



# Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 16, styczeń 2009

w numerze:

Zaginione Miasta

Czerwony Listopad

Pędzące Żółwie

Okko

Polowanie na robale

Black Goat of the Woods

Black Sheep

Graj z Głową

Anima Beyond Fantasy RPG

Gangrel: Savage and Macabre

Daeva: Kiss of the Succubus





**Wydawca:** REBEL.pl

**Redaktor naczelny:**

Tomasz 'Sting' Chmielik

**Zastępca redaktora naczelnego:**

Marcin 'ajfel' Zawiaślak

**Korekta stylistyczna i merytoryczna:**

Michał 'de99ial' Romaniuk

**Redakcja:**

Dominika 'jestem\_wredna' Rycerz,

Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

Piotr 'Żucho' Żuchowski

Marcin 'Master Mario' Bożek

Mateusz 'Darcane' Nowak

**Grafika, skład:**

Marcin 'ajfel' Zawiaślak

**Współpracownicy:**

Oneiros – polski serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

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

Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki

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

Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kierujcie je na nasz adres:  
[sklep@rebel.pl](mailto:sklep@rebel.pl)

*Wstępniak*

Rozpoczął się Nowy Rok. W głowach wciąż jeszcze huczy po sylwestrowych szaleństwach, ale ekipa REBEL Timesa nie spoczywa na laurach. Dlatego też dziękujemy Wam za pobranie nowego numeru naszego czasopisma i cieszymy się, że wspólnie z nami chcecie rozpocząć ten nowy – mamy nadzieję jeszcze lepszy dla gier planszowych i fabularnych – rok.

Rok dwa tysiące dziewięćdziesiąty zaczynamy od „wysokiego C”. W zeszłym miesiącu szczytiliśmy się rekordową liczbą dwunastu tekstów i postanowiliśmy nie zwalniać tempa. W tym numerze będziecie mogli przeczytać dwanaście nowych artykułów, w tym: siedem recenzji gier planszowych, aż cztery oceny podręczników RPG (m.in. świeżo wydanej Animy oraz „trzewiczkowego” Graj z głową) oraz – uwaga! – bardzo ciekawą polemikę jednego z naszych Czytelników. Od dziś będziemy się starać, by utrzymać ilość tekstów na stałym, wyższym niż w minionym roku, poziomie jednocześnie nie zaniżając ich jakości.

To jednak nie wszystko – REBEL Times powiększył się także o nowych członków redakcji, których, w imieniu dotychczasowego składu, serdecznie witam w naszych szeregach. Pamiętajcie, że zawsze jesteśmy otwarci na wszelkie formy współpracy i każdy zainteresowany współtworzeniem magazynu może liczyć na naszą uwagę.

Pragniemy także zwrócić uwagę na rozszerzoną wersję ramki „Jak oceniamy” (na następnej stronie). Powstała w związku z Waszymi sugestiami, celem rozwiania wszelkich wątpliwości związanych z tym, jakie są nasze kryteria i zasady przyznawania ocen recenzowanym produktom. Opis ocen powinien ostatecznie wyjaśnić, dlaczego nie boimy się dobrym produktom dawać „dziesiątek”, oraz że „szóstka” w skali RT nie jest dobrą notą.

Mamy nadzieję, że rok 2009 przyniesie zarówno Wam, drodzy czytelnicy, jak i nam wiele radości. My ze swojej strony obiecujemy dołożyć wszelkich starań, by REBEL Times rozwijał się i rósł w siłę. Mamy w zanadrzu kilka pomysłów, ale szczegóły na razie pozostaną tajemnicą. Tymczasem jednak zapraszamy do czytania i...

Do zobaczenia za miesiąc!

Ejdżej & 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, pomysł 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.

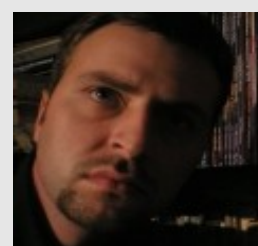


### Nazwa gry

**Wykonanie:** 9/10

**Miodność:** 8/10

**Cena:** 10/10 (169.95 zł)



**zrecenzował:** ajfel

	WYKONANIE	MIODNOŚĆ	CENA
<b>10</b>	w swojej klasie produkt należy do wąskiego grona najlepiej wykonanych	ściska czołówka w swojej klasie, świetnie zrealizowany dobry pomysł	można kupować w ciemno - choćby dla samego posiadania
<b>9</b>	świetne wykonanie, ale mamy drobne zastrzeżenia	bardzo grywalny, dopracowany produkt	prawdziwa okazja, podobne gry są zwykle znacznie droższe
<b>8</b>	dobre wykonanie, choć jest się do czego przyczepić	dobra grywalność, choć mamy kilka drobnych zastrzeżeń	dobra, atrakcyjna cena
<b>7</b>	przeciętne wykonanie; mamy kilka istotnych zastrzeżeń	niezła grywalność, ale mamy kilka istotnych zastrzeżeń	przeciętna cena tego typu tytułów
<b>6</b>	wykonanie rozczarowuje, mamy poważne zastrzeżenia	produkt ciekawy, ale pod wieloma względami niedopracowany	za wysoka, taki produkt powinien kosztować nieco mniej
<b>5</b>	wykonanie poniżej ogólnie przyjętych standardów	jeżeli nawet były dobre pomysły, to zrealizowano je tutaj źle	stanowczo za wysoka, za takie gry płaci się znacznie niższe kwoty
<b>4</b>	słabe wykonanie niewarte swojej ceny	nie sądzimy, byś zechciał zagrać w to więcej niż dwa razy	ponoć są gry, których zakup jest jeszcze mniej opłacalny
<b>3</b>	kiedyś udało nam się znaleźć coś gorzej wydanego	kiedyś udało nam się znaleźć coś gorszego	kompletne nieporozumienie; taniej zrobisz to domowymi metodami
<b>2</b>	ściska czołówka najgorzej wykonanych gier świata	podobno istnieje coś gorszego, ale nie spotkaliśmy się z tym	nie bierz tego nawet za darmo!
<b>1</b>	domowymi sposobami dziecko zrobiłoby to lepiej	ściska czołówka najgłupszych i najmniej dopracowanych gier świata	nie bierz tego nawet za dopłatą!

Nr 16, Styczeń 2009

# Spis treści

- 2 **Wstępniak**  
... czyli jak zwykle kilka słów o numerze
- 3 **Jak oceniamy**  
... czyli jak rozumieć wystawione noty
- 5 **Warrior Knights**  
– raz jeszcze  
Polemika Czytelnika
- 12 **W poszukiwaniu zaginionej karty**  
Zaginione Miasta
- 16 **(Pod)morskie opowieści**  
Czerwony Listopad
- 21 **Wyścig do sałaty**  
Pędzące Żółwie
- 25 **Era Asagiri**  
Okko
- 29 **Drób gra w kości**  
Polowanie na robale
- 31 **Matka tysiąca młodych**  
Black Goat of the Woods
- 35 **Stary Donald farmę miał...**  
Black Sheep
- 39 **O skutecznym rad sposobie**  
Graj z głową

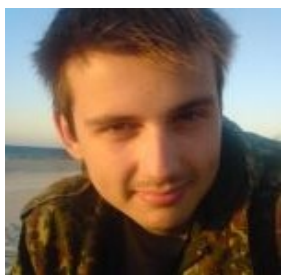
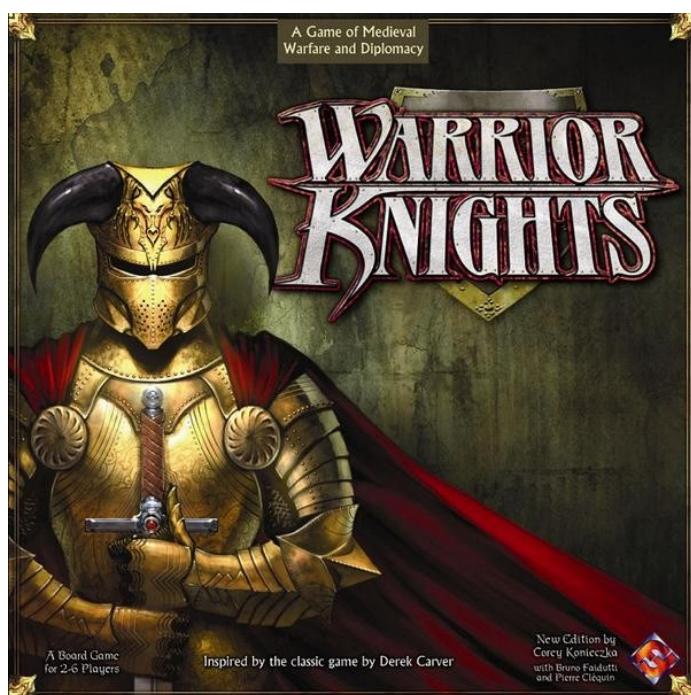
- 43 **Poza fantazją, jednak nie poza stawką**  
Anima Beyond Fantasy
- 46 **Oneiros prezentuje**  
Gangrel: Savage and Macabre
- 49 **Oneiros prezentuje**  
Daeva: Kiss of the Succubus
- 52 **Plany na luty**  
czyli: co w następnym numerze?





## Polemika Czytelnika

# Warrior Knights - raz jeszcze



*Ciężka, bardzo ciężka jest dola recenzenta – recenzenta wszelakiego – filmowego, literackiego, a i tego, którego smutną misją na tym padole łez i rozpacz jest ocena gry planszowej. Tak się akurat składa, że gry planszowe, w odróżnieniu od swych*

*komputerowych braci i siostr, są z zasady gatunkiem szlachetniejszym. Siadając do gry planszowej musimy opanować pewne, nierzadko skomplikowane, zasady, przestrzegać ich i stosować. Zasady owe tworzą coś na kształt praw fizyki w naszym świecie – jeżeli ktoś nie lubi Newtona, wolna wola, ale jeżeli nie lubią go skoczy z dziesiątego piętra, to choćby zasad fizyki nie uznawał i tępił je – poślucze się tak czy inaczej! Z nauką zwaną Historią jest tak samo – w historii widzimy pewne*

*procesy, zasady, które determinują to co ludzie żyjący w dawnych i niedawnych czasach czynili, a także co zmienia, kształtuje ich motyw. Oto zasady wielkiej gry planszowej zwanej życiem. Jedne z wielu zasad.*

*A co z recenzowaniem gry planszowej? Zadanie jest wyjątkowo trudne i niewdzięczne. Usiąść i opanować zasady to za mało by wystawić wiążącą ocenę danego produktu. Trzeba jeszcze rozegrać kilka, kilkanaście posiedzeń, sprawdzić różne warianty rozgrywki. I ostatecznie wystawić ocenę – ocenę będącą sumą naszych wrażeń z gry, tego jakich emocji nam dostarczyła.*

*Jeżeli mowa o grze w realiach szeroko pojętego Science Fiction dola recenzenta na tym się kończy. Nikt bowiem przy zdrowych zmysłach nie będzie szukał uzasadnień dla logiczności zasad gry w podręcznikach do fizyki kwantowej czy pismach teoretyków zajmujących się problemem zakrzywienia czasoprzestrzeni. Jest to po prostu problem zbyt odległy, zbyt hipotetyczny. Podobnie jest w kwestii wszelkich gier Fantasy – w ich przypadku jeszcze bardziej wieszamy logikę na kołku w sieni, ignorujemy ją, przyjmując za logiczne to co w ramach licentia poetica przekazują twórcy zasad i samej gry. Nawet gdy mamy do czynienia ze światem tak logicznym, klarownym i realistycznym w założeniach jak świat z kart powieści George'a R. R. Martina, Feliksa W. Kresa czy Paula Kearneya.*

*Zasadniczy jednak problem pojawia się, gdy zasiadamy do recenzji gry starającej się oddać nasze realia, lub realia historycznie, lecz dawniej – obecne. Gdy recenzujemy grę Memoire 44 wypadła nam się orientować w realiach II Wojny Światowej. Gdy recenzujemy Rice Wars, powinniśmy znać, pokrótce, realia okresu Sengoku Jidai. Gdy recenzujemy grę Warrior Knights, powinniśmy znać realia trwającego blisko 1000 lat okresu średniowiecza.*

*W numerze 13 (październik 2008) magazynu Rebel Times ukazała się recenzja dodatku do znakomitej gry Warrior Knights. Dodatek ów – Crown and Glory – zrecenzował pan Andrzej Jakubiec. Pragnę teraz z całą mocą podkreślić – poniższy artykuł nie ma być atakiem ani na pana Jakubca, którego pracę należy szanować, ani nie jest wycieraniem sobie gęby Rebel Times'em (RT) –*

magazynem bardzo dobrym i ciekawym! Nie, nie i jeszcze raz nie! Gdybym chciał po prostu kogoś poobrać, wyżyć się, poprzeklinać – pisałbym to na jednym z wielu takich miejsc w Internecie, w których takie rzeczy nie tylko nie są krytykowane, ale i wręcz podsycane. Nie.

Recenzja pana Jakubca jest bardzo obiektywna, ciekawa i kompetentna – ale w kilku miejscach zastępuje na drobne sprostowanie, po to by rzeczy, które pan Jakubiec określił jako wady, braki i niedopatrzania, nabrały właściwych proporcji, byśmy zobaczyli że twórcy Warrior Knights są o wiele bardziej kompetentni w materii historycznej niż nam się z początku wydaje, a to co uznaliśmy za niedopatrzania, jest tak naprawdę próbą (udaną!) oddania warunków średniowiecznego pola walki. To powiedziawszy przejdźmy do rzeczy.

Na stronie 25, pierwszej stronie recenzji, jest napisane:

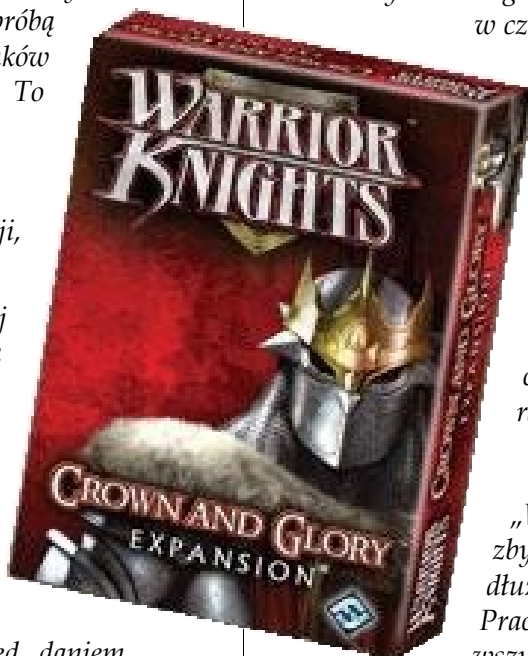
„Jako główne wady wytknęliśmy jej [Warrior Knights] wtedy dużą losowość, słabo rozwiązane bitwy i zbytne premiowanie taktyki defensywnej.”

By w pełni dyskutować musiałbym się odnieść więc też do recenzji gry podstawowej, na co nie mam tu ani miejsca, ani ochoty – niech więc powyższe słowa będą aperitifem przed daniem głównym. O ile wymieniając problemy z rozmiarem kart, jakością druku i tak dalej pan Jakubiec nie myli się – są to wszak rzeczy obiektywne, karta jaka jest – każdy widzi. Moje uwagi skierowane są do dalszej części pracy – moim zdaniem mocno kontrowersyjnej.

„...w wypadku śmierci szlachcica natychmiast odrzuca się wszystkie podległe mu [karty] pospolitego ruszenia.”

Fakt historyczny. W średniowiecznej sztuce wojennej, a mam tu na myśli okres od roku 1087 (śmierci Wilhelma Zdobywcy) do roku 1525 (Bitwa pod Pawią), to jest okresu pewnego wyklarowanego, stałego sposobu wojowania, tak zwane pospolite ruszenie miało dwojakie znaczenie. Po pierwsze – oznaczało zwołanie pod królewskie lub książęce (baronowskie?) chorągwie zaprzysiężonego rycerstwa. Zebranie odpowiedniej ilości

hufców. Po drugie – wojna średniowieczna, jak każda, wymagała stałych dostaw prowiantu. O ile współczesne wojsko problemów z tym nie ma – wszystkiego dostarczają mu służby logistyczne (i dlatego jest złożone z samych mieczaków – opinia moja), o tyle w średniowieczu każdy w armii musiał dbać o siebie i swój żołądek. A to oznaczało potrzebę zdobywania jedzenia w drodze przemarszu armii. Rabunkiem lub rekwizycją. W przypadku rekwizycji na ziemiach należących lub lojalnych wobec dowódcy armii (króla, księcia, barona, biskupa) istniała szansa na powołanie pod broń pospolitego chłopstwa. Taki oto spęd możemy też wezwać pod swoje sztandary w dodatku do Warrior Knights. Spęd niekarny i niezorganizowany, ale dający pewne szanse w czasie potyczki lub bitwy.



Najwięcej uwag mam jednak do strony 30. Fakt – być może pomyje, które właśnie wylewam za okno trafiają na głowę nie tej osoby, co trzeba – może winienem się czepiać recenzenta gry podstawowej. I może, jak znajdę czas i ochotę, tak uczynię. Ale na razie...

„Wciąż nie można sobie pozwolić 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”.”

I teraz moje ulubione zdanie:

„Prawdopodobnie jednak nigdy nie będzie, bo żeby to zmienić należałoby zmodyfikować całą mechanikę gry, a wtedy po prostu nie byłaby to już Warrior Knights.”

No i gdzie mam zacząć?...

„Agresywna taktyka” – rok 1066 był dla Wysp Brytyjskich rokiem strasznym – oto na północy i południu zjawiają się obcy władcy pragnący podbić, zjednoczyć siłą tenże kraj. O ile armia Harolda Surowego



została szybko zmiażdżona przez władającego wyspą króla Sasów – Harolda Godwinsona, o tyle nadciągający z południa Wilhelm okazał się zbyt ciężkim orzechem do zgryzienia. Pod Hastings, jak wszyscy wiemy, Harold przegrał – przegrał bitwę, przegrał wojnę, stracił tron i stracił życie. Co go zgubiło? Zbyt agresywna taktyka właśnie. Mimo, że wojny średniowiecza trwały w teorii wiele lat (Wojna Stuletnia, czy bliższa nam Polakom Wojna Trzynastoletnia), zasadnicze działania wojenne, militarne nie trwały zbyt długo. Kilka tygodni lub miesięcy. Wyjątkiem są tutaj oblężenia, które mogły trwać nawet i kilka lat! Wspomniane wcześniej zaopatrzenie często decydowało czy armia będzie trzymać się, że tak to ujmę – w kupie, czy rozbiegnie się do domostw i majątków, a dowódca zostanie sam, z kobyłą swą jeno. Harold zwyciężył, owszem, ale długa trasa na południe, na spotkanie z kolejnym wrogiem, oznaczała uszczuplenie tej armii – chłopstwo i rycerstwo zaczęło się rozbiegać na cztery wiatry. Na wzgórze pod Hastings dotarło wojów o wiele mniej niż z Haroldem pierwotnie ruszyło. Armia doby średniowiecza to nie armia Rzymska – tu nikt nie wypłacał żołdu – zyskiwałeś to co zrabowałeś lub to co otrzymałeś od władcy w nagrodę. Potem do domu i do kieratu, apiać! Aż do kolejnej wojaczki. I jest to świetnie oddane w zasadach Warrior Knights – długie kampanie nie wchodzi w grę! Chłopstwo się rozbiegnie, zabraknie nam pieniędzy na utrzymanie kompanii regularnych a najemnicy dadzą nogi za pas gdy tylko zabraknie złota na ich utrzymanie (lub gdy, szlag by to trafił, wybuchnie u nich w kraju wojna, na którą z ochotą ruszą opuszczając wesołą naszą kompanię). Przykładów z historii na to, jak długie kampanie, nawet i silnych armii, w końcu kończyły się druzgocącą klęską, jest wiele. Popatrzmy na naszego kochanego Jagiełłę (za którym osobiście niezbyt przepadam) – jego wojna z Zakonem Krzyżackim to istny majstersztyk opanowania średniowiecznej taktyki wojennej, i rozstrzygnięcia w krótkiej bitwie, pod niejakim Grunwaldem, bez narażania się na długie marsze i kampanie, przy których armia zwyczajnie da nogę.

„Zabezpieczanie miast” – i znów wychodzi znajomość realiów epoki przez twórców gry i jej brak u pana recenzenta. Umocnienie miasta w średniowieczu było inwestycją tak horrendalnie drogą i czasochłonną, iż wiele twierdz czy miejscowości nigdy się nań nie zdecydowało. Dlaczego dopiero Kazimierz Wielki wzmocnił nasze drewniane grodziska i warownie (które to, wbrew

utartemu mitowi, wcale takie podatne na zdobycie nie były) kamieniem? Ponieważ dopiero on, dzięki napływowi bogatej ludności Żydowskiej z zachodu Europy, mógł sobie na to pozwolić. Umocnienie Calais przed Wojną Stuletnią było ruchem znakomitym i godnym pochwały, ale ileż czasu i pieniędzy to zajęło?

„Duża losowość walk” – zdecydowanie mój ulubiony punkt. Tak jakby w średniowieczu dowódca posiadał mechaniczny pulpit, dzięki któremu miał kontrolę nad każdą formacją i regimentem w czasie bitwy... wyobraźmy to sobie! Dowodzący potężną, pięcioletnią, dajmy na to, armią ma kontrolę nad każdą formacją, doskonale odnajduje je na polu bitwy, mało tego – może wstrzymać szarżę innego oficera, zbyt ciepłokrwistego! Zmieniać szyki, mieszać je w szachownicę, w krąg, w płot, dzielić na armię główną i odwody... i to wszystko pod ręką, pstryknięciem guzika!

Ale tak dobrze nie było.

Mały test dla zainteresowanych historią: Wyobraźmy sobie dwie wojny – Wojnę Stuletnią i (już nie średniowieczną) Wojnę Trzydziestoletnią. Policzmy ile walnych bitew było w jednej i w drugiej. W Wojnie stuletniej zapewne, jako najważniejsze, wymienimy Crecy, oblężenie Calais i Azincourt. Czyli, na palcach jednej ręki – trzy bitwy. A w Wojnie Trzydziestoletniej? Biała Góra, Pierwsza Odsiecz Wiedeńska, Breitenfeld, rzeka Lech, Lutzen, Steinau, Nordlingen, Wittstock, Zusmarshausen, Lens... dużo? Dużo. A proszę też wziąć poprawkę na to, iż nie jestem akurat szczególnym ekspertem w kwestii tej wojny – ekspert wymieniłby z sześćdziesiąt bitew, każdą z nich określając jako kluczową, rozstrzygającą. Ja wymieniłem tylko te kluczowe bitwy, które znam dobrze. Ale do czego piję? Ano do tego, iż w średniowieczu bitew, tak zwanych walnych, unikano jak ognia. Wynik był zawsze, zawsze niepewny. Wróćmy znów do naszego Grunwaldu. Jagiełło posiadał ponad jedną trzecią więcej wojsk niż Wielki Mistrz! Mimo to do ostatniej chwili kalkulował, analizował, unikał. A stanąwszy wreszcie do walki i tak uciekł się do słynnego już leśnego fortelu, nadal nie będąc pewnym wyniku. Bitwa była zbyt ryzykowna. Cofnijmy się w czasie – do roku 1241, do Legnicy. Zarówno armia Mongolska jak i armia, powiedzmy, Polska, unikały starcia. Unikały mimo, iż Mongołowie w teorii, za dużych szans na

zwycięstwo nie mieli – nasze rycerstwo mogło zmieścić ich z powierzchni ziemi dobrze zorganizowaną szarżą. Jak się okazało to jednak Mongołowie zgotowali nam rzeź. Bitwa była zbyt ryzykowna. Warna, rok 1444 – Turcy dysponują ponad trzykrotnie (trzykrotnie!) większymi siłami niż Hunyadi i Władysław, król Polski, Węgier i , krótko, Czech. A mimo to unikają starcia tak długo jak się tylko da. Bitwa była zbyt ryzykowna. Wreszcie rok 1525, gorący dzień w Mirabelle Park, blisko miasta Pawia. Franciszek de Lannoy, stary wyga wojenny, doświadczony condottiere, człowiek, który nawet w wychodku bawił się sztyletem, ma wątpliwości prowadząc swe hufce na spotkanie z francuską armią króla Franciszka I. De Lannoy wątpi czy dobrze uczynił, wątpi, mając ze sobą połączone siły Cesarstwa i Królestwa Hiszpanii, mając ze sobą muszkiety, arkebuzy, ciężką, gotycką jazdę Rzeszy, doborowych Landsknechtów – najlepszą formację piechoty ówczesnego świata, prowadzi tą siłę przeciwko wolnej i zdeorganizowanej armii rycerskiej, wyjętej niemal spod błota Crecy i Azincourt. I mimo to nadal kalkuluje czy nie popełnił błędu stając do otwartej, walnej bitwy. Bo bitwa była zbyt ryzykowna.



No dobrze – może zagalopowałem się, ale zależało mi na ukazaniu pewnej historycznej prawidłowości. Prawidłowości wybornie, wybornie oddanej w grze Warrior Knights. A ta prawidłowość głosi, że mając nawet 1150 ludzi, mając bombardy i arkebuzy, stając przeciw 800 ludziom wroga, którzy bombard i arkebuzów nie posiadają... nie możemy być pewni wyniku bitwy. Nie możemy. I to jest to wspaniałe uczucie, które zawsze mi towarzyszy przed walną bitwą w tej wybornej grze,

wtedy patrzę w oczy przeciwnika, a on w moje i obaj zastanawiamy się – kto wyjdzie cało? Kto wygra? Kto przegra? Kogo czeka chwala, kogo niewola, a kogo zimna stal? I nikt nie może być pewny zwycięstwa. Zwycięstwa, które w średniowieczu zależało przecież od tak wielu czynników niezależnych od dowódców i ich talentu wojennego, instynktu.

Warrior Knights nie jest grą idealną, grą ostateczną. Ma wiele, wiele wad. Bardzo poważnych wad. Napisałem powyższą polemikę tylko po to by zwrócić uwagę na to, iż wymienione przez pana Jakubca rzekome „wady” wadami w istocie nie są. Corey Konieczka spędził zapewne mnóstwo czasu nad materiałem źródłowym i analizami historycznymi. Chcąc oddać ducha epoki udało mu się coś więcej niż zamierzał – stworzył grę, którą można pokochać całym sercem, która może się stać wspaniałym doświadczeniem dla kogoś kto posiada pewien zasób wiedzy na temat epoki średniowiecza, kto kocha tą epokę, kogo te czasy fascynują. I odnajdzie w tej grze to czego szuka. Na pudełku napisane jest: „A game of medieval warfare and diplomacy”. Dokładnie, jest to kompletna gra o średniowiecznej wojnie i dyplomacji, średniowiecznej właśnie i dlatego oddającej średniowieczne realia w sposób tak realistyczny jak tylko jest to możliwe. Wielu może się to nie podobać. Trudno. Są inne gry. Dla mnie ważna i wartościowa jest właśnie ta.

Arkady Franciszek Saulski

### Bibliografia:

Jako, że nie jestem mędrkiem z telewizji i wiedzy nie czerpię z gazet i gazetek poniżej podaję to na czym opierałem się w powyższej polemice. Nie jestem wszechwiedzący i potrzebuję źródeł (choć wiem, że wszechwiedzący istnieją wśród nas i to wcale w niemałej liczbie!). Na ewentualne pytania w dyskusjach na żywo odpowiadam często z opóźnieniem, ponieważ wolę doczytać się do jakiegoś faktu, niż go zmanipulować lub olać ad acta. Taka oto moja słabość.

Listę poniższą polecam, dla tych którzy mają czas i ochotę czytać takie opracowania. Ogólnie rzecz ujmując – zachęcam.

1. Piotr Tańkowski; „Wojny włoskie 1494 – 1559” ; Infort Editions 2007.
2. Jerzy Maroń; „Legnica 1241”; Bellona 2008.



3. Roger Crowley; „1453 Upadek Konstantynopola”; Amber 2005.
4. B. T. Carey, J. B. Allfree, J. Cairns; „Wojny średniowiecznego świata; techniki walki”; Bellona 2008.
5. „Historia Polski do roku 1586”; praca zbiorowa, pod redakcją H. Samsonowicza i A. Wyczańskiego; 2007
6. Paweł Jasienica; „Polska Jagiellonów”; Prószyński i S - ka, 2007.
7. Anne Curry; Azincourt: A New History; Tempus 2006



Miło nam, że ktoś odważył się podjąć polemikę z jedną z naszych recenzji, tym bardziej, że wszystkie głosy naszych czytelników są dla nas bardzo ważne. Osobiście przyznam jednak, że jestem nieco zaskoczony jej pojawieniem się,

gdyż Warrior Knights to gra, którą bardzo lubię i cenię, a otrzymana ocena (8 za miódność) wcale nie jest notą niską (odsyłam do zamieszczonych przez nas w tym numerze ocen opisowych). Otrzymana przez nas polemika jest pouczającym i niezwykle bogatym w fakty historyczne tekstem, jednak różnica zdań wydaje się wynikać z różnych spojrzeń na sprawy fundamentalne. Postaram się na nią odpowiedzieć w dwóch częściach.

Pierwsza i najważniejsza kwestia – gra nie jest odzwierciedleniem życia. Gry planszowe, nieważne jak szlachetną rolę im przypiszemy, są jedynie mniej lub bardziej wyszukaną – w zależności od punktu widzenia – formą rozrywki. Niewątpliwie mogą być próbą jak najwierniejszego odzwierciedlenia historii, ale nawet jeśli, to ten aspekt wciąż pozostaje drugorzędny. Fundamentem gry planszowej jest bowiem zabawa. Jako recenzent siadając do oceny gry, skupiam się głównie właśnie na tym, czy gra potrafi dostarczyć biorącym w niej udział godziwej rozrywki. Nie mogę bowiem zakładać, że każdy uczestnik zabawy będzie rozmiłowanym w historii

zapaleńcem, który zwykle wady potraktuje jako przejaw geniuszu ich twórców. Jako recenzent jestem zobowiązany „odrobić pracę domową”, czyli poznać opinie i sądy jakie wydano w odniesieniu do konkretnego tytułu, przyznając im rację, bądź też zadając kłam. Muszę spróbować wcielić się w rolę zwykłego gracza, którego nie obchodzą realia historyczne średniowiecza, ale brak dynamiki na planszy. Nie interesują go bitwy z dawnych czasów, ale fakt, że równorzędne potyczki są zbyt losowe, by ułożyć pod nie jakąkolwiek strategię, a znacząca przewaga liczebna jest natomiast gwarantem zwycięstwa. Gdyby taka sama matematyka rządziła prawdziwym życiem, angielscy łucznicy spod Azincourt nigdy nie wyszliby z tamtej bitwy cało, nie wspominając nawet o zwycięstwie. A mimo to pokonali wroga stosując sprytny wybieg, choć system gry pokazuje, iż sześć kart w żaden sposób nie jest się w stanie przeciwstawić dwudziestu sześciu (dla zainteresowanych – są to przybliżone wielkości sił angielskich i francuskich podczas pogromu pod Azincourt w tysiącach). Wojna w prawdziwym życiu to coś więcej niż tylko przypadek, a gracze na owo „coś więcej” z pewnością chcieliby mieć wpływ.

Druga kwestia wynika niejako z pierwszej – w żadnej recenzji (ocena podstawowej wersji gry również wyszła spod mojego pióra) nie zarzucałem grze braku historycznego realizmu, także ze względu na to, że dla mnie, jako recenzenta, i dla przeciętnego gracza, ów realizm w grze nie ma znaczenia. Stąd na przykład nieporozumienie dotyczące paragrafu o „pospolitym ruszeniu”. Napisane przez autora polemiki fakty historyczne, poparte wiedzą naukową, są niewątpliwie niepodważalne, nie mają jednak znaczenia z czysto pragmatycznego punktu widzenia. Plusami chłopstwa w grze jest niski koszt zaciągu i brak żołdu, minusem – to, że rozbiegają się na cztery wiatry po każdej przegranej potyczce. Niedyscyplinowanie i niezorganizowanie owej formacji jest faktem historycznym. Zasady rządzące pospolitym ruszeniem w grze są zaś faktem pragmatycznym i w taki sposób przedstawiamy go graczom. Tym bardziej, że owo stwierdzenie (dla

przypomnienia: „...w wypadku śmierci szlachcica natychmiast odrzuca się wszystkie podległe mu [karty] pospolitego ruszenia.”) nie było wyszczególnione jako wada, ale zwykle opisanie zasad.

W innym miejscu doszło do kolejnego nieporozumienia. Przypomnę sporne zdanie: „Pracowanie nad tym, żeby zabezpieczyć wszystkie zdobyte do tej pory miasta zajmuje najczęściej tyle, że gra po chwili się kończy”. Dostrzegam nieprecyzyjność tego sformułowania i śpieszę z wyjaśnieniami. Nie chodziło mi bowiem o budowanie umocnień w naszych grodach, ale o zwykły fakt, iż by być pewnym, że nie utracimy kontroli nad miastem, musimy trzymać w nim swojego szlachcica. Jest to sztuczna zasada, która ma na celu ułatwienie zdobywania miast graczom odstającym od reszty stawki, nie mająca jednak żadnego przełożenia na rzeczywistość. Gdyby tak było, to w czasie trzeciej wojny polsko-krzyżackiej od królestwa polskiego odłączyłaby się połowa ziem, z ziemią krakowską na czele, bo przecież najwyższy jej zarządca – król Polski Władysław Jagiełło – przez długi czas nie przebywał wtedy na Wawelu. Przy okazji wspomniane wyżej zdanie jest niejako wyrwane z kontekstu, gdyż bezpośrednio przed nim znajduje się inne o następującej treści: „Wciąż nie można sobie pozwolić na zbyt agresywną taktykę, gdyż na dłuższą metę jest ona dość nieopłacalna”. Dopiero tutaj dochodzi do znaczącej różnicy zdań.

Załóżmy, że chcemy stworzyć idealny wzór rzeczywistych działań wojennych w średniowieczu. Przemarsze będą trwały miesiącami, oblężenia

twierdz latami, a największe wojny będą się składać z jednej lub dwóch walnych bitew i szeregu mniejszych potyczek. Musimy zadbać o prowiant, uzbrojenie, cały tabor. Kowale, kucharze, obnośni handlarze, a nawet zamtuzy. A do tego... gracz niepasjonat przerwie dywagacje po pierwszym zdaniu,

a na jego usta będzie

cisnąć się słowo: nuda! Gra nie jest życiem – wymaga dużych

uproszczeń, nawet jeśli aspiruje do roli

swoistego zwierciadła

rzeczywistości. W Warrior Knights w niektórych miejscach coś zwyczajnie

„nie zaskoczyło”.

Okazało się, że reguły gry prowadzą do irytującej statyczności, a

w wielu wypadkach wygrywa ten, kto pierwszy zdobędzie

cztery miasta, po czym obsadzi je jak największą

ilością żołnierzy, szczując

jednocześnie na siebie innych graczy. Crown and Glory stara się zrównoważyć rozgrywkę

wprowadzając pewne mechanizmy – na przykład ułatwiając zdobycie połowy wciąż stojących miast i

uzyskanie przez to zwycięstwa. W wersji podstawowej graniczyło to niemal z niemożliwością,

głównie ze względu na fakt, że prowadzenie szeroko zakrojonej wojny napastniczej najczęściej

kończyło się utratą w krótkim czasie wcześniej zdobytych grodów. Niechby i był to najbardziej

obiektywny fakt historyczny – okaże się jednak nagle, iż nie stoi on w zgodzie z pozostałymi

zasadami gry, nadmiernie komplikując i tak już skomplikowaną rozgrywkę.

Analogicznie jest z bitwami. Dodatek wyraźnie stara się je zbalansować (między innymi poprzez

karty technologii i szybszy zaciąg wojsk, a przez to większe i mniej losowe potyczki), co oznacza ni

mniej, ni więcej, iż podstawowa wersja gry takiego





zrównoważenia potrzebowała. Cóż jednak z tego, skoro wszystkie bitwy wciąż sprowadzają się do matematyki. 100 chłopów z pospolitego ruszenia niczym nie różni się od 100 zaciężnych wiarusów. Choć w prawdziwym życiu wynik byłby łatwy do przewidzenia, tutaj liczy się jedynie szczęście i traf. Trudno mi doszukiwać się w nim realizmu. Oczywiście możemy poczynić dziesiątki założeń: że chłopci z pospolitego ruszenia to angielscy yeomeni z długimi łukami; że wszyscy zaciężni to francuscy rycerze-pyszałkowie bez pomysłu, którzy zamierzają zmiażdżyć linie wroga samym ciężarem swych dumnych perszeronów; że każde pole bitwy to błotniste błonia pod Azincourt albo świetnie przygotowane stanowiska obrony spod Crécy (że też posłużę się wyłącznie najprostszymi przykładami z wojny stuletniej); a nawet, że w prawdziwym życiu jakaś wyższa istota decyduje o naszych losach ciągnąc karty z talii przeznaczenia. Możemy wszystko. Żywię jednak silną obawę, że jest to jedynie tworzenie iluzji w celu usprawiedliwienia niedociągnięć systemu.

„Warrior Knights nie jest grą idealną, grą ostateczną. Ma wiele, wiele wad. Bardzo poważnych wad.” I między innymi dlatego gra nie zyskała sobie zbyt wielkiego poklasku. W dużej części krytycznych opinii przewijają się te same argumenty – ogromna losowość, statyczność na planszy i brak jakiegokolwiek wpływu na walkę. Zwykłym ludziom nie potrzeba miriad historycznych faktów, by to zauważyć. I choć niemal zawsze znajdzie się ktoś, kto bezwarunkowo pokocha którąś pozycję... Cóż, takie jest życie. Życie, którego lepiej nie mieszać z grą.





**WROTA WYOBRAŹNI**  
wrota.com.pl

*Incunabula Somnus - miejsce, gdzie rodzą się sny*





**“Gra o Tron PL” - pierwsze wrażenia**



**przejdź przez**  
**WROTA WYOBRAŹNI**  
**internetowy serwis**  
**dla miłośników fantastyki**  
**w każdym wydaniu**

Z jednej strony radość, że kolejny światowy hit zasili grono spolszczonych gier planszowych, z drugiej strony: czy wybór akurat tego, wydanego 5 lat temu tytułu jest dobrym pomysłem? Game of Thrones nie należy do gier wymagających biegłej znajomości angielskiego. Wprawdzie w grze żetony cechują czytelną, zupełnie prostych zdań po angielsku znajdziemy na Kartach Westeros, ale tutaj wystarczy by ich działanie wyjaśnił jeden z uczestników rozgrywki. Pojawiają się też słownia opisane zasady na Kartach Rodów, jest ich jednak niewiele i do ich zrozumienia wystarczy podstawowa znajomość angielskiego. Zresztą - od dawna dostępne jest w sieci polskie tłumaczenie zasad.

**Polter news**  
2008-08-18  
Twilight - recenzja  
2008-08-18  
Sequel Imperium Romanum  
2008-08-17  
Nusha Shugyo #2 już do pobrania 2008-08-17  
2008-08-17  
Gildia news  
2008-08-18  
Recenzja gry "Mass Effect"  
2008-08-17  
Szumowska nagrodzona w Locarno 2008-08-17

**Pobierz nowy numer**



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 (2)

**wrota.com.pl**

## Zaginione Miasta

# W poszukiwaniu zaginionej karty

„Zaginione Miasta” to gra, w której ruszamy na ekspedycje do różnych zakątków świata w poszukiwaniu śladów starożytnych cywilizacji. Przyjmujemy zakłady, podejmujemy wyzwania i ruszamy na kolejne ekspedycje, które przyniosą nam sławę i pieniądze, bądź zakończą się kompletną porażką.

## Elementy gry

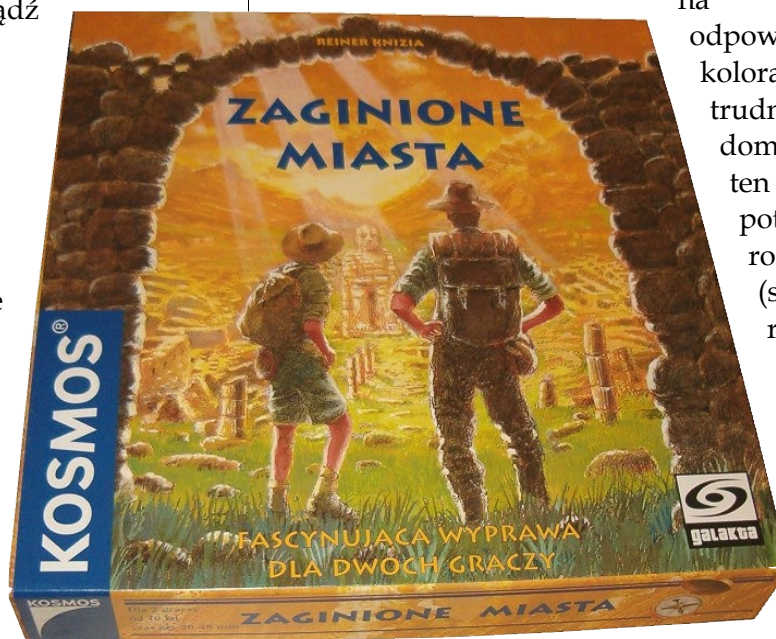
W niewielkim, trwałym i ładnie wykonanym pudełku znajdziemy talię 60 kart, planszę i instrukcję do gry. Karty są znacznie większe od standardowych, co nie każdemu przypadnie do gustu (mi akurat się podoba). Grafiki na elementach gry są miłe dla oka, zaś jakość wykonania nie budzi zastrzeżeń. Instrukcja jest krótka i dobrze napisana. Zresztą zasady gry są na tyle proste, że nie ma się nad czym rozwodzić.

## Przebieg rozgrywki

„Zaginione Miasta” to gra dla dwóch osób. Każdy z uczestników stara się zorganizować kilka ekspedycji do tytułowych zaginionych miast. Celem rozgrywki jest zgromadzenie jak największej ilości punktów, które dostajemy za udane wyprawy. Ważne jest, by

nie podejmować zbyt wielu wypraw, szczególnie wtedy, kiedy są nikłe szanse na ich ukończenie, bowiem słabo zorganizowane ekspedycje generują straty (ujemne punkty). Tak więc jeśli wyprawa ma zakończyć się porażką, lepiej w ogóle jej nie zaczynać.

Talię do gry stanowi 60 kart w pięciu kolorach. Każdy kolor wiąże się z jednym z zaginionych miast (ilustracje poszczególnych kart przedstawiają scenię wyprawy do danego miasta: głębiny oceanu, piaski pustyni, tropikalną dżunglę, mroźną Antarktydę oraz starożytne wulkany). W każdym kolorze znajdziemy trzy karty zakładów oraz dziewięć kart wyprawy ponumerowanych od 2 do 10. Planszę do gry stanowi pięć pól, przeznaczonych



na stosy w odpowiednich kolorach. Jak nie trudno się domyślić, element ten nie jest potrzebny do rozgrywki (stosy kart równie dobrze można by układać na stole), a na pewno ma wpływ na cenę produktu.

Podczas rozgrywki każdy z uczestników ma osiem kart na ręku. Każda kolejka gracza polega na położeniu jednej karty i dociągnięciu innej. Naszym celem jest ułożenie jak największych stosów kart w wybranych kolorach, co symbolizuje ekspedycje do danych miast. Tworząc ekspedycję musimy układać karty w rosnącym porządku (jeżeli więc na „dwójkę” położymy „czwórkę”, „trójkę” w danym kolorze do końca partii będzie już dla nas bezużyteczna). Jeżeli w danej kolejce nie możemy (lub nie chcemy) zacząć nowej wyprawy, ani dokładać karty do wyprawy



już rozpoczętej, wówczas musimy odłożyć jedną z kart na odpowiedni stos na planszy. Następnie dociągamy jedną kartę: albo z zakrytego stosu, albo jedną z wierzchu wybranego stosu kart odrzuconych na planszy. Zawsze więc na początku i na końcu swojej kolejki mamy na ręku dokładnie osiem kart.



Partia gry kończy się w chwili, gdy jeden z uczestników dociągnie ostatnią kartę z zakrytego stosu. Wówczas następuje podliczenie wyników. Za każdą rozpoczętą wyprawę (z co najmniej jedną kartą w danym kolorze) sumujemy wartości liczbowe na kartach stosu i odejmujemy od nich 20. Tym sposobem, jeżeli stos ma niewielką wartość, nasza wyprawa okazuje się nieopłacalna i otrzymujemy za nią ujemne punkty. Natomiast przy wyjątkowo udanych wyprawach (stosach składających się z co najmniej ośmiu kart) zyskujemy premię w wysokości 20 punktów. Przed naliczeniem tej premii uwzględniamy jeszcze wspomniane wcześniej karty zakładów. Wyprawę można rozpocząć jedną, dwoma lub trzema kartami zakładów (muszą one rozpoczynać

stos, nie można ich kłaść na kartach z wartościami punktowymi). Za sprawą jednej, dwóch lub trzech kart zakładów, punkty otrzymane za wyprawę mnożymy odpowiednio przez dwa, trzy lub cztery. Pamiętać jednak należy o tym, że zakłady mnożą nie tylko sukces w wyprawie, ale także porażkę.

Jak nie trudno się domyślić, gra w „Zaginione Miasta” ma szybki i bardzo losowy przebieg. Nie zmienia to faktu, że podczas rozgrywki nie brakuje okazji do kalkulowania. Czy warto rozpocząć nową wyprawę? Którą kartę odłożyć, żeby za bardzo nie pomóc rywalowi? Z których kart zejść najpierw w obliczu kończącego się stosu kart zakrytych? Czy brakująca nam do kompletu „zaginiona karta” jest w zakrytym stosie, czy może posiada ją nasz rywal? Często jest tak, że mamy dobre karty na ręku, ale nie zdążymy dołączyć ich do naszych wypraw. W obliczu kończącego się stosu kart zakrytych trzeba wybrać mniejsze zło, a więc zagrać te karty z ręki, które zminimalizują nasze straty wynikające z niedokończonych wypraw.



## Podsumowanie

„Zaginione Miasta” to godna uwagi propozycja dla osób szukających lekkiej gry karcianej dla dwóch osób. Mechanika, mimo iż losowa i uboga w możliwości planowania, ma swój urok i wciąga. Jak to zwykle z projektami Reinera Knizi bywa, tematyka gry jest w niewielkim stopniu powiązana z mechaniką. Tak naprawdę mamy do czynienia z sympatyczną, karcianą grą liczbową, ładnie wydany, dwuosobowy wariant pasjansa, do którego równie dobrze można dokleić zupełnie inną fabularną otoczkę. Sięgając po nią warto mieć tego świadomość, by uniknąć rozczarowań. Nie zmienia to faktu, że gra ma swój urok i potrafi wciągnąć. Na bazie własnych doświadczeń mogę stwierdzić, że w długie zimowe wieczory chętnie się do „Zaginionych Miast” powraca.



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Karty są ładne, kolorowe i trwałe. Nietypowy, przerośnięty rozmiar znajdzie tyle samo zwolenników co przeciwników. Plansza nie jest niezbędna do gry, ale całemu produktowi dodaje uroku. Całość bardzo porządnie zapakowana.

**Miodność:** Lekka, sympatyczna gra karciana dla dwóch osób. Gra rozczaruje tych, którzy szukają w niej dużej złożoności, bądź prawdziwego klimatu wypraw w poszukiwaniu starożytnych miast na zakątkach świata. „Zaginione Miasta” to szybka, losowa gra liczbowa, której mechanika ma znikomy związek z formalnie przyjętą fabułą.

**Cena:** Talia ładnie wykonanych kart, przemyślana mechanika gry – kompletny, dobry produkt w niezłej cenie.

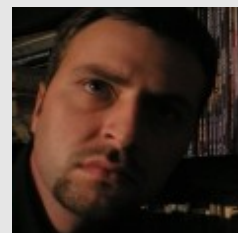


### Zaginione Miasta

Wykonanie: 8/10

Miodność: 7/10

Cena: 8/10 (49,95 zł)



zrecenzował: ajfel

# ONEIROS

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

## www.oneiros.pl

SERWIS POLSKIEJ EDYCJI ŚWIATA MROKU





Wydawnictwo Kuźnia Gier zaprasza do zapoznania się z ofertą:

# WIEDZMIIN

## Przygodowa Gra Karciana

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



Los wiedźmina jest w Twoich rękach!



reklama



# 争米 RICE WARS

## WOJNY RYŻOWE REISKRIEGE

Rice Wars to strategiczna gra ekonomiczna w realiach XIV-wiecznej Japonii.

Zostań daymio - władcą japońskiego rodu i zmierz się w strategicznej rozgrywce z żądnymi zwycięstwa przeciwnikami.



# WIOCHYEN 2

Nowa edycja polskiego bestsellera!

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



Nowe spojrzenie na wyścigi furmanek!

**UWAGA**  
gra zawiera Beret!



# MOZAIKA

Mozaika to szybka i wciągająca gra planszowa dla całej rodziny.

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



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



## Czerwony Listopad (Pod)morskie opowieści



Czerwony Listopad, eksperymentalny okręt podwodny gnomów, ma poważne kłopoty. Okręt oszalał i wszystko naraz zaczęło się sypać. Wybuchają pożary, kadłub przecieka, a wszystkie ważne systemy się psują. Pomoc jest już w drodze, lecz gnomi marynarze muszą ze sobą współpracować, jeśli chcą przetrwać do momentu przybycia ekipy ratunkowej.

Czerwony Listopad to niewielka, aczkolwiek emocjonująca gra kooperacyjna. Uczestnicy wcielają się w role marynarzy, którzy zmuszeni są ze sobą współpracować, a czasem i mocno ryzykować, byle tylko ocalić okręt, a co za tym idzie i własną skórę. A będzie naprawdę gorąco...

### Elementy gry

W skład gry wchodzi:

- 8 figurek gnomich marynarzy,
- 9 znaczników czasu,
- 3 znaczniki katastrofy,
- 54 żetony przedmiotów,
- 10 żetonów zalania,
- 10 żetonów pożaru,
- 4 żetony zniszczenia,
- 15 żetonów zablokowanych włazów,
- 8 kart gnomów,
- 56 kart wydarzeń,
- kość akcji,
- plansza,
- instrukcja.

Wykonanie pudełka nie odbiega w żaden sposób od powszechnego już standardu – gruba, solidna, porowata tektura. Wieczko zdobi zabawna i staranna grafika utrzymana delikatnie w klimacie steam punku. Dlaczego wieczko, a nie wieko? Otóż pudełko wielkością przypomina raczej dodatki do „dużych” gier, takich jak n.p. Arkham Horror, czy Warrior Knights. Z jego wymiarami wiąże się też pewna, niekoniecznie miła, niespodzianka.



Kilkakrotnie zdarzyło mi się mieć w rękach opakowania, których zawartość gineła gdzieś w mrocznych czeluściach, ale po raz pierwszy miałam do czynienia z sytuacją odwrotną. W żadnym wypadku nie jest tragicznie, ale fakt pozostaje faktem – pudełka zwyczajnie nie da się domknąć.

Nie pomaga w tym też fakt, że ciężko utrzymać wszystkie elementy we względnym porządku. Wytłoczka niby jakaś jest, miło też, że dołączono woreczki strunowe na znaczniki i figurki, ale żetony nadal są w rozsypce. Z drugiej jednak strony ciężko chyba wymagać porządnej wypraski od gry o tak niewielkim pudełku.

Jeśli chodzi o planszę to zdecydowanym jej atutem są jej niewielkie rozmiary – dzięki temu nie trzeba wiele miejsca, by móc przeprowadzić rozgrywkę. In plus zaliczam też jej schludność i przejrzystość, ale tor czasu biegnący dookoła planszy mógłby być trochę szerszy (a spokojnie można sobie było na to pozwolić), ponieważ miejsca na znaczniki jest zwyczajnie za mało. Przeszkadza też, że nie sposób ułożyć ją całkowicie płasko.

Trudno natomiast powiedzieć o znacznikach i figurkach wiele więcej niż to, że są. Część wykonana jest z drewna, część z plastiku – tu do niczego nie można się przyczepić. Nie ma też problemów z rozróżnieniem kolorów. Jeśli zaś chodzi o figurki gnomów – są one zabawne, ale szkoda, że tak delikatnie połączone są z podstawką. W efekcie dość solidnie się przekrzywiają.

Żetony to kolejny już standard, czyli gruba, nie rozwarstwiająca się, porowata tektura. Ładnie wychodzą z wyprasek i nie ma żadnych wątpliwości co do tego co przedstawiają.

Podobnie jest z kartami – pod względem jakości niczym nie odbiegają od tych wchodzących w skład wiodących tytułów. Każdą zdobi zabawna, kolorowa grafika, wpisująca się w klimat gry.

Na koniec pozostała instrukcja, która jest zaskakująco gruba jak na pozycję o tak niewielkich rozmiarach. Trzeba jednak przyznać, że jest bardzo szczegółowa, dokładna i przejrzysta. Po jej lekturze nie pozostają żadne wątpliwości co do przebiegu rozgrywki. Warto też dodać, że jest ładnie ilustrowana.



## Przebieg rozgrywki

Czerwony Listopad to gra przeznaczona dla 3-8 osób, z przeciętnym czasem rozgrywki 1-2 godzin. Gra kończy się zwycięstwem, jeśli znaczniki czasu wszystkich gnomów dotrą do pola „Ocaleni!” na końcu toru czasu – wtedy dzielnym marynarzom udaje się wytrwać do czasu przybycia ekipy ratunkowej.

Na początku na torach katastrofy znajdujących się na planszy umieszcza się odpowiednie znaczniki. Każdy z graczy otrzymuje znacznik czasu i figurkę gнома w wybranym przez siebie kolorze. Następnie uczestnicy kolejno rzucają kostką – wynik rzutu wskazuje numer pomieszczenia, z którego każdy z marynarzy rozpocznie grę. Znaczniki czasu każdego

## Rebel Times

z nich umieszcza się losowo na początkowym polu toru czasu. Gracze kładą przed sobą kartę swojego gнома, trzeźwą stroną (o tym później) ku górze.

6 żetonów grogu układa się w stosik w kajucie kapitana (pomieszczenie 0), a wszystkie pozostałe żetony przedmiotów należy potasować i umieścić obok planszy – każdy losuje dla siebie 2 z nich.

Kartę Krakena odkłada się na bok, a następnie tasuje pozostałe karty wydarzeń, tworząc z nich zakrytą talię. Tym samym można rozpocząć rozgrywkę.



Co jest pewnym ewenementem w porównaniu do innych gier, w Czerwonym Listopadzie gracze nie wykonują swoich tur według kolejności siedzenia, zaś działa ta osoba, której znacznik czasu znajduje się najdalej na torze – nikt więc nie zostaje zbyt długo w tyle. Oczywiście może to oznaczać, że dany uczestnik będzie zmuszony wykonać kilka tur pod rząd, do momentu, aż przestanie być ostatni.

Pierwsza faza tury to ruch.

Przemieszczanie się, tak jak każda inna akcja w grze, wymaga czasu, zaś im więcej go mija, na tym

częstsze wypadki narażeni będą nasi dzielni marynarze. Co złego konkretnie się wydarzy, okazuje się na samym końcu tury każdego gracza.

Ruch jest jedyną z akcji przy wykonywaniu której nie mamy wpływu na to, ile czasu zużyjemy – otwarcie każdego wjazdu prowadzącego z jednego pomieszczenia do drugiego zabiera dokładnie jedną minutę.

W drugiej fazie tury gnom może podjąć jakieś działanie.

Na ogół będzie to próba naprawienia jednego z wielu problemów na pokładzie. Każda przeznaczona minuta (1-10) daje większe szanse na sukces. O wszystkim przesądza rzut kostką – wynik musi być równy lub niższy od sumy poświęconego czasu. Warto w tym miejscu nadmienić, że można się wspomagać odpowiednimi przedmiotami.



Działaniem jest również poszukiwanie tychże przedmiotów, co ma miejsce w magazynie (nr 8). W tym przypadku ilość przeznaczonych na przeszukiwanie pomieszczenia minut (max 4) równa jest liczbie przedmiotów, które można zyskać. Wśród przydatnych sprzętów znaleźć można różnorakie narzędzia i sprzęty, podręczniki wyjaśniające zasady konserwacji poszczególnych urządzeń, a także butelki grogu. Tak, tak –



niektórym rzeczom nie sposób stawić czoła na trzeźwo...

Trzecia faza obejmuje test omdlenia.

W tym momencie, jeśli gnom wspomagał się procentami, kierujący nim uczestnik zabawy musi dobrać kartę wydarzenia. Jeśli nadrukowana na niej wartość jest wyższa niż jego poziom zamroczenia (wskazywany przez kartę gнома), marynarz ma mocną głowę i nic się nie dzieje. W przeciwnym razie – no cóż, urywa mu się film. Nie muszę chyba podkreślać, że nieprzytomny gnom na sypiącym się okręcie to nic dobrego. Może nawet zginąć...

Pod koniec tury gracz wprowadza uaktualnienia.

Przesuwa więc swój znacznik czasu, aż do pola, na którym znajduje się jego „chwilowy” odpowiednik. Tu należy się kilka słów wyjaśnień – oprócz znaczników w kolorach odpowiadających gnomom jest jeden dodatkowy, biały. Służy on do odmierzenia minut przeznaczonych na poszczególne akcje tak, by nie trzeba było ruszać „właściwego” znacznika. Dzięki temu tury przebiegają płynnie i nie ma mowy o pomyłkach, czy też zapominaniu skąd startował znacznik danego uczestnika.



Za każdym razem, gdy znacznik gracza miją ikonę nowego wydarzenia (oznaczoną gwiazdką), musi odkryć kartę wydarzenia i rozstrzygnąć jej efekty.

Karty wydarzeń

Talia ta wskazuje jakie nieszczęścia dotkną nieszczęsną załogę Czerwonego Listopada. Znajdują się tu wszelkie awarie, pożary, przecieki, zablokowane włazy, turbulencje, itd. Są też karty powodujące wydarzenia czasowe – w takim przypadku na torze czasu w odległości 10 lub 15 pól od pola, które doprowadziło do danego wydarzenia, umieszcza się znacznik zniszczenia. Jeśli miną go znaczniki wszystkich graczy – żegnaj, okrutny świecie. Kluczowe jest więc, by jak najszybciej naprawiać uszkodzony mechanizm.

W talii znajduje się też jedna specjalna, wspomniana już, karta wydarzenia czasowego – jest to Kraken. Pokonanie go nie jest łatwe, trzeba bowiem posiadać akwalung i najlepiej jeszcze harpun. Należy jednak zauważyć, że potwór morski pojawia się niezwykle rzadko. Trudno się temu dziwić – jest to jedna karta wśród 55 innych, do tego wchodzi do gry dopiero gdy talia wyczerpie się po raz pierwszy.

## Co jeszcze?

Dla tych, którzy wolą działać w pojedynkę i krzywią się na dźwięk słów takich jak „współpraca” czy „solidarność”, twórcy gry przewidzieli alternatywne rozwiązanie. Gnom takiego gracza, jeśli tylko posiada akwalung, może zwyczajnie dać nogę z sypiącego się okrętu. Zostawia tym samym swych ziomeków na pastwę losu i w przypadku gdy Czerwony Listopad zostanie zniszczony, tylko jego odłowi ekipa ratunkowa. Jeśli jednak załodze uda się przetrwać... W akwalungu jest ograniczona ilość powietrza, a nikt nie chce zdrajcy z powrotem.

Należy też dodać, że instrukcja proponuje różnorodne modyfikacje ułatwiające lub utrudniające rozgrywkę, a na pewno czyniące ją bardziej interesującą i pasującą do oczekiwań graczy.

# Rebel Times



## Podsumowanie

Czerwony Listopad to z pewnością pozycja oryginalna. Należy do popularnego, a wciąż jeszcze będącego w mniejszości, gatunku gier kooperacyjnych, w przeciwieństwie jednak do większości tytułów z tej półki, nie zajmuje ani dużo miejsca, ani czasu. Wielu osobom z pewnością przypadnie do gustu ciekawe i humorystyczne potraktowanie tematu oraz duża dynamika rozgrywki. Inni natomiast mogą narzekać na dość sporą losowość. Z drugiej jednak strony nikt nie mówił, że naprawa reaktora, nawet z czytany napędce podręcznikiem w rękę, będzie łatwym zadaniem. Na pokładzie okrętu, który niemal dosłownie rozpada się na kawałki, wszystko jest wyzowaniem i, co tu kryć, totolotkiem.



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Plusy – gra zajmuje niewiele miejsca, wszystkie elementy standardowej (wysokiej) jakości, przejrzysta instrukcja; minusy – za małe pudełko, bałagan w jego wnętrzu, nie leżąca płasko plansza.

**Miodność:** Gra jest dynamiczna i dostarcza wielu emocji. W każdej turze sporo się dzieje. Jednak system kolejek graczy nie zawsze się sprawdza – czasem można wręcz zasnąć w oczekiwaniu na swój ruch. Dodatkowe wady to nieobecny w zasadzie Kraken, spora losowość, a także pojawiająca się po pewnym czasie schematyczność.

**Cena:** Niecałe 65 złotych za stosunkowo niewielką grę to ani dużo, ani mało. Warto jednak zwrócić na nią uwagę, ze względu na gatunek oraz niewielkie rozmiary.



## Czerwony Listopad

**Wykonanie:** 7/10

**Miodność:** 7/10

**Cena:** 7/10 (64,90 zł)



zrecenzowała: jestem\_wredna



## Pędzące Żółwie

# Wyścig do sałaty

Nie od dziś wiadomo, że w dobie wciąż wzrastającego w Europie i na świecie zainteresowania grami planszowymi Niemcy należą do najprężniejszych rynków tej branży. A postać autora recenzowanej w niniejszym tekście gry (oraz trzech innych gier, recenzowanych w tym numerze – przyp. ajfel), Niemca właśnie, jest dla światowego środowiska planszówkowego niczym J.R.R. Tolkien dla literatury fantasy, czy boski Elvis dla rock'n'rolla. Mowa oczywiście o doktorze Reinerze Knizii – żywej legendzie rynku gier, autorze m.in. takich pozycji jak: Eufrat i Tygrys, Władca Pierścieni, Przez Pustynię, Traumfabrik, Zaginione Miasta czy... Pędzące Żółwie.

## Pierwsze (dobre) wrażenie

Knizia to niezwykle płodny autor gier, mający jednocześnie wielki talent do projektowania hitów. Nie inaczej jest w przypadku Pędzących Żółwi, które, w momencie powstawania tej recenzji, zajmują 5 miejsce na liście bestsellerów sklepu Rebel. Ich autor ma już w dorobku gry o przeróżnej tematyce, skierowane do graczy o różnych upodobaniach i różnych grup wiekowych, jednak tym razem zaskakuje pozycją przeznaczoną, wydawałoby się, tylko dla najmłodszych. Nic bardziej mylnego – Żółwie zapewnią świetną

zabawę naprawdę każdemu. Z całą odpowiedzialnością stwierdzam, że doktor Knizia jest autorem kolejnego hiciora, który docenią nawet bardzo doświadczeni planszówkowicze, choć gra na pierwszy rzut oka wygląda rzeczywiście dziecinnie.

Już samo pudełko polskiej edycji, która ukazała się nakładem Egmontu, robi dobre wrażenie. Jest poręczne, nieduże, a przy tym wykonane z dobrego materiału i wytrzymałe. Zdobiące je ilustracje „hasających” po zielonej trawie żółwi rozbijają wdziękiem i urokiem.

Zawartość opakowania to:

- plansza
- 5 drewnianych figurek żółwi
- 5 płytek z żółwiami + 1 zapasowa
- 52 karty
- instrukcja



Wszystkie elementy gry prezentują się niemal perfekcyjnie. Plansza, choć niezbyt duża, wykonana jest z grubego i trwałego materiału, podobnie jak tekturowe płytki z rysunkami żółwi. Trochę gorzej wykonane są karty, które niestety są podatne na zagięcia. Oczywiście nikt nie może im odmówić estetycznego wyglądu i uroczych ilustracji, momentalnie powodujących uśmiech na twarzy każdego, kto widzi je po raz pierwszy. Podobne reakcje wywołuje też 5 kolorowych drewnianych żółwików, które niezwykle cieszą oko przesuwających je po planszy graczy. Podsumowując, omawiana pozycja, pod względem wizualnym, prezentuje się świetnie. Nie ma ona wprawdzie wielu elementów, ale są one za to bardzo dobrze wykonane.

Po zapoznaniu się z zawartością pudełka i lekturze krótkiej instrukcji, można przystąpić do wyścigu żółwi...

## 3... 2... 1... Start!

Reguły gry są banalne. Uczestnicy przesuwają figurki żółwi po polach planszy według oznaczeń na kartach, które zagrywają z ręki. „Wyścig do sałaty” wygrywa osoba, której figurka jako pierwsza osiągnie ostatnie, dziesiąte pole, znajdujące się tuż przy... grządce, gdzie rośnie tak lubiane przez żółwie zielone warzywo. Niby nic wielkiego, oczywiście poza komiczną tematyką gry, prawda? Są jednak dwa elementy, które sprawiają, że Pędzące Żółwie dostarczają wielu emocji i świetnej zabawy. Po pierwsze, żaden z graczy nie wie który z przeciwników kontroluje którą figurkę. Na początku rozgrywki losuje się bowiem zakryte płytki z żółwiami i ujawnia się je dopiero pod koniec partii. Po drugie, żółwie, które wchodzi na pole gdzie już znajduje się inna figurka, wdrapują się na jej grzbiet i mogą w ten sposób podróżować dalej. Nie ma dla tej zasady ograniczeń „ilościowych”. Oznacza to, że nawet pięć żółwi może znajdować się na tym samym polu, zatem ten będący najniżej zabierze

ze sobą wszystkie, jeśli zostanie zagrana karta w jego kolorze oznaczona plusem (ruch do przodu) lub minusem (ruch do tyłu), albo karta ze strzałką (ruch do przodu wybranego jednego z ostatnich żółwi).

Wspomniane

urozmaicenia powodują, że Pędzące Żółwie zmieniają się z pozornie dziecinnego przesuwania figurek po planszy w grę, gdzie można pokusić się o pewną strategię (choć wpływ czynnika losowego wciąż jest ogromny, ze względu na ciągłe dociąganie kart),



przeszkadzać konkurentom, cofać ich figurki, jeśli akurat sami nie możemy się poruszyć, bądź pokonywać kolejne pola zajmując miejsca na skorupach ich żółwi. Jednak aby wygrać, w kończącym ruchu najlepiej liczyć na siebie – jeśli na ostatnie pole planszy wkroczy jednocześnie kilka żółwików, wygrywa ten będący na samym dole. Oczywiście, w przypadku gry na mniej niż 5 osób, może zdarzyć się tak, że pierwsza cel osiągnie figurka nie należąca do żadnego z graczy, gdyż w wyścigu zawsze biorą udział wszystkie żółwie, niezależnie od liczby uczestników. W takim przypadku zwycięzcą zostaje ten, który był najbliższy grządki z sałatą... no i był na samym dole.

## Na mecie

Podsumowując, Pędzące Żółwie – pozycję, która została uznana za najlepszą dziecięcą grę roku 2005 w Niemczech – polecam gorąco wszystkim, nie tylko





rodzicom czy posiadaczom młodszego rodzeństwa. Doskonale sprawdzi się w rozgrywce z dziećmi, ale też jako śmieszna party game zabrana na studenckie wyjście do pubu, czy szybki (trwający od kilku do kilkunastu minut) przerywnik pomiędzy partiami w bardziej wymagające tytuły na dłuższym spotkaniu. Gra jest ładnie wydana, ma łatwe do opanowania zasady i dobrze się skaluje – zabawa jest równie przednia przy dwójce, jak i piątce graczy. Choć teoretycznie przeznaczona głównie dla dzieci, wcale nie jest tak dziecinna, jak mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka, no i przede wszystkim – mimo skrajnej prostoty, nie nudzi się ani trochę.



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Nie pozostawia wiele do życzenia, może poza niezbyt grubymi kartami, które dość łatwo się zaginają. Pozostałe elementy gry oraz pudełko stoją na bardzo dobrym poziomie – są wytrzymałe i ozdobione przeuroczymi rysunkami. Szczególnie sympatycznie prezentują się drewniane figurki żółwi, choć ich zbyt intensywne użytkowanie może spowodować powolne ścieranie się czarnej farby w niektórych miejscach.

**Miodność:** Świetny tytuł właściwie dla każdego. Po kilku pierwszych partiach byłem wielce zaskoczony jak wiele rozrywki może dostarczyć gra oparta na tak banalnym pomysle jak wyścig żółwi do grządki z sałatą. Ciągłe po nią sięgam i ciągle się nie nudzę. Po prostu przebój.

**Cena:** Zupełnie adekwatna do poziomu wykonania i ilości zabawy dostarczanej przez tę grę.

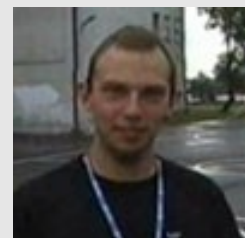


### Pędzące Żółwie

**Wykonanie:** 8/10

**Miodność:** 9/10

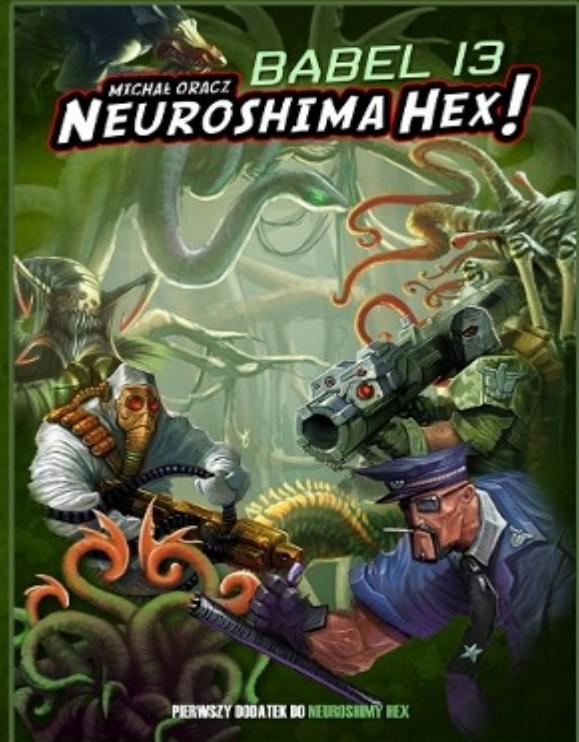
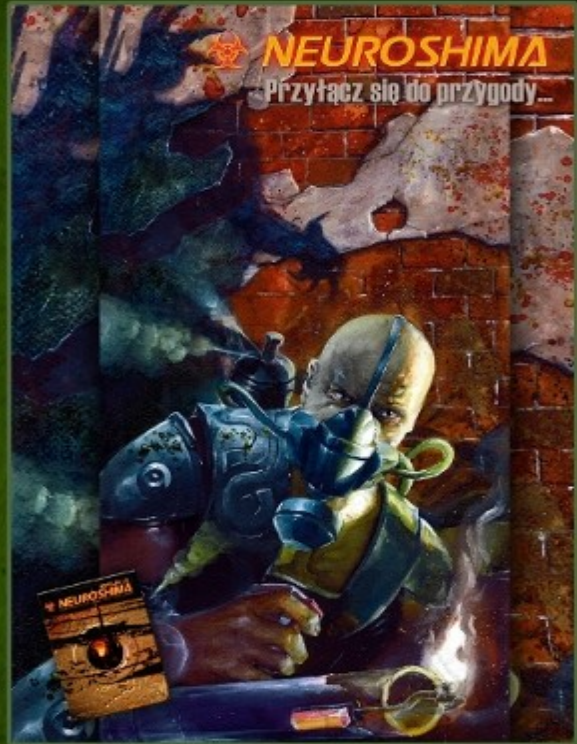
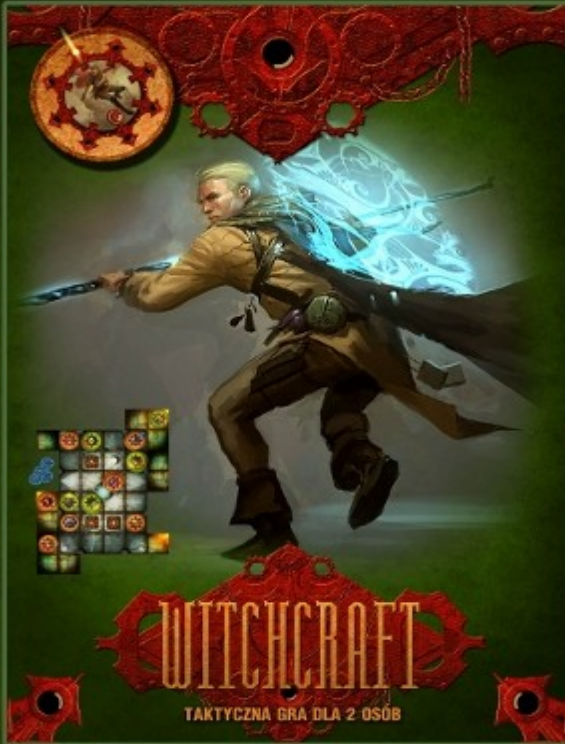
**Cena:** 8/10 (39,95 zł)



zrecenzował: Żucho



www.wydawnictwoportal.pl



reklama



Okko

# Era Asagiri



Jest rok 1108, według oficjalnego kalendarza Cesarstwa Pajan.

Te burzliwe czasy, zwane też Epoką Asagiri, są świadkiem prowadzonych od wielu dekad wojen pomiędzy wielkimi klanami.

Z dala od wojennego zgiełku, ronin, zwany Okko, przewodzi małej grupie łowców demonów przemierzającej krainy cesarstwa.

Gra Okko jest określana przez jej twórców jako „skirmish” (ang. potyczka) dla dwóch graczy, prowadzona na planszach przy użyciu bohaterów oraz za pomocą kart i specjalnych kości.

Ze swojej strony mógłbym dodać jeszcze określenie: „taktyczna”.

Zacznijmy jednak od początku. W roku 2005 w kraju wyśmienitego szampana i żelaznej wieży inżyniera Eiffla zgodnie z modą tamtejszych rysowników ukazał się komiks o dość egzotycznej tematyce przypominającej legendy oraz tradycje średniowiecznych samurajów.

Historia ronina, upadłego samuraja, który ceni własne życie bardziej niż honor swojego daimjo, jest wszystkim znana. Wydawałoby się, że i przygody takiego bohatera będą sztampowe i oklepane. Niemniej jednak już po paru kadrach okazuje się inaczej gdyż w komiks wtłoczono sporą dawkę dobrych grafik, oraz znany nam z rodzimego podwórka temat zabijania potworów wszelakiej maści (choć nie zawsze za kasę).

Po wydaniu komiksu w angielskiej wersji językowej, przyszedł czas na grę.

Tym razem padło na połączenie elementów planszowych, fabularnych (a jakże, w grze scenariusz jest nieodłącznym elementem) a także ... figurkowych.

## Przygodę czas zacząć

Pierwsze wrażenie, po zobaczeniu pudełka o małym formacie, nieco większym niż A4 i niezbyt wysokim grzbiecie, jest takie sobie. Zmienia się ono jednak w trakcie rozkładania poszczególnych elementów gry. Do ręki dostajemy dwie (formatu A5) książeczki elegancko wydrukowane na dość grubym papierze w pełnym kolorze, zaopatrzone w kadry z komiksu. Są to: instrukcja, zawierająca łatwe do przyswojenia zasady już po pierwszej grze, oraz scenariusze z przygodami fabularnymi, wprowadzające nowe zasady (na zasadzie: od zera do bohatera).

Dalej mamy wypraski z postaciami oraz żetonami. Postacie podzielone są na trzy frakcje: Łowcy Demonów, Złe Stwory i najemnicy (łącznie

## Rebel Times

wszystkich jest dwadzieścia). Są one wykonane z bardzo wytrzymałej, powlekanej tektury, której prawdopodobnie nie straszne będzie zalanie wodą (nie róbcie tego w domu).



Dodatkiem do postaci są plastikowe podstawki, jednak jakby nie bardzo przemyślane pod względem ogólnego wykonania, gdyż strasznie psują klimat ingerując obcym elementem w grafikę bohaterów (osobiście używam podstawek z gry Arkham Horror).

Oczywiście jak wszystko w grze, postacie są kolorowe, utrzymane w klimacie komiksowego pierwowzoru (mam niejakie podejrzenie, że są to przedruki z kadrów tegoż właśnie). Trochę denerwujące jest to, że tylko z jednej strony tekturki jest grafika postaci, z drugiej strony bowiem znajduje się jej przynależność do frakcji. Pomocne jest to tylko przy kilku rozgrywkach, gdyż niewielka ilość bohaterów w trakcie rozgrywki sprawia, że zapamiętujemy nawet ich statystyki i umiejętności.

Dalej w pudełku znajdziemy dziesięć ciężkich kostek z dziwnymi symbolami wody, ognia, ziemi, powietrza i bram Tori, nazywane kośćmi inspiracji, oraz dwie zwykłe, sześciennie „biedronki”, talię kart z wizerunkami i statystykami bohaterów, talię

specjalnego ekwipunku oraz plansze ... dokładnie rzecz ujmując to sześć plansz, dwustronnych ujmujących Pająńskie domostwa z rzutu poziomego oraz ogrody wieczorową porą.

Rozłożenie wszystkich elementów rekompensuje zaskoczenie po pierwszym nie pełnym zachwycie na temat wielkości pudełka. Lektura zasad i pierwsza potyczka pokazuje, że Okko to kawałek dobrej i dynamicznej zabawy.

### Pierwsze koty za płoty

Grę zaczynamy od ustanowienia limitu pieniędzy jakie przeznaczymy na zakup swojej bandy.

Dla początkujących jest to dwanaście Zeni, natomiast zaawansowani mogą przyjąć wartość 16 Zeni za wystarczającą. Oczywiście w trakcie kolejnych scenariuszy, gracze mogą także wykupować ekwipunek (w grze jest dwadzieścia przedmiotów, które mogą stać się nawet obiektem gry w trakcie kampanii).



Gracze, w kolejnym kroku, wybierają frakcję którą chcą grać, czyli dobrzy lub źli. Następnie swoją brygadę mogą uzupełnić o najemników. Autorzy gry zachęcają fanów do rozgrywania potyczek bandami z tych samych frakcji uzupełnianych najemnikami.



Oczywiście, na chłopski rozum biorąc, bohaterowie, którzy znani są z imion, nie mogą się dublować.

Postacie, które gracze wybierają, posiadają specjalne karty statystyk, obustronne w zależności od tego czy są zmieszane czy czujne. Karty owe są ładnie wydrukowane dlatego polecam od razu włożyć je w standardowe „protektorki” aby się nie zniszczyły. Na każdej ze stron widnieją cztery współczynniki opisujące postać oraz specjalne umiejętności dostępne po aktywowaniu ich za pomocą kostek inspiracji. Współczynniki zmieniają się w zależności od stanu „skupienia” bohatera, może się bowiem zdarzyć iż postać ranna (czerwona strona karty) jest bardziej wojownicza, lub odwrotnie.

Następnie gracze wybierają po dwie kolorowe plansze i układają na stole tworząc duży kwadrat. Plansze są tak przemyślane, że praktycznie każde ułożenie wygląda na sensowne, np. mamy koniec pokoju, z którego wychodzimy (na drugą planszę) schodami na ścieżkę prowadzącą do bramy Tori itd. Niemniej warto czasem poobrać nieco plansze jeszcze przed rozpoczęciem gry, by wrażenie estetyczne było perfekcyjne.

Teraz już tylko pozostaje ustawić kartonowe postacie w tzw. „deployment zone” i jedziemy.

## Rzut mechaniką

Gracze poruszają swoje postaci w trybie turowym – najpierw gracz „A”, później „ten drugi”.

Gracz „A” przed ruchem wszystkich swoich, rzuca kostkami inspiracji. Kostki owe to dość ciekawy sposób urozmaicenia gry. Pozwalają bowiem na aktywację umiejętności specjalnych poszczególnych bohaterów, a także, dodane do odpowiedniego współczynnika, polepszają osiągi. Oczywiście każdy gracz jest ograniczony ilością kości, ponadto zawsze może zatrzymać jedną by użyć jej w trakcie tury przeciwnika.

Następnie po kolei: gracz „A” porusza pierwszą swoją postać i wykonuje akcję lub odwrotnie. Jeśli

atakował to rozstrzygnięta jest walka itd., dalej aktywowana jest druga postać tego samego gracza i tak po kolei.

Generalnie wszystko jest jak w grach figurkowych tego typu, ważne jest ustawienie postaci (frontem, tyłem itd.), jej obszar kontrolny, zasłony i teren, wpływ ma też oświetlenie. O tych ostatnich informuje nas oznaczenie na planszach, które w prosty sposób określa zasłony, gdzie można wejść i ile punktów ruchu trzeba przeznaczyć oraz gdzie sięga linia wzroku. Oczywiście w wielu ciekawych sytuacjach pomagają nam umiejętności dobrze dobranej drużyny, pozwalające wykonać dodatkowy ruch czy ignorować teren.

## W ogniu walki

Same pojedynki są banalnie proste, generalnie należy porównać współczynniki i dodać kości inspiracji. Czynnikiem losowym jest rzut k6 sumowany z całością. Następnie określa się wysokość różnicy pomiędzy wartościami i to ona stopniuje efekt zderzenia „tytanów”. Cała walka jednak rozgrywa się na poziomie taktyki i odpowiedniego użycia umiejętności drużyny przed i po uderzeniu mieczem. Co zaś się tyczy samego zwarcia, to w dużej mierze pozwala przeciwnikowi na wycofanie się do tyłu (co wiąże się ze zmianą stanu „czujny” na „zmieszany”), dopiero drugi atak często kończy pojedynek. Walka jest szybka i można wpływać na jej przebieg.

## Taktyczna fabularyzacja

Kiedyś przy innej grze, łudząco podobnej do Okko, natrafiłem na termin: „taktyczne rpg”.

W skrócie opisujący to, co wielu prowadzących gry fabularne robi na swoich sesjach – rozstrzygnięcie pewnych sytuacji, zwłaszcza pojedynków, na siatce przy użyciu figurek. Termin ów doskonale pasuje do Okko – siatka i figurki stanowią podstawę gry do której dodano pigułkę z uniwersalnymi zasadami dotyczącymi zabawy figurkami i ciekawe wątki

fabularne typu ratowanie porwanej gejszy, pojedynki odwiecznych oponentów, poszukiwania skarbu czy zabijanie demonów.

Co ciekawe, to właśnie pod wątki fabularne napisano parę dodatkowych zasad w scenariuszach. Ponadto, wzorem małego budowniczego, nabywcy gry mogą pobrać ze strony producenta dodatkowe elementy terenu, które, po wydrukowaniu, pomogą nam urozmaicić rozgrywkę. Możemy zatem, przy odrobinie inwencji własnej, stworzyć dalsze przygody dzielnego ronina lub opisać kampanię jednego z jego przeciwników. Na chwilę obecną gra nie została wyposażona w zasady rozwoju postaci.

## Ostatnie koty za płoty

Z czystym sumieniem polecam tę grę jako ciekawy przerywnik po wielu ciężkich tytułach. Jest w niej egzotyka i lekkość, a intuicyjność zasad oraz ładne wykonanie są dodatkowym atutem.

Jednak Okko, jak na przerywnik, nie nudzi się zbyt szybko. Wyznacznikiem tego jest inteligentna gra naszego oponenta, stanowiąca poziom trudności. Jedynym kłopotem może być klimat historii o samurajach, które nie wszystkim przypadają do gustu.

Planowane są kolejne dodatki wprowadzające nowe plansze, bohaterów i ekwipunek.

Dodatkowo Hazgaard Editions wypuszcza na rynek figurki w skali około 28 mm. Szkoda tylko, że nie pojawiły się one w pudełku podstawowym.

A co najważniejsze, jest to gra nie zajmująca ani dużo miejsca, ani dużo czasu ... no i po każdej rozgrywce ma się ochotę na więcej.



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Okko jest wydane bardzo ładnie i kolorowo. Plansze i żetony są odporne na ścieranie a kartoniki z postaciami wykonane z dobrze sprasowanej tekturki. Mankamentem są podstawki pod bohaterów, które wyglądają jakby pochodziły z innej gry co istotnie wpływa na stronę wizualną.

**Miodność:** Prostota zasad i maksymalna interakcja pomiędzy graczami to zaleta Okko, do tego dochodzi krótki czas rozkładania gry oraz szybka i emocjonująca rozgrywka.

Ponadto dziesięć scenariuszy dołączone do gry pozwala cieszyć się zabawą dość długo a możliwości dopisywania swoich scenariuszy czynią z gry niekończącą się opowieść.

**Cena:** Nie jest zbyt wygórowana, ale też nie jest zbyt niska. Szkoda, że nie dorzucono na zachętę chociaż dwóch głównych bohaterów w wersji figurkowej.



### Okko

**Wykonanie:** 8/10

**Miodność:** 9/10

**Cena:** 7/10 (99,95 zł)

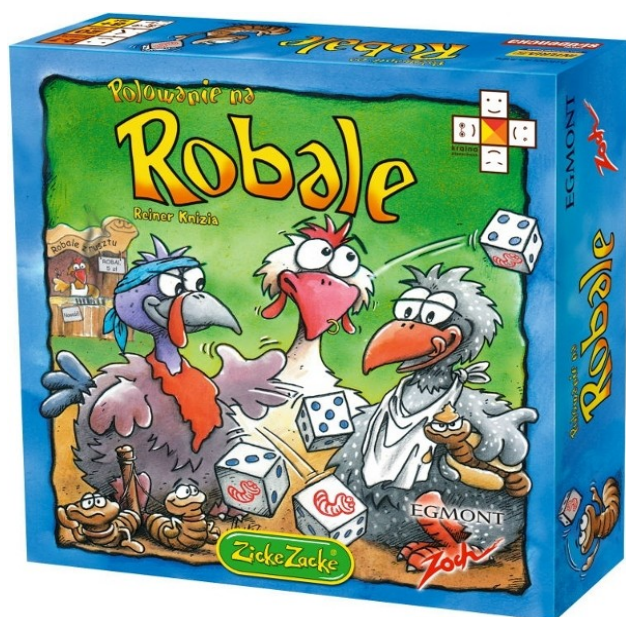


zrecenzował: Master Mario



## Polowanie na robale

# Drób gra w kości



Polowanie na robale to druga gra autorstwa Reiner Knizia, którą mam przyjemność recenzować w tym numerze RT, a jednocześnie kolejna pozycja dla dzieci, której polską edycję wydała firma Egmont. Pędzące Żółwie ustawiły poprzeczkę nad wyraz wysoko. Jak zatem na ich tle wypadają Robale?

## O co chodzi?

Polowanie na robale to mocno abstrakcyjna i nieco rozbudowana wariacja na temat gry w kości, przeznaczona dla 2-7 graczy. Uczestnicy wcielają się tu w... głodne kurczaki, rywalizujące ze sobą o smażące się na ruszcie porcje

smakowitych bezkręgowców. Pomysł na tło gry jest prze zabawny, ale, jak to często bywa u Knizii, mechanika nie ma z nim zbyt wiele wspólnego. Polowanie na robale polega bowiem na wykonywaniu rzutów kośćmi po to, aby otrzymać jak najwyższy wynik i dzięki temu zgarnąć z ułożonego z 16 płytek „rusztu” porcję robali o wysokiej wartości liczbowej.

## Jak to wygląda?

Kolorowe i sympatycznie ilustrowane opakowanie stoi na takim samym poziomie jak pudełko Pędzących Żółwi. Ma również identyczny rozmiar, choć elementy gry zmieściłyby się bez problemu w opakowaniu znacznie mniejszym – niestety sporo przestrzeni pozostaje niewykorzystanej. Pudełko zawiera:

- 16 płytek z porcjami pieczonych robali
- 8 kostek
- instrukcję

Do wykonania tej niewielkiej ilości elementów właściwie nie można się przyczepić. Kości i płytki może nie rzucają na kolana, ale wyglądają zgrabnie i estetycznie, są też wytrzymałe. Jedynym mankamentem może być nie zawsze równe pokrycie farbą tych drugich. Niczego złego nie można powiedzieć także o krótkiej instrukcji do gry – jest ładnie ilustrowana, czytelna i w prosty sposób wyjaśnia reguły Polowania.



## Z czym to się je?

Gra jest bardzo prosta. Jej uczestnicy rywalizują ze sobą o porcję smażonych robali reprezentowane przez płytki oznaczone liczbami od 21 do 36. Rzucają w tym celu ośmioma kośćmi, z których każda ma od jednego do pięciu oczek oraz

symbol robala zamiast szóstki. Po każdym rzucie odkładają wszystkie kostki, na których wypadła taka sama wartość (oczywiście najlepiej jak największa) i ponownie turlają pozostałymi. Powtarza się to do momentu, aż dany gracz zdecyduje się przestać rzucać i weźmie płytkę oznaczoną liczbą odpowiadającą sumie oczek z odłożonych kostek (robali liczy się za 5 punktów), skończą mu się kości, lub odda rzut nieważny. Ta ostatnia sytuacja ma miejsce, gdy podczas rzutu nie można już zachować żadnych kostek (każdy „nominał” może zostać odłożony tylko raz) lub uczestnik nie wyrzucił żadnego robala. Wtedy należy odłożyć płytkę z naszego stosu na ruszt i usunąć z niego tę o najwyższej wartości. Zwycięzcą zostaje osoba, która posiada największą porcji smażonych robali (ale niekoniecznie największej płytek, gdyż mogą one być warte od 1 – te o najmniejszej wartości liczbowej – aż do 4 porcji – za najwyższe) w momencie, gdy nie ma już żadnych wolnych płytek na ruszcie.

No i to właściwie tyle jeśli chodzi o zasady Polowania na robale. Gra się w nie przyjemnie, najlepiej przy 4-5 osobach – wtedy zachodzi największa interakcja między uczestnikami, istnieje bowiem możliwość podbierania sobie nawzajem porcji robactwa. Gracz może przejąć od przeciwnika górną płytkę (tylko górną!) ze stosu ułożonych jedna na drugiej porcji, jeśli wyrzucił na kościach liczbę oczek równą wartości płytki. To właśnie podkradanie sobie zarcia przez kurczaki stanowi najbardziej emocjonujący i „zabawogenny” element rozgrywki, jednak w przypadku partii na 2 lub 3 graczy zdarza się dość rzadko, natomiast gra, w której uczestniczy ponad 5 osób, często staje się zbyt chaotyczna.

## Podsumowanie

Polowanie na robale może zaciekać, ale raczej nie przyciągnie na długo. Uczestnicy po prostu rzucają kośćmi, próbując osiągnąć jak najwyższe rezultaty, ale na wspólną zabawę wszystkich graczy miejsca tu raczej niewiele. Jest trochę emocji i nutka ryzyka (wspomniane wcześniej rzuty nieważne), ale moim zdaniem za mało i rozgrywka może się czasem zwyczajnie dłużyć. Robale zachwalane są natomiast również jako gra dla dzieci, która pomaga uczyć działań matematycznych. Rzeczywiście, jest w niej sporo dodawania oraz mnożenia i uważam, że naprawdę może być w tym aspekcie pomocna. Dzieciom się więc przyda, ale starszych graczy raczej nie zachwyci. Pozycja przyjemna, można zagrać, ale przyznam, że z dwóch recenzowanych przeze mnie w tym numerze gier Reinera Knizii znacznie częściej wracam do Pędzących Żółwi.

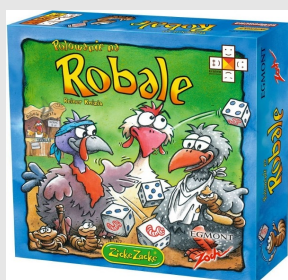


## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Po prostu bardzo dobre. Pudełko jest za duże w stosunku do ilości elementów, ale solidne, trwałe i ozdobione bardzo kolorową, śmieszną ilustracją. Płytki i kości są wytrzymałe i przyjemnie wyglądają.

**Miodność:** Gra może się podobać, łatwo wciąga, ale potrafi równie łatwo znudzić, zwłaszcza po kilku partiach pod rząd. Główne wady to mała interakcja między graczami i niezbyt dobra skalowalność, plusy – lekki posmak hazardu, humorystyczny klimat i element edukacyjny (w przypadku gry z dziećmi).

**Cena:** Atrakcyjna w stosunku do wykonania, jednak dość wysoka jak na grę, po którą zbyt często sięgać nie będziemy.

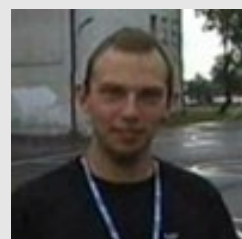


### Polowanie na robale

**Wykonanie:** 8/10

**Miodność:** 7/10

**Cena:** 7/10 (49 zł)

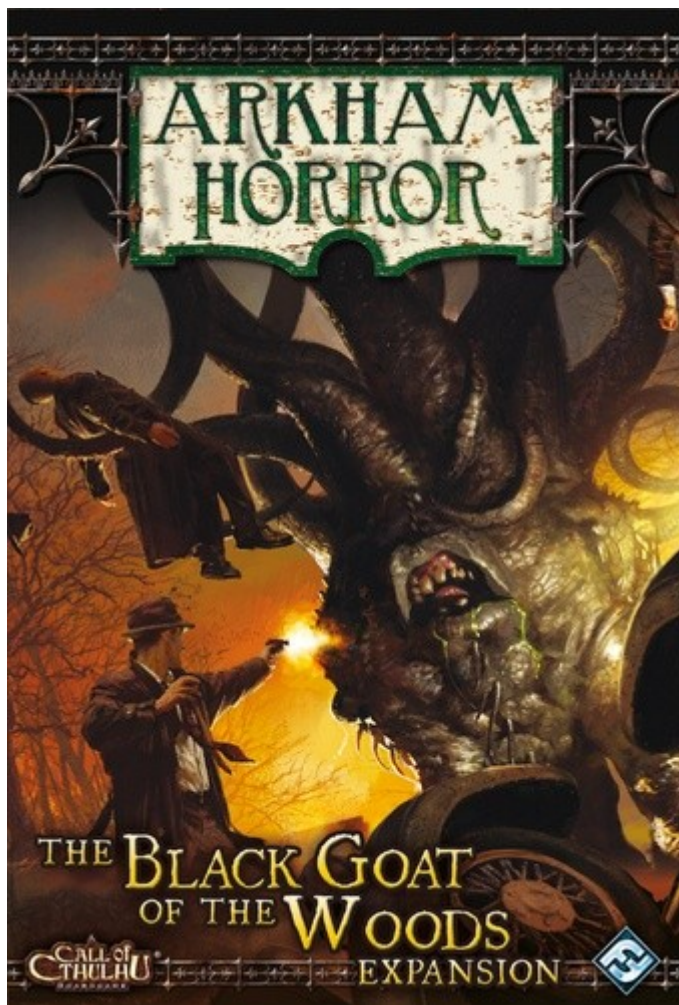


zrecenzował: Żucho



## Black Goat of the Woods

# Matka tysiąca młodych



Na prośbę zrozpaczonej rodziny policja wciąż poszukuje młodej dziewczynki. Dziewczyna, lat 14, widziana była ostatnio w pobliżu lasów w południowej części miasta.

Ostatnie zniknięcie jest już trzecim w ciągu ostatnich trzech miesięcy. W każdym wypadku ofiary były ostatnio widziane zapuszczające się w dzikie ostępy bądź też wciąż niezagospodarowane części miasta, jak lasy czy też wysepki na rzece. Jak do tej pory nie znaleziono żadnych ciał.

Rodziny i przyjaciele nie stracili wiary, ale Szeryf Engle podchodzi do sprawy bardzo ostrożnie. „Nie mamy podstaw, by wierzyć, że sprawy zaginięć są ze sobą połączone. Dopóki jednak nie zakończymy śledztwa, namawiamy mieszkańców, by w nocy nie wychodzili z domów, a w dzień unikali terenów leśnych.”

**The Black Goat of the Woods** to kolejny, piąty już, dodatek do cieszącej się ogromną popularnością gry **Arkham Horror**. Zgodnie z niepisaną tradycją po „dużym” rozszerzeniu przyszedł czas na dodatek stricte karciany. Całość tym razem koncentruje się wokół tajemniczego kultu jaki rozpanoszył się w Arkham. Zadaniem badaczy będzie przeniknąć do szeregów sekty i poznać ich mroczne sekrety od wewnątrz... jak długo będą w stanie opierać się niszczycielskim wpływom Czarnej Kozy?

## Elementy gry

Jak przystało na dodatek karciany, rozszerzenie składa się z kart, kart i jeszcze większej ilości kart. Na całość składa się:

- 11 Kart Przedmiotów Zwykłych
- 12 Kart Przedmiotów Unikatowych
- 4 Karty Zakłęt
- 8 Kart Członkostwa w Kulcie „Jednego z Tysiąca”
- 16 Zielonych Kart Zepsucia
- 16 Czerwonych Kart Zepsucia
- 24 Karty Wydarzeń Kultystów
- 36 Kart Lokacji w Arkham
- 24 Karty Bram
- 23 Karty Mitów
- 5 Kart Poziomów Trudności
- Karta Herolda (Czarna Koza z Lasu)
- 9 Znaczników Potworów

Karty nie różnią się w zasadzie niczym od swoich poprzedników. Solidny, lakierowany papier powinien zapewnić im długą żywotność. Graficznie także nie odbiegają od standardów i przypominają wszystko to, co widzieliśmy do tej pory. Generalnie więc – nic nowego.

### Co nowego w Arkham?

Z bólem serca, ale muszę to napisać – niewiele. Oprócz kolejnej kupki standardowych kart (przedmiotów, mitów, lokacji, bram itd.), które nie wyróżniają się w zasadzie niczym nadzwyczajnym, rozszerzenie oferuje nam zaledwie jedną nową zasadę, kolejnego herolda i możliwość zmiany poziomu trudności rozgrywki. Prawdę powiedziawszy spodziewałem się więcej. Nie chcę być złym prorokiem, ale czyżby formuła *Arkham Horror* powoli się wyczerpywała?

### Kult „Jednego z tysiąca” oraz Karty Zepsucia

To w zasadzie jedyna nowość jaką oferuje nam dodatek. W czasie rozgrywki gracze mają możliwość przystąpienia do tajemniczego kultu o nazwie „Jeden z Tysiąca”. Jak nietrudno się domyśleć są to oddani wyznawcy Czarnej Kozy z Lasu (czyli inaczej mówiąc Shub-Niggurath). Gracz, który

zdobędzie kartę członkostwa w Kulcie, będzie mógł skorzystać ze specjalnej talii zdarzeń przeznaczonych wyłącznie dla Kultystów. Karty te ciągnąć musi za każdym razem, gdy rozpatruje wydarzenia w Czarnej Grocie, Lasach bądź też na Nieodwiedzanej Wyspie. Karty te, trzeba przyznać, są dość wredne i w wielu wypadkach powodują utratę poczytalności, pieniędzy, przedmiotów lub też nakazują pociągnąć Kartę Zepsucia. Tutaj następuje pewien zgrzyt logiczny. Przystąpienie do Kultu jest bowiem w większości przypadków czysto

dobrowolne. Jeśli nie zechcemy doń przystąpić musimy się co najwyżej liczyć ze zdaniem średniej trudności testu albo utratą dwóch punktów żywotności. Minusy członkostwa całkowicie przyćmiewają plusy (tych w zasadzie nie ma). Nasuwa się więc pytanie – po co? Dla klimatu? By jeszcze dodatkowo utrudnić sobie rozgrywkę? To jedyne odpowiedzi, jakie przychodzą mi na myśl.

Kilka linijek wcześniej wspomniałem o Kartach Zepsucia. Samodzielnie tworzą one zupełnie nową talię. Każda z nich ma jeden lub dwa efekty – stały oraz doraźny. Te pierwsze działają zawsze, drugie zostają uruchomione w chwili, w której na karcie mitów pojawi się symbol i

kolor odpowiadający temu na konkretnej Karcie Zepsucia (w praktyce więc niezbyt często). Mamy 16 kart zielonych i 16 czerwonych. Tuż przed grą losowo wybieramy 8 zielonych i 8 czerwonych, po czym tasujemy je oddzielnie i kładziemy zielone na czerwonych, by utworzyć stos Kart Zepsucia. Zielone karty, pojawiające się w początkowych fazach gry, mają słabsze efekty od swoich czerwonych odpowiedników – niektóre z nich





można nawet uznać za pozytywne. Jeśli jednak „dokopujemy się” do Kart Zepsucia o czerwonych grzbietach, musimy liczyć się z poważnymi kłopotami. Żeby nie być gołosłownym – czerwona karta „Vessel of the Mythos” sprawia, iż musimy obniżyć swoją maksymalną poczytalność i podnieść maksymalną wytrzymałość o tyle punktów, ile posiadamy aktualnie Kart Zepsucia (jeśli poczytalność osiągnie 0, zostajemy pożarci). Przy okazji nie możemy wchodzić do stabilnych lokacji. Efekt doraźny to dodanie jednego żetonu zagłady to Toru Zagłady. Mówiąc krótko – bywa nieciekawie.

Należy przy tym uważać – wraz z wyczerpaniem się Tali Zepsucia, Wielki Przedwieczny budzi się natychmiast!



## Herold – Czarna Koza z Lasu

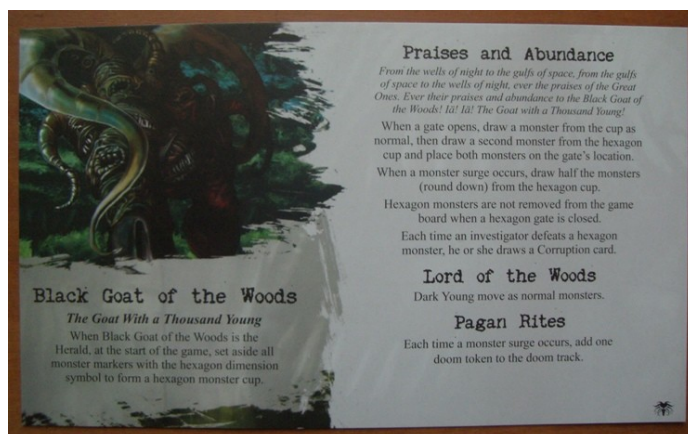
Trzeba przyznać, że jest to jeden z mocniejszych heroldów. I choć z początku wydaje się mocniejszy, niż jest w rzeczywistości, to i tak potrafi „namieszać”. Na początku rozgrywki musimy oddzielić wszystkie potwory o heksagonalnym symbolu i utworzyć z nich oddzielny stos potworów. Jest to istotne dla przebiegu rozgrywki, gdyż Czarna Koza z Lasu ma następujące właściwości:

- Za każdym razem, gdy otwiera się brama dociągamy jednego zwykłego potwora, po czym, obok niego, dokładamy kolejnego, ale

tym razem z nowo utworzonego stosu potworów z heksagonalnym symbolem

- Kiedy dochodzi do „wysypu potworów”, połowę z nich losuje się spośród stworów o heksagonalnym symbolu
- Potwory o heksagonalnych symbolach nie wracają do pojemnika z potworami po zamknięciu bramy o takim samym znaku
- Za każdym razem, gdy badacz pokona potwora o heksagonalnym symbolu, ciągnie Kartę Zepsucia
- Mroczne Młode (Dark Young) poruszają się jak zwykłe potwory
- Przy każdym „wysypie potworów” dodaje się jeden żeton do Toru Zagłady

Jak więc widać, herold ten przeszkadza nam głównie poprzez mnożenie potworów. Bywa to uciążliwe, ale też często zdarza się, że potwory kumulują się w jednym miejscu, co znacznie ułatwia ich eksterminację. Ostatecznie należy uznać Kozę za całkiem dobrze zbalansowanego Herolda.



## Poziom trudności

To już ostatnia propozycja tego rozszerzenia. Na początku każdej rozgrywki gracze mogą zdecydować, czy chcą, aby gra była łatwiejsza, czy też trudniejsza. Poziomy trudności przedstawiają się następująco:

- Bardzo Łatwy – podczas rozkładania żetonów wskazówek na każdej stabilnej lokacji kładziemy dwa zamiast jednego; gdy

w fazie mitów na jakichś lokacjach mają pojawić się żetony wskazówek, dokładamy tam po jednym dodatkowym żetonie

- Łatwy – Siostra Mary rozpoczyna grę z 3 dodatkowymi żetonami wskazówek; Wszyscy badacze są od początku gry pobłogosławieni
- Średni – standardowy poziom trudności; bez zmian w zasadach
- Trudny – Rex Murphy zaczyna grę bez żetonów wskazówek; Wszyscy badacze są od początku gry przeklęci
- Bardzo trudny (Szaleńczy?) – grę zaczynamy z poziomem terroru 5. Sklep ogólny jest zamknięty, a z talii sprzymierzeńców natychmiast odrzucamy 5 losowo wybranych kart; w każdej turze rozpatrujemy dwie, zamiast jednej, karty Mitów

## Podsumowanie

To już niestety wszystko. Żadnych spektakularnych nowinek, ani ciekawych rozwiązań. Dodatek ma wyraziste podłoże fabularne, co dla wielu graczy może być bardzo poważną zaletą, poza tym jednak nie oferuje zbyt wiele. W moim personalnym odczuciu tytuł ten zaledwie o krok wyprzedza niezbyt udaną *Klątwę Czarnego Faraona*, pozostając daleko w tyle za *Królem w Żółci*. Jeśli jednak jesteś zagorzałym fanem *Arkham Horror*, nie przejdiesz obok **The Black Goat of the Woods** obojętnie. Mam jedynie nadzieję, że wyśmienita gra jaką jest *Arkham Horror* nie zmieni się w zwykłą maszynkę do zbijania pieniędzy na chałturkach i kolejne rozszerzenia powrócą na właściwe tory.

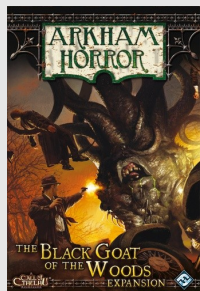


## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Standardowo stoi na wysokim poziomie. Karty są wytrzymałe i zdobią je ładne grafiki. Do tego wytrzymałe i poręczne pudełko, a także przejrzysta instrukcja. Czy można chcieć czegoś więcej? Minus – zwyczajowo – za odrobinę inne odcienie kolorów koszulek w stosunku do wersji podstawowej.

**Miodność:** Spodziewałem się czegoś więcej, a dostałem bardzo przeciętny dodatek o niewielkiej liczbie nowości. Niewątpliwie plus za ciekawego herolda. Pomimo szczerzej sympatii do tej gry, nie mogę dać za miodność wyższej oceny.

**Cena:** Rozszerzenie przeciętne, a jednocześnie trochę droższe od swoich „starszych kuzynów”. Cena nie zachęca.



### Black Goat of the Woods

Wykonanie: 9/10

Miodność: 7/10

Cena: 7/10 (69,95 zł)



zrecenzował: Ejdzej



## Black Sheep

Stary Donald  
farmę miał...

W tym miesiącu na łamach RT prezentujemy aż cztery recenzje gier, których twórcą jest Reiner Knizia. Na wcześniejszych stronach znalazły się recenzje produktów: **Zaginione Miasta**, **Pędzące Żółwie** i **Polowanie na robale**. W tym tekście zaś mamy niekłamaną przyjemność zaprezentować kolejną produkcję Knizi – tytułową **Czarną Owcę**.

**Black Sheep** to sympatyczna gra familijna dla 2 do 4 osób, w której gracze wcielają się w role farmerów. Ich zadaniem będzie powiększanie swojej hodowli zwierząt poprzez umiejętne wykorzystywanie własnych zasobów. Każde zwierzę warte jest pewną liczbę punktów (od 1 do 3), które po podliczeniu (i dodaniu punktów bonusowych) wyłonią zwycięzcę.

Należy jednak uważać, by nie przesadzić z hodowlą czarnych owiec – te mają wartości ujemne. Paradoksalnie – czasem potrafią wygrać wydawałoby się przegraną rozgrywkę. Zaintrygowani?

## Pierwsze wrażenie

Kiedy weźmiemy pudełko w ręce, zaskoczy nas jego nieduża waga. Odnosi się wręcz wrażenie, że wewnątrz prawie nic nie ma. Po zdjęciu pokrywy okazuje się, że mieliśmy rację. Jak na opakowanie o takich wymiarach (26 cm x 19 cm x 7 cm), zawartość jest mizerna. Na elementy składają się:

- instrukcja
- 36 plastikowych zwierząt (6 każdego rodzaju)
- 3 plansze pól
- 4 plansze zagród
- 4 karty pomocnicze
- 12 kart zadań
- 12 kart sześciopunktowych bonusów
- 84 karty zwierząt (14 z każdego rodzaju)

Elementy, zarówno figurki zwierząt, jak i karty, są małe, a wszystko zajmuje mniej więcej 1/10 powierzchni całego pudełka. Ogromne marnotrawstwo przestrzeni! Poza tym nie ma się jednak zbyt do czego przyczepić. Karty, chociaż małe, są wytrzymałe i łatwe w tasowaniu. Zdobia je proste, aczkolwiek miłe dla oka, grafiki.

Z pewnością nie można odmówić uroku plastikowym figurkom zwierząt. Są one dopracowane i, nawet pomimo niewielkich rozmiarów, szczegółowe. Jedyńm problemem wydaje się zbyt duże podobieństwo między krową i koniem. Gracze siedzący nieco dalej od planszy mogą mieć problem z natychmiastowym zakwalifikowaniem konkretnego zwierzęcia. Kolorowe plansze wydrukowano na wysokiej jakości zmatowionym papierze. Wszystko

funkcjonalne i ładne – przy niewielkim stopniu skomplikowania zasad naprawdę niewiele więcej potrzeba do dobrej zabawy.

## Przygotowania do gry

Zasady są tak proste, że można je wytłumaczyć dosłownie w minutę. Gracze siadają po czterech stronach stołu (oczywiście w miarę możliwości), wybierając odpowiadające im kolory i kładą przed sobą planszę zagrody. Następnie, na trzech centralnych polach, ustawia się po dwa wylosowane zwierzęta, a każdy gracz otrzymuje na rękę trzy karty. Jeśli zdecydowaliśmy się na zaawansowany wariant rozgrywki, musimy wylosować jeszcze karty zadań. Każdy gracz losuje w tajemnicy jedno z zadań, po czym na stół wyklada się tyle odkrytych zadań, by sumaryczna liczba wszystkich takich kart w grze wynosiła sześć (czyli cztery odkryte przy dwóch graczach, trzy przy trzech i dwie przy czterech). System punktowania opiszę dokładnie później. Pozostałe karty i zwierzęta odkłada się na bok, tak by wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp. By ustalić pierwszego gracza, uczestnicy zabawy muszą jednocześnie krzyknąć „muuu!”. Ten, kto zrobi to najgłośniej, zaczyna.

## Przebieg rozgrywki

W każdej turze gracze kolejno dokładają karty do poszczególnych pól przy stodołach w kolorze, który wybrali na początku. W swojej turze musimy zrobić jedną z trzech rzeczy:

- dołożyć jedną (i opcjonalnie odrzucić jedną) lub dwie karty na pole, na którym nie ma jeszcze żadnej naszej karty
- dołożyć dwie karty na pole, na którym znajduje się już jedna nasza karta
- dołożyć jedną kartę na pole, na którym znajdują się już dwie nasze karty, po czym opcjonalnie odrzucić jedną kartę z ręki



Karty możemy dokładać tylko i wyłącznie od strony własnej stodoły. Ostatecznie przy każdym polu znajdą się trzy nasze karty i wraz ze zwierzętami już

znajdującymi się na danej planszy będą one tworzyć zestawy. Celem jest skompletowanie jak najbardziej korzystnych zestawień, które rozpatruje się w taki sam sposób, jak w znanym i popularnym pokerze. I tak pięć takich samych zwierząt to najlepszy możliwy wynik (należy pamiętać, że oprócz kart



liczą się także zwierzaki na polu!). Dalej jest popularna „kareta” (cztery takie same zwierzęta), ful (trójka i para), trójka, dwie pary, jedna para i najwyższa singlowa karta. W chwili, gdy któreś z pól zapełni się (każdy z graczy położy po trzy karty), sprawdzamy kto wyłożył najlepszy zestaw. Zwycięzca zgarnia zwierzęta do swojej zagrody, po czym losuje dwa nowe zwierzęta, które pojawiają się na świeżo opróżnionej planszy.

Prędzej czy później zdarzy się, iż w banku nie ma już obu wylosowanych przez nas zwierząt. Oznacza to, że gra zbliża się do końca. Wyczerpane pole odkłada się na bok. Nie bierze ono już udziału w grze. Kolejne plansze pól wypadają już z gry automatycznie w chwili, gdy ktoś zgarnie znajdujące się na nich zwierzęta. Jak więc łatwo wywnioskować – gra może się zakończyć dość wcześnie, nawet jeśli w banku pozostało jeszcze wiele figurek, a wyczerpały się jedynie zapasy jednego bądź dwóch zwierzaków. Taka sytuacja jest jednak wielce nieprawdopodobna (jakby nie patrzeć wszystko zostało z pewnością dokładnie przeliczone – Reiner Knizia jest wszak doktorem matematyki) i gra zazwyczaj kończy się, gdy poza planszami pozostało już zaledwie kilka figurek.

Następnie przechodzimy do podliczania punktów. W wersji podstawowej punkty otrzymujemy za dwie rzeczy: zwierzaki i bonusy. Każda figurka ma na brzuchu cyferkę, która oznacza jej wartość punktową (od 1 do 3). Wartości te sumujemy, po czym odejmujemy od nich ujemne punkty za czarne owce. Następnie sprawdzamy, kto ma najwięcej zwierzaków danego rodzaju – ta osoba otrzymuje kartę z bonusowymi sześcioma punktami. W



przypadku remisu, nikt nie otrzymuje premii. Na sam koniec podliczamy pełne zestawy u każdego gracza (ów „pełny zestaw” to po jednym zwierzęciu z każdego typu, czyli w kolejności koń, krowa, świnia, owca, kogut i czarna owca). Za każdy taki zestaw gracz otrzymuje +6 punktów. Ten kto zgromadził największą liczbę punktów, zostaje zwycięzcą.

Wersja zaawansowana różni się tym, że zamiast punktów za „pełne zestawy” i większości, otrzymujemy nagrody za wykonanie zadań. Przy wyłanianiu zwycięzcy wszystkie karty zadań (nawet te, które gracze mieli przy sobie) kładziemy odkryte na stole i sprawdzamy, kto ile punktów zgarnął dla siebie. Zadania są różnie, ale też bardzo sprawiedliwie punktowane. W gruncie rzeczy sprowadzają się jednak do zbierania konkretnych zestawów (np. dwóch owiec i dwóch czarnych owiec lub też dwóch koni i dwóch kogutów itd. itp.) lub też zdobycia większości figurek

danego typu. Na samym początku recenzji wspomniałem, że czarne owce, pomimo ujemnych punktów, mogą wygrać nam grę. Jest tak w istocie, bowiem pośród kart zadań (jest ich 12, do gry wchodzi 6) jest taka, która sprawia, iż niezależnie od punktacji wygrywa osoba, która zebrała WSZYSTKIE czarne owce, które pojawiły się podczas danej partii. Gra jest więc warta świeczki, choć – rzecz jasna – nie zawsze. Jak mówi popularne powiedzenie – ryzyk fizyk!

## Podsumowanie

**Black Sheep** to sympatyczna gra, która przypadła nam do gustu. Proste zasady, nieskomplikowana,

## Rebel Times

rozluźniająca rozgrywka i niedługi czas gry to jej niewątpliwe zalety. Jedna partia zajmuje od kilkunastu minut do około pół godziny, ale czasem po prostu trudno nie pokusić się o rewanż. Fakt, iż gra nie wymaga wielkiego skupienia, ani długotrwałego „możdżenia” sprawia, że jest to idealna pozycja na rozprężenie albo trudne, poplanszówkowe poranki. Rodzice z dziećmi na pewno nie będą zawiedzeni – do rozgrywki mogą zasiąść i z powodzeniem grać nawet kilkulatek.

**Czarna Owca** to miła i bezstresowa zabawa dla całej rodziny.



### Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Duże pudełko i ogromna ilość zamawianej w nim przestrzeni to największy mankament wykonania. Gra z powodzeniem zmieściłaby się do mniejszego o połowę opakowania, a przez to stałaby się poręczniejsza w transporcie. Niewielki minus za trudne do odróżnienia krowy i konie.

**Miodność:** Gra jest łatwa, prosta i przyjemna, a do tego nie pozbawiona dynamiki i pewnej dozy emocji (związanych chociażby z ukrytymi kartami zadań). Mimo wszystko przed kupnem należy się zastanowić – wiele osób może drażnić spora losowość, a także fakt, iż dojrzałszym graczom gra może się szybko znudzić.

**Cena:** Nie jest bardzo zła, ani też specjalnie atrakcyjna. W moim personalnym odczuciu odrobinę za wysoka. Zupełnie jakby miało ją usprawiedliwiać duże pudełko. Mimo wszystko warto przemyśleć ten zakup.

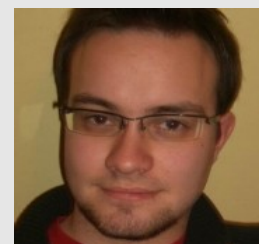


### **Black Sheep**

**Wykonanie:** 8/10

**Miodność:** 8/10

**Cena:** 7/10 (55 zł)



zrecenzował: Ejdżej



Graj z głową

# O skutecznym rad sposobie

Pojawienie się pierwszej pozycji z serii „almanachów Mistrza Gry” - *Graj Twardo* (*Play Dirty*), pióra amerykańskiej legendy gier fabularnych Johna Wicka - wzniciło w Polsce gorącą dyskusję na temat jej przydatności. Na tym tle zdecydowanie pozytywnie wypada kontynuacja serii, książka „Graj z głową”, napisana przez Ignacego Trzewiczka - człowieka, który zmienił oblicze Warhammera swoją „Jesienną gawędą”, współautora *Monastyru* i *Neuroshimy*.

Licząca nieco ponad sto stron (dobrej jakości papieru) książka ma nieść nam pomoc w prowadzeniu wszelkiego rodzaju przygód osadzonych w przeróżnych systemach RPG. I nie chodzi tu o znane z poprzedniej części „radzenie” sobie z graczami - Autor *Graj z głową* wyraźnie zaznacza, że gra ma dawać przyjemność zarówno graczom, jak i mistrzowi - dlatego kreśli on przed nami obraz rozważnego i ceniącego inwencję graczy Mistrza Gry, porzucając utarty schemat próby „pokonania” graczy. Wszelkie opisane przez niego w książce rady nastawione są na to, by rozrywka płynąca z RPG była jeszcze głębsza, a pojawiające się na sesji problemy szybko rozwiązywane.

Już we *Wstępie* pan Trzewiczek daje nam zasmakować swojego specyficznego stylu. Nie wywyższa się, nie emanuje swoim olbrzymim ego, jak John Wick, nie traktuje czytelników jak półgłówków, ale wyraźnie daje do zrozumienia, kto tu zna się na prowadzeniu. Jest to o tyle łatwe do zaakceptowania, że



Autor udowadnia to nam w dalszych częściach książki swoją doskonałą znajomością realiów, poszczególnych systemów i olbrzymią ilością oryginalnych pomysłów. Na dodatek całość przeplatana jest ciekawymi anegdotkami z sesji, odwołaniami do przeróżnych „zasad domowych” znajomych Autora, czy też ramkami, w których zawarto oryginalne spojrzenie na pewne kontrowersyjne tematy dotyczące prowadzenia.

W pierwszej części, zatytułowanej *Gracz*, dostajemy szereg zabiegów pozwalających nam sprawić jeszcze większą frajdę naszym graczom. Poruszane są ważne na sesji kwestie, takie jak gra fair play, zwracanie uwagi na oczekiwania gracza, czy śmierć postaci. Moim zdaniem jest to najlepsza część podręcznika - porady Autora, choć wydają się oczywiste, są napisane tak, że, mówiąc słowami Ignacego Trzewiczka, „poczujemy się jakbyśmy dostali obuchem”. W jasny, poparty przykładami sposób uświadamia on nam, jak ważna jest indywidualizacja podejścia Mistrza Gry do poszczególnych graczy. I choć doświadczeni Mistrzowie mogą powiedzieć, że jest to przecież rzecz oczywista, to nawet oni będą zaskoczeni oryginalnością podejścia do tematu i faktem, że Autor nie ukazuje nam „jedynej słusznej drogi”. Dostajemy w zamian kilka możliwości, które możemy połączyć, zmienić i wprowadzić wedle własnego uznania.

Kolejne dwie części, *O kociakach* i *Drużyna*, mają włożyć nam do rąk narzędzia pozwalające stworzyć z przypadkowych bohaterów prawdziwą, spójną drużynę towarzyszy przygód, przyjaciół. „Kociakami” nazywa Autor graczy, mówiąc lekko, niepokornych, przez których nasze sesje nie wyglądają tak, jakbyśmy tego do końca chcieli. To dział przeznaczony *stricte* dla początkujących MG, jako że Ci grający dłużej na pewno wypracowali jakieś własne metody w tej kwestii. Chociaż, kto wie, może nawet oni znajdą rozwiązania, na które sami by nie wpadli. *Drużyna* jest z kolei działem niezwykle uniwersalnym - czy mówimy o Trupie ze Świata Mroku, czy Swawolnej Kompaniji z Dzikich Pól, mamy na myśli ludzi (i nie ludzi) o często odmiennych planach i filozofiach, którzy zdecydowali się powierzyć sobie nawzajem własne

życie. Dlatego Ignacy Trzewiczek pisze o tym, jak sprawić, by te postacie nie tylko dowiedziały się czegoś o sobie, ale miały również realne powody, by nadstawiać za siebie karku. Takie pomysły, jak Ognisko zna chyba każdy, ale już Baza czy Jednolita Drużyna to zaskakujące inwencją rozwiązania, wzbudzające lawinę pomysłów i inspiracji u każdego Mistrza Gry. Dlatego już w połowie książki będziemy zapewne siedzieć z kawałkiem papieru i ołówkiem w ręce, wynotowując co lepsze pomysły Autora. Bo mimo tego, że w obu działach odzywa się w nim syndrom „wrednego Mistrza”, Ignacy Trzewiczek pisze, że męczył graczy, gdy był młodszy, teraz chce dawać im dobrą zabawę. Bo przecież o to właśnie chodzi w grach fabularnych, prawda?

Kolejny rozdział, *Punkty Doświadczenia*, to propozycja Autora na to, jak radzić sobie z rosnącymi dysproporcjami potęgi graczy, sprawiedliwym podziałem jakże cennych punktów, czy kwestią „prawdziwego” doświadczenia postaci a tym, na co gracz przeznaczona otrzymane punkty. Słowem - dział o „pedekach” i uszczęśliwianiu graczy. Autor wypowiada tu osobistą krucjatę graczom, dla których właśnie te punkty są wyznacznikiem dobrej zabawy i dla których cała sesja jest podporządkowana tzw. „ekspieniu”. Rozdział jest dobrą pomocą dla Mistrza Gry, ale niestety, nie poraża już tak jak poprzednie części. Pomysł, pozostawiony na koniec - propozycja równego rozdzielania zyskanych w przygodzie PD - jest chyba tak oczywisty, że wystarczyłoby mu poświęcić jedynie dwa zdania, a nie, tak jak zrobił to Trzewiczek - prawie trzy strony, opiewające ten rzekomo „kontrowersyjny” pomysł.

Na poprawę humoru dostajemy rewelacyjny ostatni dział, zatytułowany *Bohater Gracza*. O ile w *Graczu* Autor skupił się na zadowalaniu grających z nami ludzi, o tyle tutaj znajdziemy pomysły na urealnienie ich postaci. Każdy, kto stworzył więcej niż jedną postać do RPG może chyba przyznać w duchu, że te wcześniejsze pomysły zwykle nie grzeszyły inwencją - ot, elfijski mag, któremu orki zabiły rodziców, czy twardy krasnoludzki wojownik. Propozycje takie jak sesje - retrospekcje z przeszłości, zmiana przygody w celu poprawienia



klimatu sesji itp. to tylko wierzchołek góry lodowej. Dodatkowo dostajemy naprawdę zaskakujące, aspirujące do miana genialnych, a jednocześnie proste do wprowadzenia, pomysły. Czy ktoś z was zastanawiał się, czy wasz elfi sierota woli czereśnie, czy jednak idąc przez rynek w dzień targowy kupi sobie kilogram jabłek?

*Graj z Głową* jest pozycją uniwersalną. Nieważne, czy grasz w Neuroshimę, Dzikie Pola czy stare poczciwe D&D, na pewno znajdziesz tu coś dla siebie. Nawet dokonując najbardziej fantastycznych czynów drużyna bohaterów, wobec której zastosujemy zaprezentowane w książce triki, jest drużyną złożoną z myślących, czujących istot, znajdujących się nie w próżni, a żywym, reagującym świecie. Po przeczytaniu tej książki miałem głowę tak napakowaną pomysłami, że nie wiedziałem co zanotować sobie najpierw. Po drugiej lekturze doszło chyba drugie tyle pomysłów. A przyznam, że Mistrzem Gry jestem od lat. Ilość inspiracji zwartych

w tekstach jest, wbrew pierwszemu wrażeniu, naprawdę duża. No właśnie, pierwsze wrażenie. Choć klimatyczna okładka i równie klimatyczne, choć identyczne, zdjęcia podręczników do RPG pomiędzy rozdziałami działają na korzyść, duże zastrzeżenia można mieć co do zagospodarowania miejsca. Odnosi się bowiem wrażenie, że zarówno Autorowi, jak i zespołowi składającemu podręcznik zależało na rozwleczeniu jak najmniejszej ilości tekstu na jak największej ilości stron. I tak na porządku dziennym mamy akapity liczące dwa słowa („Same plusy.” „Bez sensu.” „Inny przykład.”), liczne wypunktowania, gdzie trzy zdania zajmują pół strony, a także porażająco szerokie marginesy, wielkie nazwy rozdziałów i sporą czcionkę. Co prawda czyta się dzięki temu naprawdę dobrze, ale natrętne wrażenie, że to już lekka przesada, nie mija. A szkoda, bo trudno znaleźć jakiegokolwiek inne wady.

Chcesz, by Twoje sesje na długo zapadły w pamięć graczom? By dyskutowali o nich przez następny tydzień? „Graj z głową” jest dla Ciebie.

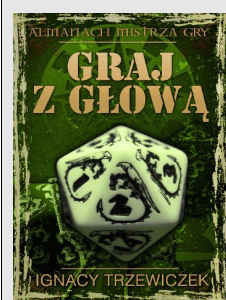


## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Dobrze wydana, estetyczna pozycja. Drobne błędy edytorskie można policzyć na palcach jednej ręki. Szkoda tylko tych marginesów...

**Miodność:** Ignacy Trzewiczek to doskonała, polska alternatywa dla Johna Wicka. Jeżeli wahasz się pomiędzy *Graj Twardo* a *Graj z Głową*, zdecydowanie polecam drugą książkę.

**Cena:** Uwzględniając jakość wydania i ilość zawartego w niej, znakomitego materiału - odpowiednia.



## Graj z głową

**Wykonanie:** 7/10

**Miodność:** 9/10

**Cena:** 7/10 (99,95 zł)



zrecenzował: Darcane

reklama

# Q-WORKSHOP.COM

## Niesamowite Kostki

```

import cgi
import string
from QgUtils import *
import ConfigParser

database = conf.get('directories', 'mainpath')
database = database + conf.get('directories', 'datadir')
database = database + conf.get('directories', 'database')
qqba = ConfigParser.ConfigParser()
qqba.readfp(open('qq.conf'))

if (document.isForm) {
  widthField = window.innerWidth
  heightField = window.innerHeight
  document.location.href = document.location.href + '?page=' + qqba.get('pages', 'index')
}
if (document.all) {
  width = window.innerWidth
  height = window.innerHeight
}
if (document.all) {
  document.write('<script>
  // ...
  </script>
  ')
}
else {
  document.write('<script>
  // ...
  </script>
  ')
}

```

NARRATIVES

REPORT

Dostępne kolory i formy kostek:

Kolor brzozy w kwadracie odpowiada kolorowi znaków grawerowanych na kostkach

Typ czarna wierzchołkowa podbudowa odpowiada kolorowi kostki

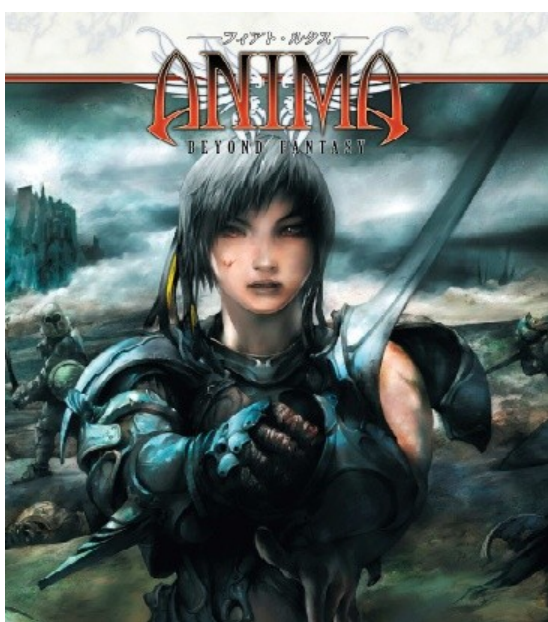
Kwadrat z przezroczystą rączką odpowiada kostkom transparentnym

Q-workshop Puławy Świdwie  
ul. Świdwie 14-12  
60-163 Poznań, Poland  
email: sklep@q-workshop.com  
shop@q-workshop.com  
verkauf@q-workshop.com  
www.Q-workshop.com



## Anima Beyond Fantasy

# Poza fantazją, jednak nie poza stawką



Systemów *fantasy* jest na rynku wydawniczym istne zatrzęsienie. Proponują nam one różne, od mrocznych do heroiczych, *settingi*, a duża ich liczba powstaje w oparciu o zunifikowane mechaniki, takie jak d20 lub Savage Worlds. Czy to dobrze czy źle? Nie mi to oceniać, jednak faktem jest, że owe systemy mają tendencję do popadania w pewną schematyczność przekazu – podobnie uporządkowana treść, podobne rozwiązania mechaniczne, podobne konstrukcje wszystkiego tego, co zostało oparte na mechanice. Plusy i minusy takich rozwiązań może ocenić sobie sam każdy. Osobiście wolę systemy, które wraz z nową koncepcją świata dorzucają nową mechanikę, ponieważ w ten sposób stają się całkowicie niepowtarzalne. Inna sprawa, że czasami ich autorzy

tworzą nowe mechaniki niejako „na siłę” i powstają w ten sposób zupełnie niegrywalne potworki o fajnym świecie i zgrzytaniu zębami, gdy tylko sięga się na sesji po kostki. Czy Anima Beyond Fantasy zalicza się do tej niechlubnej grupy?

Zacznijmy od tego, co widać na pierwszy rzut oka, czyli wykonania i podziału podręcznika na rozdziały. Anima to czwarty, po Grimm RPG, Dark Heresy i Warhammer Fantasy Roleplay, system, który wydawany jest przez Fantasy Flight Games. W przypadku przejętego od Black Industries Darka i Wojennego Młotka słyszałem wiele odmiennych opinii co do jakości ich wykonania – niektóre podręczniki miały bowiem tendencje do lekkiego rozpadania się po kilkukrotnym czytaniu, część osób narzekała również na gorsze kolory zastosowane w drukarni. Anima nie posiada tego typu błędów i, powiedzmy sobie szczerze, jest jednym z najładniej wydanych podręczników jakie miałem okazje przeczytać. Twarda oprawa, szycie, w pełni kolorowe stronicy, szerokie marginesy, duża liczba ilustracji utrzymanych w mangowej (na amerykańską modłę) konwencji (stojących na różnym poziomie, przeważają jednak te dobre) i, niestety, brak indeksu (co trochę utrudnia odbiór tego 320-to stronicowego kolosa). Sam podręcznik podzielony został na dwie części tematyczne – część dla graczy oraz dla MG. Minusem takiego układu jest fakt, że nim przeczytamy coś konkretniejszego o świecie, musimy przedrzeć się przez wszelkie zasady mechaniczne oraz proces tworzenia postaci. Zadziwia brak w części dla gracza jakiegokolwiek szerszego omówienia realiów systemu – od razu przechodzimy do miecha, a wszelkie informacje, co do realiów *settingu* czerpiemy czytając „między wierszami”. Ogólnie jednak za wykonanie i dość intuicyjny podział tematów Anima RPG zasługuje na zdecydowany plus.

Przyjrzyjmy się światu przedstawionemu, który nazywa się Gaia. Składa się on z wielu dobrze już znanych z innych systemów elementów, które połączone zostały ze sobą całkiem sprawnie i w dość innowacyjny sposób. Mamy tutaj więc potężne starożytne rasy, które toczyły ze sobą wojny o supremację i nieomal nie zniszczyły w ten sposób całego świata (w Anima ta główna, dominująca i

najstarsza rasa, która wywołała całą wojnę nazywa się Duk'zarist). Mamy również i miejsce na ludzi, którzy powstrzymali Dur'zarist, aby w krótkim czasie doprowadzić do wojny domowej między sobą. Jest także i Jezus Chrystus, który zdradzony przez Judasza i ukrzyżowany, zmarł ale nie wstąpił do niebios oraz jego Apostołowie, którzy dokończyli za niego dzieła. Oczywiście wszystko to ubrane zostało w inne realia (dla przykładu miasto pod murami którego skonał Jezus nazywa się Solomon) i dostosowane do tego, aby wpasowało się w realia systemu. Te zaś rozpięte są pomiędzy magią i technologią, a ta ostatnia niemal zniszczyła świat wnosząc barierę pomiędzy materią i duchem (ten ostatni to klasyczne już wariacje na temat „Cienia” – powstałego z duchowej energii każdego istniejącego obiektu). Najciekawsze jest jednak to, że Anima obraca się wokół teokracji Kościoła Watykańskiego, który został dominującą siłą po zaginięciu ostatniego Cesarza (wcześniej istniał w tym świecie klasyczny podział na władze świecką i duchową). Dodajmy do tego wiele sekretnych organizacji, Tol Rauko, templariuszy szukających pozostałości po starszych cywilizacjach, pogan, barbarzyńców, kraje o charakterze orientalnym, arabskim oraz prawdziwą i ukrytą historię świata, a otrzymamy *setting*, który kipi wręcz od pomysłów na sesje i jest niezwykle grywalny. Oczywiście, jak to już we współczesnych systemach bywa, jest on opisany dość pobieżnie i na jego uzupełnienia przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać – niedługo pojawi się zapewne po angielsku (bo po hiszpańsku już jest) podręcznik będący obszernym przewodnikiem po Gai – brak jednak chwilowo konkretnych dat. Najważniejsze jest jednak to, że zawarte w podręczniku podstawowym informacje całkowicie wystarczą do poprowadzenia wielu niezapomnianych sesji.

Czas teraz na tradycyjne „mięso” bez którego nie obejdzie się żaden system (chyba, że mówimy o Amberze i Nobilisie, ale są one raczej wyjątkami niż regułą). Mechanika, bo o niej tutaj mowa, jest w Animie dość innowacyjna. Sama podstawa testów, czyli k100 plus modyfikator *versus* ST, wydaje się całkiem standardowa, ale jeśli dodamy do tego operowanie na niezwykle dużych liczbach, to zmienia to diametralnie postać rzeczy. Niejednokrotnie spotkamy się z ST o wartości 180,

210 czy nawet 450! Powoduje to nieco zabawy z liczeniem, ale po kilku sesjach podstawy można opanować w miarę dobrze i wszystko przebiega całkiem płynnie. Inaczej rzecz ma się już jednak z walką, która ten prosty schemat nieco komplikuje. Przede wszystkim chodzi tutaj o słynny już chyba The Combat Table, który służy do wyliczania zadanych obrażeń lub zwiększonej szansy na kontratak. W Anima bowiem istnieje pewna zasada – osoba z inicjatywą atakuje, a ta bez niej się broni. Dopiero, gdy tej pierwszej nie wyjdzie atak, druga ma szansę przeprowadzić własny. Symulowane jest to oczywiście przez umiejętności ataku oraz obrony i trzeba przyznać, że w tym systemie opłacalne jest tworzenie postaci nastawionych defensywnie. Zdecydowany plus. Problem z Combat Table jest zasadniczo jeden – w przypadku udanego trafienia musimy sobie wyliczyć procent obrażeń, jakie zadaliśmy. Co prawda mamy również tabelkę, która nam to ułatwia, ale trzeba szczerze przyznać, że dynamika walki leci na łeb na szyję i więcej tu matematyki niż opisów. Dodatkowo różne typy pancerzy chroniące przed różnymi atakami, dodatkowe manewry, różne właściwości broni, słowem – masakra przez kilkanaście pierwszych sesji. Konia z rzędem temu, kto opanuje te wszystkie zasady za pierwszym razem.

Również w przypadku zdolności nadnaturalnych mechanika potrafi zabić. Chodzi mi tu głównie o Ki i Psionike. To pierwsze jest bardzo rozbudowanym i ciekawym pomysłem, jednak z założenia polega na tworzeniu technik przez gracza (gotowe podane są tylko jako przykłady). Pozwala to dostosować je maksymalnie do jego potrzeb, ale wymaga bardzo dużo pracy i siedzenia w tabelkach. To samo można powiedzieć zresztą i o Psionice – dużo, naprawdę dużo tabelki i wiele zasad mechanicznych. Plusem takiego podejścia do tematu jest nieograniczona niemal możliwość modyfikacji i tworzenia własnych wariacji różnych efektów, a przez to znaczna indywidualizacja postaci. Minusem zaś ogromna czasochłonność i straszna „tabelkomania” z wyliczaniem minusów, bonusów itd. Magia i przywoływanie również nie ustrzegły się sporej ilości zasad. W przypadku magii zastosowano dość typowe obecnie podejście pozwalające na modyfikowanie efektów czarów za pomocą



wydawania większej ilości punktów magii (tutaj nazywanych Zeon), a sam proces jest dość intuicyjny. Przywoływanie jednak to ciężki orzech do zgryzienia - w momencie, gdy coś przywołujemy, tworzymy to zgodnie z zasadami kreacji bohatera i jeśli gracz nie stworzy sobie przez sesję potencjalnej listy tego, co może przyzwać wraz z charakterystykami, to nagle może okazać się, iż w środku emocjonującej sceny walki zrobimy sobie dłuższą przerwę, zamówimy pizzę, wypijemy herbatę, a drużynowy *summoner* zabierze się za rozpisywanie tego, co udało mu się przywołać. Powiem szczerze, że to rozwiązanie zawodzi na całej linii, a ogromne skomplikowanie mechaniczne tego systemu mu w tym nie pomaga.

Kończąc przemyślenia o mechanice należy wyraźnie powiedzieć, że jest ona grywalna (poza drobnymi wyjątkami, które potrafią rozwalić sesję, *vide* przywoływanie powyżej), jednak czas wymagany na jej nauczenie się i dość płynne stosowanie jest długi. Nie wszystkim może przypaść to do gustu, ale osoby lubujące się we wszelkiego rodzaju „kombosowaniu” na pewno będą zachwycone.

Wypada również napisać kilka słów o procesie tworzenia postaci i jej rozwoju. Anima proponuje nam klasy postaci, które rozwijają się poziomowo. Każda z nich posiada określone bonusy do punktów życia, magii, umiejętności walki, zdolności nadnaturalnych oraz wszelkiego rodzaju innych umiejętności. Całkiem fajnym podejściem jest pogrupowanie umiejętności i przydzielenie każdej klasie różnego kosztu ich rozwoju. Tak więc Akrobatycznemu Wojownikowi łatwiej będzie rozwinąć zdolności Atletyczne, a Magowi Intelktualne (niższy koszt punktów za jeden procent podniesiony do góry). Muszę powiedzieć, że takie rozwiązania są bardzo sensowne i pomimo, iż

jestem raczej przeciwnikiem „levelowości” na rzecz dowolnego rozwoju, to w Animie mi ona zupełnie nie przeszkadza. Powiem więcej, bardzo dobrze współgra z resztą przedstawionych w tym systemie założeń, to zaś jest dla mnie najważniejsze. Minusem w aspekcie tworzenia postaci jest strasznie niska intuicyjność i rozrzucone po całym rozdziale zasady. Pierwsze tworzenie postaci zajmuje około 2-3 godzin, a kolejne nie przebiegają szybciej - wszystko zależy tutaj głównie od tego ile zdolności nadnaturalnych, magicznych itd. oferuje wybrana przez gracza klasa.

Podsumowując, Anima to dobry system o świetnym świecie i interesującej, innowacyjnej mechanice, której główną wadą jest powolność (przebijająca moim zdaniem tą znaną z Deadlandsów). Jeśli jednak szukacie systemu, który pozwala wam na ogromne pole do popisu przy wybieraniu broni, mocy, nowych umiejętności itd., to Anima was zachwyci. Jak dla mnie jest to jeden z bardziej interesujących systemów wydanych ostatnimi czasy.

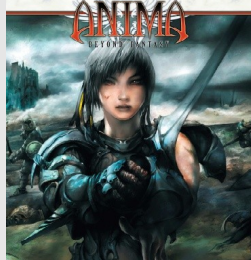


## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Pełny kolor, kreda, twarda okładka, dobre szycie i intuicyjny rozkład treści. Minusem jest brak indeksu oraz dość zróżnicowany poziom ilustracji.

**Miodność:** Bardzo dobrze przemyślany świat o ciekawych realiach i z mnóstwem opcji fabularnych. Innowacyjna mechanika operująca dużymi liczbami i zwalniająca przebieg rozgrywki może jednak nie wszystkim przypaść do gustu. Anima pozwala na niemal nieograniczone modyfikacje mocy postaci.

**Cena:** Niecałe sto czterdzieści złotych za tak ładnie i solidnie wydany podręcznik oraz za jego bardzo dobrą treść nie jest niczym wygórowanym. Nic tylko brać i grać.



## Anima Beyond Fantasy

**Wykonanie:** 8/10

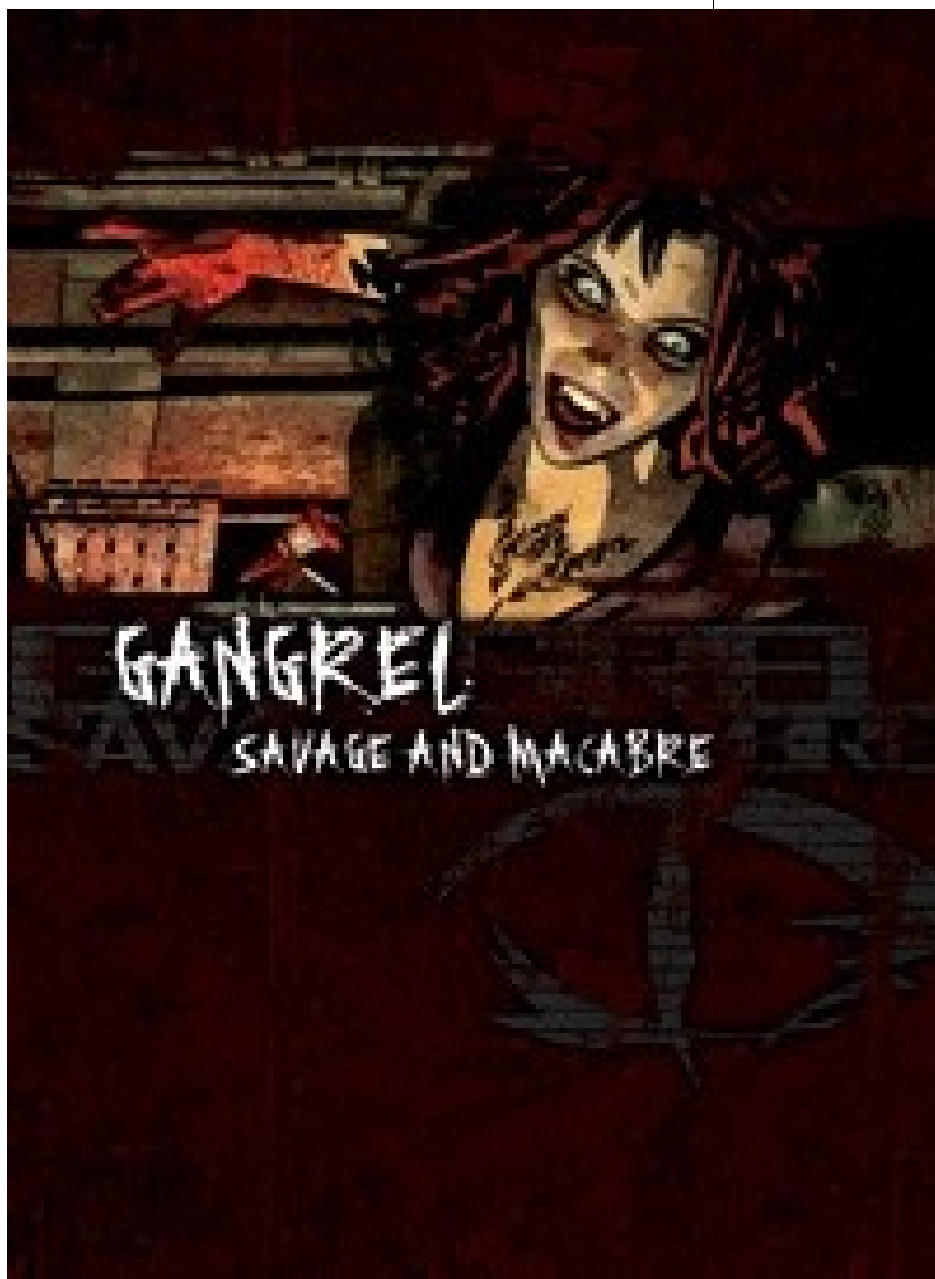
**Miodność:** 7/10

**Cena:** 8/10 (139zł)



zrecenzował: Sting

Oneiros prezentuje  
**Gangrel: Savage  
and Macabre**



*Nazywając nas „Dzikusami” krzywicie się z pogardą. Znamy jednak prawdę. Oczywiście, że tak – czujemy jej woń zmieszaną ze smrodem waszego przerażenia. Tak naprawdę zazdrościcie nam. Zastanawia was jak to jest mieć Bestię za swego sprzymierzeńca zamiast wroga. Oddawać się tej szkarłatnej mgle, po prostu polować, pożywiać się i zabijać zgodnie z nakazami natury.*  
– Cerynitis Łania

Po zapierającym dech pierwszym kontakcie z nowymi księgami klanów (Ventrue: Lords over the Damned), oraz nieznacznie rozczarowującym pewnymi ubytkami, lecz wciąż zachwycającym Daeva: Kiss of the Succubus, wydawnictwo White Wolf raczy nas kolejną pozycją z tej serii. Trudno sprawiedliwie i jednoznacznie oceniać Gangrel: Savage and Macabre, gdyż dodatek ten odzyskał elementy świadczące o świetności Ventrue, kontynuuje jednak pewne irytujące tradycje odziedziczone zarówno po samej serii, jak i swym poprzedniku, Daeva.

Część irytacji spowodowana jest żelazną konsekwencją w dochowywaniu wierności formule ksiąg klanów. Kto widział jedną z nich, wie czego spodziewać się po już wydanych, a także po nadchodzących Mekhet oraz Nosferatu. Trzeba więc być przygotowanym na specyficzny „chaotyczny” skład idealnie odzwierciedlający charakter i wygląd zlepka notatek, karteczek, zapisów i pamiętników. Niektórzy będą go uwielbiać za „rekwizytowość”, innych będzie konfundował. Należy się również liczyć ze zmarnowaniem kilku ostatnich kart podręcznika na karty dwóch NPCów i ich opisy. Nie obędzie się także bez, lepszego



lub gorszego, obudowania podręcznika pseudohistorycznymi motywami. Ostatnim zaś, z powracających także w *Savage and Macabre*, motywów jest stylizowana na groszową powieść historyjka o wybranej postaci.

W przypadku *Ventru* głównym motywem historycznym była opowieść o Troi, w *Daeva* chodziło zaś przede wszystkim o mit Inanny, Tammuza i Lilith. Księga klanu *Gangrel* kładzie zaś nacisk na kulturę oralną, jakże charakterystyczną dla „dzikich” plemion. Wskutek tego, mimo wzmianek o postaciach mitycznych takich jak Enkidu, *Savage and Macabre* opisuje grupę potworów, opowieści o których krążą w „tu i teraz” Świata Mroku. Pojawiają się więc w podręczniku osobistości zarówno takie jak chilijski *Cherufe*, *Yara-Ma-Yha-Hu* z legend australijskich aborygenów, jak i sławetna *Unholy*, znana nam z wcześniejszych podręczników (*Nomads* oraz *Chicago*). Wzmianki o nich są względnie krótkie, na dwie lub trzy kolumny podręcznikowej strony. Są jednak wystarczająco smakowite, by zachęcić do poszukiwań dalszych informacji oraz inspiracji w sieci, oraz w pozostałych książkach Świata Mroku. Niestety, developer nie powstrzymał się przed puszczaniem oka do staroWoDowców i zdecydował się umieścić w zestawieniu *Jeżibabę*. Pojawiają się też okazjonalne odniesienia do *Strix*, sów-demonów i pozostałych motywów, które uznać można za odwołania do *Requiem for Rome* oraz *Fall of the Camarilla*. Na szczęście jednak, nietrudno je zignorować, lub zinterpretować po swojemu. Jakakolwiek znajomość obu rzymskich dodatków nie jest więc konieczna, tak samo jak przy poprzednich księgach klanów.

Zamieszczona w *Daeva*, dość niefortunnie stylizowana (na stworzony w oparciu o groszową powieść scenariusz filmowy klasy C), historyjka *Bad Blood: Ill Met in Qatar* ma niestety swego odpowiednika w *Savage and Macabre*. Jest to bodaj najsłabsze z ogniw dodatku – tak wiotkie, iż w trakcie jego lektury podręcznik niemalże „pęknął” w moich dłoniach, o ile tylko wolno mi kontynuować ową analogię. Jeśli jesteście w stanie wyobrazić sobie wampirze nieślubne dziecko *Lobo* i *Gotreka*, podróżujące ze swym towarzyszem i niosące wraz z nim „śmierć i pożoγή”, będziecie blisko tego, co sobą

owa opowiadanka prezentuje. Co więcej, ów towarzysz ma na imię *Felix*, zaś nasz neandertalczyk to ponoć nikt inny jak *Dracula*. Odniesienie do przygód *Gotreka* i kolejnej groszowej noweli jest oczywiste, tak samo jak to, że bohaterka *Ill Met in Qatar* miała być klonem *Seline* z *Underworld*. Sam *Dracula* zaś nosi czarny skórzany płaszcz, ćwieki, a także ma podobną do *Lobo* manierę mówienia o sobie w osobie trzeciej („*The Count does not go in for this twangy country rock*”). O ile, oczywiście, można śmiać się ze złożonej intertekstualności tego rodzaju eksperymentów, oraz doceniać mnogość rozmaitych przytyków i prztyczków (wszak wystarczy wspomnieć pozew *White Wolfa* przeciw *Sony*, właśnie za *Underworld*, którego bohaterka nosi wszelkie znamiona jednej z *signature characters* *Maskarady*, niejakiej *Lucilli*), miejsce takich tekstów nie jest jednak w podręczniku opisującym klan i jego przedstawicieli. Doceniam zatem humoreskę, natomiast przed zdecydowanym potępieniem tego rodzaju wielostronicowych wtrętów podręcznik ratuje wyłącznie niska cena. Wobec niej zaś, pozostaje mi tylko nabywców uprzedzić, a samemu dany fragment zignorować. Szkoda jedynie kolejnych straconych stron. *Ventru* takiej opowiadanki nie miało, ufam też, że choć w *Mekhet* albo *Nosferatu* uda się jej uniknąć.

Cóż w takim razie uchowało się dobrego? Z pewnością niezmienną jest formuła dodatku. Wciąż jest kolekcją zdjęć i szpargałów, wśród których w *Daeva* akurat przeważają pamiątkowe wpisy i odręczne notatki. W porównaniu z przewagą formalnych i dokumentów i cytatów z literatury pięknej w księdze *Ventru*, oraz ozdobnych materiałów i mnogości zdjęć u *Daeva*, specyfika taka dobrze oddaje naturę *Dzikich*. Co więcej, w przeciwieństwie do *Daeva*, poziom ilustracji jest znacznie bardziej wyrównany. Być może nie ma tu grafik aż tak ujmujących, jak te zaprezentowane w *Ventru*, natomiast nie pojawiają się również ilustracje tak słabe, jak niektóre w *Daeva*. Nic nie przykuwa wzroku na długo, nic nie odrzuca. Graficznie *Savage and Macabre* to po prostu kawał solidnej i fachowej rzemieślniczej roboty. Wizualnie więc, a także stricte estetycznie, podręcznik jest bez zarzutu. Treściowo podręcznik prezentuje się bardzo podobnie. Poza

wzmiankowaną opowiadką o Draculi-Lobo-Gotreku, nic innego nie wywołuje nawet przelotnego zgrzytu zębów. Wszystkie opowieści są dość ciekawe, pasują do obrazu klanu, odpowiednio go rozwijając. Brakuje im jednak choć jednego hitu na miarę Króla Szczura, czy Amerykańskiego Snu z poprzednich dodatków. Przez dłuższą chwilę wahałem się, czy aby za takowy nie mógłbym uznać na przykład dość niesamowitego „The Lambton Worm”, wampira o cechach zwierzęcia żyjącego w całkowitej ciemności, głęboko pod wodą. Zawsze jednak towarzyszyło mi owo „dość”, w żadnym z przypadków nie byłem w pełni pewien wyboru i żadnego z tekstów w końcu nie wskazuję.

Docieramy tym samym do sedna zasugerowanego we wstępie problemu z oceną tego podręcznika. O ile Daeva, wciąż będąc podręcznikiem świetnym, należy zaklasyfikować zauważalnie poniżej fenomenalnego Ventrue, tak z Savage and Macabre jest poważny problem. Dodatek ten jest wyjątkowo równy. Jeśliby uznać za główny wyznacznik jakości ilość poważnych zgrzytów, plasuje się z jednej strony poniżej Daeva, gdyż słabiutkie literacko „Bad Blood: Ill Met in Qatar”, ku mojemu zaskoczeniu, zostało przebite celną, aczkolwiek zupełnie nie na miejscu, satyrą na komiksy i fantasy. Oba teksty zawierają mrugnięcia okiem, one same jednak treści nie niosą. Z drugiej zaś strony, nie sposób księgi klanu Gangrel nie pochwalić za znacznie lepszy dobór ilustracji, a przede wszystkim dokładniejsze odsianie plew. Znow nic nie zachwyca, ale i nic nie odrzuca. Podręcznik jest więc średniakiem, nie jest jednak przeciętnym dodatkiem. Ten pozorny paradoks wyjaśnia właśnie tło na którym Savage and Macabre oceniamy. Odbiór podręcznika jako średniego, wobec wyraźnego „pięć plus” dla Ventrue i „czwórki z małym minusem”, jaka należy

się Daeva, czyni zeń produkt mocno czwórkowy, z pewnością godny zakupu i lektury. Jeśli pozostałe dodatki z tej serii będą oscylować w podobnym zakresie, doczekamy się naprawdę mocnego zestawu podręczników.



### Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Kolejny z podręczników, któremu wydawniczo do ideału brakuje jedynie twardej okładki. Dobrze zilustrowany, fenomenalny edytorsko. Nieliczne literówki lub niedokładności, to niestety u WW standard.

**Miodność:** Mnóstwo smakołyków dla wielbicieli spojrzenia "z wnętrza" świata gry. Dość ubogi i względnie nijaki jednak pod względem mechanicznym, jak cała seria. Nie takie jest jednak jego przeznaczenie.

**Cena:** Jest naprawdę tani - jak na pełen kolor i taką jakość, wręcz wyjątkowo tani. Ventrue byli drożsi, ale jeśli ceny Daeva i Gangrel się utrzymają, to proporcja ceny do wartości tej miniserii okaże się niesamowita.



### Gangrel: Savage and Macabre

**Wykonanie:** 8/10

**Miodność:** 9/10

**Cena:** 9/10 (49 zł)



zrecenzował: Kastor Krieg



Oneiros prezentuje

# Daeva: Kiss of the Succubus

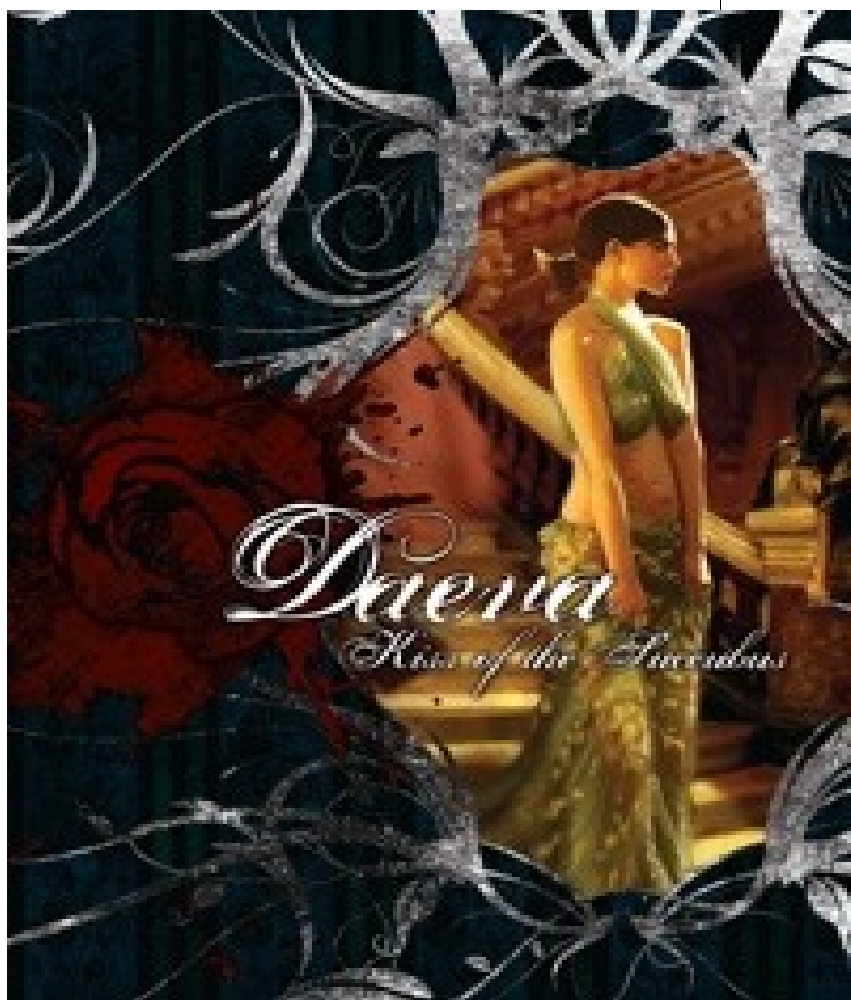
*Jesteś tu od zawsze - w tym lepkim, woniejącym piźmem miejscu, gdzie łączą się seks z uwielbieniem. W starożytnych czasach byłyśmy świątynnymi dziwkami. Jestem Nierządnicą Babilonu, skurwysynu. A teraz bądź już cicho, uśmiechnij się dla mnie i padnij na kolana.*

*Zacznij dla mnie pętać, a pokażę ci co ciekawszego od popisywania się filozofią możesz zrobić ze swym rozbieganym językiem.*

- Sinnhaja, Królowa Harpii, do wizytującego Kartianina

Pierwsza z ksiąg klanów, Ventrue: Lords over the Damned, postawiła poprzeczkę wyjątkowo wysoko. Jej następczyni, Daeva: Kiss of the Succubus, zachowuje jej formę i formułę, nieznacznie jednak ustępuje jej w jakości zarówno treści jak i wykonania.

Najwcześniej rzucającym się w oczy dowodem takiego stanu rzeczy jest jakość zdobiących podręcznik ilustracji. W Ventrue rysunki takie jak te, które zdobiły opisy Króla Szczura, czy Dominy, fascynowały zarówno jakością, jak i inspirowały treścią. W Daeva zaś jest w zasadzie ledwie kilka tak dobrych ilustracji - niektóre zwracają uwagę wyłącznie techniką, zaś treść części jest ledwie przystająca do pożądanego nastroju. W podręczniku opisującym klan będący ucieleśnieniem zmysłowości, seksualności i powabu, takie zaniedbanie jest po prostu karygodne, szczególnie zaś, że kilka z ilustracji (takich jak przedstawiająca wokalistkę kapeli rockowej, ilustracja kochanków ze str. 120, czy Inanna z Tammuzem i Lilith), przedstawia postaci po prostu brzydkie albo niezgrabne - wyjątkowo nieatrakcyjne, choć powinny być uosobieniem piękna. Autorom tych obrazów nie starczyło kunsztu by oddać postaci pięknie i czasem wręcz choć anatomicznie poprawnie. Dlaczego wybrano takie grafiki do podręcznika z założenia nastawionego na eye-candy? Trudną do wytłumaczenia jest również ilustracja okładowa, będąca zarazem śródrozdziałową, która obrazować ma Sukkuba. Technicznie bez zarzutu, przedstawia jednak osobę tak wyzutą z jakiegokolwiek atrakcyjności, zarówno strojem, jak i urodą, czy nawet fryzurą, iż jej elegancka nijakość jest po prostu przytłaczająca. Znacznie lepszą ilustracją natury Daeva byłyby nałożone na siebie bliźniacze ilustracje ze stron 116 i 117, stanowiące przy okazji ciekawy eksperyment graficzny. Biorąc pod uwagę, iż wszystkie dotychczasowe clanbooks były opóźnione ze względu na przeróbki szaty graficznej, zastanawia mnie czy naprawdę nie można było



wybrać prac lepszych technicznie oraz miejscami po prostu celniejszych treściowo. Na szczęście poziom edytorski podręcznika został całkowicie zachowany - nadal tekst złożony jest jako dziwaczny, niesamowicie klimatyczny zlepek różnego pochodzenia materiałów. Multum czcionek, teł, ramek i ręcznych dopisków, mimo niedostatków niektórych ilustracji, utrwala pozycję ksiąg klanów jako najładniej wydanych podręczników do nowego Świata Mroku.

Formuła Daeva nie odbiega od tej, jaką zaprezentowało Ventrue: Lords over the Damned. Podręcznik składa się z mnogości szpargałów, notatek, transkryptów wywiadów i nagrań, kart z pamiętników i tym podobnych zapisków. Znow są to głównie wypowiedzi wampirów o wampirach, choć zdarzają się także i relacje uwiedzionych przez nich ludzi - na przykład kochanków wampirzyc - albo też porady odnoszące się do tego jak rozpoznać wampira w zatłoczonym klubie. Sporo z tych relacji jest bardzo ciekawych, na przykład gdy w podpunktach opisywane są odwiedzające dane miejsca wampiry, co stanowi świetną inspirację dla własnych bohaterów niezależnych. Te same relacje częstokroć jednak powielają oczywistości znane z podręcznika głównego. Owszem, dla niewtajemniczonego śmiertelnika jest to zaskakująca nowość, jednak czy gracze i Narratorzy naprawdę muszą dowiadywać się po raz wtóry, że wampiry niewłaściwie wychodzą na zdjęciach oraz w odbiciach luster, że „jakby umierają za dnia”, albo że „mają supermoce, ale korzystanie z nich wiąże się z pewnym wysiłkiem”. Na tego rodzaju „rewelacje” w pewnym miejscu zmarnowana jest aż strona podręcznika jednym ciągiem.

Poza będącymi istnym targowiskiem próżności historiami dotyczącymi zmysłowych wampirów, Daeva przepełniają rozmaite poboczne ciekawostki. Jest tu chociażby kilka bardzo interesujących ulicznych ulotek-manifestów, stanowiących nawiązanie do Kakofonii, podziemnego i potajemnego, nieco wręcz plotkarskiego, źródła informacji łączącego Sukkuby. W zasadzie jest to forma wampirzego dziennikarstwa sensacyjnego, działająca na samym pograniczu Maskarady.

Ciekawym nawiązaniem do tego oblicza Kakofonii są wyśmienicie wystylizowane na połowę ubiegłego wieku komiksy gazetowe autorstwa znanego z Forum WW Bailywolfa.

Ostatnia część podręcznika poświęcona jest zagadnieniom systemowym. Opisuje między innymi nową linię krwi. Erzsébet, gdyż to o nich mowa, wywodzić mają się od Elżbiety Batory, która, podobnie jak Racula, nie została przemieniona, lecz jest protoplastą nowego rodu. Nie dysponują żadną unikalną mocą, a jedynie dostępem do Auspex jako Dyscypliny klanowej. Słabością Erzsébet jest starzenie się ciała, którego efekty powstrzymać może wyłącznie regularny, długi na przynajmniej dekadę, torpor. Opisane są tu również nowe Atuty, takie jak Social Chameleon, dzięki któremu postać może wtapiać się w konkretne grupy społeczne, skalowalny Cacophony Listener pozwalający na prowadzenie „nasłuchu na częstotliwościach Kakofonii”, co umożliwi postaci zasłyszanie plotek i nowin z odpowiedniego do poziomu Atutu obszaru świata. Również skalowalne Close Family ułatwia wpływanie społeczne na bliższych i dalszych członków „rodziny Krwi”, zaś Voyeur pozwala Daeva na odzyskiwanie Siły Woli poprzez obserwowanie śmiertelnych, którzy oddają się Skazie wampira. Niższy poziom tego Atutu zmusza Sukkuba by skłonił dane osoby do grzesznego czynu, zaś wyższy powoduje, iż wystarcza mu bycie świadkiem zdarzenia. Opisane w podręczniku Devotions również należą do interesujących. Picture Perfect, poprzez połączenie Obfuscate oraz Majestatu, umożliwia wampirowi wpływanie Zachwytem (Awe, pierwszego poziomu moc Majestatu) poprzez zdjęcia, jednocześnie powielając ten efekt gdy Daeva spotkany zostanie osobiście. Zachwytem ulec musi jednak najpierw fotograf wykonujący zdjęcie, zaś spotkanie z wampirem (lub osobą wystarczająco go przypominającą) przypomina napotkanie wymarzonej i idealnie atrakcyjnej osoby. Łącząca zaś pierwsze poziomy Majestatu oraz Wigoru, moc Night Life, daje Sukkubom zdolność utrzymywania pozorów życia przez całą noc. Rozdział wieńczy krótki, „uświadamiający” aczkolwiek rzetelny, tekst o Skazach, seksie i seksualności na sesjach. Po nim następują opisy i karty dwójki wampirów mogących



być autorami relacji zawartych w głównej części podręcznika.

O ile większość z zawartych w podręczniku wampirzych sprawozdań jest napisana rzetelnie, kilka jest zwyczajnie przegadanych. Takie prawo tej formuły - nie każdy Spokrewniony musi być arcymistrzem epistolografii. Część jednak pachnie już znacznym i nienajlepszej próby wodolejstwem, jak wielostronicowe, stylizowane na groszową prozę *Bad Blood in Qatar*, w dodatku rozstrzelone jeszcze interlinią. Tego rodzaju marnowania przestrzeni w *Ventrue* nie było, na szczęście są to przypadki mocno odosobnione. Wyżej opisane zastrzeżenia do części ilustracji nie powodują jednak, iż *Daeva* nie są podręcznikiem pięknym, przede wszystkim edytorsko i wydawniczo. Tak samo jak w przypadku wcześniejszego *clanbooka*, oprawny dodatek o *Sukkubach* byłby już tworem wizualnie idealnym. Być może część z moich zastrzeżeń odnośnie ilustracji i treści zawartych w *Daeva* wynika z zawyżonych przez *Ventrue* oczekiwań.

Mam jednak wrażenie, iż *White Wolf* mógł sobie nieznacznie bardziej "pozwolić", niż to uczynił w przypadku *Sukkubów* - zarówno w sferze podręcznikowej nagości, jak i samych treści fabularnych z kategorii „18+”. *Kiss of the Succubus*, mimo kilku przyprawiających o dreszcz fragmentów i ilustracji rodem wręcz z pozycji godnych wydawania przez *Black Doga*, miejscami sprawia wrażenie całkowicie odmienne - zauważalnie uładzonego, ugrzecznionego i „bezpiecznego”. Być może jednak w tym cała rzecz. Ukazana zostaje nam umyślnie spreparowana, och-jakże-zmysłowa-i-szokująca, twarz *Sukkubów*. Prawdziwe ich oblicze poznajemy zapewne w odosobnieniu, gdy zamkną się za nami drzwi sypialni i wbrew zdrowemu rozsądkowi wyszepczemy „tak”. Wtedy dopiero

dowiemy się jaką naprawdę twarz ma Amerykański Sen. Aby jednak się o tym przekonać, należy najpierw *Kiss of the Succubus* nabyć, co fanom *Wampira* z czystym sumieniem polecam.



## Komentarz do oceny

**Wykonanie:** Bardzo dobrze prezentujący się podręcznik, okraszony jednak bardzo nierównymi ilustracjami. Kilka naprawdę nieudanych grafik nie powinno być trafić do podręcznika nastawionego głównie na estetykę, szczególnie zaś do dodatku o estetach.

**Miodność:** Sporo ciekawych pomysłów, zdarzają się wręcz ujmujące (*American Dream!*). Sporo miejsca jednak zmarnowano, powtórzeniami oczywistości oraz słabą imitacją marnej prozy.

**Cena:** Tani, ciekawy i inspirujący podręcznik w pełnym kolorze i na świetnym papierze. Niska cena wynika z formuły podręcznika wypchanego fabularyzowaną "watą", zamiast erpegowym "mięsem" - w tych cenach jednak książki klanów są nader atrakcyjnym produktem.



### Daeva: Kiss of the Succubus

**Wykonanie:** 7/10

**Miodność:** 7/10

**Cena:** 9/10 (49 zł)



zrecenzował: Kastor Krieg

Już za miesiąc kolejny numer



# Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 17, luty 2009



w numerze między innymi:  
**Battlestar Galactica**  
**Puerto Rico**  
**Zombies!!!**



Ilustracja: K. S. / Battlestar Galactica Boardgame - (C) Fantasy Flight Games