



# Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 13, październik 2008

w numerze:

Memoir '44

Rice Wars

Tribune

Altar of Despair

Crown and Glory

Lords Over the Damned: Ventrue



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' Ryczer,

Andrzej 'Ejdżej' 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

Piotr 'Żucho' Żuchowski

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](mailto:sklep@rebel.pl)

## Wstępniak

Jak zwykle wstępniaka zacznę od podziękowania za pobranie kolejnego numeru naszego magazynu. Jest to numer trzynasty, zatem minął rok od chwili, gdy Rebel Times po raz pierwszy pojawił się w sieci. Wiele osób uważało wówczas, że magazyn – mimo iż ciepło przez Was przyjęty, nie przetrwa próby czasu i przestanie się ukazywać po kilku miesiącach. Tym bardziej cieszy nas fakt, że zdołaliśmy tworzenie tego pisma wpisać w grafik naszych stałych zajęć i złapaliśmy rytm, pozwalający nam bez większych poślizgów, każdego miesiąca serwować Czytelnikom kolejną porcję recenzji. Udało się to dzięki Wam, osobom chcącym Rebel Timesa czytać, komentować, przysyłać uwagi i sugestie. Za to serdeczne dzięki. Przez ten rok zaprezentowaliśmy Wam całkiem pokaźne grono produktów, zdarzały się wpadki i niedociągnięcia, nie wszystkie plany weszły w życie, na szczęście spotkaliśmy się z Waszą wyrozumiałością, co utwierdza nas w przekonaniu, że warto Rebel Timesa dalej tworzyć i rozwijać. Nowych pomysłów na przyszłość nam nie brakuje, podobnie jak silnej motywacji. Dziękujemy wszystkim Czytelnikom za ten rok. Następny będzie dla Rebel Timesa jeszcze lepszy!

W tym numerze jak zwykle sześć recenzji: zaczynamy od obiecanego miesiącu temu tekstu o Memoir '44, napisanego przez Żucha (powraca do Rebel Timesa po kilku miesiącach nieobecności). Dalej Sting prezentuje perełkę rodzimego rynku planszówek, czyli grę Rice Wars. Dominika zrecenzowała w tym numerze Tribune, tytuł z nieznanymi mi przyczyn pozostający w cieniu innych hitów FFG, naprawdę warto zwrócić na tą grę uwagę. Na kolejnych stronach magazynu prezentujemy dwa dodatki do recenzowanych we wcześniejszych numerach gier. Ja tym razem zrecenzowałem Altar of Despair, czyli kolejny dodatek do gry Descent: Journeys in the Dark, natomiast Ejdżej napisał o Crown and Glory – jedynym jak dotąd rozszerzeniu gry Warrior Knights – gry o ogromnym potencjale, pełnej świetnych, zarazem nie najlepiej zdrożonych pomysłów. Przekonajcie się, na ile dodatek zdołał doszlifować niedociągnięcia tego trochę nie docenianego tytułu. Na koniec numeru jak zwykle recenzja erpegowego podręcznika, tym razem Lords of the Damned: Ventrue, czyli dodatek z linii Vampire: the Requiem, poświęcony klanowi Ventrue. Tekst autorstwa Kastora Kriega, w ramach współpracy z serwisem Oneiros.pl.

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.

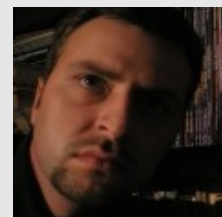


**Nazwa gry**

**Wykonanie: 9/10**

**Miodność: 8/10**

**Cena: 10/10 (169.95 zł)**



zrecenzował: ajfel



Nr 13, Październik 2008

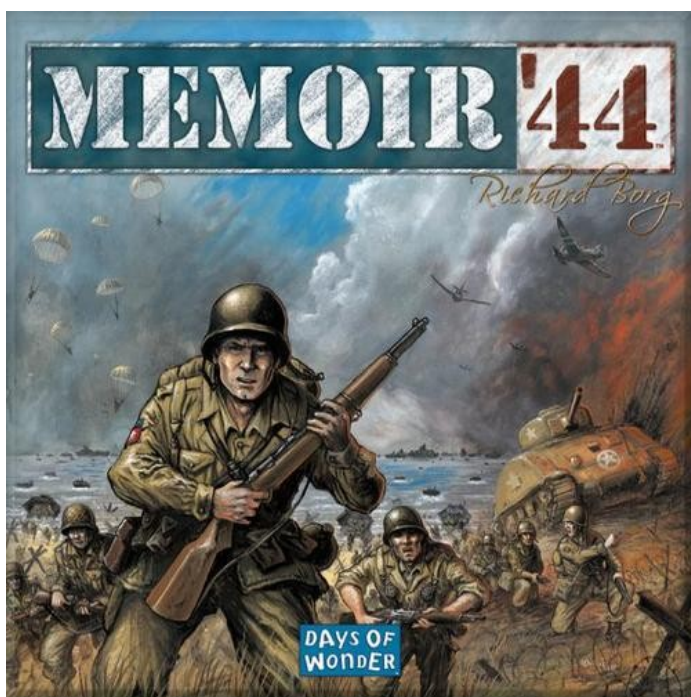
# Spis treści

- 2                    **Wstępniak**  
.. czyli jak zwykle kilka słów o numerze
- 4                    **Byliśmy żołnierzami...**  
Memoir '44
- 8                    **Królestwo za ryż**  
Rice Wars
- 14                  **Pierwszy pośród równych**  
Tribune
- 20                  **Ołtarz Rozpaczy**  
Altar of Despair Expansion
- 25                  **Umarł król, niech żyje król!**  
**Ponownie!**  
Crown and Glory Expansion
- 31                  **Poznaj władców nocy**  
Lords over the Damned: Ventrue
- 37                  **Plany na listopad**  
czyli: co w następnym numerze?



Memoir '44

## Byliśmy żołnierzami...



Memoir '44 to starszy i bardziej realistyczny brat gry BattleLore, której recenzję autorstwa ajfla mogliście przeczytać w poprzednim numerze RT. Tym razem z magicznego świata fantasy przenosimy się w realia historyczne, a konkretniej – operację D-Day i końcową fazę II Wojny Światowej.

### Rozpoznanie terenu

Gra wyszła spod ręki Richarda Borga, a wyprodukowała ją firma Days of Wonder w roku 2004, dokładnie 60 lat po wydarzeniach, o których Memoir opowiada. Jest to oficjalna planszówka wydana z okazji obchodów rocznicy D-Day, która

powstała w ścisłej współpracy z historykami i, jak można przeczytać na samym początku instrukcji, mająca „upamiętnić wysiłek i ofiary kobiet oraz mężczyzn II Wojny Światowej”. Mamy tu więc do czynienia z grą poniekąd edukacyjną, która daje przy tym naprawdę wiele radości i satysfakcji. Memoir '44 jest więc żywym przykładem zastosowania w praktyce znanego hasła mówiącego o nauce przez zabawę. Gra o zmaganiach Aliantów z Nazistami przeznaczona jest głównie dla dwóch graczy (z opcją zabawy w drużynach) i sprawdza się znakomicie. Muszę przyznać, że niemal od pierwszej rozgrywki zaskarbiła sobie wysokie miejsce w moim prywatnym rankingu ulubionych planszówek. No, ale przyjrzyjmy się jej nieco bliżej...



### Na zwiadzie

Memoir '44 od strony techniczno-wizualnej prezentuje się bardzo dobrze. Pudełko jest porządne, wytrzymałe, a przy tym naprawdę ładnie ilustrowane i każdy element gry ma w nim swoje miejsce. Estetyczne, choć może nie powalające artystycznym, są też grafiki na kartach. Z kolei figurki jednostek wykonano dość prosto, ale solidnie. Oczywiście daleko im do skomplikowania i szczegółowości modeli znanych z kolekcjonerskich gier bitewnych, ale za to przywodzą trochę na myśl wspomnienia zestawów żołnierzyków kupowanych często przez wielu z nas w dzieciństwie – tutaj gra dostaje ode mnie dużego plusa za fajny klimat.

Kolejnego otrzymuje natomiast za sensowne potraktowanie elementów tekturowych – są one powycinane i od razu umieszczone w woreczkach. Nie trzeba ich zatem samodzielnie wydobywać z wyprasek, co może być uciążliwe i czasem powoduje uszkodzenie żetonów. W aspekcie funkcjonalności opakowania i łatwości przygotowania pierwszej rozgrywki Memoir '44 ma sporą przewagę nad wieloma tytułami konkurencyjnych firm.

Pudełko zawiera:

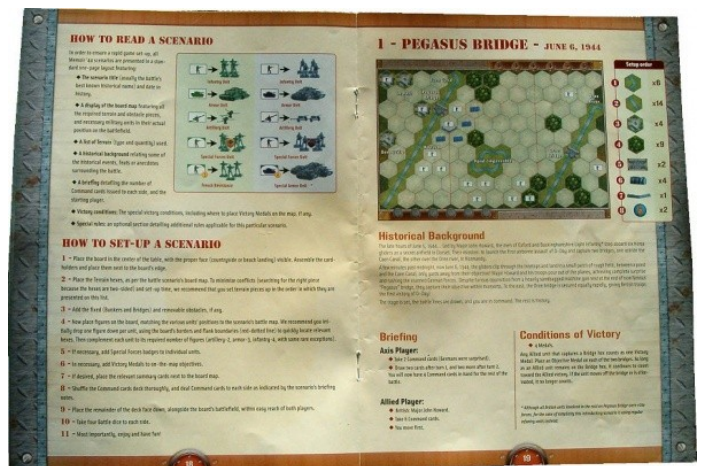
- 1 dwustronną planszę
- 144 figurki jednostek
- 36 figurek przeszkód
- 44 elementy terenu
- 60 kart komend
- 9 kart pomocniczych
- 8 kostek
- 2 podstawki na karty
- książeczkę z zasadami gry i scenariuszami

Opiera się ona na zagrywanych raz na turę kartach komend aktywujących określoną ilość oddziałów oraz rzutach k6 (tutaj nazywanych kośćmi bitewnymi – „battle dice”) rozstrzygających czy dana jednostka trafiła w oddział przeciwnika. Niestety, powodzenie akcji jest dość mocno uzależnione od czynnika losowego, co niektórym może przeszkadzać. Jednak dla mnie nie jest to duża wada, a w pełni rekompensuje ją dynamika mechaniki i towarzyszące jej emocje. Rzucanie bitewnymi kośćmi jest jednym z najbardziej „zabawogennych” elementów rozgrywki w Memoir. Są one estetycznie wykonane, a zamiast zwyczajnych oczek mają symbole dostępnych w grze jednostek – tak więc, jeśli wyrzucimy na kostce żołnierza, z planszy znika jedna figurka symbolizująca piechotę, jeśli czołg – usuwa się model czołgu itd. Wszelkie modyfikatory ruchu i trafienia wynikające ze zdolności jednostek, właściwości terenu czy obecności przeszkód uwzględnione są na kartach pomocniczych, które zwykle kładzie się obok planszy, dzięki czemu nie musimy wertować instrukcji za każdym razem, kiedy zapomnimy czy powinniśmy rzucić jedną czy np. dwoma kostkami.



## Do ataku!

Memoir '44 jest tytułem odpowiednim zarówno dla planszówkowych wyjadaczy jak i graczy młodszych wiekiem oraz stażem, ze szczególnym jednak naciskiem na tych drugich. Gra jest atrakcyjna wizualnie, podstawy zasad wytłumaczyć można w kilka minut, a szybka mechanika wręcz urzeka zgrabnością zastosowanych w niej rozwiązań.



Zasady walki mogą się niektórym nie podobać, dla mnie jednak proste rozwiązania są najlepsze, dlatego też turlanie kośćmi nie przeszkadza mi w najmniejszym stopniu, nawet jeśli odbywa się



kosztem realizmu rozgrywki (bowiem jednostka atakuje ciągle taką samą ilością kostek dopóki nie zostanie całkowicie zniszczona, niezależnie od tego czy w jej skład wchodzi tylko jeden czy też np. cztery modele). Bardziej natomiast razi losowość w doborze kart rozkazów. Zdarza się czasem tak, że większość komend, jakimi dysponuje gracz odnosi się do jednostek, których on w ogóle nie posiada lub nie może użyć np. ze względu na ich umiejscowienie na planszy. Ta podzielona jest zaś na trzy sekcje, a niektóre karty pozwalają aktywować oddziały znajdujące się tylko w jednej nich. W takich sytuacjach ruchy stają się wymuszone, a z jakąkolwiek strategią i planowaniem kolejnych posunięć możemy się niestety pożegnać.

## Przejsie do historii

Instrukcja do Memoir '44 liczy sobie 36 stron, jednak tylko połowa z nich poświęcona jest wyjaśnieniu zasad gry. Są one zaprezentowane w jasny sposób, z licznymi przykładami i już po ich jednokrotnej lekturze można zasiąść do pierwszej partii. Natomiast druga część książeczki to zbiór scenariuszy odwzorowujących najważniejsze bitwy operacji w Normandii w 1944 roku. Przed rozpoczęciem rozgrywki można zapoznać się z tłem historycznym danego starcia, potem należy przygotować planszę umiejscawiając na odpowiednich heksach wymienione w scenariuszu elementy terenu oraz jednostki. Po zapoznaniu się z warunkami zwycięstwa jesteście już gotowi do wzięcia historii w swoje ręce i walki z przeciwnym graczem o słynną plażę Omaha, Paryż czy np. Arnhem.

Poszczególne scenariusze oczywiście schematycznie, ale przy tym dość wiernie, odwzorowują prawdziwe sytuacje, a do tego nic nie stoi na przeszkodzie żeby z Internetu ściągać kolejne lub nawet przygotowywać własne. Specjalną opcją rozgrywania dużych epickich starć jest połączenie plansz z dwóch egzemplarzy gry. Jeden taki przykładowy scenariusz bitwy w wersji „Overlord” również dołączony jest do instrukcji, a więcej można pobrać bezpłatnie z internetowej witryny Memoir'44.

## Opatrywanie rannych

Podsumowując, Memoir '44 jest bardzo dobrą, prostą i grywalną planszówką. Mam wrażenie, że została ona zaprojektowana przede wszystkim z myślą o młodych graczach, a jej celem nie jest wyłącznie rozrywka – prostota i atrakcyjność mechaniki ma tych młodszych fanów gier zachęcić do zabawy z tytułem, z którego mogą dowiedzieć się czegoś o historii II Wojny Światowej. Wprawdzie Memoir ma więcej do zaoferowania graczom preferującym szybkość i emocje niż zapalonym



strategom dokładnie analizującym każde posunięcie, ale ci drudzy też mogą czerpać z niego przyjemność, jeśli potraktują go jako przerywnik między partiami w bardziej wymagające pozycje. Memoir '44 można również wzbogacić o dodatki, które zawierają nowe plansze i heksy terenu oraz umożliwiają przeniesienie naszych bitew np. na Pacyfik czy front wschodni. Poza tym, bardzo wysoka jakość wydania ucieszy najbardziej nawet krytyczne oko.

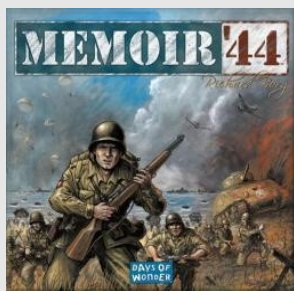


## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Wytrzymałe, wygodne i estetyczne pudełko, prosta, ale czytelna plansza i duża ilość figurek czynią z omawianej pozycji grę wydaną niemal idealnie. Niestety, opakowanie jest takiej wielkości, że włożenie do niego elementów z zestawów dodatkowych do Memoir nie jest możliwe i musimy je przechowywać osobno, a nie w jednym miejscu z podstawową wersją gry.

**Miodność:** Memoir '44 jest prosty, elegancki i szalenie wciągający. Mechanika i sam klimat rozgrywki robią rewelacyjne wrażenie. Najczęściej pojawiającym się zarzutem w stosunku do tej gry jest jej wysoka losowość, czemu nie można zaprzeczyć, jednak mi to akurat absolutnie nie przeszkadza. Lekka i przyjemna strategiczna planszówka nie zastąpi oczywiście zabawy w typowe figurkowe systemy bitewne, ale i chyba nie taki jest jej cel.

**Cena:** W stosunku do tego, co otrzymujemy w pudełku, cena jest jak najbardziej uczciwa. Nie zmienia to jednak faktu, że jest ona dość wysoka i może zniechęcić niektórych potencjalnych nabywców, ale sądzę, że na taką grę, do której z całą pewnością będzie się wracać, warto trochę pieniędzy wyłożyć.

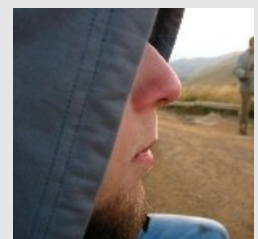


### **Memoir '44**

**Wykonanie:** 8/10

**Miodność:** 8/10

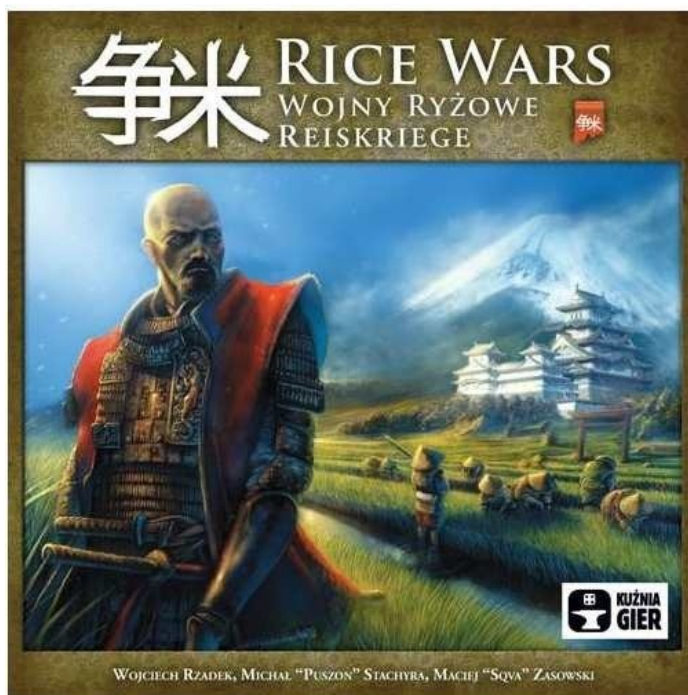
**Cena:** 7/10 (149,95 zł)



zrecenzował: **Żucho**

## Rice Wars

# Królestwo za ryż



Rice Wars to nowa, strategiczno-ekonomiczna planszówka Kuźni Gier. Tym razem przeniesiemy się do feudalnej Japonii i wcielimy w rolę *daimyo* (władcy) jednego z rodów, który na polecenie cesarza obejmuje na współwłasność wyspę Tokuno u wybrzeży Kiusiu. Edykt cesarski głosi ponadto, że ten z *daimyo*, który okaże się najbardziej gospodarnym gospodarzem otrzyma Tokuno na własność. W grze czeka nas zatem obsadzanie chłopami pól ryżowych, zatrudnianie *ashigaru* (wojowników) do ich obrony lub ataku na pola przeciwników, wynajmowanie doradców, którzy swoim doświadczeniem są w stanie nam znacznie pomóc w osiągnięciu celu oraz, kiedy wszystko inne zawiedzie, zdanie się na pomoc ronina, który

wyzwie wrogiego *daimyo* na pojedynek na śmierć i życie. Tak w ogromnym skrócie można streścić to, co dzieje się podczas rozgrywki. Przyjrzyjmy się jednak temu wszystkiemu z bliska.

## Zawartość pudełka

W pudełku z grą znajdziemy: dwustronną planszę, 144 różne żetony (120 chłopów, po 24 dla każdego z graczy, 17 *ashigaru*, 5 roninów, 1 żeton tury i namiestnika), talie 55 kart (złożoną z 40 kart akcji i 15 reakcji), 26 drewnianych znaczników (10 pasu, 10 przysług doradców, 5 pałaców *daimyo* i 1 znacznik fazy), banknoty *ryo* w nominałach 1,2 i 5, dwa dwustronne arkusze pomocy, 5 kart *daimyo*, 8 kart doradców oraz instrukcję do gry.

Jakość wykonania poszczególnych elementów gry znacznie się od siebie różni. Nadruk na planszy, przynajmniej w otrzymanym przeze mnie egzemplarzu, ma tendencję do ścierania się na rogach i po kilku rozegranych partiach prześwituje z pod niego tektura (kilka długich pasków wzdłuż krawędzi planszy). W wielu innych egzemplarzach gry, które miałem okazję widzieć, problem ten jednak nie występuje lub występuje w znacznie mniejszym stopniu (niewielkie wytarcia). Sama plansza jest czytelna i funkcjonalna, a zdobiąca ją mapa wyspy spełnia w zupełności swoje zadanie – ilustrując nam teren zmagania. Żetony wykonane są z grubej tektury, co gwarantuje im naprawdę długą żywotność: po kilkunastu rozegranych partiach nie widać na nich żadnych oznak zużycia. To samo można powiedzieć również i o drewnianych pionach, jednak już nie o banknotach *ryo*, które są, moim zdaniem, najgorzej wykonanym elementem całego zestawu. Przede wszystkim nie są one w żaden sposób funkcjonalne – wykonane je z dość cienkiego papieru kredowego, a sposób ich użycia gwarantuje niemal to, że szybko się zniszczą. Już tłumaczę, o co mi chodzi. Banknotów *ryo* używamy często podczas licytacji przysług doradców i zgodnie z zasadami gry mamy ich określoną liczbę ukryć w dłoni. Banknoty mną się zatem, nadrywają,



brudzą i po kilku partiach wyglądają jak wyjęte psu z gardła. O wiele lepszym rozwiązaniem byłoby zastosowanie plastikowych żetonów monet. Talia kart wykonana jest dość solidnie, a zdobiące je rysunki spełniają swoją funkcję – po dwóch-trzech rozegranych partiach sposobów działania kart można nauczyć się na pamięć. Instrukcja oraz karty pomocy, klasycznie już, wydane są na dobrej jakości papierze kredowym.

## Zasady i przebieg rozgrywki

Cel gry jest prosty – ten z graczy, który pod koniec ostatniej tury posiadał będzie największą liczbę obsadzonych pól ryżowych wygrywa. Same zasady zostawiają nam jednak bardzo dużą liczbę dróg do osiągnięcia tego celu i gwarantują ogromną liczbę najróżniejszych kombinacji.

Na samym początku rozgrywki musimy zdecydować się na jedną z dwóch wersji planszy. Różnią się one od siebie liczbą pól ryżowych (podstawowa - 37, epicka - 59) oraz liczbą tur (analogicznie 7 i 8). Sami autorzy sugerują, aby w wersji podstawowej używać podczas szybkiej rozgrywki przeznaczanej dla 2-4 osób, a epickiej w grze dla 3-5 graczy i jest to całkiem sensowne założenie, bowiem mniejsza liczba pól gwarantuje, że podczas mniejszych gier konflikt i interakcje pomiędzy graczami staną się nieuniknione.



Ostatni i najpoważniejszy zarzut, jaki mogę postawić wykonaniu tego tytułu to bardzo słabe wykończenie wnętrza pudełka. Przegródki na elementy są przede wszystkim bezsensownych rozmiarów – nie wiadomo, po co są dwie duże i dwie bardzo małe, w żaden sposób nie pasuje to do jakiegokolwiek rozłożenia żetonów z uwzględnieniem podziałów na ich typy, kolory czy cokolwiek innego. Dodatkowo sam materiał jest niezwykle cienki i podatny na zgięcia niczym opakowanie po Delicjach. Na pierwszy rzut oka widać, że jest to tzw. „wariant oszczędnościowy”.

Na początku gry każdy z graczy otrzymuje kartę *daimyo* (nie różnią się oni do siebie żadnymi zasadami, a jedynie nazwiskiem, kolorem i grafiką), 24 żetony chłopów i dwie karty z talii akcji. Następnie gracze losują, kto zostanie namiestnikiem i gracz, który nim został umieszcza odpowiedni żeton na karcie swojego *daimyo*. Teraz, poczynając od namiestnika i idąc dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz umieszcza na karcie *daimyo* dwa (wersja podstawowa) lub trzy (epicka) żetony chłopów, później zaś ustawia na planszy swój pałac w miejscu oznaczonym ikoną pałacu (pomiędzy pałacami poszczególnych *daimyo* muszą być zachowane dwa pola odstępu), przy czym namiestnik może pod koniec rozmieszczania pałaców zmienić położenie swojego na dowolne inne. Dalej każdy gracz, znów rozpoczynając od

namiestnika, umieszcza na planszy pierwszego ze swoich chłopów, później drugiego i, ewentualnie, trzeciego (ważna zasada rozmieszczania chłopów jest taka: muszą oni sąsiadować ze sobą tworząc ciągi rozpoczynające się od pałacu i jeśli któryś z nich jest „odcięty” od niego to nie można doń dołożyć kolejnego chłopów ani nie zapewnia nam on żadnego dochodu). W tym momencie rozpoczyna się pierwsza tura gry.

Każda jej tura składa się zaś z pięciu, występujących kolejno po sobie, faz: zbierania dochodu, zatrudniania ludzi, doradców, akcji i dobierania kart. Podział tury jest więc całkiem intuicyjny i prosty do zapamiętania. Ciekawym mechanizmem zastosowanym w Rice Wars są specjalne zasady przypisane do poszczególnych tur. Dla przykładu, podczas epickiej rozgrywki w pierwszej turze gracze otrzymają 3 dodatkowe *ryo* podczas fazy zbierania dochodu, a w trzeciej w fazie dobierania kart dołączą dodatkową kartę. Bardzo ważne są również te tury, w których dochodzi faza doradców, tj. licytuje się ich przysługi, które później można wykorzystać do poprawienia swoich szans na zwycięstwo. Mechanizm ten gwarantuje, że

rozgrywanie każdej kolejnej tury nie stanie się zwyczajnym „powtarzaniem oklepanego schematu”. Jak to wszystko wygląda zatem w praktyce?

## Faza zbierania dochodu

Jak sama nazwa fazy wskazuje, zbieramy podczas niej swój dochód. Dzieje się to według prostego wzoru - 2 *ryo* za pałac plus jeden za każdego połączonego z nim chłopów. Interesującym mechanizmem wbudowanym w planszę gry jest jej środkowe pole - warte odpowiednio dwa *ryo* w wersji podstawowej i trzy w epickiej. Podczas każdej, powtórzę raz jeszcze: każdej, rozgrywki o pole to toczy się pomiędzy graczami zażarta walka - gwarantuje ono bowiem znaczną przewagę w grze i stanowi w ten sposób centralne miejsce całego konfliktu.

## Faza zatrudniania ludzi

Począwszy od namiestnika każdy z graczy może zatrudnić następujące sługi: chłopów (1 *ryo*), *ashigaru* (2 *ryo*) i ronina (4 *ryo*). Umieszcza się ich na odpowiednich polach karty *daimyo* i wynika z tego, że gracz może posiadać maksymalnie 3 chłopów, 3 *ashigaru* i jednego ronina. Co więcej, w kolejnej turze musi zapłacić za wszystkich *ashigaru* i ronina, których zatrudnił ich równowartość lub odrzucić tych, za których nie może zapłacić. Znow, autorom należą się ogromne brawa wymusili tym bowiem zbalansowane aspektu





militarnego z ekonomicznym. Jeżeli w pierwszej turze gry pójdziemy w samych *ashigaru* to nasza ekonomia tego nie wytrzyma i będziemy musieli część z nich po prostu odrzucić, a nie mogąc dostawić kolejnych chłopów (nie będziemy w stanie ich zatrudnić) bardzo szybko przegramy grę. Z drugiej jednak strony zatrudnianie samych chłopów również nie jest najlepszym pomysłem – wszak szybko staniemy się łatwym łupem dla innych graczy. W Rice Wars nie ma niezawodnej strategii i trzeba po prostu cały czas analizować ustawienie żetonów na planszy i liczyć, liczyć, liczyć. Coś wspaniałego.



## Faza doradców

Jak pisałem już wcześniej, występuje ona tylko dwa razy podczas całej gry (tura 2 i 5 w wersji podstawowej oraz 3 i 6 w epickiej). Mechanizm jej rozgrywania jest bardzo prosty – namiestnik losuje dwie (2 i 3 graczy) lub trzy (4 i 5 graczy) karty doradców i umieszcza je odkryte obok planszy. Jeżeli na stole znajdują się już jacyś doradcy to należy ich po prostu odrzucić, więc czas dostępności przysług tych wyciągniętych w turze drugiej lub trzeciej jest ograniczony. Teraz rozpoczyna się licytacja – namiestnik wybiera doradcę, a gracze ukrywają w dłoni jakąś wartość *ryo*. Na znak namiestnika wszyscy gracze ujawniają ukrytą wartość i gracz, który zaoferował najwięcej wpłaca do banku całą kwotę poczym umieszcza swój

znacznik na dwóch wachlarzach (dwóch dostępnych przysługach), następnie gracz, który zajął drugie miejsce wpłaca pieniądze i umieszcza żeton na jednym wachlarzu. Ci z graczy, którzy zajęli dalsze miejsca lub w ogóle nie brali udziału w licytacji nic nie płacą, lecz nie uzyskują żadnych przysług. W przypadku remisu obaj gracze otrzymują taką samą liczbę przysług.

Podstawowe pytanie, jakie rodzi się w tym momencie brzmi: czy warto? Zdecydowanie tak, bowiem doradcy potrafią przechylić szalę zwycięstwa na naszą korzyść. Jest ich ośmiu i dają różne profity: pozwalają manipulować żetonami na planszy, dobrać karty, *ryo*, pozbawiać innych graczy dochodu lub wspomagać nas militarnie. Siła ich zdolności nie jest oczywiście zbalansowana i dwa najpotężniejsze efekty zapewniają: kartograf (pozwala na zdjęcie z planszy żetonu chłopca innego gracza i zastąpienie go własnym) oraz poborca podatkowy (pozbawia określonego gracza połowy dochodu w następnej fazie zbierania dochodu), jednak i tutaj ekipa Kuźni popisała się pomysłowością – najlepsze zdolności kosztują nas dodatkowe *ryo*, a to ogranicza znacznie możliwości ich użycia. Wierzcie mi na słowo: w tej grze zawsze brakuje *ryo* i wysupłanie z naszych kieszeni na przykład dwóch dodatkowych wymaga od nas nie lada gimnastyki.

## Faza akcji

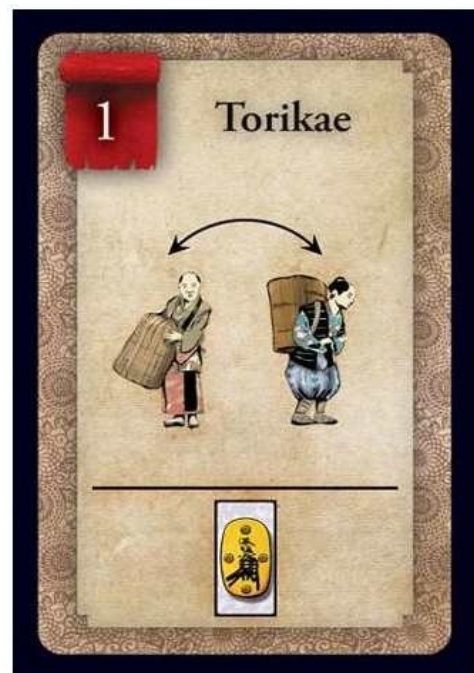
W tej fazie gry umiejscowiona jest największa liczba działań. Znow, rozpoczynając od namiestnika gracze mogą wykonać każdorazowo po jednej z opisanych niżej akcji:

- wystawienie chłopca na pole (zgodnie z opisanyymi wcześniej zasadami);
- zagranie karty akcji – zagrywamy je z ręki i od razu wykonujemy ich zasadę (czasami musimy również zapłacić). Akcje dostępne z kart koncentrują się głównie na manipulacji posiadanymi przez nas żetonami i pozwalają np. na dobranie dodatkowego chłopca z puli, zamianę miejscami dwóch sąsiadujących ze sobą

na planszy chłopów, przekreślenie zmęczonego ashigaru na gotową stronę lub też z gotowej na zmęczona. Dodatkowo możemy dobrać ryō, pasować za darmo czy też obejrzyć rękę innego gracza i odrzucić z niej kartę. To właśnie stosowanie kart daje Rice Wars niemal nieskończone możliwości najróżniejszych kombinacji i niejednokrotnie decyduje o naszym końcowym sukcesie. Jednak znów, posiadanie dobrych kart w ręce niczego nie gwarantuje – potężniejsze efekty kosztują nas dodatkowe ryō, a podjęcie złej taktycznie decyzji nic nam nie da. W tej grze czytanie planszy i przewidywanie potencjalnych ruchów przeciwników tak naprawdę decyduje o wszystkim, a karty akcji to zaledwie narzędzia w rękach gracza;

- walka – za pomocą aktywnego ashigaru lub ronina (lub dowolnej ich kombinacji) możemy atakować chłopą przeciwnika znajdującego się na planszy. Jednostki użyte do ataku stają się zmęczone (nie można nimi wykonać już żadnej akcji). Siła jednostek w walce przedstawia się następująco: chłop – 1, ashigaru – 2, ronin – 4. Następnie obrońca decyduje czy bronił się będzie sam chłop czy też wspomógł go swoimi ashigaru lub/i roninem (również przekreślając ich na stronę zmęczoną). Sumę sił możemy modyfikować za pomocą zagrywania kart z ręki – każda z nich posiada w lewym górnym rogu wartość, którą dodaje się do wyniku starcia (od 0 do 2). Gracz, który uzyskał wyższą siłę wygrywa (w momencie remisu gracze odkrywają po jednej karcie z góry Taliu Akcji i ten, który dociągnął wyższy wynik wygrywa) i w przypadku, gdy był to atakujący mogą mieć miejsce dwa efekty – jeśli w ataku brali udział sami ashigaru to żeton chłopą jest odrzucany, a gracz może go zastąpić swoim własnym (zgodnie z wszelkimi regułami umieszczania chłopów), jeśli zaś atakował ronin to chłop zmienia swojego właściciela, a zasady rozmieszczania chłopów są ignorowane. Pod koniec walki gracze dobierają jeszcze po jednej karcie z góry taliu. Jak to wszystko działa w praktyce? Cóż, nie da się ukryć, że w przypadku wariantu dla dwóch graczy walka szybko staje się dość przewidywalna, a ten, kto zaniedbał wyścig zbrojeń szybko zostaje w tyle (ma mniej

jednostek, czyli mniej możliwości manewru). Poczynając od trzech graczy sprawy zaczynają się jednak komplikować, bowiem trzeba dogłębnie przemyśleć każdy potencjalny atak, a kuszący niezmiernie w strategicznych grach planszowych odwet traci trochę rację bytu – jest po prostu całkowicie nieopłacalny. Nie ważne jest bowiem, kto nas zaatakował, ale gdzie poszedł atak i jak to wpływa na ciągłość naszych linii złożonych z chłopów. Jasne, kingmaking nadal jest możliwy, ale, w której grze nie jest?



- pojedynek – jest to wariant podobny do opisanej wyżej walki, ale celem ataku jest daimyo (siła 5), a atakującym zawsze ronin. Całe starcie toczy się na podobnych zasadach jak w przypadku walki, ale jego wynik jest zgoła odmienny. Gdy przegrywa ronin gracz musi odrzucić jego żeton, gdy przegrywa jednak daimyo musi zdjąć z planszy czterech wybranych przez siebie chłopów (!). Daimyo może również odmówić pojedyńku, ale wtedy przekazuje przeciwnikowi na własność dwóch posiadanych przez siebie chłopów znajdujących się na planszy (zmieniają oni właściciela). Z moich obserwacji wynika, że pojedynki rozpoczynają się najczęściej w okolicy końca gry – wcześniej mogą okazać się one dla strony atakującej zbyt kosztowne (i to nie tylko



w życie ronina, ale i karty na ręce – już na początku pojedynku ronin musi dorzucić przynajmniej +1, aby zrównoważyć siły, a każda kolejna zużyta karta to stracona przez nas opcja innego działania). Niejednokrotnie również udany pojedynek decydował tak naprawdę o zwycięstwie w grze któregoś z graczy. Pojedynek to potężny mechanizm, z którego trzeba umieć skorzystać w odpowiednim momencie;

- Użycie przysługi doradcy – raz na turę gracz może skorzystać ze specjalnej zdolności danego doradcy;
- Pas – gracz może po prostu spasować i poczekać na ruchy przeciwników. Bez konsekwencji możemy zrobić to raz – za każdym razem, gdy pasujemy odrzucamy znacznik pasu (dysponujemy dwoma), a gdy już ich nie posiadamy to nasza tura automatycznie się

kończy. W sukurs przychodzi tutaj karta Pasu, która pozwala spasować bez żadnych konsekwencji.

## Faza dobierania kart

Namiestnik rozdaje każdemu z graczy po dwie karty, jednak gracz może mieć na ręku maksymalnie pięć kart. Żeton namiestnika zostaje przekazany osobie siedzącej po lewej stronie obecnego i tura się kończy.

Cóż mógłbym jeszcze dodać? Gra w wersję podstawową trwa około półtorej godziny (lub krócej, jeśli gracze są starymi wyjadaczami), a wariant epicki zajmuje około dwóch-trzech godzin (w zależności od liczby graczy). Dodatkowo rozgrywka jest niezwykle emocjonująca aż do samego końca i niejednokrotnie ktoś wygrywa partię zaledwie jednym (!) punktem.

## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Pudełko standardowych rozmiarów wypełnione jest po brzegi najróżniejszymi żetonami i kartami. Minus za: ścierającą się na brzegach planszę, żetony monet *ryo* i wykończenie wnętrza.

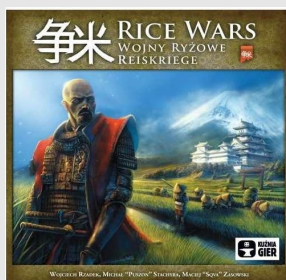
**Miódność:** : Rice Wars to tytuł niemal idealny. Przemysłane zasady, świetne *replayability* i ogrom możliwości taktycznych. Widać, że Michał Stachyra, Maciej Zasowski i Wojciech Rzadek dali z siebie po prostu wszystko. Gratulacje.

**Cena:** W stosunku do miódności świetna, w stosunku do wykonania trochę gorsza. Ogólnie mieści się w standardach wydawniczych.

## Podsumowanie

Rice Wars to świetny tytuł, który braki w jakości wydania nadrabia niezwykłą grywalnością i świetnymi zasadami. Jest to naprawdę udany produkt, za który Kuźni Gier należą się ogromne brawa. Z pewnością umili on niejedną wieczór spędzony z przyjaciółmi. Zdecydowanie polecam.

*Dziękujemy wydawnictwu **Kuźnia Gier** za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji.*



## Rice Wars

**Wykonanie:** 7/10

**Miódność:** 9/10

**Cena:** 8/10 (109,90 zł)



zrecenzował: Sting

## Tribune

# Pierwszy pośród równych



*Witaj w Rzymie sprzed ponad dwóch tysięcy lat. Jako przedstawiciel jednej z wielu wpływowych rodzin z pewnością chętnie przyłączysz się do rywalizacji o najwyższe stanowiska w całej Republice. Zdobądź przychyłność bogów i legionistów. Sięgnij po wieńce laurowe i urząd trybuna. Pora byś postał swych zwolenników na ulice metropolii! Czy to właśnie Ciebie zapamięta historia?*

*Tribune to gra strategiczna z elementami licytacji osadzona w realiach starożytnego Rzymu. Gracze wcielają się w niej w przedstawicieli miejskiej*

*arystokracji i starają zyskać wpływy siedmiu największych frakcji. Ten z nich, który zyska największe poparcie zostanie ogłoszony trybunem i pokona swoich rywali.*

## Elementy gry

W okazałym, kwadratowym pudełku kryje się godna cezara zawartość.

W skład gry wchodzi:

- szczegółowa, kolorowa instrukcja;
- plansza do gry przedstawiająca Rzym;
- 100 kart frakcji;
- 26 kart warunków zwycięstwa;
- 10 kart podręcznych (5 podsumowujących warunki zwycięstwa i 5 podsumowujących punktację);
- 6 żetonów trybuna/zwoju (1 zapasowy);
- 6 żetonów wieczystej przychyłności bogów (1 zapasowy);
- 2 żetony tymczasowej przychyłności bogów (1 zapasowy);
- 42 znaczniki frakcji (po 6 dla każdej z nich; 1 sztuka każdego jest zapasowa);
- 60 żetonów denarów (o nominałach 1, 5 i 10);
- 30 żetonów legionów;
- 40 żetonów laurów (o nominałach 1 i 5);
- 5 kart rodzin;
- 30 figurek zwolenników (po 6 w 5 różnych kolorach);
- figurka prokonsula;
- znacznik pierwszego gracza;
- 2 rydwany (1 zapasowy).

Pudełko wykonane jest z grubej, pancernej niemal tektury, co obecnie stanowi już w zasadzie standard. Wieko zdobi imitująca malowidło podobizna



trybuna, z przedstawicielami poszczególnych frakcji w tle. Można się czepiać ubogiej kolorystyki, ale moim zdaniem pasuje ona do tematyki gry.

W środku natomiast czeka na nas niespodzianka w postaci przegródek. Każdy element ma swoje miejsce, więc nie marnujemy czasu na oddzielanie żetonów przed rozpoczęciem rozgrywki. Wypraski kojarzyły się do tej pory raczej z wydawnictwem Days of Wonder, więc tym bardziej cieszy, że Fantasy Flight Games dąży do osiągnięcia jakości konkurencji.



Plansza to kolejny mocny punkt gry. Jest sztywna, leży idealnie płasko i nie zajmuje zbyt wiele miejsca. Przedstawia Rzym widziany z lotu ptaka i podzielony na 8 rejonów. Jest ona przejrzysta, wyraźna i nie odwraca uwagi zbyt wieloma fajerkami.

Co do żetonów to mam mieszane uczucia. Z jednej strony wykonane są one z bardzo grubego kartonu, a jakość nadruku jest bardzo wysoka, ale z drugiej – kolory żetonów 3 frakcji (plebejuszy, patrycjuszów i senatorów) są do siebie podobne i mogą się mylić, zwłaszcza przy słabym oświetleniu. Warto jednak dodać, że sprawę poniekąd załatwiają nadrukowane na nich, różniące się nieco od siebie, postaci przedstawicieli.

Warto też wspomnieć o rydwanach – urzekły mnie całkowicie. Ich trójwymiarowość jest, niestety, jednocześnie plusem i minusem. Niewątpliwie cieszą oko, ale miejsca zagieć, powstałe przez nacięcie tektury, wydają się być bardzo nietrwałe.

Uzasadnione tym samym są obawy, że wraz z upływem czasu poszczególne części mogą się zwyczajnie od siebie oderwać.

Brawa za to należą się za figurki. Wykonano je z drewna wygładzonego chyba do granic możliwości i pomalowano na żywe kolory. Są być może dość schematyczne, ale mimo to mogą się podobać, a do gry w zupełności wystarczą.



Jeśli chodzi o karty to zawiodą się zwolennicy zabezpieczania ich koszulkami – te mają szczególnie niestandardowe wymiary. Jednak mimo elastyczności (sprawiającej, że bez problemów się je tasuje) wydają się być odporne na uszkodzenia. Zrobione są z lekko porowatego, półmatowego papieru, a każdą zdobi wizerunek przedstawiciela danej frakcji.

Na koniec parę słów o instrukcji. Ta jest przejrzysta, szczegółowa i ozdobiona kolorowymi ilustracjami. In plus należy zaliczyć umieszczone to tu, to tam informacje przybliżające życie codzienne w Rzymie. Można się z nich dowiedzieć o funkcjach

# Rebel Times

poszczególnych budowli, historii i kulturze miasta, a także poznać interesujące postaci historyczne. Jeszcze nie spotkałam się z instrukcją, która byłaby małym podręcznikiem historii.

Ciekawym pomysłem jest też podręczny skrót zasad, zajmujący kartkę o formacie A4, który można mieć przy sobie w czasie rozgrywki.



## Przebieg rozgrywki

Tribune jest grą przeznaczoną dla 2-5 uczestników. Jej ogromną zaletą jest możliwość doboru scenariusza (jest ich 6), określającego przewidywaną długość gry. Można więc, w zależności od ilości czasu i/lub preferencji, zdecydować się na długą, średnią lub krótką rozgrywkę.

Nie ma jednego, ogólnego warunku zwycięstwa – wymagania, jakie należy spełnić by wygrać określone są przez wybrany scenariusz i dodatkowo modyfikowane w zależności od ilości graczy.

Na początku gry umieszcza się na polach frakcji na planszy po tyle odpowiadających im znaczników, ile osób bierze udział w rozgrywce. Znajdzie się tam także po jednym wieńcu laurowym – przysługują one tym, którzy jako pierwsi opanują daną frakcję.

Żetony legionów, denarów, trybunów/zwojów i przychylności bogów, rydwan oraz figurka prokonsula powinny znajdować się pod ręką, w sąsiedztwie planszy.

Każdy z graczy wybiera dla siebie kolor, otrzymując tym samym odpowiednią, determinowaną liczbą uczestników, ilość zwolenników oraz kartę rodziny, która stanowi „ściągawkę” pomocną w czasie rozgrywki.

Następnie tasuje się karty frakcji i rozdaje każdemu po 6, z których zatrzymuje się 4. Odrzucane karty tasuje się razem z pozostałymi, tworząc w ten sposób talię frakcji.

Po wybraniu scenariusza, gracze otrzymują jego karty, określające warunki wygranej. Jest ich 6, nie zawsze jednak trzeba spełnić wszystkie.

Teraz wystarczy już tylko określić, który z graczy będzie rozpoczynał rozgrywkę – ta osoba otrzyma 12 denarów, a kolejne o jedną monetę więcej niż poprzednik – i można ruszać na podbój Rzymu.

Każda tura składa się z 6 faz:

- 1) Rozłożenie kart na planszy.
- 2) Rozmieszczenie zwolenników.
- 3) Akcje odpowiadające poszczególnym rejonom.
- 4) Przejmowanie frakcji.
- 5) Przydzielenie korzyści frakcji.
- 6) Licytacja rydwanu.





Tury rozpoczyna się zawsze od rozłożenia na planszy dostępnych dla graczy kart. Ogólna zasada jest taka, że w rejonach oznaczonych jasnym prostokątem karty umieszcza się odkryte, ciemnym – zakryte.

Rejonów jest 8:

I – Termy; 2 pola, po jednej odkrytej karcie na każdym.

II – Forum Romanum; 6 pól, po jednej odkrytej karcie na każdym.

III – Latryna; 1 pole, 1 zakryta karta.

IV – Kuria; 3 pola, na każdym tyle kart, by ich wspólna wartość wynosiła 5 lub więcej.

V – Atrium Auctionorum; 3 pola, po jednej zakrytej karcie na każdym.

VI – Katakumby; 1 pole, 5 zakrytych kart.

VII – Panteon; 1 pole, 1 zakryta karta.

VIII – Pole Marsowe; 1 pole, bez kart (tu umieszcza się wszystkie żetony laurów).



Teraz następuje druga faza tury, czyli rozmieszczanie zwolenników. Każdy z graczy (poczynając od pierwszego) ustawia kolejno po jednej figurce w wybranym przez siebie miejscu. Przy kartach w rejonie I, II, III i IV może stać po

jednej figurce, w V i VII – 2, a w VI i VIII – 3. Warto też dodać, że można umieścić swych zwolenników przy czarze z pieniędzmi (pierwsza osoba zyskuje wtedy 7 denarów, każda następna – 5), a także na polach frakcji (maksymalnie 2 różne figurki), próbując tym samym w późniejszej fazie dokonać ich przejęcia.

Gdy już wszystkie figurki zostaną rozstawione wykonuje się odpowiadające rejonom akcje.

I – można zakupić znajdującą się tam kartę za 1 denara.

II – jak wyżej, ale koszt wynosi 3 denary.

III – można zakupić kartę za cenę odpowiadającą jej wartości lub odrzucić ją i zyskać taką ilość denarów; aż do tego momentu nie znamy wartości owej karty.

IV – można zyskać wszystkie znajdujące się na tym polu karty, jeśli odrzuci się jedną, dowolną kartę z ręki.

V – gracze licytują zestaw składający się z 3 kart; przegrany zyskuje denary, które zapłacił zwycięzca.

VI – poczynając od miejsca z najwyższą wartością liczbową (4) gracze kolejno przeglądają leżące na tym polu karty i mogą zakupić jedną z nich za ilość denarów równą cyfrze nadrukowanej na kółku, na którym stoi ich figurka (4, 3 lub 2); denary zapłacone za karty trafiają do Katakumb.

VII – gracze, którzy posiadają znacznik frakcji Westalek mogą odrzucić dowolną kartę tej samej frakcji, co leżąca na tym polu by zyskać wieczystą przychylność bogów.

VIII – można odrzucić parę kart tej samej frakcji, by zyskać laur; osoba, która odrzuci parę o największej wartości, otrzymuje dodatkowy laur.

W kolejnej fazie następuje przejmowanie frakcji; właśnie teraz wyjaśnia się, do czego potrzebne są karty frakcji i jak ważne są ich wartości. By zyskać wpływy danej frakcji należy ułożyć przed sobą minimum 2 karty te samej frakcji. Tyle wystarczy, by przejść frakcję „niczyją”. Jeśli natomiast kontroluje ją inny gracz, należy wyłożyć taki zestaw kart, w

którym ilość lub zsumowana wartość kart przewyższa zestaw kontrolującego frakcję.

Może się też zdarzyć tak, że jednocześnie 2 osoby spróbują zdobyć wpływy którejs z frakcji. W takim wypadku jako pierwszy ujawnia swój zestaw ten gracz, którego zwolennik znajduje się na drugiej pozycji. Teraz następuje kolej uczestnika startującego z pierwszej pozycji – jeśli jego zestaw przewyższa ten poprzednika, to on ostatecznie przejmuje frakcję. Zwycięzca otrzymuje znacznik frakcji oraz bonus (wypisany na karcie), jaki dana frakcja oferuje przy przejmowaniu. Przegrany (osoba, która próbowała przejąć frakcję) musi odrzucić jedną z kart ze swojego zestawu; reszta wraca do jego ręki.

Warto w tym miejscu napisać o szczególnej grupie kart o wartości 0 – są to przywódcy frakcji. Każdy z nich zapewnia dodatkową (zazwyczaj niebagatelną) korzyść przy przejmowaniu frakcji.

W przedostatniej fazie gracze otrzymują bonusy za utrzymanie frakcji, co przekłada się w większości przypadków na pokaźne korzyści. Przykładowo, osoba kontrolująca Gladiatorów może zgarnąć wszystkie pieniądze z Katakumb lub pociągnąć kartę i zyskać Asasyna (pozwalającego odrzucić dowolnie wybraną kartę o najwyższej wartości z jednego z zestawów kart frakcji leżących na stole), posiadając Westalki i Senatorów lub Plebejuszy i Patrycjuszy można zostać Trybunem, a zdobycie wpływów tych ostatnich daje dodatkową figurkę zwolennika.

Wreszcie, na koniec tury, następuje licytacja rydwanu. Zwycięzca może umieścić go na polu wybranej przez siebie frakcji, blokując ją w ten sposób na najbliższą turę. Oznacza to, że nie będzie można jej przejąć, lecz kontrolujący ją gracz otrzyma w przedostatniej fazie wynikające z niej bonusy. Ten, kto wygrał licytację, może też zdecydować się położyć rydwan z boku – w takim przypadku licytacja ma na celu uniemożliwienie innej osobie zablokowania swojej frakcji.

Na koniec słówko o celu gry – na kartach scenariuszy znajduje się po 6 warunków, z których (w zależności od ilości graczy i długości gry) należy spełnić od 3 do 6. Bywa, że jeden z nich jest obowiązkowy.

Przedstawiają się one następująco (w zależności od scenariusza):

- urząd Trybuna;
- przychylność bogów;
- 3-5 legionów;
- 8-12 laurów;
- 4-6 znaczników frakcji;
- 25-40 denarów.

Wbrew pozorom nie jest trudno spełnić poszczególne wymagania; sztuką natomiast jest, by jednocześnie kontrolować poczynania współgraczy.

## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Mnóstwo elementów doskonałej jakości, pudełko z wypraską, miłe w dotyku figurki i fenomenalne rydwany. W przypadku tych ostatnich można się obawiać czy tektura się nie przerwie. Jednak rzadko spotykany, a miły gest w postaci elementów zapasowych przesądził sprawę. Za to należy się 10.

**Miodność:** Rozgrywka jest wciągająca i emocjonująca. Nie ma mowy o schematyczności czy „odstawaniu” od reszty graczy. Problem może do pewnego stopnia stanowić spora losowość oraz dość wysoki stopień skomplikowania rozgrywki. Nie chodzi tu bynajmniej o trudność w przyswojeniu zasad, ale o konieczność kontrolowania bardzo wielu zmiennych w celu wygranej, co dla niektórych graczy może okazać się kłopotliwe.

**Cena:** Piękne wykonanie, wysoka miodność i ciekawy pomysł. Po prostu cud, miód i orzeszki. Można argumentować, że cena jest dość spora jak na polskie realia, ale przykładowo porównywalne w kwestii wyglądu i ilości elementów Colosseum kosztuje o 10zł więcej.



## Podsumowanie

Tribune to ciekawa i oryginalna gra. Nie ma chyba podobnej na rynku. Na uwagę zasługuje interesująca mechanika i przystępny sposób zdobywania nowych kart i frakcji. Nie ma w zasadzie takiej możliwości, by „zaciąć się” czy zostać daleko w tyle w ciągu rozgrywki. Fundusze zdobywa się banalnie łatwo, podobnie jak nowe karty, a zasada dotycząca przejmowania frakcji („przebijanie” wyłożonego już zestawu kart pod względem wartości lub ilości) sprawia, że nie jest możliwe, by ktoś kontrolował daną frakcję do końca gry. Często natomiast zdarzają się sytuacje, w których wpływy zmieniają się, co turę. Kolejny plus to możliwość dostosowania długości i skomplikowania rozgrywki do ilości graczy i czasu, jakim dysponujemy. Minusem natomiast jest dość spora losowość – znaczną większość kart zyskujemy w zasadzie w ciemno (są

albo zakryte na planszy, albo dociągamy je z talii). W sporym stopniu uniemożliwia to zbudowanie długoterminowej strategii i zmusza raczej do elastyczności i modyfikacji. To oczywiście nie musi koniecznie być wadą – jednym się spodoba, innym nie. Należy też podkreślić fakt, że rywalizacja podana jest w sposób naprawdę do przelknięcia. Nie ma tu miejsca na otwartą wrogość, a i bardzo łatwo się odbić. Jak już wspomniałam – wpływy w poszczególnych frakcjach zmieniają się jak w kalejdoskopie. Warto też przypomnieć, że mamy do czynienia z grą niezwykle bogatą pod względem elementów i stojącą na wysokim poziomie wykonania. Ja nie mam wątpliwości – Tribune to tytuł, który warto mieć w swojej kolekcji.



### Tribune

Wykonanie: 10/10

Miodność: 8/10

Cena: 9/10 (129,00 zł)



zrecenzowała: jestem\_wredna

The screenshot shows the website 'WROTA WYOBRAŹNI' with a navigation bar and a main content area. The main article is titled '“Gra o Tron PL” - pierwsze wrażenia' and features a large image of the game box. The text discusses the game's mechanics and its appeal to fans of the fantasy genre. A large watermark 'WROTA WYOBRAŹNI' is overlaid on the image. The website also features a sidebar with a search bar and a list of categories.

### Altar of Despair Expansion

# Ołtarz Rozpaczy

W kwietniowym numerze RT mieliście okazję przeczytać recenzję gry przygodowej Descent: Journeys in the Dark, w której drużyna bohaterów podróżuje przez pełne niebezpieczeństw podziemi. Dwa miesiące później napisałem recenzję pierwszego dodatku do tej gry: Well of Darkness. Kolejnym rozszerzeniem Descenta jest prezentowany dzisiaj Altar of Despair. Jest to dodatek bardzo podobny do swojego poprzednika, zatem nie ingeruje on w podstawowe założenia rozgrywki tylko rozbudowuje (i tak już imponującą bogactwem różnych rozwiązań) grę o nowe elementy. Dostajemy więc kolejną porcję nowych bohaterów, potworów, fragmentów scenerii oraz dodatkowe scenariusze pełne niespotykanych wcześniej rozwiązań. Konstrukcja gry Descent jest taka, że za sprawą dodatków także scenariusze znane z podstawowego zestawu stają się nowym pasjonującym wyzwaniem. Gra, która już w swoim podstawowym wariantcie składała się z bardzo dużej ilości elementów, za sprawą dodatków staje się coraz większym kolosem. Zobaczmy zatem co nowego dostarcza nam ten dodatek i czy rozbudowanie gry o kolejne pudło nowych części faktycznie czyni ją ciekawszą.

## Elementy dodatku

Pudełko z dodatkiem jest bardzo podobne do tego z Well of Darkness - posiada te same gabaryty i podobną kolorystykę. Ilustracja na wieczku przedstawia trolla, jedną z nowych istot, które zasilą grono potworów Pana

Podziemi. Obrazek ten stanowi drugą część ilustracji z okładki Well of Darkness, dlatego też zachowuje ten sam klimat, co wcześniejsze produkty serii. Wewnątrz, tradycyjnie już pozbawionego jakichkolwiek przegródek, pudełka znajdziemy:

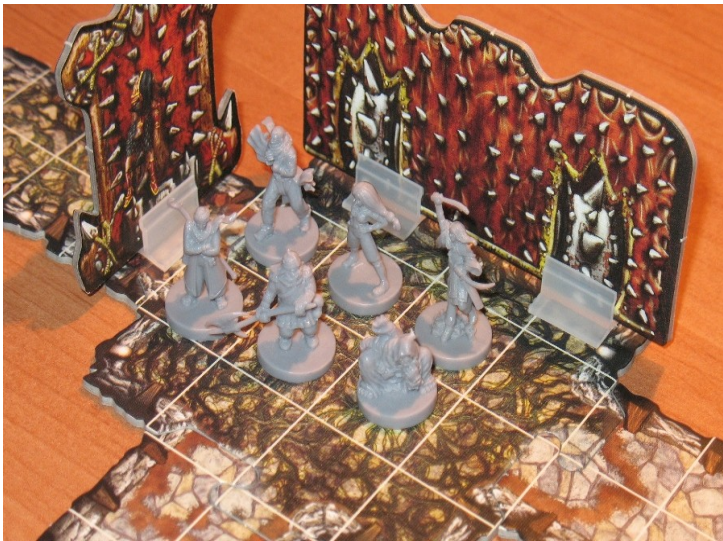
- Ponad 24 plastikowe figurki (6 nowych bohaterów i 5 rodzajów nowych potworów);
- Znaczniki nowych rodzajów pułapek (m.in. ruchome ściany, mroczne glify i splugawione obszary);
- Zestaw dodatkowych kart, między innymi karty Pana Podziemi, statystyki potworów i Mroczne Relikty;
- Nowe fragmenty korytarzy do budowy jeszcze większych lochów (wśród nich także i splugawione korytarze);
- Szereg dodatkowych żetonów i znaczników (przedmioty, chowańce, żetony akcji itp.).

W sumie pierwsze wrażenie jest podobne do tego z Well of Darkness. Niemal od razu dochodzimy do wniosku, że zawartość pudełka nie jest imponująca, jeżeli chodzi o ilość elementów, ale znajdują się tu takie, które są godne uwagi. Przede wszystkim duża





różnorodność nowych potworów sprawia, że grę oceniamy nieco lepiej niż miało to miejsce w przypadku Well of Darkness. Jakość wykonania poszczególnych elementów nie budzi zastrzeżeń, czego nie można powiedzieć już o sposobie ich zapakowania (trwałe, eleganckie pudełko, ale bez przegródek) - czyli standard, do którego przyzwyczała nas firma FFG.



## Bohaterowie

Podstawowy zestaw gry oferował nam dwudziestu bohaterów, Well of Darkness sześciu nowych, zaś Altar of Despair oferuje nam sześciu kolejnych. Cóż - im więcej tym lepiej, ponieważ różnorodność to ważny element w grze przygodowej. Nowi

bohaterowie są bardzo nierówni, zestaw nasz zasilą więc bardzo skuteczni herosi oraz postaci, które najkrócej można określić mianem: „do wszystkiego, czyli do niczego” (nie wyspecjalizowani w żadnej dziedzinie, co automatycznie czyni z nich najsłabsze ogniwo drużyny). Pokusiłbym się o stwierdzenie, że ilustracje na kartach postaci z Altar of Despair są lepsze od tych z wcześniejszych zestawów, nie można tego jednak już powiedzieć o figurkach w przypadku, których zdarzyły się niestety wpadki. Za przykład posłużyć nam może, całkiem ciekawa i potężna, postać Tahlii okraszona jednym z ładniejszych obrazków i zupełnie nie przystającą doń figurką.

## Potwory

Za sprawą Altar of Despair grono dostępnych Panowi Podziemi potworów stare się znacznie ciekawsze. Nowe potwory wprowadzają, jak zwykle, niespotykane wcześniej unikalne zdolności stanowiące istotne urozmaicenie rozgrywki. Dzięki temu rozszerzeniu na drodze bohaterów niejednokrotnie staną się spustoszenie swoimi potężnymi ciosami Trolle, wyjątkowo agresywne Krwawe Małpy oraz Bestie Chaosu, których ataki są zupełnie nieprzewidywalne (Pan Podziemi może w każdym ataku używać innych kostek). Są też i nowi przeciwnicy nie rzucający się aż tak bardzo w oczy, lecz nie mniej godni uwagi. Podziemne mroczne Elfy szybko udowodnią bohaterom swoją zabójczą skuteczność. Mi osobiście jednak (jako Panowi Podziemi) najbardziej przypadli do gustu wyjątkowo skuteczni Mroczni Kapłani, których ataki są bardzo potężne (dużo kostek), a specjalne zdolności czynią z nich przeciwników wyjątkowo niewygodnych.

Ogólnie - dodatkowy zestaw potworów bardzo wzmacnia hordy Pana Podziemi i sprawia, że osiągnięcie przez drużynę celów poszczególnych scenariuszy będzie zdecydowanie trudniejsze. Osobiście traktuję to jako zaletę dodatku, gdyż bardziej wymagające wyprawy dają większą satysfakcję w przypadku odniesienia sukcesu.



Jakość figurek robi bardzo pozytywne wrażenie – w mojej ocenie jest lepiej niż w Well of Darkness, może z wyjątkiem dość groteskowego modelu Krwawej Małpy.



### Sceneria

Za sprawą nowych elementów dostępnych w tym dodatku drużyna natknie się na obszary pokryte mgłą (ogranicza pole widzenia, ale nie ruch) oraz obszary splugawione (wykonywanie męczących akcji powoduje u bohaterów obrażenia, a Pan Podziemi zyskuje punkty zagrożenia). Nie trzeba chyba wyjaśniać, że walka w splugawionych obszarach jest bardzo utrudniona - mamy więc kolejny element istotnie wzmacniający Pana Podziemi.

### Podstęp

W dodatku Well of Darkness pojawiły się zasady pozwalające wzmacniać talię Pana Podziemi wybranymi, dodatkowymi kartami poprzez wydawanie Punktów Podstępu. Za sprawą Altar of Despair (nawet jeśli nie posiadamy wcześniejszego dodatku) również możemy te zasady wprowadzić w życie, chociaż oczywiście najlepiej dysponować dodatkowymi, mocnymi kartami z obydwu rozszerzeń. Zasady te stanowią jeden z ciekawszych i bardziej udanych pomysłów wzbogacających

podstawowe reguły gry. Dzięki nim Pan Podziemi ma okazję wykazać się sprytem dobierając w danym scenariuszu do swojej talii akurat te karty, które będą mu najbardziej potrzebne. Jeżeli decyzja ta będzie rozsądna, wzmocni Pana Podziemi podwójnie, gdyż dobranie mocniejszych kart narzuca odrzucenie odpowiedniej ilości wybranych kart z podstawowej talii, a więc przy okazji pozbywamy się tego, co jest dla nas w tym scenariuszu najmniej przydatne.

### Mroczne Glify i inne atrakcje

Mroczne Glify to nowy element, którym Pan Podziemi może skomplikować drużynie życie. Zamiast wydawać wszystkie dostępne w danym scenariuszu Punkty Podstępu na wzmocnienie talii można teraz także splugawić jeden lub więcej glifów, znajdujących się w podziemiach. Każdy, kto chociaż raz wcielił się w rolę Pana Podziemi ma świadomość jak bardzo ważne dla bohaterów są glify podróży (to dzięki nim mają możliwość podróżowania do miasta, szkolenia się, leczenia i uzupełniania zapasów) oraz jak bardzo przybliżyła drużynę do zwycięstwa ich aktywowanie (punkty). Teraz Pan Podziemi może sprawić drużynie przykrą niespodziankę ukrywając wśród nieaktywnych glifów jeden lub więcej działający trochę inaczej, niż by oczekiwała tego drużyna. Do dyspozycji mamy trzy rodzaje Mrocznych Glifów i żaden z nich nie spodoba się bohaterom. Może się okazać, że każdorazowe użycie glifu wzywa dodatkowe potwory, bądź też umożliwia dociągnięcie Panowi Podziemi dwóch kart. Są też Mroczne Glify, którymi po prostu nie da się podróżować.

W zestawie znajdziemy także i inne elementy urozmaicające przeszkody stające na drodze bohaterom, z których warto zwrócić uwagę na przesuwające się i najeżone kolcami ściany. Ich znaczniki umieszczone są na plastikowych podstawkach (podobnie jak drzwi), zaś działanie przypomina znane z Well of Darkness toczące się kamienne głazy, przy czym te ostatnie to przeszkoda o wiele bardziej śmiertelna.



W gronie nowych zasad pojawiły się ołtarze (których znaczki umieszcza się zgodnie z instrukcją zawartą w scenariuszu, tam też znajdujemy informacje o ich działaniu), będące po części alternatywą dla żetonów ze znakiem zapytania, które w niezbyt atrakcyjny sposób służyły za fabularne elementy wyprawy (bohater musiał wejść na pole ze znakiem zapytania, by przekonać się czy jest to dźwignia, spotkanie czy może coś jeszcze innego). Inny element dodatku, jeszcze bardziej przybliżający Descenta do klasycznych gier fabularnych, to nowy rodzaj akcji (akcja przedłużona). Konieczność przeprowadzania takowych opisana jest w poszczególnych scenariuszach i przypomina znane z gier RPG testy umiejętności o zadanym liczbowo stopniu trudności.

## Trwałe efekty

Spore już grono trwałych efektów, jakie mogą dotknąć wędrujących przez podziemia bohaterów, uzupełniają dwa kolejne. Pierwszym z nich jest zamrożenie – efekt mocno naciągany, którego konsekwencją może być zniszczenie posiadanego przez bohatera oręża. Pomysł ten nie zachwyca, a

## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Jakość wydania prezentuje standardowy dla FFG poziom: Altar of Despair zasługuje na dokładnie taką samą notę jak poprzedni dodatek Well of Darkness oraz podstawowy zestaw. W mojej ocenie zdarzyły się nieco mniej udane figurki bohaterów, ale rekompensują to ciekawsze figurki potworów.

**Miodność:** Altar of Despair to dodatek istotnie urozmaicający podstawowy zestaw. Uważam, że zaproponowane tu nowości są ciekawsze niż te serwowane nam przez Well of Darkness. Skok jakościowy nie jest jednak na tyle duży, by przyznać wyższą notę. Dla grających w Descenta tak naprawdę nie ma półśrodków: albo zadowolamy się zestawem podstawowym, albo kolekcjonujemy wszystkie rozszerzenia.

**Cena:** Biorąc pod uwagę ilość elementów, dodatek ten jest dość drogi. Oczko wyższa nota od recenzowanego wcześniej Well of Darkness wynika z faktu, że od czerwca bieżącego roku znacznie spadły ceny gier z za oceanu. Obecnie zakup Descenta i dodatków jest o wiele bardziej opłacalny niż w chwili, gdy recenzowałem poprzednie produkty z tej linii.

zdecydowanie ciekawiej prezentuje się przekleństwo (którego bohater może nabawić się między innymi w walce ze wspomnianymi wcześniej Mrocznymi Kapłanami). Konsekwencją takiej klątwy jest zwiększenie „wartości” bohatera po śmierci (a więc zabicie przeklętego bohatera bardziej przybliży Pana Podziemi do zwycięstwa). Ten ostatni element funkcjonuje znakomicie i za jego sprawą Mroczni Kapłani szybko stali się najbardziej zniechęconymi przez moich graczy przeciwnikami – i o to przecież chodzi. Nareszcie na drodze bohaterów stają przeciwnicy, którzy stanowią problem nie tylko z powodu dużej wytrzymałości i skutecznego pancerza.

## Mroczne relikty

Mroczne Relikty to, kolejny już, nowy element gry wprowadzony w Altar of Despair. Oczywiście również i to rozszerzenie ma na celu utrudnienie działań wędrującym przez podziemia bohaterom.



Mroczne Relikty to, mówiąc w skrócie, przeklęte przedmioty, które Pan Podziemi może wcisnąć postaciom graczy. Takich znalezisk ciężko się pozbyć, a bardzo komplikują one życie (zadają obrażenia, spowalniają, zajmują ręce itp.). Odpowiednia karta z talii Pana Podziemi pozwala podrzucić drużynie taki przedmiot w miejsce skarbu, który powinien być w znalezionej skrzyni.

O ile w całym tekście pochwalam utrudnianie scenariuszy poprzez serwowanie Panu Podziemi kolejnych środków, o tyle Mroczne Relikty uważam za pomysł zrealizowany nie najlepiej. Generalnie chodzi o to, że przedmioty te są bardzo potężne – Pan Podziemi ponosi proporcjonalnie bardzo wysoki koszt by wprowadzić je do gry, ale w efekcie bohater jest kompletnie uziemiony, niezdolny do skutecznej walki, a, co najgorsze, w zasadzie pozbawiony sposobu na pozbycie się tej niedogodności. Jedynym wyjściem jest zabicie bohatera (i powrót wskrzeszonego po utracie punktów i złota) – i tak naprawdę zazwyczaj drużynie opłaca się by, czym prędzej taki bohater zginął. Dlatego Mroczne Relikty uważam za fajny, ale zmarnowany pomysł. O wiele bardziej by się sprawdziły jako przedmioty trochę mniej uciążliwe, zdecydowanie tańsze do zagrania, oraz dysponujące jakąś ciekawą możliwością pozbycia się ich.

## Co jeszcze?

Podobnie jak Well of Darkness, dodatek ten rozszerza naszą grę o zestaw nowych fragmentów korytarzy, dzięki którym zbudujemy jeszcze większe podziemia. Księga nowych scenariuszy (jest ich sześć) oferuje przygody bardziej pomysłowe, niż te zaproponowane w pierwszym dodatku.

Oprócz tego znajdziemy w Altar of Despair również kilka dodatkowych drobiazgów: nowe chowańce (jeden z nich stanowi skuteczną broń przeciw Mrocznym Glifom), przedmioty oraz kolejny rodzaj eliksiru (pozornie ciekawy, ale w praktyce używany przez drużynę dość okazjonalnie: pozwala na chwilowe zwiększenie pancerza postaci).

## Podsumowanie

Jak wspomniałem już na samym początku tej recenzji: Altar of Despair to dodatek podobny do Well of Darkness, a więc rozszerza podstawowy zestaw różnymi elementami na zasadzie „wszystkiego po trochu”. Nowi bohaterowie i potwory zawsze stanowią ciekawe urozmaicenie, część nowych zasad jest bardzo trafiona, inne mniej. Generalnie, kupując Altar of Despair ponosimy koszt porównywalny z niejedną ciekawą grą – i szacując w taki sposób raczej nie warto po niego sięgać, gdyż podstawowy Descent ma dostatecznie imponującą zawartość.

Z Descentem jest jednak tak, że albo gramy w niego okazjonalnie (i wtedy dodatki nie są nam specjalnie potrzebne, bo ciężko wyeksploatować to, co mamy w podstawie), albo czujemy się fanami tej gry – i wówczas zbieramy wszystkie dodatki po kolei.

Śmiało mogę stwierdzić, że dla fanów serii Altar of Despair wprowadzi wiele smaczków i znacznie uatrakcyjni rozgrywkę. Dzięki temu dodatkowi gra będzie znacznie trudniejsza dla bohaterów i, w mojej ocenie, wiele na tym zyska.

Uważam również, że Altar of Despair jest rozszerzeniem ciekawszym niż Well of Darkness, ale na pytanie: „który dodatek lepiej kupić?”, odpowiedziałbym: albo żaden, albo obydwa (kolejność bez znaczenia).

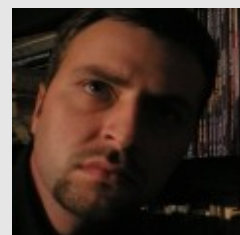


### **Altar of Despair Expansion**

Wykonanie: 9/10

Miodność: 7/10

Cena: 6/10 (115,90 zł)



zrecenzował: ajfel

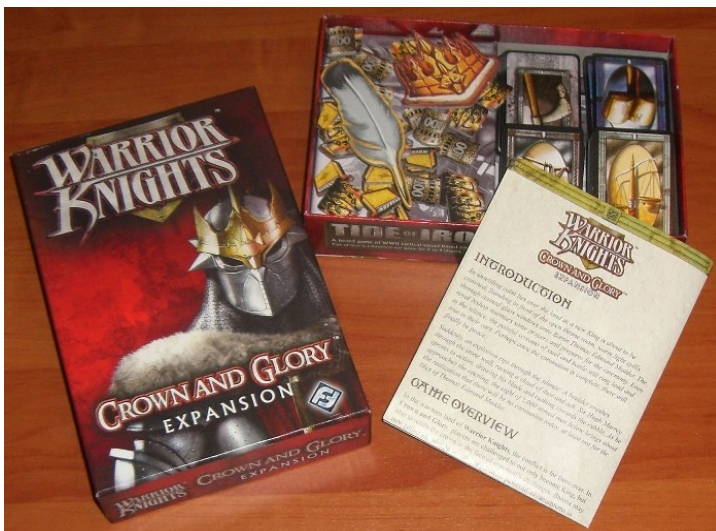


## Crown and Glory Expansion

# Umarł król, niech żyje król! Ponownie!

*Tuż przed koronacją nowego króla w całej krainie nastął stan nerwowego oczekiwania. Baron Thomas Edmund Madder stoi przed salą tronową skąpany w ciepłym świetle sącącym się przez szyby witraży. Królewski biskup odmawia pod nosem modlitwy przygotowując się do ceremonii. We wszechogarniającej ciszy wciąż dzwoni w uszach odgłos ścierającej się ze sobą stali. Być może po koronacji w końcu nastanie pokój.*

*Ciszę rozdziera nagły wybuch: przez kamienną ścianę wpada potężny głaz, wzbijając w powietrze tumany pyłu i kurzu. Sir Hugh Murrey rusza do walki, dobywając po drodze miecza. Gdy dociera do wyrwy w murze zaczyna rozumieć, że pięć tysięcy ustawionych przed katedrą żołnierzy uniemożliwi dzisiejszą koronację. Przynajmniej komuś takiemu jak Thomas Edmund Madder.*



Jak łatwo można wywnioskować z tytułu gry, Crown and Glory to dodatek do gry strategicznej Warrior Knights. Recenzowana w czwartym numerze RT planszówka otrzymała od nas całkiem dobre noty (w tym 8 za miódność), choć w zestawieniu ze swoim najznamienitszym konkurentem ze stajni FFG, Grą o Tron, wypadła nieco słabiej. Jako główne wady wytknęliśmy jej wtedy dużą losowość, dość słabo rozwiązane bitwy i zbytne premiowanie taktyki defensywnej.

Niejako z założenia dodatki, oprócz rozwijania podstawowych i dodawania całkowicie nowych elementów i zasad, powinny naprawiać błędy, których nie udało się ustrzec w „podstawce”. Czy udało się to twórcom tym razem? Spróbujemy odpowiedzieć na to pytanie.

## Elementy dodatku

W niedużym pudełku o standardowych dla karcianych dodatków ze stajni FFG wymiarach (12 x 19 cm) znajdziemy:

- 48 Kart Przeznaczenia;
- 44 Karty Rozwoju;
- 20 Kart Wydarzeń;
- 25 Kart Głosowań;
- 18 Kart Rozkazów;
- 7 Kart Neutralnych Akcji;
- 10 Kart Misji;
- 8 Kart Garnizonów;
- 18 Kart Pospolitego Ruszenia;
- 6 Kart Armii Króla;
- 12 Kart Najemników;
- 8 żetonów Garnizonów;
- 10 żetonów Zamieszek;
- 19 żetonów Wiedzy;
- Znacznik Uczzonego;
- Znacznik Króla.

Jak więc widać nie ma tego zbyt dużo, mimo że może się tak z początku wydawać. Karty i żetony są standardowo bardzo dobrej jakości, choć z tymi pierwszymi jest mały problem. Odrobinę inny papier oraz delikatne wygięcie wszystkich kart sprawia, że trudno jest je wstawić do oryginalnych talii. Po jakimś czasie (gdy karty zdążą się już wyrobić) jest lepiej, ale wciąż niezbyt dobrze. Mówi się trudno. Poza tym mankamentem nie ma się już, do czego przyczepić.

## Nowe warianty rozgrywki

Twórcy dodatku Crown and Glory proponują nam trzy nowe warianty rozgrywki, które dowolnie można łączyć z wersją podstawową gry. Największym i niepodważalnie najważniejszym z

nich jest wariant „For Glory” (Za Chwałę). To właśnie w nim zawierają się zasady dotyczące większości nowych kart oraz zmiany w dotychczasowych regułach gry. Pozostałe dwa warianty – wariant „Misji” oraz „Króla” stanowią zaledwie 1/10 tego, co oferuje nam pierwszy z wymienionych. Warto pokrótce je opisać.

## Wariant „For Glory”

Wariant ten wprowadza wiele nowych kart oraz możliwości. Pojawiają się w nim nowi najemnicy, możliwość tworzenia garnizonów w miastach, zaciągania pospolitego ruszenia czy też zdobywania Wiedzy, którą potem można zainwestować w potężne Karty Rozwoju. Aby przygotować grę do tego wariantu należy wykonać 9 prostych kroków:

1. Dodać do odpowiednich talii nowe Karty Głosowań i Karty Wydarzeń.
2. -Przydzielić baronom odpowiadające ich kolorowi nowe Karty Rozkazów.
3. Dodać nowe karty do talii Neutralnych Akcji.
4. Dodać nowych najemników do Talii Najemników.
5. Przygotować karty Pospolitego Ruszenia i Garnizonów.
6. Podmienić starą Talię Przeznaczenia na nową.
7. Przygotować Karty Rozwoju.
8. Przydzielić któremuś graczowi rolę Uczzonego (jest to pomijane w grze na 2 osoby).
9. Przygotować nowe żetony.

W ten oto sposób jesteśmy już w zasadzie gotowi do rozgrywki z





dotąd. Twórcy do pewnego stopnia ułatwili nam także moment przygotowania. W przypadku mniejszej ilości graczy niż 6, jesteśmy zmuszeni usunąć z planszy konkretną liczbę miast. Teraz, zamiast wyciągania z Talii Przeznaczenia kolejnych kart, usuwamy z gry odpowiednią liczbę kart Pospolitego Ruszenia (na każde miasto przypada bowiem jedna taka karta). Łatwe, proste i przyjemne.

W związku z pojawieniem się nowych kart Neutralnych Akcji od teraz do każdego stosu Kart Rozkazów będziemy dodawać trzy, a nie jak do tej pory, dwie takie karty. Sprawia to, że w każdej turze dzieje się więcej, czego - przyznam szczerze - bardzo mi brakowało.

## Nowi najemnicy

Jest ich zaledwie dwunastu, ale ich umiejętności można równie dobrze porównać do komandosów z „Parszywej Dwunastki”. Każdej z sześciu nacji dano dwóch przywódców - lidera oraz herolda. Ci pierwsi posiadają potężne umiejętności, którymi obdarzają Szlachcica, do którego zostali przyłączeni. Drudzy zaś obniżają koszt utrzymania najemników danej nacji. Co tu dużo mówić - tych żołnierzy po prostu warto mieć na swoich usługach. Dla przykładu: lider z Toskanii daje graczowi 1 punkt wiary, 2 żetony głosów oraz żeton wiedzy za każde zdobyte przed danego szlachcica miasto. Lider Szwajcarów z kolei pozwala mu na dowolne przekraczanie gór i rzek. I tak dalej i tym podobne. W wielu wypadkach takie umiejętności są wprost nieocenione.

## Nowe rodzaje wojsk

Istnieją dwa nowe rodzaje żołnierzy. Są to garnizony, które można tworzyć w miastach oraz pospolite ruszenie, którego zaciąg można prowadzić we wszystkich, zdobytych grodach. Garnizony, oprócz posiadania siły stu żołnierzy, służą do tłumienia w naszych miastach zamieszek (gród podczas rozruchów nie przynosi żadnych korzyści, a co gorsza może się w końcu zbuntować). Pospolite ruszenie jest zaś tanią metodą na uzupełnienie sił

naszych wojsk o kolejnych stu żołnierzy. Ich utrzymanie nic nie kosztuje (choć sam zaciąg warty jest 2 monety), ale mają też swoje minusy. Po pierwsze - w wypadku śmierci szlachcica natychmiast odrzuca się wszystkie podległe mu pospolite ruszenia. Po drugie - można zyskać wyłącznie jedno pospolite ruszenie z każdego miasta, które kontrolujemy. Są więc tego plusy i minusy, najważniejsze jednak, że jest to całkiem ciekawe urozmaicenie.



## Wiedza, rozwój i znacznik Uczonego

Ten element dodatku zasługuje na najwięcej uwagi. Oprócz stanowisk Głowy Kościoła i Przewodniczącego Zgromadzenia, gracze mają możliwość piastowania urzędu Uczonego. Jest to bardzo lukratywne stanowisko, ponieważ daje możliwość kupowania Kart Rozwoju po niższych cenach (płacimy Wiedzę, którą zdobywamy podobnie jak Wiarę czy Głosy - poprzez wydanie odpowiedniego rozkazu). Wiele spośród kart rozwoju jest naprawdę wartych zachodu. Opiszę zaledwie kilka z nich:

- Czarny proch - Szlachcic ma możliwość zadania dodatkowych 100 obrażeń podczas bitwy;
- Propaganda - tuż po tym jak wyciągniemy kartę „Buntu” lub „Zamieszek” możemy wykorzystać tę kartę, by traktować je tak samo jak kartę „Brak buntu”;
- Rumak bojowy - pozwala Szlachcicowi przemieścić się o dwa pola poza drogą, zamiast standardowego jednego;

## Rebel Times

- Przełom w Nauce – w czasie każdej fazy otrzymywania Wpływów otrzymujemy jeden dodatkowy żeton;
- Alchemia – w fazie poborów podatków otrzymujemy dodatkowe 4 korony.

Pozycja Uczonego daje piastującemu ją graczowi pewne przywileje. Do kart Akcji Neutralnych dodano na przykład dwie karty „Badań naukowych”, które umożliwiają uczestnikowi zabawy możliwość zakupu Karty Rozwoju po obniżonej cenie. O tym już za chwilę.



### Nowe rozkazy

Pojawiły się dwa i jak się nieraz okazało, potrafią nieźle namieszać.

- Forsowny marsz – to karta, której brakowało mi w podstawce. Nareszcie gracz ma możliwość

poruszyć swoich szlachciców więcej niż raz na turę; karta pozwala na odświeżenie maksymalnie dwóch szlachciców, przez co będą oni gotowi do dalszego działania;

- Wzbogacenie Umysłu (x2) – gracz, który zagra tę kartę, zyskuje żeton Wiedzy; znaczniki te służą do kupowania wspomnianych przed chwilą Kart Rozwoju oraz do przejmowania roli Uczonego (analogicznie do Głowy Kościoła i Przewodniczącego Zgromadzenia).

### Nowe neutralne akcje

Poza drobnymi zmianami w niektórych starych kartach (dotyczących głównie tworzenia garnizonów i zaciągu pospolitego ruszenia) pojawiły się również karty nowego typu:

- Badania naukowe (x2) – wspomniane przeze mnie już wcześniej, pozwalają graczowi, który aktualnie piastuje rolę Uczonego na zakupienie jednej Karty Rozwoju po obniżonej cenie;
- Pilne głosowanie – przyspiesza rozpoczęcie Zgromadzenia oraz dodaje do porządku obrad jedną dodatkową Kartę Głosowania (zwiększając liczbę głosowań do czterech);
- Gromadzenie wojsk – po wyciągnięciu tej karty dociągamy dodatkową kartę najemników do już leżących na stole i zapełniamy jedną pozycję na torze najemników; potencjalnie może to więc przyspieszyć zaciąg, jednocześnie dając graczom większy wybór, jeśli idzie o możliwości do rekrutowania najemników.

### Nowa talia przeznaczenia

Pomimo zmiany nadal jest to najbardziej wszechwładna talia ze wszystkich. Ilość przynależnych jej kart zwiększyła się jednak dwukrotnie (z 24 do 48), pozwalając rozgrywać teraz znacznie większe potyczki (nawet do 20 kart nas stronę konfliktu). Biorąc pod uwagę możliwość zdobycia większej ilości wojsk w krótkim czasie jak też przyspieszenie fazy Zaciągu momentami staje się to dość nieodzowne.



Poza drobnymi zmianami kosmetycznymi pojawiły się dwie ciekawe zasady. Pierwsza z nich to wspomniane wcześniej „Zamieszki”. Ryzyko natychmiastowego utracenia miasta tuż po tym jak opuszczą je wszyscy nasi szlachcice spada. „Zamieszki” pozwalają nam bowiem zatrzymać dane miasto, choć tracimy wszystkie związane z tym bonusy (nie otrzymujemy pieniędzy z podatków, ani żetonów Wpływów). Aby stłumić zamieszki wystarczy wprowadzić do miasta szlachcica albo, co jeszcze łatwiejsze, posiadać w nim garnizon.

Drugą wartą odnotowania rzeczą są karty walki „Ucieczka/Pociągnij 1 kartę”. Dzięki nim gracz dowodzący mniejszymi wojskami (lub też tymi, które są bardziej narażone na porażkę) ma możliwość wycofania się z potyczki, o ile tylko będzie miał w czasie walki więcej takich kart niż jego oponent. Rozważny dowódca na pewno przemyśli teraz dwa razy sens odrzucania tych kart w starciu ze skłonny do ucieczki przeciwnikiem.

## Wariant „Misji”

Obydwa pozostałe warianty można opisać zaledwie w kilku zdaniach. Jak łatwo się domyślić wariant „Misji” polega na przydzieleniu graczom zadania do wypełnienia. Jeśli na koniec rozgrywki okaże się, że gracz wypełnił powierzoną mu misję - otrzymuje 2 punkty Wpływów. Zadania starają się być różnorodne, choć w zasadzie sprowadzają się do posiadania największej ilości czegoś (wiary, głosów, wiedzy), bądź też kontroli nad największą ilością zasobów (miast, zamorskich kolonii, najemników). Te dwa punkty Wpływów mogą teoretycznie przechylić szalę zwycięstwa na czyjąś stronę, jednak w istocie znaczenie mają wyłącznie w bardzo zaciętych rozgrywkach. Wariant ciekawy, ale jednocześnie nie wnoszący żadnych przełomowych zmian.

## Wariant „Króla”

Ta wersja rozgrywki została podzielona na dwie części. Przy pierwszej gramy tak samo jak zawsze - mamy określoną pulę Wpływów i powoli zbieramy żetony aż do jej wyczerpania. W tym momencie

zaczyna działać wariant „Króla”. Gracz, który zdobył do tej pory najwięcej żetonów wpływów zostaje koronowany władcą. Zyskuje należne mu honory (1 dodatkowy żeton wpływów, co turę) i wojska (100 żołnierzy na każdego grającego), ale to jeszcze nie koniec rozgrywki. Od tej pory gra toczy się w szybszym tempie aż do momentu zdobycia przez któregoś z graczy konkretnej, ustalonej przed rozgrywką liczby Wpływów. Ten, kto zgromadzi je jako pierwszy - wygrywa. Wcale nie musi być to król. Prawdę powiedzawszy od momentu koronacji rozgrywka staje się dla władcy trudniejsza. Jest on celem wielu politycznych intryg oraz ataków ze strony innych graczy i wcale nie jest łatwo utrzymać tę pozycję do samego końca. Jak łatwo się można domyślić - króla można zdetronizować. Aby to zrobić należy zdobyć jego twierdzę. Przejmuje się wtedy wszystkie należne mu honory i wojska. I tak do samego końca.



## Summa summarum

Na sam koniec warto napomknąć jeszcze o nowych Kartach Wydarzeń i Głosowań. Choć w zasadzie są one bardzo podobne do tych z podstawki to odniosłem wrażenie, że lepiej je przemyślano.

Szczególnie widać to w przypadku Kart Wydarzeń, które są znacznie bardziej wyważone.

Ogólnie rzecz biorąc dodatek wygląda na dobrze przemyślany. Poszczególne warianty są lepsze lub gorsze, ale trzymają pewien poziom. Najważniejszy z nich, „For Glory”, zasługuje na najwyższą uwagę i każdy, kto miał styczność i spodobała mu się rozgrywka w Warrior Knights powinien sięgnąć po ten dodatek dla samego zapoznania się z tą opcją gry. Największą wadą tego produktu jest fakt, że Crown and Glory jest jedynie pewnym odświeżeniem podstawki i nie radzi sobie ze wszystkimi jej problemami. Wciąż nie można pozwolić sobie na zbyt agresywną taktykę, gdyż na dłuższą metę jest ona dość nieopłacalna. Pracowanie nad tym, żeby zabezpieczyć wszystkie zdobyte do tej pory miasta zajmuje najczęściej tyle, że gra po chwili się kończy. Z kolei większe armie do pewnego stopnia niwelują efekt dużej losowości walk, ale wciąż nie jest to właśnie „to”. Prawdopodobnie jednak nigdy nie będzie, bo żeby to zmienić należałoby zmodyfikować całą mechanikę gry, a wtedy po prostu nie byłoby to już Warrior Knights.

Wszystkim, którym WK przypadli do gustu nie pozostaje mi nic innego jak tylko polecić ten dodatek. Przyda się on także osobom, które styczności z grą jeszcze nie miały, a zastanawiają się nad jej zakupem. Cała reszta może go sobie darować.



### Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Podstawka dostała od nas „zaledwie” 7 punktów na 10. Tutaj nie mamy jednak do czynienia z żadną wyblakłą planszą, ani zdeformowanymi figurkami. Największy (i w zasadzie jedyny) minus za trudność połączenia nowych i starych talii.

**Miodność:** Ten dodatek to niezłe odświeżenie dwuletniej pozycji. Ogólna miodność nie ulega jednak większej zmianie. Wciąż jest to dobra, ale nie pozbawiona wad gra. Dzięki dodatkowi miłośnicy podstawki z pewnością z przyjemnością odkurzą pudełko Warrior Knights i ponownie zasiądą do rozgrywki. Crown and Glory może przypaść do gustu, ale nie należy się też spodziewać cudów na kiju.

**Cena:** Bardzo przyzwoita cena za dobry dodatek. Gdyby tylko twórcy poprawili kilka rozwiązań i poprawili miodność całości, ocena byłaby jeszcze wyższa.



### **Crown and Glory Expansion**

**Wykonanie:** 9/10

**Miodność:** 8/10

**Cena:** 8/10 (57,90 zł)



zrecenzował: Ejdzej



Lords over the Damned:  
Ventrue

# Poznaj władców nocy

*Tekst wykorzystuje elementy  
autorskiego i nieoficjalnego przekładu terminologii  
Wampira: Requiem.*

*Tekst pierwotnie publikowany był w serwisie  
internetowym **Oneiros***



Lords Over The Damned: Ventrue to pierwszy z nowej serii dodatków do Wampira: Requiem opowiadających o poszczególnych klanach wampirzego społeczeństwa. W piękny sposób staje się klamrą łączącą dwa etapy w życiu tej linii wydawniczej, jest bowiem pierwszym podręcznikiem zaprojektowanym i wydany pod nadzorem Josepha D. Carrikera, nowego dewelopera Wampira, a zarazem ostatnim, którego autorem jest Will Hindmarch, ustępujący deweloper Requiem. Wypada więc przekonać się czy autorowi temu udało się zakończyć współpracę na wysokim C.

Wbrew swojemu zwyczajowi, o nowej formie podręczników do Requiem opowiem pod koniec. Zaznaczę jedynie, że ilustracje, które widnieją wkoło, faktycznie zdobią karty tego w pełni kolorowego podręcznika. Dodatek rozpoczyna się serią listów i notatek pisanych do „W.H.” przez „V.T.”, sygnującego swój podpis frazą „Semper Servus” (jak to sugerowano na Forum wydawnictwa White Wolf - czyżby Wilhelmina Harker i Vlad Tepes?). Już one dają nam posmak intertekstualności przenikającej wszystkie strony tego dodatku - traktują bowiem o niczym innym jak o okolicznościach prowadzenia prac nad kompilacją materiału opisującego... Ventrue. Tak jest, tego materiału, który trzymacie w rękach. Z tego powodu już pierwsze wrażenie jest dość niesamowite. Biorąc pod uwagę fakt, że owe listy i notatki są „przylepione” taśmą, ozdobione cudzymi dopiskami i komentarzami - oraz, że tak prezentuje się większość podobnych materiałów w książce - można mówić o efektownej prezentacji treści.

Właściwa część podręcznika rozpoczyna się zwartym i treściwym, jednostronicowym podsumowaniem całej jego zawartości (wraz z odnośnikami do numerów stron). Spisuje się ono doskonale jako spis treści, w odróżnieniu, od którego nie jest jednak tak suche - daje już pewne pojęcie o tym, czego możemy się spodziewać. Od razu zauważamy również nowy układ tekstu - brak „ciężkich” ramek i nieco odmienną czcionkę. Dzięki tym zabiegom tekst jest znacznie bardziej czytelny. Autorzy układu podręcznika nie zawahali się

skorzystać w pełni z dostępnej gamy kolorów, dzięki czemu barwa tekstu czasem wyróżnia ważne hasła, niektóre frazy są „pozakreślane”, a dopiski wykonywane np. sugestywnym ciemnoczerwonym tuszem.



Następnie zaprezentowano leksykon wyrażeń i pojęć charakterystycznych dla Ventrue, wraz z wyjaśnieniem kategorii, w jakie hasła te zostały uszeregowane. Tu niestety natrafiamy na pierwszą omyłkę redakcyjną - opisana jest bardzo ciekawa kategoria haseł „wulgarnych”, mocnych znaczeniowo zniewag; nie tylko wulgaryzmów, ale przede wszystkim afrontów, z których należy rozważnie korzystać. Jeśli czytelnik po tak zachęcającym opisie zacznie ich w leksykonie poszukiwać... Nie znajdzie ich. Ot, błąd redakcji tekstu, podczas której usunięto hasła, a nie usunięto opisu ich „kategorii”. Same hasła są interesujące, a posiadaczy Requiem For Rome oraz Fall of the Camarilla zainteresują zapewne nawiązania do tych podręczników, pojawiające się zresztą dość często w całej książce. W przypadku rzymskiego rodu Juliuszy (*Julii*), ponoć tak bardzo owianego tajemnicą, wzmianki zdają się pojawiać zbyt często - momentami sugeruje się wręcz, iż wiedza o tym klanie jest wiedzą powszechną! Z drugiej strony, spoglądając poprzez pryzmat charakteru tekstu, nietrudno zracjonalizować sobie takie stwierdzenie, uznając, iż rzeczywiście jest taką wśród wampirów parających się historią Spokrewnionych. We własnym sumieniu należy rozważyć czy jest to pole do interpretacji (autorzy deklarowali szeroko, że podręczniki tej serii będą pozostawiały go sporo - i tak faktycznie jest) czy też przejaw niekonsekwencji autorów. Osobiście skłonny jestem przyjąć pierwsze wyjaśnienie.

Dalsza część podręcznika to już opowieści Spokrewnionych o genezie klanu. Nie chcę ich tu szczegółowo omawiać, by nie zdradzać szczegółów. Powiem jedno - jako figury z przytaczanej i omawianej historii pojawiają się takie hasła jak upadek Troi, syn Wenus Eneas (wraz z obfitymi, interpretowanymi na propagandową modłę Spokrewnionych cytatami z Wergiliusza), Junona i Alekto, Kartagina, patrycjusze *gens Julii*, Ventrue nazywający się larami (*genii loci*), Merowingowie, Karolingowie z Karolem Wielkim na czele, Święte Cesarstwo Rzymskie czy nawet czasy kolonialne i dalsze poszukiwania „nowej Troi”. Każdy, kto miał kiedykolwiek do czynienia z pseudohistorycznymi podręcznikami do starego Świata Mroku, musiał się właśnie złapać za głowę albo przynajmniej mocno



skrzywić. I wiecie co? To wszystko działa. Wszystkie te dane podawane są z nutą sceptycyzmu jako zasłyszane opowieści, eposy rodowe Ventrue. Co więcej, choć nie jestem w stanie wyrywkowo zweryfikować „sensowności” historycznej zaprezentowanych ram historii klanu, to po raz pierwszy bodaj tak szeroko i „wysoko” zakrojona geneza społeczności zaprezentowana przez wydawnictwo White Wolf nie tylko nie wywołała u mnie odruchowego sprzeciwu ani niedowierzania, lecz wręcz zainspirowała mnie do wykorzystywania dumy Ventrue ze swych antycznych korzeni.

Na kolejnych stronach zamieszczone są dywagacje na temat etymologii nazwy klanu, przewijające się jeszcze kilkukrotnie w treści podręcznika. Przy tej okazji autorzy dodatku pozwolili sobie - jak to już nieraz bywało - puścić oko do fanów Maskarady, którzy z pewnością rozpoznają przynajmniej jedno określenie ze starych podręczników. Podobnie odbierać można dziwną mapę Europy z zaznaczonymi granicami z rozmaitych, przemieszanych okresów historycznych. Czy jest to mapa kształtu, jaki Europie chcieli nadać Ventrue (czemu nie w każdym aspekcie poddał), czy może przykład pomieszania wspomnień przebudzonego z letargu wampira? A może stanowi propagandowy bełkot albo wskazówkę, iż wszystkie materiały z niniejszego podręcznika należy traktować z przymrużeniem oka?

Następnie zostajemy uraczeni kolejnymi listami W.H. i V.T., a po nich pierwszą z serii notatek „od martwej dziewczynki”, śledzącej serię rytualnych morderstw popełnianych przez osobę chcącą uchronić się przed powrotem antycznych Strzyg (*The Strix*). Osoba kompilująca niniejsze dzieło otrzymuje bowiem regularne raporty od kilku wampirów, między innymi młodej podwładnej niejakiego Hardaikena. Sposób, w jaki postrzega ona całą sprawę i materiały, które dostarcza autorowi zbioru, mogą przyprawić o ciarki. Kolejne strony przenoszą w społeczeństwo Panów (*Lords*), na przykład, jakże ważne nazwiska i imiona. O rodzinie, klanie Ventrue, o dobrym smaku i o własnej linii krwi opowiada nam dalej, cytowana i opisywana własnymi słowami przez jednego z Ventrue (w obu przypadkach *in-character*), niejaka

Crescentia Macellarius - olbrzymia, otyła istota, aurą i usposobieniem przywodząca na myśl Barona Harkonnena. Wycinek ten, podobnie jak reszta analogicznych tekstów, jest wielofasetowy - ukazywane aspekty klanu są umieszczane od razu w przykładowym kontekście, a do tego fragment ów stanowi bardzo ciekawy i inspirujący opis potwornego, a jednocześnie intrygującego bohatera niezależnego oraz specyficznej linii krwi, skazanej na obżarstwo krwawym mięsem i związaną z tym nienaturalną otyłość. Po kolejnym „liście od martwej dziewczynki” opisane zostają zwyczaje rodowe klanu, genealogia i sposoby wyznaczania prestiżu oraz podejście do niektórych praw zwyczajowych, takich jak przykładowo Prawo Gościnności. Kolejnym bohaterem niezależnym, który prezentuje nam odmienne rozumienie potęgi i władzy, jest Cyrus, ciemnoskóry wampir zwany także Krezusem. Jego fragment zdobi wyśmienita, stylizowana na stary obraz olejny ilustracja.

Jako kolejne następują powiązane ze sobą e-maile opisujące „Tajemną Historię” - klasyczną teorię spiskową. Kilka stron dalej znajdują się listy wymieniane przez dwójkę najważniejszych Spokrewnionych Houston oraz lokalnego przywódcę Kartian, dotyczące okoliczności i konsekwencji uderzenia huraganu Katrina. Następnie opisane zostają tzw. *Crypteia* - wzorowane na spartańskich, formowane *ad hoc* z konkretnym przeznaczeniem (zamachy, sabotaże, infiltracja, zbieranie danych) tajne grupy Spokrewnionych. Mowa jest również o tradycji Chłosty, czyli wykorzystywanych przez Ventrue sposobach wykonywania wyroków. Jedną z czterech wersji to brutalne metody ulicznych gangów, inna to nie mniej agresywne i upokarzające wykorzystanie Dominacji. Następującej po ich opisach relacji ze spotkania z Dommé Bellą Cohen towarzyszy jedna z najlepszych (widniejąca również obok niniejszej recenzji) ilustracji w podręczniku oraz opis Akademii rzeczonoj, swego rodzaju szkoły kompletnie odmiennego od poprzedniego, pełnego klasy, elegancji i wycucia podejścia do wykorzystania Dominacji, czyli tak zwanych Pańskich Słów (*Lordly Words*), jak nazywają tę moc Ventrue. Postać ta budzi skojarzenia bardzo podobne do znanej z serialu CSI: Las Vegas postaci

Lady Heather i opiera się na zbliżonym archetypie „świadomej dominy”. Dalsze postaci są jeszcze mniej sztapowe.

Król Szczur to Ventrue, jakiego mało, kto by się w tej kompilacji spodziewał. Ten na poły mityczny władca podziemnych tuneli i kanałów to oparty na archetypie Animalizmu Ventrue. Kogoś takiego wśród postaci serwowanych w podręcznikach od dawna mi brakowało. Nie dość, że władca nietypowym królestwem to obraca się w równie odpychającym towarzystwie Nosferatu. Niechybnie ma coś wspólnego z ich krwią, ponieważ jego twarz to w zasadzie upiorna trupia czaszka. Następnym nietuzinkowym Ventrue to Pan na Paradise Lake - klasyczny przykład „białego śmiecia” mieszkającego nad jeziorem w swej przyczepie kempingowej. Żonobijka na plecach, wytarta bejsbolówka na głowie, piwo w ręku... Mimo to pozostaje niekwestionowanym władcą i opiekunem okolicy, Rodzicem kilkorga Spokrewnionych. Jest prosty, momentami wręcz prostacki, lecz nie prymitywny, a na pewno nie głupi. Świetnie orientuje się w zasadach, na jakich funkcjonuje władza książęca i ogół społeczności Spokrewnionych, tym niemniej nie zamierza się Księżciu bezwarunkowo podporządkowywać - zna swoje prawa oraz obowiązki. Trzecia z postaci niezależnych to Wiedźma Krzewów. Klasyczna, silna kobieta

amerykańskiego Południa, posługująca się psami, hodująca krwawe rośliny i ewidentnie powiązana z Kręgiem Pramatki. Jest kolejnym przykładem „niesalonowej” godności i szlachetności. Wszystkie te trzy postaci doskonale i inspirująco łamią schematy, które zdają się nam narzucać magnacko-arystokratyczne konotacje Ventrue.



Kolejną częścią podręcznika jest list - *quasi*-obelga, półszantaż, a *de facto* zestawienie niesławnych przedstawicieli klanu. Oto kilka kolejnych ciekawych wampirzych postaci, a jednocześnie wzorców zachowań, zwyczajów i motywacji wpisanych w ich historie. Po ich prezentacji następuje opowieść pojedynczego neonaty, któremu Rodzicielka nakazała podróż do źródeł swej nieprzerwanej linii przodków. Tym sposobem, wyruszając od wzmiankowanej, dystyngowanej Esmeraldy Crassus, przez wizytę u nowoczesnego i „młodzieżowego” Elliota Oldershawa, dociera do domu pogrążonego w letargu Arthura Scarsbricka, by wreszcie trafić w towarzystwo przerażającego Drüzzelstoza, rzucającego swych wrogów na pożarcie karmionym Krwią świniom, a z jego ludźmi dociera na wyspę Rugię, do leża wampira podającego się za Światowida. Tam cała wyprawa bierze w łeb, a opowieści neonaty i „martwej dziewczynki” łączą się deklaracją powrotu Strzyg. Rozdział zamyka opis Malkavii, przenoszonej we Krwi choroby



umysłowej, zarażenie, którą czyni wampira dowolnego klanu Malkavianinem, szaleńcem i wyrocznią jednocześnie. Opisano dokładnie domniemane pochodzenie i historię choroby, genezę jej nazwy oraz sposób postrzegania zarażonych przez społeczność wampirów.

Dodatek złożony jest odmiennie, z ramką, w sposób bliższy nieco pozostałym podręcznikom linii Wampira. Otwiera go opis Adrestoi, linii krwi szalenie ambitnych wampirów pozujących na potomków Midasa. Linia ta dysponuje ciekawą słabością, wiążącą poziom Vitae w ich ciałach z poziomem punktów Siły Woli. Po Adrestoi wymienione zostają cztery nowe Atuty, dwie Wady, pięć zaburzeń psychicznych oraz trzy *devotions*. Precyzyjnie i mechanicznie opisane są również efekty i źródła Malkavii, sposoby wykorzystania Malkavian jako postaci graczy, sugestie, co do niewyzbytych znaczenia zaburzeń, a także metody potraktowania Malkavian jako linii krwi. Na koniec następuje opis Obłądzenia (*Dementation*), unikalnej Dyscypliny Malkavian. Książkę zamykają krótkie opisy dwóch postaci niezależnych, mogących stanowić dla postaci graczy źródło informacji zawartych w podręczniku, wraz ze znanymi ze staroWoDowych podręczników statystykami w formie całostronicowych kart. Stron tych mogłoby równie dobrze nie być, albo przynajmniej można było karty zaprezentować w

bardziej zwartej postaci. Wraz z wcześniejszymi całostronicowymi ilustracjami i obszernymi cytataми z Wergiliusza sprawiają niestety wrażenie zaskakującego szafowania przestrzenią, o którą walczone przeciw usuwając z treści hasła leksykonu oraz Atuty. Wolałbym jednak mieć dostęp do większej ilości tekstu, kosztem kart postaci oraz połowy cytatów.

Podsumowując, *Ventrue: Lords Over The Damned* mimo niewielkiej (*circa* 130 stron) objętości zawiera multum informacji, przydatnych zwłaszcza Narratorowi, ale także graczom niepewnym, jak wiernie, a różnorodnie mogą odgrywać przedstawicieli tego klanu. W przeciwieństwie do poprzednich dodatków, zwłaszcza tych traktujących o Przymierzach, podręcznik klanowy *Ventrue* nie zawiera jednak suchych, poręcznie wylistowanych informacji np. o społeczności klanowej. Wszystkie dane osadzone są od razu w kontekście, obwarowane niuansami, opowiadają nam o sobie i swoim klanie odczuwalnie żywe postaci stanowiące część tego wielkiego rodu. Sama prezentacja tych danych nie pozwala mieć poważniejszych zastrzeżeń. Podręcznik nie jest, co prawda oprawiony w twardą okładkę, za to w pełni kolorowy, a do tego wyśmienicie ilustrowany. Typografia oraz skład tekstu również stoją na najwyższym poziomie. Drobne niedociągnięcia redakcyjne (w rodzaju wspomnianego pominięcia kategorii wulgaryzmów, obecnego w tekście



odniesienia do nieopisanego Atutu, strony z literówkami czy - niepotrzebnych moim zdaniem - kart ostatnich dwóch bohaterów niezależnych), nie są w stanie zepsuć dobrego wrażenia związanego z całością podręcznika. Ponieważ zapowiedziano, iż reszta podręczników do Requiem, poza miękką obłożoną serią o klanach, od tego momentu będzie również w pełnym kolorze i twardych okładkach, możemy spodziewać się naprawdę pięknych podręczników. Podręcznik klanowy Ventrue jest dodatkiem sycącym oczy, pięknym i ociekającym wręcz klimatem, a zarazem doskonałym źródłem inspiracji. Jedynie osoby oczekujące suchego i metodycznego, *out-of-character*, potraktowania materiału mogą mieć problemy z maksymalnym wykorzystaniem tego podręcznika i zapewne również następnych z serii. Pozostałym mogę Lords Over The Damned: Ventrue szczerze polecić.

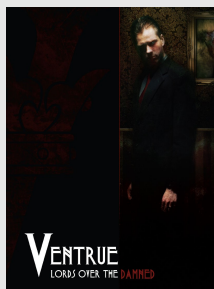


### Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Kolorowe ilustracje, miękka oprawa i papier kredowy. Minus za niedociągnięcia redakcyjne.

**Miodność:** Podręcznik ocieka wręcz klimatem, jest doskonałym źródłem inspiracji i zrywa z suchym i metodycznym *out-of-character* podejściem do prezentowanego materiału. Polecam!

**Cena:** Patrząc pod kątem miodności cena dodatku jest wyśmienita, jednak miękka oprawa za tę kwotę trochę jednak boli.

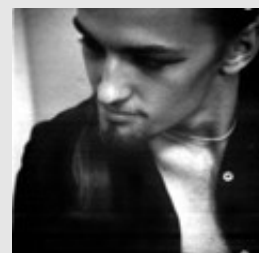


### Lords of the Damned: Ventrue

**Wykonanie:** 8/10

**Miodność:** 9/10

**Cena:** 7/10 (79 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 14, listopad 2008



Ilustracja z okładki gry Wolsung - (C) Kuznia Gier

w numerze między innymi:  
**Wolsung**  
**Munchkin Cthulhu 2+3**  
**Age of Empires III**

