerowej konwencji, mogą doznać tutaj lekkiego szoku, gdy zobaczą w szeregach jednej armii krasnoludy w szkockich spódniczkach, walczące ramię w ramię z goblinami w turbanach. Nowe jednostki pojawiające się w kilku dostępnych dodatkach do gry potęgują wrażenie „inności” świata BattleLore. Krasnoludzka kawaleria na bykach nawet mi się spodobała, ale gobliny dosiadające strusie już niekoniecznie. Trochę jednak kogoś tutaj wyobraźnia poniosła. Warto mieć tego świadomość rozważając zakup BattleLore i ewentualnych dodatków do systemu. Zastosowane tutaj pomysły, dla jednych kontrowersyjne i odważne, ale klimatyczne i spójne, w ocenie innych będą komiczne i na granicy absurdu.

Szata graficzna produktów Days of Wonder nie zawsze była ich najmocniejszą stroną, jednak w przypadku BattleLore jest pod tym względem bardzo dobrze. Barwne ilustracje na pudełku, w instrukcji i na kartach prezentują się całkiem nieźle. Jak na pokaźną ilość elementów, przede wszystkim figurek, pudełko nie jest wyjątkowo duże, za to zagospodarowane w mistrzowski sposób. Wszystkie figurki, żetony i znaczniki uporządkowane są w praktycznie wykonanych plastikowych wypraskach (trzy warstwy). Zapakowana gra nie zajmuje dzięki temu zbyt dużo miejsca, a w pudełku zawsze panuje porządek. Nie sposób jednak wcisnąć tam dodatkowych elementów, np. jeśli zdecydujemy się na zakup jakiegoś dodatku do BattleLore, zmuszeni będziemy trzymać go w osobnym opakowaniu. Coś za coś. Ogólnie jednak jakość wykonania elementów nie budzi najmniejszych zastrzeżeń, zaś sposób ich rozmieszczenia w pudełku bez wahania nazwę rewelacyjnym. Dość niecodzienny, ale jak najbardziej pozytywny, jest fakt, że elementy tekturowe są od razu zafoliowane i umieszczone w pudełku na swoich miejscach. To drobne, ale przyjemne zaskoczenie, gdyż konieczność wyciągania tekturowych elementów z kartonowych wyprasek jest w zasadzie standardem w grach planszowych większości wydawców. Firma Days of Wonder zadbała również o przyjemne drobiazgi, takie jak plastikowe pojemniczki na żetony dla każdego z graczy, czy też podstawki na używane podczas gry karty.



Rebel Times

Pokaźny zestaw figurek robi niezłe wrażenie. Oczywiście, nie są one w stanie konkurować z modelami z kolekcjonerskich gier bitewnych, ale są wykonane starannie i szczegółowo. Niemal na pewno trafimy w zestawie na kilka modeli powyginanych w transporcie. Nie traktuję tego jako wadę, bowiem kilkusekundowa kąpiel we wrzątku sprawi, że figurki same odzyskują właściwy kształt. Chyba więc lepiej, że zdecydowano się na użycie elastycznego materiału, niż gdyby był podatny na złamanie (czym na przykład zasłynęły przezroczyste podstawki jednostek w grze StarCraft).



Podsumowując jakość wydania – BattleLore to ścisła czołówka jeżeli chodzi o znane mi, najładniej wydane gry planszowe. Instrukcja liczy sobie aż 80 stron w formacie A4, mogłoby więc się wydawać, że opanowanie zasad gry jest nie lada wyzwaniem. Szybko jednak przekonujemy się, że zasady gry są bardzo proste, zaś objętość instrukcji wynika przede wszystkim z mnóstwa bogato ilustrowanych przykładów różnych sytuacji, jakie mogą zaistnieć na planszy. Opis zasad rozplanowano bardzo dobrze: już po lekturze pierwszych stron, znamy podstawy rozgrywki i możemy przeprowadzić bitwę. Kolejne rozdziały to nowe elementy mechaniki, pozwalające rozbudować poznane wcześniej mechanizmy. W podobny sposób

zorganizowana jest książeczka ze scenariuszami, którą otwiera bitwa zawierająca tylko podstawowe elementy, w kolejnych potyczkach wprowadzane są coraz to nowsze, by na koniec otrzymać scenariusze, pozwalające użyć wszystkich zasad oferowanych przez zestaw.



Jeżeli chodzi o instrukcję i scenariusze: ogromny ukłon w stronę wydawcy, gdyż zadbano by tak rozbudowana gra była bardzo łatwa do opanowania także przez osoby młodsze, stawiające w świecie gier planszowych dopiero pierwsze kroki.



Przebieg rozgrywki

Planszę do gry stanowi obszar pokryty heksagonalną siatką, podzielony na trzy równe części (centralną oraz lewe i prawe skrzydło, przy czym oczywiście prawe skrzydło gracza jest jednocześnie lewym skrzydłem jego oponenta i na odwrót). Zależnie od wybranego scenariusza, na odpowiednich heksach, rozmieszczane są elementy scenerii, jak m.in. lasy, rzeki i wzgórza. Jak łatwo się domyślić, elementy te mają wpływ na pole widzenia jednostek, ich poruszanie się oraz skuteczność ataku. W scenariuszach, oprócz wyglądu pola bitwy, znajdziemy początkowe rozmieszczenie jednostek obu walczących stron, oraz kilka dodatkowych informacji, z których najważniejsze to warunki zwycięstwa w bitwie (ilość sztandarów do zdobycia) oraz ilość kart rozkazów, którymi dysponuje każda z walczących stron.



Najważniejszym elementem charakterystyki oddziałów jest kolor sztandaru (zielony, niebieski lub czerwony, przy czym zielony sztandar oznacza jednostki lekkie, najbardziej mobilne, ale o najsłabszych atakach, zaś czerwony ciężkozbrojną elitę, poruszającą się najwolniej, za to przeprowadzającą wyjątkowo potężne ataki). Oprócz tego nieco inne zasady obowiązują jazdę, inne piechotę. Specjalne zasady miewa także broń używana przez poszczególne jednostki. Podobne zasady obowiązują najemników nieludzkich ras, pojawiających się w niektórych scenariuszach, przy

czym gobliny to jednostki bardziej mobilne, ale łatwo wpadające w panikę, zaś krasnoludy to rasa wyjątkowo twarda – ich szeregi trudniej zmusić do odwrotu.



Przebieg rozgrywki to nieco rozbudowana, ale wciąż łatwo rozpoznawalna (szczególnie przez osoby znające Memoir'44) mechanika oparta na kartach rozkazów. Każdy gracz w swojej kolejce zagrywa jedną kartę, która pozwala mu aktywować określoną ilość oddziałów z poszczególnych części planszy, lub też określony rodzaj jednostek. Aktywowane jednostki wykonują ruch i przeprowadzają ataki (poprzez rzut odpowiednią ilością specjalnych kostek). Atakowani ponoszą straty, odpowiadają kontratakiem lub wycofują się. Jednostka ponosi straty za każdym razem, gdy wyrzucony zostanie na kościach symbol hełmu w kolorze zgodnym z kolorem jej sztandaru (plus dodatkowe zasady zależne przede wszystkim od broni atakującego). Mechanizm kart rozkazów działa sprawnie i jest bardzo łatwy do opanowania. Bardzo łatwo też dostrzec jego istotne zalety i równie poważne wady. Najważniejszą zaletą jest dynamika rozgrywki. Nie ma wyczekiwania, aż rywal wykona akcje wszystkimi swoimi jednostkami na polu bitwy. Każdy w swojej kolejce ma możliwość aktywowania tylko kilku i przeprowadzenia nimi akcji. Uderzającą wadą jest

Rebel Times

natomiast bardzo duża rola czynnika losowego i nie chodzi tu wyłącznie o dużą ilość rzutów kostkami. Nie zawsze dysponujemy tymi rozkazami, które w danej chwili byłyby dla nas najbardziej użyteczne, z drugiej strony w takich sytuacjach zmuszeni niekiedy jesteśmy przemieszczać jednostki w taki sposób, by w kolejnych turach nie było problemu z ich aktywowaniem.



Oczywiście o sukcesie w bitwie nie decyduje tylko szczęście w kartach i na kościach: drogą do zwycięstwa potyczki jest dostosowanie swoich

Kilka słów o dodatkach

Oprócz wspomnianych w poprzedniej ramce, oferowanych przez dodatki do gry zestawów nowych typów jednostek i elementów scenarii, pragnę zwrócić szczególną uwagę na dwa inne. Po pierwsze niedrogi zestaw BattleLore Epic, dzięki któremu możemy połączyć dwie plansze w jedną większą i rozgrywać bitwy w większej skali. Wraz z dodatkową planszą dostajemy oczywiście zestaw scenariuszy do rozegrania w skali „epic”. Drugi dodatek do gry, którego zakup można rozważyć to Call to Arms, wprowadzający do systemu ciekawy mechanizm tworzenia i rozstawiania armii przed bitwą. Dla osób, które zechcą trochę więcej pograć w BattleLore, zasady Call to Arms będą z pewnością bardziej atrakcyjne niż bezustanne korzystanie z gotowych scenariuszy. Zasady Call to Arms dostosowane są także do dużej skali, jaką otrzymujemy za sprawą BattleLore Epic.

manewrów do rozkazów, którymi w danej chwili dysponujemy, wykorzystywanie atutów terenu oraz wspieranie jednych jednostek innymi (trudniej zmusić do odwrotu jednostkę, która sąsiaduje z dwoma innymi jednostkami sojuszniczymi – jest to zasada, której nie warto bagatelizować).

Wszystko to stanowi tylko punkt wyjścia do systemu BattleLore. Zaawansowane zasady przewidują używanie dodatkowych kart związanych z Radą Wojenną. Członkowie Rady: wódz, wojownik, czarodziej, łotrzyk oraz kleryk, zależnie od tego na ile są doświadczeni (i czy w ogóle w Radzie są obecni), oferują nam talie kart z dodatkowymi zdolnościami, odpowiadającymi ich profesji. Niektóre scenariusze nie przewidują tej zasady, inne odgórnie narzucają kształt Rady po każdej ze stron, natomiast zdecydowanie najciekawsze są te scenariusze, w których gracze ograniczeni pewną liczbą punktów sami budują Radę według własnego uznania. Wiąże się to z przyjmowaniem określonej taktyki podczas bitwy i sprawia, że rozgrywki za każdym razem mają odmienny przebieg.

Level	Lore cards at Start	Initial Lore tokens reserve	Maximum Lore cards
1	1	1	2
2	2	2	3
3	3	3	4

Oprócz standardowych jednostek oraz najemników, zasady BattleLore przewidują także obecność na polu bitwy potworów. Podstawowy zestaw zawiera jednego potwora, jakim jest gigantyczny pająk, za sprawą dodatków można się zaopatrzyć w kolejne. Potwory mają szereg specjalnych, wyjątkowo przykrych dla przeciwnika zdolności (w przypadku pająka jest to atak z trucizną oraz unieruchomienie przeciwnika za pomocą sieci). Wszystko to razem czyni BattleLore grą rozbudowaną, ale łatwą do przyswojenia, jednocześnie pełną opcjonalnych mechanizmów, dzięki którym stopień komplikacji bez trudu dostosujemy do własnych potrzeb.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra wydana jest przepięknie. Miła dla oka szata graficzna, bardzo solidna jakość wszystkich elementów, świetne opakowanie. Figurki, mimo iż ładne, nie są w stanie konkurować z kolekcjonerskimi systemami bitewnymi. Jednak jak na tę cenę – ilość i jakość figurek nie powinny rozczarować.

Miodność: System BattleLore nastawiony jest na prostotę zasad i szybką rozgrywkę. Razi niekiedy duża losowość. Atutem gry jest duża elastyczność mechaniki – zasady można rozbudowywać o wiele opcjonalnych elementów, czyniąc grę bardziej skomplikowaną, ale także stwarzającą więcej możliwości taktycznych. Dość odważną konwencją fantasy z luźnymi powiązaniem historycznymi nie potraktowałem ani jako zaletę, ani jako wadę – jedni polubią ten klimat, inni nigdy go nie zaakceptują. Gra spełni oczekiwania tych, którzy szukają lekkiej strategii w konwencji fantasy, o sprawnym przebiegu rozgrywki i miłym dla oka wykonaniu. Oczywiście, o ile nie zrazi ich porażka w bitwie, wynikająca z pechowych rzutów kostkami lub niekorzystnych kart na rękę.

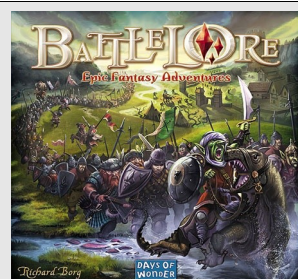
Cena: BattleLore nie jest tanią grą, jednak biorąc pod uwagę ilość i jakość elementów, którymi po brzegi wypełniono pudełko, obecna cena tego produktu jest jak najbardziej uczciwa.

Podsumowanie

Najbardziej irytującym elementem mechaniki BattleLore jest spora rola losowego czynnika: obok niezliczonej ilości rzutów kostkami, o powodzeniu w bitwie decyduje także to, komu podejść lepsze karty. Nie oznacza to oczywiście, że taktyka jest tu bez znaczenia: grę ratują ciekawe pomysły związane z Radą Wojenną i wspieraniem oddziałów. Atrakcyjne zasady wprowadzają też niektóre dodatki, ze szczególnym wskazaniem na Call to Arms, który dla osób chcących poświęcić BattleLore więcej czasu uważam za absolutnie niezbędny.

Najmocniejszym atutem gry jest miłe dla oka wykonanie, zasady do wytłumaczenia w kilka minut i bardzo dynamiczny przebieg rozgrywki. Często spotykamy się z wychwalanymi grami, które jednak kurzą się na półkach, gdyż ciężko znaleźć odpowiednio liczną grupę na wielogodzinne spotkanie. BattleLore to gra, która prezentuje się na tyle zachęcająco, że zwykle nie ma problemu ze znalezieniem chętnych do gry. Rozgrywka jest dwuosobowa i nie trwa długo. W jedno popołudnie można rozegrać kilka scenariuszy, nawet jeżeli dla jednego z uczestników jest to pierwszy kontakt z grą, zaś duża elastyczność w dobieraniu stopnia komplikacji zasad czynią BattleLore tytułem, który trafi w gusta różnych grup wiekowych.

□

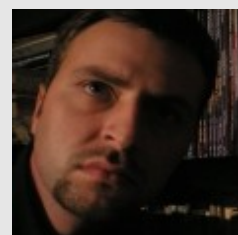


BattleLore

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

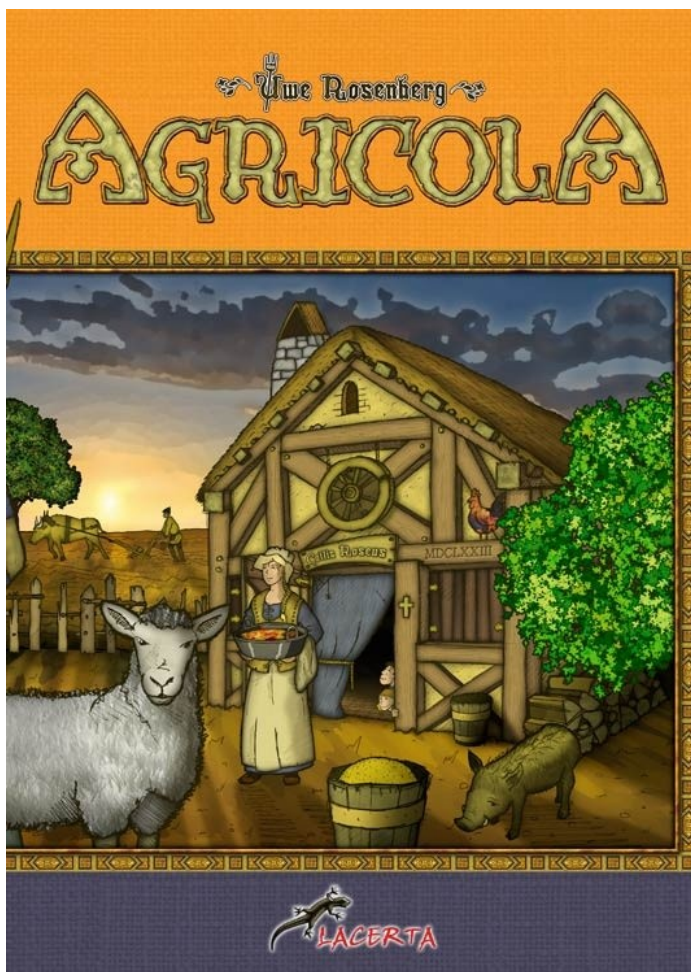
Cena: 7/10 (199,95 zł)



zrecenzował: ajfel

Agricola

Krówka robi MUU!



Agricola jest przedstawicielką popularnych w naszym kraju euro gier, a jej autora, Uwe Rosenberga, część graczy może kojarzyć już z niekolekcyjnej gry karcianej Fasolki (recenzja w RT9). Gra zrobiła prawdziwą furorę na targach w Essen w 2007 roku, niecały rok później otrzymała zaś specjalną nagrodę konkursu Spiel des Jahres. Wydawnictwo Lacerta stanęło na wysokości zadania i na sklepowe półki trafiła niedawno polska wersja

tego światowego hitu. Miłośnicy kompleksowych gier ekonomicznych powinni się z tego faktu ogromnie ucieszyć, bowiem Agricola opowiada o prowadzeniu gospodarstwa rolnego i, osadzona fabularnie w ciężkich czasach siedemnastego wieku, koncentruje się na zależnościach rządzących gospodarką agrarną. Tworzy to bardzo przyjemne ciągi logiczne (np. aby upiec chleb należy najpierw zasadzić zboże, później je zebrać, a na końcu skorzystać z pieca, który oczywiście również należy samemu wpierv wybudować), które doskonale wspiera mechanika gry. Dzięki temu gracz odczuwa prawdziwą satysfakcję obserwując jak jego gospodarstwo rolne z każdą kolejną rundą się powiększa.

Zawartość pudełka

Pudełko z Agricolą wypchane jest po brzegi najróżniejszymi elementami. Samych plansz jest aż dziewięć - po jednej planszy pól dla każdego z graczy (na tej planszy buduje on swoje gospodarstwo rolne), trzy plansze akcji (tutaj wyszczególnione są wszelkie rodzaje akcji, jakie możemy podjąć w grze wysyłając na odpowiednio oznaczone pola członków swojej rodziny) oraz jedna plansza rozwoju (na niej rozkładamy karty rozwoju, które w trakcie gry będziemy mogli kupić). Kolejną sprawą to znaczniki, których jest od groma i jeszcze trochę (96 pionków dla graczy, 138 znaczników surowców, 54 podobizny zwierząt i znacznik pierwszego gracza). Wszystkie one wykonane są z drewna i dobrze spełniają swoją funkcję. Ludziom przyzwyczajonym do gier planszowych ze stajni FFG może nie spodobać się ich ogromna schematyczność (zwierzęta są przedstawione za pomocą prostych w formie kostek, surowce różnią się od siebie jedynie kolorami klocków), ale w eurograch nie chodzi wszakże o ogromny przepych formy nad treścią. Pozostały nam jeszcze żetony (18 żetonów pól, 24 chat, 15 domów, 36 żywności, 3 gościa i 9 mnożenia), karty (kilka talii, w sumie 360), arkusz punktacji, instrukcja i, uwaga, woreczki strunowe. Karty i żetony wykonane są z dobrej jakości tektury, lakierowane i z pewnością nie

ulegną szybkiej biodegradacji. Woreczki strunowe to miły ukłon ze strony wydawnictwa Lacerta, który, moim zdaniem, powinien być standardem w każdej grze planszowej, ale niestety nie jest.



Mechanika gry

Na początku rozgrywki każdy z graczy otrzymuje planszę swojego gospodarstwa, na której umieszcza dwuizbową, drewnianą chatę zamieszkaną przez członków rodziny (dwójka na starcie, z możliwością powiększenia maksymalnie do pięciu), a także swój przydział żywności. Cała gra podzielona jest na sześć etapów (różnej długości, im bliżej końca gry, tym krótszych), te zaś na czternaście rund. Pod koniec każdego z etapów następują żniwa, podczas których musimy wyżywić członków naszej rodziny – jeśli nam się to nie uda, to część z nich zmuszona będzie pójść na żebro, a to zdecydowanie utrudni nam zwycięstwo w rozgrywce (za każdą kartę zebrania, otrzymamy ujemne punkty przy podsumowywaniu wyniku rozegranej partii). Ciekawie rozwiązano system akcji, które gracze mogą podjąć w celu rozbudowy swojego gospodarstwa. Część z nich jest typowym zestawem wynikającym z pól wbudowanych w planszę gry

(np. w każdej rozgrywce możemy pozyskać 2 żetony kamienia stając na odpowiednim polu), część wynika z kart akcji odwracanych w każdej kolejnej rundzie, część zaś z zastosowania jednej z kilku talii (wariant rodzinny, który przynosi więcej surowców uzyskiwanych z każdego pola oraz wariant rywalizacyjny, który odpowiednio ich ilość pomniejsza). Daną akcją możemy wykonać za pomocą członka naszej rodziny – kładziemy charakteryzujący go znacznik na odpowiednim polu, które jest do końca danej rundy zajęte, tzn. żaden inny gracz nie może postawić nań swojego pionka. Dlatego też w Agricoli dość ważne jest posiadanie inicjatywy (którą możemy uzyskać również z planszy – stawiając na odpowiednim polu naszego pionka).

Zwycięstwo w grze można osiągnąć na trzy, główne, sposoby i ich wzajemne wariacje:

- poprzez hodowlę bydła (dziki, owce, krowy) i budowę odpowiedniej pod ten zamiar infrastruktury (obory i pastwiska)
- poprzez uprawę zbóż i warzyw
- poprzez rozbudowę domostwa (kolejno z drewnianego na gliniane i z glinianego na kamienne) oraz poszerzanie rodziny

Dodatkowe punkty zwycięstwa zapewnią nam również wykupywane dla gospodarstwa usprawnienia (małe, które otrzymujemy na początku rozgrywki z puli kart oraz duże, rozmieszczone na planszy rozwoju i dostępne dla każdego gracza) oraz zatrudniani przez nas pomocnicy różnych profesji (których zestaw otrzymujemy losowo na rękę na samym początku gry). Wszystkie te akcje: zatrudnianie pomocników i budowanie usprawnień, zagrywamy oczywiście „z planszy” – poprzez ustawienie członka rodziny na odpowiednim jej polu.

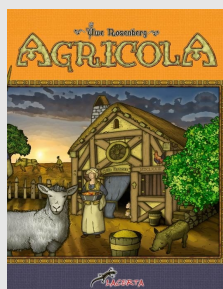
zagwarantować murowany sukces. Słaba ich konfiguracja i leżymy na całej linii już na samym początku rozgrywki. Dodatkowo, zyski płynące z pomocników są strasznie nieproporcjonalne – niektórzy mają świetne umiejętności (np. możliwość odrzucenia do trzech kart zebrania pod koniec rozgrywki), inni zaś całkowicie beznadziejne (dają nam coś, jeśli mamy jeszcze kogoś innego).

Podczas partii, które udało mi się rozegrać zauważyłem jeszcze kolejną niedorzeczność tego tytułu – pod koniec rozgrywki warto wybudować jedno wielkie ogrodzenie, które swoim zasięgiem obejmie wszystkie niewykorzystane przez nas pola. Pozwoli nam to na uniknięcie otrzymania ujemnych punktów za każde niewykorzystane z nich. Jest to wybitnie głupie, bo pozwala na ominięcie sensownego planowania rozwoju gospodarstwa. Wystarczy zbierać drewno, produkować wszystkiego po trochu, a na końcu gry, ciach, ogrodzić 6-7 niewykorzystanych pól. Jeśli rozgrywka była w miarę równa, to sukcesywne hodowanie zwierząt, zasiewy lub rozbudowa chaty, nie jest w stanie sprawić, że będziemy mogli pokonać gracza, który ogrodził niewykorzystane pola. Korzyści płynące dla nas z większych upraw, większej hodowli lub lepszej chaty, nie będą po prostu w stanie zrównoważyć tych sześciu lub siedmiu ujemnych punktów.



Podsumowanie

Czy warto kupić tę grę? Jeśli jesteście fanami eurogier to nie może być innej odpowiedzi niż tak. Jeśli jednak lubicie dogłębnie przemyślane gry, o niskiej losowości i dużej liczbie strategii prowadzących do wygranej, to na Agricoli możecie się przejechać. Dodatkowo, krótki czas rozgrywki może niejednokrotnie zabić całą przyjemność płynącą z partii – gdy tylko zaczynamy się rozkręcać i wkładamy w życie rolnika okazuje się, że... gra się kończy. Wszyscy Ci jednak, którzy lubią gry logiczne, planowanie na kilka ruchów w przód oraz wzrastające tempo, będą Agricolą zachwyceni.



Agricola

Wykonanie: 7/10

Miodność: 7/10

Cena: 6/10 (159,00 zł)



zrecenzował: Sting

Hej! To moja ryba!

Polowanie na grube ryby

W którą przerebłę by tu dać nurka...? O, tam pluska się dorodna ławica! Jeszcze kawatek, już niedaleko. Byle tylko kra nie pękła pod płetwami... Heeeeeeeeeeej! To moja ryba!!!

Hej! To moja ryba! to sympatyczna gra logiczna, w której gracze kierują poczynaniami zawadiackich pingwinów. Ich figurki przeskakują z jednej kry lodowej na drugą, łapiąc ryby. Starają się przy tym zablokować pingwiny z innych kolonii, chcąc, aby to do nich należały najlepsze tereny łowieckie. Gracz, którego pingwiny złapią najwięcej ryb, zostanie zwycięzcą.

Elementy gry

Po otwarciu całkiem okazałego pudełka, każdego czeka niespodzianka - jego jedyną zawartość stanowią bowiem:

- 60 sześciokątnych żetonów planszy
- 16 plastikowych figurek pingwinów (po cztery w czterech kolorach)
- instrukcja

Być może rzeczywiście to niewiele, ale tylko tyle wystarczy, by zapewnić wciągającą i całkiem wymagającą rozgrywkę.

Jak już zostało wspomniane wcześniej, pudełko jest dosyć spore. Kwadratowe opakowanie o wymiarach 26x26 cm wykonane zostało z grubej tektury i oklejone porowatym papierem, co w zasadzie stanowi już chyba oczekiwany standard. Dziwi natomiast jego rozmiar. Przy tak skromnej zawartości, spokojnie można było zmniejszyć wielkość, o co najmniej połowę, co zdecydowanie ułatwiłoby transport i przechowywanie gry.

Żetony planszy są natomiast niespodziewanie pokryte śliskim, lakierowanym papierem. Stały się dzięki temu niezwykle przyjemne w dotyku, jednak czasem niemożliwie wprost ślizgają się po stole, co przy tego typu ruchomej planszy jest efektem niekoniecznie pożądanym. Taki rodzaj papieru może również spowodować szybsze wycieranie się żetonów, ale za wcześniej na razie by móc stwierdzić, czy rzeczywiście tak się stanie.



Grafiki (włącznie z tą na okładce) wykonano starannie i naprawdę trudno nie uśmiechnąć się na ich widok.

Wreszcie słówko o największym hicie – pingwinach. W przeciwieństwie do edycji angielskiej, polska zawiera kolorowe, trójwymiarowe figurki tych zabawnych zwierzaków, przedstawionych w zawadiackich pozach. Pingwinki, choć odrobinę niestarannie pomalowane (ale czego chcieć od maszyny), cieszą oko i prawdziwą frajdą jest móc przesuwac je po planszy.



Na koniec warto wspomnieć o instrukcji – dla mnie ideał. Jest krótka (całe małe 2 strony!), rzeczowa i bogato ilustrowana grafikami i przykładami. Przyswojenie sobie zasad gry nie stanowi najmniejszego problemu, a reguły można poznać dosłownie na pięć minut przed rozgrywką.

Przebieg rozgrywki

Hej! To moja ryba! to gra przeznaczona dla od dwóch do czterech osób. Jedna rozgrywka zajmuje średnio około 15-20 minut, co pozostawia u graczy pewien niedosyt i wzbudza chęć rewanżu. Rywalizacja jest tutaj bardzo łagodna, niemal nieodczuwalna, więc do rozgrywki mogą zasiąść nawet małe dzieci.

Celem gry jest zebranie jak największej ilości ryb. Ryby łowi się przeskakując z jednej kry na drugą.

Na początku gry miesza się żetony planszy i rozkłada tak, by tworzyły powierzchnię kry lodowej z przerębiami. Każda z nich kryje inną liczbę ryb – jedną, dwie lub trzy.

Teraz każdy gracz wybiera swój kolor pingwinów i w zależności od ilości uczestników otrzymuje

po 4 pingwiny – dla 2 graczy

po 3 pingwiny – dla 3

lub po 2 pingwiny dla 4.

Poczynając od najmłodszego uczestnika, wszyscy kolejno ustawiają swoje figurki na polach wizerunkiem jednej ryby. Gdy wszystkie pingwiny zostaną rozstawione, zaczyna się rozgrywka.

Ruch gracza składa się z dwóch czynności:

- przesunięcia jednej ze swoich figurek
- zabrania ze stołu żetonu kry, którą opuścił poruszony pingwin.

Figurki można przesuwac w linii prostej o dowolną liczbę pól, należy jednak pamiętać, że nie można wejść na krę zajmowaną przez innego pingwina lub puste pole. Nie można także przeskakiwać innych pingwinów ani pustych pól. Pingwin musi zatrzymać się przed zajęętym żetonem lub wyrwą.

Gracz, który nie może przesunąć żadnej ze swych figurek, odpada z gry. Gra toczy się do momentu, gdy żaden z uczestników nie może wykonać ruchu. Wtedy podlicza się złapane przez nich ryby, a ten, kto zebrał ich najwięcej zostaje zwycięzcą!

Podsumowanie

Gra być może wydaje się łatwa na pierwszy rzut oka, ale wcale taka nie jest. Trzeba naprawdę nieźle się nagłowić, by połów ryb okazał się obfity. W trakcie rozgrywki niejednokrotnie trzeba odpowiedzieć sobie na pytanie: czy rzucić się po smaczniejsze kaski, czy też może spróbować odciąć

Rebel Times

przeciwnika od stałego lądu i wysłać go w podróż na otwarte morze. Nieraz padnie też tytułowa kwestia, bo gracze non stop podbijają sobie, co tłustsze ryby dosłownie sprzed nosa. Pozycja przypomina trochę Przez Pustynię, ale jest dużo bardziej dynamiczna, a rozgrywka zajmuje mniej czasu. Pokusiłabym się nawet o stwierdzenie, że trwa krócej niż ułożenie planszy! Łódź dosłownie pali się nam pod płetwami! Osobiście nie spodziewałam się, że ta mała i prosta gra może być tak wciągająca. A kto nie wierzy, niech przekona się sam.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Przyczepić można się do ślizgających się po stole żetonów, zbyt dużego pudełka i krzywo pomalowanych pingwinów. Jednak za te same pingwiny, tak różne od ich angielskich odpowiedników, należy się duży plus.

Miodność: Gra jest wręcz ekspresowa, wymaga kombinowania i wyzwala apetyt na kolejną rozgrywkę. Jeśli już muszę znaleźć jakiś minus, będzie nim plansza, której układanie pochłania zbyt dużo czasu i bywa irytujące.

Cena: Gdyby pudełko było mniejsze, gra pewnie kosztowałaby o te dziesięć złotych mniej, czym zasłużyłaby sobie na okrągłe 10. Mimo to cena nie jest strasznie wygórowana, a jakość rozgrywki i wykonania w pewnym stopniu ją usprawiedliwia.



Hej! To moja ryba!

Wykonanie: 8/10

Miodność: 9/10

Cena: 9/10 (49,00 zł)



zrecenzowała: jestem_wredna

WROTA WYOBRAŹNI
wrota.com.pl

Incunabula Somnus - miejsce, gdzie rodzą się sny

Zarna Niebios

"Gra o Tron PL" - pierwsze wrażenia

przejdź przez

WROTA WYOBRAŹNI

internetowy serwis dla miłośników fantastyki w każdym wydaniu

wrota.com.pl

Polter news
2008-08-16
Twilight - recenzja
2008-08-16

Sequel Imperium Romanum
2008-08-17
Nusha Shugyo #2 już do pobrania 2008-08-17
2008-08-17

Gildia news
2008-08-16
Recenzja gry "Mass Effect"
2008-08-17
Szumowska nagrodzona w Locarno 2008-08-17

Pobierz nowy numer
Rebel Times

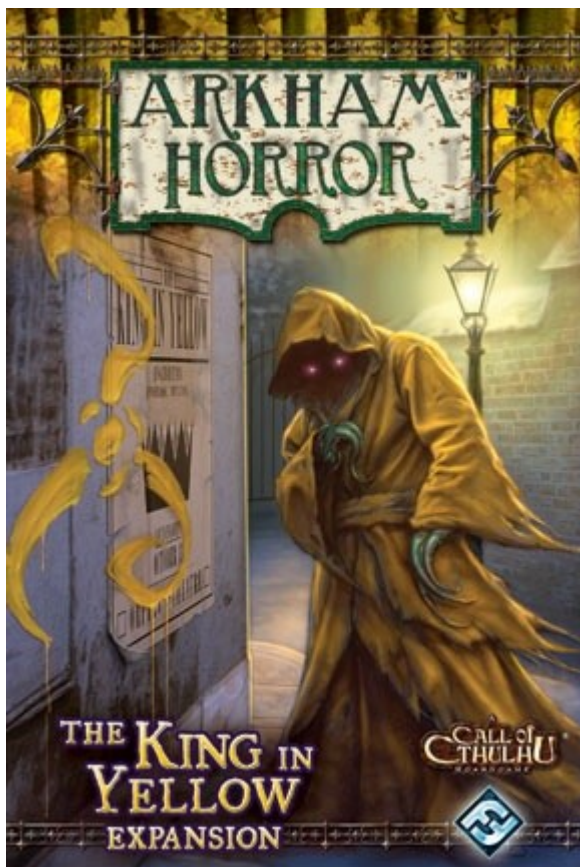
Search...

Na progu Wrót:
Wstęp
Mapa serwisu

Kategorie
Aktualności (3)
Bez kategorii (7)
Film (4)
+ Artykuły filmowe (1)
+ Filmowe raporty (1)
+ Recenzje filmów (2)
Czy fabularna (3)

Arkham Horror: King in Yellow Expansion

Król w Żółci



W Arkham wkrótce zaczną grać nową sztukę. To „Król w żółci”, rewolucyjna sztuka, którą do Ameryki przywiózł reżyser Hildred Castaigne. Opisuje ona dramat pewnej arystokratycznej rodziny z fikcyjnego królestwa u wybrzeży Morza Śródziemnego. „Król w Żółci” znany jest ze swojego wyrazistego, choć niezbyt ortodoksyjnego podejścia do filozofii. Krytyk teatralny z lokalnej gazety, któremu udało się zobaczyć produkcję podczas jednego z ostatnich dni jej wystawiania w Paryżu, wspominał w depeszy telegraficznej w przerwie pomiędzy aktami, że miał ochotę wyjść po pierwszym, banalnym akcie. Niestety, po występie nie udało się z nim skontaktować.

Inne wieści mówią, że w Europie wszczęto zamieszki i rozpętała się masowa histeria. Władze nie są w stanie

wskazać przyczyn tych dziwnych wydarzeń. Wygląda na to, że wszyscy padli ofiarą jakiejś zbiorowej halucynacji. Wygląda też na to, że istotny udział w tych wydarzeniach ma kolor żółty...

Fabła dodatku do Arkham Horror (RT 03), King in Yellow, obraca się wokół tytułowej sztuki. Ma ona tajemniczą moc – każdy, kto ją przeczyta lub obejrzy, postrada zmysły. Kto by tam jednak wierzył w takie bzdury? Do badaczy będzie należało odkryć prawdę kryjącą się za „Królem w żółci” i powstrzymać zło, które może się dzięki niemu przebudzić.

King in Yellow, drugi z kolei dodatek karciany i trzeci w ogóle. Na łamach Rebel Timesa zaburzyliśmy odrobinę chronologię wydawania kolejnych dodatków (ostatni z nich, Kingsport Horror, został zrecenzowany w poprzednim numerze - RT 11), ale nie ma to większego znaczenia. Każdy bowiem dodatek do Arkham Horror jest niezależny od pozostałych i nie ma obowiązku posiadania wszystkich poprzednich. Czy warto mieć ten konkretny dodatek? Zanim jednoznacznie odpowiemy na to pytanie, przyjrzyjmy się mu z bliska.

Elementy gry

Podobnie jak w dodatku Curse of the Dark Pharaoh (RT 06) na zawartość pudełka składają się głównie karty. W niewielkim opakowaniu znajduje się:

- kolorowa instrukcja
- 76 kart badaczy
 - 19 kart przedmiotów zwykłych
 - 22 karty przedmiotów unikatowych
 - 15 kart zaklęć
 - 13 kart Złego Uroku
 - 7 kart Magicznego Efektu
- 90 kart Przedwiecznych

Rebel Times

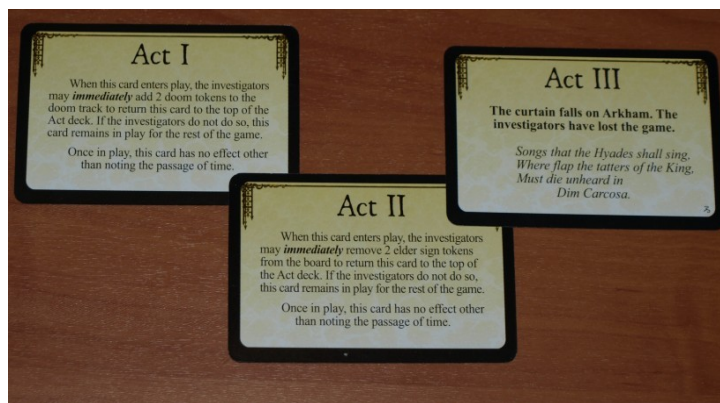
- 36 kart lokacji
- 24 karty bram
- 27 kart mitów
- 3 karty aktów
- karta Heralda (Król w Żółci)
- 10 żetonów Żółtej Pieczęci
- 3 żetony potworów

Jakość wykonania wszystkich elementów jest w zasadzie identyczna, jak w „podstawce”. Mamy więc dobre jakościowo karty, giętke i wytrzymałe. Ładnie przycięte żetony, które z łatwością wyskakują z wyprasek oraz odporne pudełko z przyzwoitą wkładką, która pozwala na utrzymanie wszystkiego we względny porządku. Jednym słowem – standard.

Co nowego?

Na największą uwagę zasługują trzy nowe zasady. Pierwszą i najważniejszą z nich jest Sztuka teatralna. Pośród 27 nowych kart mitów znajduje się 6 kart o nazwie The Next Act Begins! (Rozpoczęcie nowego aktu!). Gdy w fazie mitów wyciągniemy taką kartę musimy zastosować się do wskazówek podanych na specjalnych kartach aktów. Jeśli na stole nie ma jeszcze żadnej takiej karty bierzemy do ręki Akt I i stosujemy się do podanych tam instrukcji. Jeśli na stole znajduje się już I Akt, bierzemy Akt II. Analogicznie jest z Aktem III. Problem w tym, że Akt III jest ostatnim, a nawet ostatecznym. Gracze przegrywają automatycznie. Żeby do tego nie dopuścić, należy jak najdłużej odwlekać jego wystawienie. Aby tego dokonać należy przy wyciągnięciu I lub II Aktu odpowiednio położyć dwa żetony na torze zagłady lub też usunąć z planszy dwie pieczęcie starożytnych z zapieczętowanych bram. Jeśli to zrobimy dany Akt wraca na swój stos kart i przy kolejnej karcie The Next Act Begins! znów będziemy go ponownie rozpatrywać.

Jest z tym jednak pewien problem. Jeśli gramy z kilkoma dodatkami jednocześnie i wymieszamy wszystkie karty mitów na raz, szansa na wyciągnięcie „Kolejnego Aktu” jest minimalna. Podczas rozgrywki z reguły wyciąga się od kilkunastu do dwudziestu kilku kart mitów. Ta „szóstka” może się więc z łatwością zgubić. Dobrą sugestią ze strony wydawcy jest więc, żeby wszystkie karty z King in Yellow położyć na sam szczyt stosu kart mitów. Wtedy to pierwszych 27 kart będzie związanych właśnie z tytułowym przedstawieniem, natomiast częstotliwość występowania kolejnych aktów sztuki znacząco wzrośnie. Z pewnością doda to rozgrywce wielu emocji.



Drugą rzeczą, na którą warto zwrócić uwagę jest karta Heralda. Jak się okazuje, jest nim sam Król w Żółci. Choć o Heraldach mogliśmy już przeczytać w recenzji Kingsport Horror w poprzednim numerze, to właśnie w King in Yellow pojawili się oni po raz pierwszy. Warto przy tym nadmienić, że jeśli chodzi o fabularną otoczkę i moc, to Król w Żółci jest najciekawszym Heraldem ze wszystkich, których do tej pory stworzono. Zasady z nim związane prezentują się następująco: za każdym razem, gdy wzrasta poziom terroru musimy wykonać jedną z dwóch czynności:

- położyć jedną z Żółtych Pieczęci na torze zagłady (od tego momentu traktuje się ją jak zwykły żeton zagłady)

LUB

- położyć jedną z Żółtych Pieczęci na torze terroru i wyciągnąć jedną z 13 kart Złych Uroków

W szczególności ta druga opcja zasługuje na uwagę. W talii Złych Uroków znajdziemy bowiem całą gamę związanych z Arkham postaci, które pod wpływem sztuki teatralnej „Król w Żółci” postradały zmysły. Efekty ich szaleństwa bywają wredne, a czasami nawet katastrofalne. Dla przykładu: w chwili, gdy oszaleje Ojciec Michael (ksiądz z Southside Church), karty Błogosławieństwa odrzuca się nie przy wyrzuceniu 1, ale przy wyniku od 1 do 5. Błogosławieństwo zachowujemy więc wyłącznie przy 6! Z innych przykładów: szalony sprzedawca w sklepie podnosi ceny wszystkich przedmiotów o \$3, natomiast szalona Ma Mathison (z Ma’s Boarding House) sprawia, że wszyscy sprzymierzeńcy wracają do pudełka. Na szczególną uwagę zasługuje karta Doyle’a Jeffriesa, wydawcy gazety. W chwili, gdy wyciągniemy kartę Złego Uroku z jego osobą, na ulicach wybuchają zamieszki. W związku z tym na planszy pojawiają się trzy żetony specjalnych potworów (Riot, czyli mówiąc prościej Zamieszki). Nie jest łatwo je pokonać. Nie dość, że mają sporo życia (trzy punkty), to na dodatek podczas walki z nimi odejmujemy sobie aż cztery kości. Na domiar złego po wygranej potyczce musimy jeszcze stracić jeden punkt poczytalności i rzucić kością. Przy rzucie 4-6 podnosi się poziom terroru, co powoduje konieczność umieszczenia kolejnej Żółtej Pieczęci!



Ostatnią nowością są karty Magicznych Efektów. Do talii zaklęć dodano trzy czary, których rzucenie powoduje u naszych badaczy pewne długoterminowe efekty. Są to odpowiednio:

- **Summon the Inner Beast (Przywołanie Wewnętrznej Bestii)** – po rzuceniu tego zaklęcia maksymalna poczytalność badacza spada o 2 punkty, natomiast wytrzymałość rośnie o jeden punkt. Dodatkowo postać otrzymuje dwie dodatkowe kości w testach walki i jeden dodatkowy punkt ruchu

- **Open the Third Eye (Otwarcie Trzeciego Oka)** – nieco analogicznie jak w przypadku Wezwania Bestii: poczytalność wzrasta o 1 punkt, natomiast wytrzymałość spada o 2 punkty; wszystkie testy horroru przeprowadzamy mając 2 kości więcej, a nasz badacz nie może zostać Przeklęty

- **Call the Azure Flame (Przyzwanie Błękitnego Płomienia)** – jest to efekt magiczny, który działa jak czarodziejski shotgun: otrzymujemy cztery dodatkowe kości w testach walki, natomiast wszystkie sukcesy na „szóstkach” liczą się podwójnie

Żeby pamiętać o magicznych efektach wydawca przygotował dla nas specjalne karty, które kładziemy tuż obok badacza, na którego został rzucony czar. Generalnie rzecz ujmując – żadna z powyższych umiejętności nie jest aż tak potężna, żeby za wszelką cenę trzeba było je posiadać. Czasem się przydają, ale przez większość czasu raczej nie. Wtedy jednak po prostu możemy przerwać działanie danego czaru. Tak, czy inaczej jest to miły dodatek i ciekawe urozmaicenie.

Czary

Skoro już mowa była o zaklęciach, to oprócz wspomnianych przed chwilą trzech czarów pojawiły się jeszcze trzy. Są to odpowiednio:



- Arcane Insight (Tajemna Wizja) – po rzuceniu tego czaru mamy możliwość podejrzenia trzech pierwszych kart z talii mitów i ułożenie ich w dowolnej kolejności; jako że czar jest bardzo trudny do rzucenia (modyfikator aż -4) otrzymujemy bonusowo jedną kość za każdy Tom, jaki posiadamy

- The Yellow Mist (Żółta Mgła) – dzięki temu zaklęciu za każdy wyrzucony przez nas sukces możemy zabrać jednego potwora z Przedmieścia i wrzucić go z powrotem do pojemnika z potworami

- Storm of Spirits (Burza Dusz) – rzuciwszy to zaklęcie otrzymujemy trzy bonusowe kości do rzutu na walkę i zamiast atrybutu Fight możemy używać atrybutu Lore

Jak więc widać z czarami jest podobnie, jak w większości pozostałych dodatków, czyli dość miernie. Czary nie są przesadzone i plasują się raczej w warstwach przeciętności.

Przedmioty, karty lokacji, karty bram i mitów

Wszystko to w zasadzie można wrzucić do jednego worka. Generalnie nie ma tu żadnych zaskakujących nowości. Karty lokacji i karty bram to w zasadzie jedynie więcej dobrego. Zwykle przedmioty nie porywają. Brakuje jakiejś ciekawej broni. Tym razem jednak twórcy postanowili skupić się na przedmiotach wspomagających. Podobnie z unikatami. Choć i tutaj znajdziemy kilka sztuk broni, to lwią część stanowią przedmioty pomocnicze. W przeciwieństwie jednak do talii przedmiotów zwykłych, znajdziemy wśród nich kilka perełek (na przykład rubin zwiększający nasz *focus* o 1, przedmiot pozwalający nam częściowo ustabilizować lokację, bądź też taki, który umożliwi nam na jedną turę zatrzymać Przedwiecznego w ostatecznej konfrontacji!).



Talia mitów (pomijając 6 kart „Kolejnego Aktu”) prezentuje się dosyć standardowo. Znajdziemy tu kilka kart, których efekty potrafią dobić (na przykład dwa żetony na tor zagłady zamiast otwarcia bramy lub też zwiększenie poziomu terroru o dwa punkty), ale generalnie nie ma tu nic nadzwyczaj przełomowego.

Dwa warianty rozgrywki

Identycznie, jak w przypadku Curse of the Dark Pharaoh z dodatku King in Yellow możemy skorzystać na dwa sposoby. Pierwszy z nich to wspomniane już przeze mnie wcześniej umieszczenie wszystkich nowych kart (mitów, przedmiotów, bram etc.) na szczycie odpowiadających im stosów. W taki sposób najłatwiej zapoznać się z nowym dodatkiem, gdyż wszystkie wyciągnięte przez nas karty będą nowe.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Standard jeśli chodzi o gry FFG. Dobry papier, mocne pudełko, łatwe w przygotowaniu żetony... Czego chcieć więcej? Mały minus za odrobinę inne odcienie kolorów na obwódkach kart. Niestety, to przypadłość chyba wszystkich dodatków do Arkham Horror.

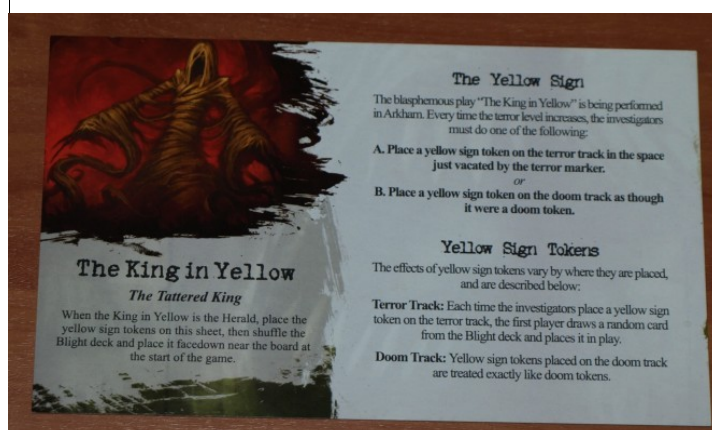
Miodność: Nowe zasady. Dobry Herald. Pomysł z popadającymi w obłęd mieszkańcami Arkham. Sztuka teatralna. I przede wszystkim doskonały klimat! Ten dodatek naprawdę przypadł mi do gustu. Do ideału brakuje mu tylko czegoś ekstra w talii lokacji i talii bram. Szczególnie ta ostatnia jest równie nudna, co we wszystkich innych odsłonach AH.

Cena: Taka cena, za TAKI dodatek. Nic, tylko brać.

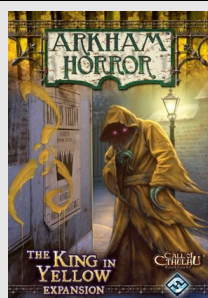
Alternatywą dla tego sposobu jest wymieszanie wszystkich kart (z dodatku i z podstawki) i korzystanie z nich, jak z pojedynczych talii. Ten wariant ma jeden minus. W chwili, gdy zmieszamy wszystkie karty mitów, karty „Kolejnego Aktu” zostaną mocno rozproszone, a przez to zmaleje ogólna miodność rozgrywki. Zamiast tego warto owe sześć kart (mowa tutaj o kartach *The Next Act Begins!*) pominąć przy początkowym tasowaniu, by potem dołożyć je do górnej części talii (na przykład jedynie do połowy kart). Możliwości rozwiązania tego problemu jest wiele.

Podsumowanie

King in Yellow to dodatek niezbyt obszerny, ale wprowadzający szereg ciekawych rozwiązań. Jeśli miałbym porównać go do innych, to w moim odczuciu plasowałby się on w pierwszej dwójce, tuż obok Kingsport Horror. Zwłaszcza w zestawieniu z innym dodatkiem karcianym, Klątwa Mrocznego Faraona, Król w Żółci wypada olśniewająco. Ciekawy Herald, bardzo dobry pomysł ze sztuką teatralną, popadający w obłęd mieszkańcy miasta i ogólny klimat dodatku może z łatwością przypaść do gustu.



Jeśli miałbym komuś go polecać, to chyba bez większego wahania poleciłbym go wszystkim. Dla osób zakochanych w Arkham Horror to pozycja absolutnie obowiązkowa (choć im akurat nie trzeba tego tłumaczyć). Tym, którzy wciąż jednak zastanawiają się nad zakupem jakiegoś dodatku do AH, King in Yellow poleciłbym jako jeden z pierwszych dodatków, które warto nabyć. Trzeba przy tym podkreślić, że słowo „warto” nie jest tu użyte na wyrost.

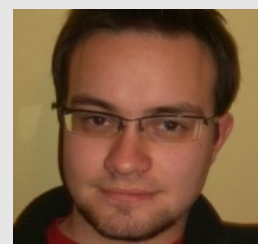


King in Yellow

Wykonanie: 9/10

Miodność: 9/10

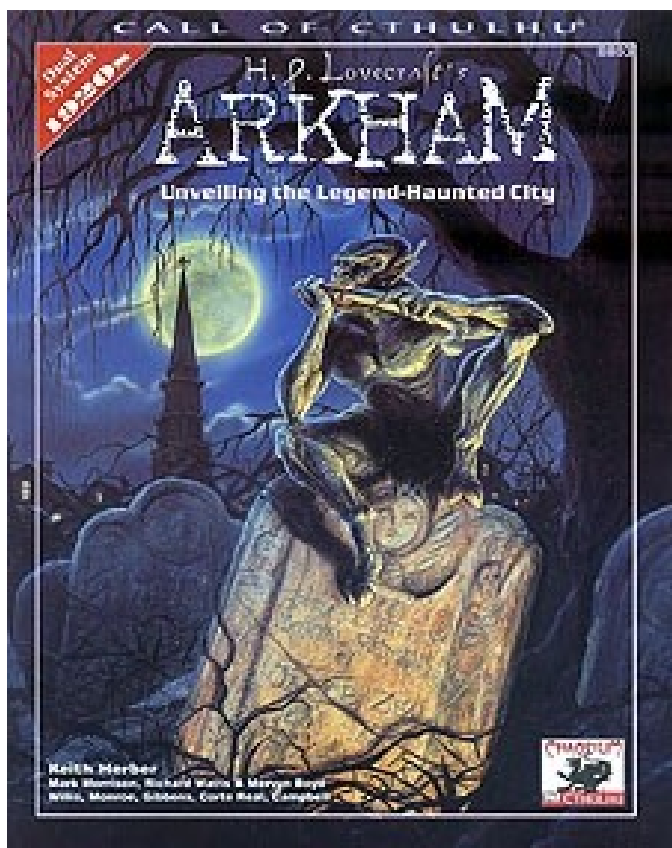
Cena: 9/10 (57,00 zł)



zrecenzował: Ejdzje

H.P. Lovecraft's Arkham

Macki w sosie klasycznym



Arkham to jeden z najsławniejszych twórców literackich H.P. Lovecrafta. Trudno zatem wyobrazić sobie, aby Chaosium nie wydało suplementu, który w całości traktowałby o tym pogrążonym we mgle i tajemnicy mieście. H.P. Lovecraft's Arkham to poprawiona i uzupełniona (a także dostosowana do serii Lovecraft Country, której zarys przedstawiono w szóstej edycji Zewu Cthulhu, a składają się nań jeszcze H.P.L's Kingsport i Dunwich) wersja podręcznika Arkham Unveiled. Fabularnie

wydarzenia opisane w tym dodatku umiejscowione są w październiku 1928 roku, niedługo po przygodach doktora Amitage znanych z Koszmaru w Dunwich. Należy zauważyć również, że część podanych tu informacji nigdy nie wystąpiła w opowiadaniach samotnika z Providence, ani jego kontynuatorów – zostały one dodane przez twórców systemu, jednak zrobili to oni w tak umiejętny sposób, że trudno zauważyć różnicę stylu i formy. Cóż zatem każdy Strażnik Tajemnic może w tym dodatku znaleźć?

Zacznijmy od tego, że do suplementu dodana jest duża, utrzymana w zielonej kolorystyce, mapa miasta, która jest tożsama ze szkicem znanym z szóstej edycji podręcznika podstawowego. Jest ona całkiem czytelna i z pewnością będzie służyć pomocą podczas niejednej sesji osadzonej w Arkham. Miłą niespodzianką jest także przykładowy numer Arkham Advertiser, z dnia 11 października 1928 roku. Osobiście jestem ogromnym fanem tego typu gadżetów, ponieważ stanowią one doskonale uzupełnienie przedstawianych w suplementach Chaosium treści. Niestety, jak na to wydawnictwo przystało, H.P.L's Arkham wydane jest w miękkiej oprawie, a wspomniane przeze mnie wyżej pomoce należy delikatnie i z największą ostrożnością odciąć nożykiem od okładki. Jeden fałszywy ruch i, ciach, uszkodzimy sobie mapę lub gazetkę. Rozwiązane to jest naprawdę fatalnie. Jedynym plusem wykonania podręcznika jest jego solidne klejenie – na pewno nie rozpadnie się on zbyt szybko. Również styl ilustracji nie wszystkim fanom starych edycji Zewu Cthulhu przypadnie do gustu – są one w całości stworzone za pomocą programu komputerowego. Nie przeszkadzało mi to podczas lektury podręcznika, a program renderujący postaci stanął na wysokości zadania, ogólnie jednak tęsknie za starym stylem ilustracji.

Podręcznik otwiera opowiadanie „Sny w domu wiedzmy” i muszę przyznać, iż jest to doskonały pomysł – szybko i niezwykle obrazowo wprowadza nas ono bowiem w atmosferę panującą w Arkham. Pomysł Chaosium z przedstawianiem kanonu opowiadań Lovecrafta w każdym kolejnym

wydawanym podręczniku uważam za strzał w dziesiątkę. Z pewnością pomoże on młodszym i mniej czytany w dziełach Mistrza graczom wdrożyć się w nastrój Zewu. Pierwszym poruszonym blokiem tematycznym jest zbiór podstawowych informacji dotyczących miasta – jego położenia, klimatu, szans na zatrudnienie, zaciągnięcie pożyczki, czy też wynajęcie domu. Sekcja ta zawiera kilka nowych zasad mechaniki, które mają wyeksponować ogromne znaczenie umiejętności Wiarygodność. Jak na małe miasteczko przystało, mieszkańcy Arkham patrzą na każdego nowoprzybyłego z dużą dozą podejrzliwości, a panująca w tej części Stanów purytańska moralność piętnuje każdego, kto otwarcie szasta pieniędzmi lub źle się prowadzi (nadużywając, np. alkoholu). Wiarygodność wyrasta nam zatem na jedną z najważniejszych umiejętności postaci i może wpływać na ogromną ilość rzeczy – od szans na uzyskanie kredytu bankowego do możliwości uniknięcia aresztowania. Całość zamyka krótka i zwięzła historia miasta, która jest uporządkowanym zbiorem informacji znanych z opowiadań Lovecrafta, a miejscami stanowi ich twórcze rozwinięcie.

Najważniejszą częścią podręcznika jest Przewodnik po Arkham. Podzielono go na dziesięć części, według dzielnic miasta, czyli na: Northside, Downtown, East-town, Merchant district, River Town, Campus, French Hill, Uptown, Lower Southside i The Outskirts. Każda z dzielnic opisana jest za pomocą naniesionych na mapę najważniejszych lokacji i ich krótkich charakterystyk. W skład owych opisów wchodzi czasami dodatkowe informacje w postaci sylwetek znanych osobistości, map, dodatkowych czarów i tym podobnych rzeczy. Przyjęte przez twórców podręcznika rozwiązanie ma swoje wady i zalety. Największą jego wadą jest ogromna skrótość podawanych wiadomości – czasami jakieś miejsce scharakteryzowane jest dwoma lub trzema zdaniem, które niewiele wnoszą do tematu (np. opis młeczarni, z którego dowiadujemy się, że mleko rozwożone jest codziennie rano). Jednak w większości przypadków ilość szczegółów jest

całkowicie wystarczającą, a niektóre z postaci i miejsc stanowią prawdziwy majstersztyk, jeśli chodzi o ich potencjał fabularny (dla przykładu podajmy choćby postać doktora Labana Shrewsburego i cały opis Kampusu uniwersyteckiego). I znów, osobom przywykłym do rozbudowanych fabularnie opisów z pewnością tak skrótowny styl będzie przeszkadzał w lekturze. Osobiście uważam, że taka forma sprawdza się doskonale z dwóch powodów. Po pierwsze, nie jesteśmy zarzuceni natłokiem informacji i możemy sami wprowadzić dowolne ich modyfikacje, ponieważ zazwyczaj dostajemy sam „szkielet” fabularny (do twórczego rozwijania pomysłów zawartych w tej książce namawiają sami autorzy), po drugie zaś przejrzystość formy pozwala na szybkie odszukanie potrzebnej wiadomości w trakcie sesji.

W tym miejscu podręcznik o Arkham mógłby równie dobrze się skończyć, ale został on uzupełniony zestawem czterech przygód, które stanowią prawie połowę (!!!) jego objętości. Przygody napisane są dobrze, trzymają wysoki poziom i z pewnością warto je poprowadzić swoim graczom, jednak po podręcznikach *stricte settingowych* spodziewam się trochę innych proporcji treści i materiałów dodatkowych. Całą sytuację ratuje z pewnością fakt, że z samych przygód dowiadujemy się wielu interesujących faktów odnośnie miasta. Na tym tle można jednak wysunąć kolejny zarzut – dlaczego autorzy nie zrobili z nich kolejnego rozdziału swojego dzieła? Ja sam przyzwyczałem się już do „wyłuskiwania” interesujących mnie informacji z przygód do Zewu, ale nadal uważam, że powinno być to raczej wyjątkiem niż regułą.

Ogromne brawa należą się natomiast Chaosium za bardzo dobre podejście do konwersji zawartych w Arkham informacji na d20. Wszystkie informacje mechaniczne, takie jak charakterystyki postaci, umieszczono w jednym rozdziale i dodano odnośniki do stron, na których analogiczne rzeczy podano w mechanice Basic RPG. Takie rozwiązanie jest idealne i nie zaburza spójności tekstu –

wyobraźcie sobie ile miejsca zajęłoby przedstawienie charakterystyk do dwóch rodzajów mechaniki obok siebie. W ten sposób zostaje zachowany „stary” klimat materiałów do ZC, a edycja d20 nie jest zmarginalizowana tylko do podręcznika podstawowego i otrzymuje stałe wsparcie ze strony wydawnictwa. Dodatkowo, fani owej mechaniki uzyskali prezent w postaci kilku nowych atutów i czarów, które doskonale pasują do scenerii Arkham.

Czy warto zainwestować w H.P.L's Arkham? Moim zdaniem tak, choć nie ukrywam, że jego cena jest strasznie wysoka - za niemal sto czterdzieści złotych otrzymujemy podręcznik w miękkiej oprawie, wydany na zwykłym papierze. W dzisiejszych czasach jest to całkowicie poniżej standardu, a Chaosium naprawdę powinno zastanowić się nad formą wydawanych przez siebie pozycji. Jeśli jednak jesteśmy w stanie przymknąć na to oko, to H.P.L's Arkham dostarczy nam wielu niezapomnianych wrażeń.

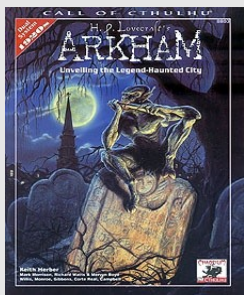


Komentarz do oceny

Wykonanie: Miękka okładka, klejenie, dobrej gramatury papier kredowy i komputerowo tworzone ilustrację. H.P.L's Arkham nie jest z pewnością najładniejszym podręcznikiem, jaki widziałem w życiu. Dodatkowy minus, za problematyczne przytwierdzenie materiałów dodatkowych (mapy i numeru gazety) do okładki.

Miodność: Podręcznik zawiera bardzo dużą ilość informacji, które z pewnością posłużą do urozmaicenia niejednej sesję. Duży plus za pozostawienie przez autorów sporej ilości miejsca na wprowadzenie do miasta własnych pomysłów Strażników Tajemnic. Minusem jest fakt, że prawie połowę tego suplementu stanowią przygody.

Cena: Sto czterdzieści złotych za tak słabo wydany podręcznik zakrawa na kpinę – jest ona całkowicie nieuzasadniona ekonomicznie. Nie mam złudzeń, że odstraszy to od H.P.L's Arkham wielu potencjalnych nabywców.



H.P. Lovecraft's Arkham

Wykonanie: 4/10

Miodność: 7/10

Cena: 3/10 (139,95 zł)

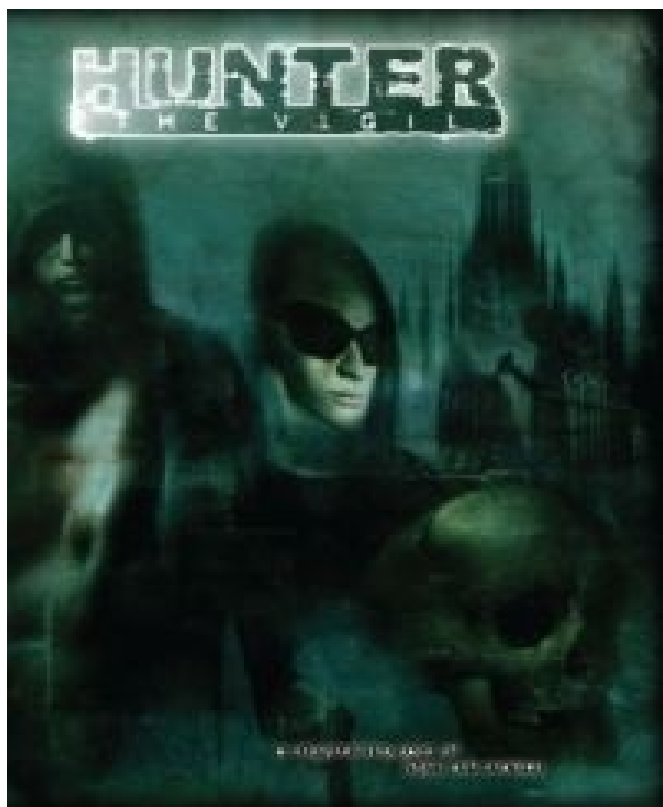


zrecenzował: Sting

Hunter: the Vigil

Polowanie czas zacząć

Artykuł wykorzystuje elementy autorskiego i nieoficjalnego przekładu fragmentów, oraz terminologii Hunter: The Vigil.



Odkąd tylko potwory polowały w ciemności odważni i zdesperowani śmiertelni wychodzili z ochronnego kręgu blasku ognisk i ruszali w pogoń za tymi cieniami. Niektórzy z nich giną. Wielu ogarnia szaleństwo. Zawsze jednak znajduje się ktoś, kto przejmuje od nich świecę i niesie ją w mrok...

- tylna okładka

Motyw przewodni: Światło niesione w mrok

Nastrój: Trwoga i tajemnice

W swych ogólnych założeniach, Łowca: Czuwanie nie odbiega zaledwie od podstaw całej „czarnej”, śmiertelniczej linii Świata Mroku. Protagonistami są tu zwykli ludzie, którzy gdzieś w toku swego zwyczajnego życia znaleźli się w nietypowych okolicznościach. Nastąpił kontakt z nadprzyrodzonym, padli ofiarą mocy nadnaturalnych, byli świadkami wyczynów bądź potyczek, do których sami nie byliby zdolni. Główna różnica między przyszłymi łowcami, a śmiertelnikami z opowieści z „czarnych” podręczników rodem, leży jednak w ich długofalowej reakcji na te wydarzenia. Protagonści „czarnej” linii za cel mają przede wszystkim przeżycie. Na krótką metę, doraźnie, mogą zareagować jak potencjalni łowcy – podejmą walkę, rozpoczną śledztwo bądź badania. Gdy jednak rozprawią się już z zagrożeniem, gdy ono już minie, zrobią wszystko by wrócić do swego normalnego życia, lub zmienić je tak, by nigdy na znane im istoty nadnaturalne się już nie natknąć. Rzucają pracę, wyjeżdżają z rodzinami, zmieniają nawyki, tożsamość, znikają ze sceny.

Dla łowców to nie stanowi rozwiązania problemu. Owszem, po pierwszym kontakcie ich życie zmienia się drastycznie, zwykle jednak wykształcają w sobie poczucie obowiązku chronienia siebie i reszty ludzkości, bądź też inną, równie silną, indywidualną motywację, która pcha ich ku dalszej eksploracji świata istot nadnaturalnych. Dlatego też właśnie podejmują z nimi konflikt na tej, lub innej płaszczyźnie.

The light that is not light is here to flush you out with your own fear; You hide, you hide, but will be found; Release your crypt without a sound 'Cause we hunt you down without mercy; Hunt you down all nightmare long; Feel us breathe upon your face; Feel us shift, every move we trace; Hunt you down without mercy; Hunt you down all nightmare long; Luck. Runs. You crawl back in; But your luck runs out.

- Metallica, All Nightmare Long

Łowca: Czuwanie stawia sobie ambitny cel - ma zamiar być wielofasetową platformą pozwalającą na tworzenie wszelkiego rodzaju opowieści o śmiertelnikach stawiających czoła istotom nieśmiertelnym, magicznym, przerażającym, bądź na inny sposób nieludzkim. Podstawowym narzędziem na drodze do realizacji tego celu ma być trójpodział fabuł dotyczących łowów. Objawia się on w podziale grup łowców na trzy „poziomy” (ang. *tiers*), z których każdy przedstawia rozgrywkę w zupełnie odmiennej skali. Pierwszym poziom to łowcy organizujący się w kilku-, bądź kilkunastoosobowe „komórki” (ang. *cells*). Są to grupy mocno rozproszone, słabo zorganizowane, niezbyt dobrze zorientowane w materii, zazwyczaj skupiające się na doraźnych celach i zagrożeniach. Doskonałą analogią komórki łowców z pierwszego poziomu są bracia Winchester z serialu *Supernatural* - wraz ze swym ojcem i jego sprzymierzeńcami tworzą właśnie taką „podstawową jednostkę organizacyjną” łowców. Wyższym stopniem organizacji, pasującym do poziomu drugiego, jest w tym serialu społeczność łowców skupiona wokół zajazdu prowadzonego przez Ellen i Jo Harvelle. Jest to kilka lub kilkanaście pojedynczych komórek, wzajemnie wspomagających się, dzielących się sprzętem, informacjami, kurujących swe rany, udzielających sobie wszelkiego koniecznego wsparcia. W terminologii Łowcy takie ugrupowanie nazywa się „zmową” (ang. *compact*).

Zmowy mogą być wielorakiego rodzaju, w zależności od łączących je motywacji. Ich zasięg, podobnie jak komórek, jest dość lokalny - może jednak obejmować całe miasto lub hrabstwo, czy też województwo albo stan - ich przedstawiciele mogą również pojawiać się w wielu miastach danego kraju, aczkolwiek spodziewać się należy rozbieżności w podejściu frakcji każdego z miast. Podręcznik główny opisuje sześć zmów, z których

każda jest całkowicie odmienna. Długa Noc (ang. *Long Night*) to parachrześcijańska organizacja będąca jednocześnie czymś na kształt kultu apokaliptycznego, wierzącego w konieczność przeprowadzenia świata przez trwający właśnie Armageddon i wzięcia w nim czynnego udziału, walcząc o zbawienie niewinnych dusz. Opactwo Ashwood (ang. *Ashwood Abbey*) jest z kolei klubem dekadentkich bogaczy, którzy zabijają nudę i zaspokajają żądze wrażeń poprzez polowanie na istoty nadnaturalne i wykorzystywanie ich na wszelkie możliwe sposoby, włącznie z torturami, seksem i dominacją psychiczną. Lojaliści Thule (ang. *Loyalists of Thule*) są grupą okultystów-archeologów prowadzących badania nad wiedzą, która powinna pozostać ludziom nieznaną, w miejscach, do których ludzie zapuszczać się nie powinni. Są również spadkobiercami *Thule Gesellschaft*, niemieckiej organizacji okultystycznej. Uznają się również za pośrednio winnych wybuchu II Wojny Światowej i usiłują odkupić tę winę poprzez ochronę ludzkości przed potwornościami kryjącymi się w cieniach. Sieć Zero (ang. *Network Zero*) za podstawowy cel ma zdobywanie „twardych” dowodów istnienia istot nadnaturalnych, takich jak zdjęcia, nagrania audio-wideo, relacje wiarygodnych świadków, a następnie upublicznienie ich. Wykorzystują do tego pirackie bądź prywatne radio i telewizję, a także Internet,

Followed you from dawn of time, whispered thoughts into your mind; Watched your towers hit the ground, lured the children never found; Helped your kings abuse their crown. In the heart of evil man plant the seeds of my own plan; Strong and powerful will fall; Find a piece of me in all; Inside you all So bow down, sell your soul to me; I will set you free; Pacify your demons; Bow down, surrender unto me; Submit infectiously; Sanctify your demons Into abyss - you don't exist; Cannot resist the Judas Kiss.

- Metallica, *The Judas Kiss*

zwłaszcza w postaci for i społecznościowych serwisów Web 2.0, takich jak YouTube. *Null Mysteries* z kolei mają podejście nieco paradoksalne na pierwszy rzut oka, po chwili jednak zaskakujące swą niezłomną konsekwencją. Są bowiem organizacją naukowców i akademików polujących na „tak zwane istoty nadnaturalne” celem niezbitego wykazania przy pomocy metod naukowych, iż ich nadnaturalność jest wyłącznie mitem i może być wyjaśniona. Związek zaś (ang. *The Union*), stanowi organizację osób stowarzyszonych w różnego rodzaju związkach zawodowych, które jednoczą się nie tylko przeciw „pijawkom i potworom” z biur

zarządzających fabrykami i kopalniami, lecz także tym, które realnie zagrażają im i ich rodzinom.

Wkraczając na trzeci poziom gry, na którym funkcjonują już tzw. „konspiracje” (ang. *conspiracies*), należy się spodziewać organizacji o zasięgu międzynarodowym, a charakterze często korporacyjnym. W popkulturze doskonałym przykładem konspiracji z Łowcy rodem, jest formalna brytyjska organizacja łowców potworów z mangi i anime Hellsing. Dopiero na tym poziomie rozgrywki do dyspozycji łowców oddane zostają zdolności nadnaturalne lub szczególnego rodzaju wyposażenie, nazwane zbiorczo udzielonym im przez macierzystą organizację Wsparciem (ang. *Endowments*). Tarcza i Włócznia, tak zwani Strażnicy Labiryntu (ang. *Aegis Kai Doru*), to grupa skupiająca się na poszukiwaniu i gromadzeniu najpotężniejszych artefaktów świata. Do Reliktów tych wyłączny dostęp otrzymują właśnie ich członkowie. Wstępujący (ang. *Ascending Ones*), czyli tak zwany Kult Feniksa, są organizacją chroniącą ludzi przed potworami poprzez walkę lub negocjacje z nimi, oraz przez utrzymywanie ludzi w stanie nieświadomości prawdziwego zagrożenia. Ich Wsparcie są potężne, magicznej natury eliksiry. Grupa Chiron (ang. *The Cheiron Group*), Wydział Projektów Polowych, to część olbrzymiej medyczno-badawczej multikorporacji badającej potencjalne zastosowania efektów paranormalnych w swych przyszłych i obecnych projektach. Swym agentom, Wydział Projektów Polowych Grupy Chiron, oferuje Thaumatechnologię, czyli kompleksowe zestawy wszczepów i modyfikacji ciała pochodzących od istot nadnaturalnych. *Lucifuge* zaś, Siódme Pokolenie, stanowią grupę niezmiennej liczby 666 członków, ludzi przebudzonych do służby w jego szeregach. Łączy ich niebywałe, „arystokratyczne” pochodzenie - wszyscy, co do jednego, są potomkami Lucyfera i dysponują piekielnymi mocami. *Malleus Maleficarum*, Młot na Czarownice z kolei, to wspierana przez Watykan odnoga Inkwizycji polującej na potwory oraz heretyków, dokonującej cudów za pomocą nadanych przez Boga darów. Ostatnią z konspiracji jest Grupa Operacyjna Walkiria (ang. *Task Force: VALKYRIE*), czyli mityczni

Mężczyźni w Czerni. Wspierani przez czarne, najściślej tajne, projekty rządowe, ruszają do boju z potworami wyposażeni w najnowsze, ocierające się o magię zdobycze technologii. Podręcznik zawiera również szczegółowe zasady sporządzania nowych elementów Wsparcia oraz nowych organizacji, opisując ten proces zarówno od strony graczy, jak i też z perspektywy świata gry.

Jeszcze ambitniejszym celem Łowcy było jednocześnie umożliwienie postaciom graczy funkcjonowania na wszystkich trzech *tiers*, sprawnego - aczkolwiek nie nazbyt sprawnego! - konkurencji z istotami nadnaturalnymi, a także odwzorowania tychże istot w grze bez konieczności posiadania podręczników głównych do pozostałych linii wydawniczych, nie czyniąc ich jednak zbędnymi i nieprzydatnymi graczom, którzy od lat mogą już je posiadać. Zadanie to było nader karkołomne, jednak oprócz kilku wyjątków, wydawnictwo uporało się z nim na piątkę. Gra na wszystkich z trzech poziomach - komórki, zmywy i konspiracji - jest ciekawa, barwna i na każdym z nich nietrudno o odpowiednie wyzwania dla postaci graczy. Nowe rozwiązania mechaniczne można z łatwością zaimplementować również w grach „zwykłych” śmiertelników, aczkolwiek, ponieważ najczęściej ich obecność motywowana jest szczególnym oddaniem łowcom i niebywałej zaciętości postaci i ich koncentracji na celach, pełnoprawne zastosowanie ich uczyniłoby ze śmiertelnych po prostu kolejnych łowców. Bardzo ciekawym pomysłem na wyrównanie szans łowców w konfrontacjach z istotami nadnaturalnymi jest Doświadczenie Praktyczne, przyznawane właśnie za sceny społecznych bądź fizycznych starć z potworami, a także sceny eksploracji świata nadnaturalnego i własnej o nim wiedzy. Punkty te, w przeciwieństwie do zwykłych PD, nie są przyznawane poszczególnym graczom, a stanowią niejako pulę wspólnych punktów, na czerpanie, z której zgodzić się muszą wszyscy członkowie danej komórki. Wykorzystywać można je nie tylko do podnoszenia Umiejętności i Atrybutów (nie wolno podnosić z nich Atrybutów), ale także do uczenia się tak zwanych Taktyk. Są to działania zespołowe,

bardzo podobne do wilkołaczych *Pack Tactics*, pozwalające grupie na osiągnięcie serii testów złożonych celów i częstokroć „ustawienie” sytuacji w sposób dla siebie nader korzystny.

Niektóre rozwiązania mechaniczne mają pojedyncze, łatwe do naprawienia wady. Przykładowo, teoretycznie rozsądna zasada Ryzykowania Siły Woli, pozwalająca po sukcesie w teście odzyskiwać dwa punkty SW w miejsce jednego wcześniej na ten test zaryzykowanego, staje się w efekcie, przy zwykłych dość pulach, praktycznie pewnym źródłem dużych ilości Siły Woli, usuwającym w cień mechanikę Cnót i Skaz. Dramatyczna porażka, towarzysząca ewentualnej porażce w teście, przestaje być zagrożeniem, a test ryzykiem, zwłaszcza w obliczu korzyści. Pomagać tu może ograniczenie odzyskiwania Siły Woli do jednego, a nie dwóch punktów. Oferowana przez Ryzykowanie opcja uzyskania efektu „Przerzuć-9” jest w większości przypadków w porównaniu ze standardowym „+3” nieprzydatna. W połączeniu jednak z efektem Atutu Profesjonalnego Treningu •••••, pozwalającym *de facto* na wydanie „zaryzykowanego” SW na test w zamian za efekt naśladownictwa (ang. *rote action*), staje się nagle wyjątkowo potężna, nie mówiąc o zerowym ryzyku braku sukcesu i wynikającej zeń dramatycznej porażki w „zaryzykowanym” teście. Wypada takiego połączenia, mimo braku zakazującej go *explicité* zasady, po prostu zabronić. Sam Profesjonalny Trening jednak, razem z zasadami kładącymi nacisk na wykonywanie i utrzymywanie przez postać swej cywilnej Profesji, są godne polecenia i warte zaimportowania do kronik „czarnej linii”.

Podręcznik główny Łowcy zawiera jednak obfitość innych smakołyków. Należy do nich na pewno bardzo szeroka i ciekawa lista przedmiotów niemalże codziennego użytku, a na pewno nie wyjątkowo niecodziennych, wraz z

sugestiami ich wykorzystania w łowach. Przypomina to swą konstrukcją sekcję wyposażenia ze Zbrojowni (ang. *Armory*), aczkolwiek, gdy tam właśnie znajdowaliśmy głównie sprzęt policyjny i wojskowy, tutaj znajdziemy „wszystko inne, co można zdobyć i co może się przydać”. Muszę przyznać, iż było to zestawienie, którego rozszerzonej postaci w *Armory* nader mi brakowało, ucieszyłem się więc widząc, iż wydawnictwo spełniło moje „zamówienie”. Projektowanie potworów i antagonistów rozwiązano poprzez zastosowanie ogólnych zasad Straszliwych Mocy (ang. *Dread Powers*), pozwalających na zaprojektowanie dowolnego rodzaju przeciwnika, bez zamartwiania się szablonami z pozostałych podręczników głównych. Jednocześnie, zdolności te są na tyle udaną ich mimikrą, iż nie będzie problemów z adaptacją na potrzeby kronik Łowcy bardziej złożonych zasad pozostałych linii wydawniczych. Podręcznik zamyka dość udaną, zawierającą wiele wyzwiań, sceneria Filadelfii.

Podsumowując, nie sposób nie uznać Łowcy za produkt nader udany. Oba ambitne cele – umożliwienia „gry w ulubioną grę” zarówno fanom *Hunters Hunted*, jak i *Hunter: The Reckoning*, a także połączenia „okrojonej” mechaniki antagonistów z „pełnoprawną” mechaniką łowców i pozostałych linii wydawniczych – zostały wypełnione niemalże, co do joty. Ewentualne potknięcia mechaniczne, czy też być może nie do końca dopasowany zakres mocy niektórych form Wsparcia (jak np. moc zmartwychwstania, aczkolwiek za ogromną cenę Siły Woli i trwałego, ciężkiego szaleństwa), wynikać mogą raczej z chęci zaoferowania graczom multum wyborów i potencjalnych opcji, niż z czystych błędów w sztuce.

Off through the new day's mist I run; Off from the new day's mist I have come; I hunt; Therefore I am; Harvest the land; Taking of the fallen lamb; Off through the new day's mist I run; Out from the new day's mist I have come; We shift; Pulsing with the earth; Company we keep; Roaming the land while you sleep

Bright is the moon high in starlight; Chill is the air cold as steel tonight; We shift; Call of the wild Fear in your eyes; It's later than you realized

- Metallica, *Of Wolf and Man*

Oprawa podręcznika dorównuje jego znakomitej treści. Zdarzają się co prawda, jak niemal wszędzie, grafiki słabsze, kilka rysunków, ku zaskoczeniu

samego wydawnictwa, okazało się niestety być plagiatami lub zawierać elementy zbyt silnych inspiracji. Nie powinno to moim zdaniem jednak ważyć na decyzji zakupu samego podręcznika. Większość oprawy jest, co najmniej dobra, zaś wydawniczo Łowca stoi na klasycznym dla wydawnictwa White Wolf, bardzo wysokim poziomie. Z bardzo trudnego sprawdzianu, konieczności dogodzenia możliwie dużej liczbie spośród bardzo różnorodnych grup osób grą zainteresowanych, wydawnictwo White Wolf wyszło, moim zdaniem, obronną ręką.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Wydawniczo świetne: mocna, gruba, barwna i czytelna książka; pewne potknięcia edytorskie, błędy w nagłówkach stron, literówki; nieprzemysłane konsekwencje wzajemnie zazębiających się nowych zasad.

Miodność: Praktycznie bez zarzutu – dzięki udanemu, acz karkołomnemu, pomysłowi z poziomami gry, spełnia wszystkie założenia gatunku, nawet te wzajemnie sprzecznie; jedyny minimalny zarzut stanowi być może zbyt zdawkowy opis frakcji - to jednak cecha wszystkich „podstawek” nowego Świata Mroku.

Cena: Mimo jakości i zawartości, 100 złotych nadal jest sporym wydatkiem – podręcznik wart jest każdej wydanej nań złotówki, nie stanowi jednak w żadnej mierze „okazji”.



Hunter: the Vigil

Wykonanie: 7/10

Miodność: 9/10

Cena: 6/10 (99,95 zł)



zrecenzował: Kastor Krieg

ONEIROS

www.oneiros.pl

WIEŚCI Z PROCESU WYDAWNICZEGO • INFORMACJE O FANOWSKICH PUBLIKACJACH •
FORUM DYSKUSYJNE PRZEKŁADU • BNI, LOKACJE, FABUŁY, WPROWADZENIA, RECENZJE •
OFICJALNY SERWIS POLSKIEJ EDYCJI ŚWIATA MROKU

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 13, październik 2008



w numerze między innymi:
Rice Wars
Memoir '44
Altar of Despair

ilustracja z okładki gry Rice Wars - (C) Kuznia Gier

