

w numerze: wywiad z Tomaszem Jędruszkim



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 25, październik 2009

gry planszowe i karciane

Samuraj

Kosmiczna Eskadra

Inwigilacja

Wysokie Napięcie

Runebound: Wyspa Strachu

Tulipmania

Tibet

Tomb of Ice

gry fabularne:

D&D: Monster Manual

Eberron Campaign Guide

Murder of Crows

Neuroshima: Wyścig

Neuroshima: Bestiariusz: Bestie

Geist: The Sin Eaters





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Korekta:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Redakcja:

Piotr 'Żucho' Żuchowski

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Bartosz 'Finn' Kubera

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Współpracownicy:

Oneiros – polski serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki

Tomasz 'Kaduceusz' Pudło

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

Wstępniak



Wczesna poranna godzina. Kubek gorącej herbaty. Laptop. Za oknem zima, która tym razem zaskoczyła kierowców wyjeżdżających na ulice z letnimi oponami. Ja zaś siedzę, piszę wstępniaka, a owa psia pogoda mi w tym bynajmniej nie pomaga. Po głowie krąży mi, jak refren piosenki, pewne przysłowie: „święta, święta i po świętach”. Miesiąc temu świętowaliśmy, a teraz cyferka numeru to dwadzieścia pięć i znów wracamy do codzienności, choć oczami wyobraźni wybiegamy już do trzeciej rocznicy. No, ale nie uprzedzajmy faktów.

Wybór tekstów do numeru to ciężka sprawa. Jak wyważyć proporcje planszówki-karcianki-erpegi? Ile starszych pozycji, ile nowszych? Kto i co ma pisać? I wiele innych, podobnych pytań. Ale wiecie co? Wszystko to nic w porównaniu do pisania Wstępniaka. Chyba dlatego nigdy nie lubiłem tego robić i spadało to na innych. No bo wyobraźcie sobie, że co numer je piszecie. W końcu kończą się wam pomysły na zaskakującą formę, ciekawe anegdoty i tak dalej. Łatwo wtedy popaść w rutynę – „w numerze jest to i to”. A w końcu łapiecie się na tym, że i tak nikt tego nie czyta. Straszne.

Przejdźmy jednak do tego, co w numerze, inaczej się bowiem nie da. W końcu wstępniak zobowiązuje, aby przynajmniej częściowo napisać, co znajduje się w piśmie. Na pewno warto wspomnieć o wywiadzie z Tomaszem Jędruszkim oraz recenzjach Geista, Tulipmanii i Tomb of Ice (to z półki „nowości”). Na tapecie nadal mamy wydawnictwo Lacerta i przyglądamy się Samurajowi oraz Wysokiemu Napięciu. Na deser zaś coś dla miłośników Runebounda, settingów do nowych DiDów oraz Neuroshimy. To oczywiście nie wszystko i wierzę, że znajdziecie w nowym Rebel Timesie wiele innych, interesujących Was tekstów.

Dobra, koniec mojej paplaniny. Zapraszam serdecznie do lektury. Widzimy się za miesiąc.

Jak oceniamy

Każdy produkt opisywany na łamach **Rebel Times** poddajemy ocenie według przedstawionego niżej schematu:

Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 5 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 5 to stosunek podanej niżej 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.

	WYKONANIE	MIODNOŚĆ	CENA
5	pod względem wykonania produkt wybitny w swojej klasie, ścisła czołówka	produkt wybitny w swojej klasie, absolutna ścisła czołówka	absolutna okazja, warto nabyć dla samego posiadania
4	dobrze wykonany, wyraźnie wyróżniający się w swojej klasie produkt	dobry, wyraźnie wyróżniający się w swojej klasie produkt	atrakcyjna na tle podobnych produktów cena
3	przeciętne wykonanie, niewątpliwym atutom towarzyszą istotne niedoskonałości	przeciętny produkt, niewątpliwym atutom towarzyszą istotne wady	przeciętna, uczciwa cena, aczkolwiek żadna rewelacja
2	produkt relatywnie słabo zrobiony, mimo pewnych atutów	produkt relatywnie słaby, mimo pewnych zalet prezentuje masę niedoskonałości	produkt zdecydowanie za drogi, podobne produkty kosztują mniej
1	kompletna kłapa, jeżeli chodzi o jakość wykonania	niegrywalny, niedopracowany, kompletnie nieudany produkt	absurdalnie wysoka cena, absolutne nieporozumienie

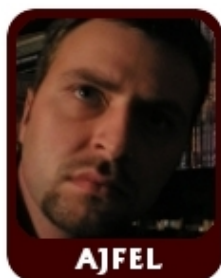
Nr 25, Październik 2009

Spis treści

2	Wstępniak ... czyli jak zwykle kilka słów o numerze
3	Jak oceniamy ... czyli jak rozumieć wystawione noty
5	Aktualności ... czyli co nowego w świecie gier
8	To, co się dzieje na świecie generalnie mało mnie interesuje Wywiad z Tomaszem Jędruszkim
15	Japonia w stylu euro Samuraj
18	Zabawy prądem Wysokie Napięcie
23	Wyprawa na mroźną północ Tomb of Ice
27	„Panu to ja mogę nogę podać!” Inwigilacja
32	Z prędkością światła Kosmiczna Eskadra
35	Kup pan... tulipana? Tulipmania 1637

39	W wielkich górach, Himalajach... Tibet
42	Małe wysepki, błękitne morze i cała masa potworów Runebound: Wyspa Strachu
45	Kodeks drogowy? Pierwsze słyszę! Neuroshima: Wyścig
49	Rozdziobią nas kruki... Murder of Crows
52	Setting, który przerósł system Eberron Campaign Guide
57	Gotowi by służyć D&D: Monster Manual
61	Uważaj, gdzie stawiasz kroki... Neuroshima: Bestiariusz: Bestie
64	Oneiros prezentuje Geist: The Sin Eaters
73	Plany na listopad czyli: co w następnym numerze?

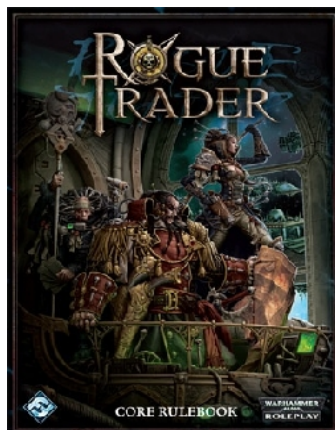
Aktualności



W świecie gier towarzyskich październik niewątpliwie jest wyjątkowym miesiącem. Masa zapowiedzi, długo oczekiwane premiery, wielki zlot fanów i wydawców z całego świata – wszystko oczywiście w Essen – mieście w zachodnich Niemczech, gdzie pod koniec października co roku odbywają się największe na świecie międzynarodowe targi gier „Spiel”. Tysiące produktów prezentowanych przez setki wydawców z kilkudziesięciu krajów (wśród których oczywiście nie zabrakło Polski). Jak co roku, na długo przed imprezą znamy wiele tytułów, które podczas targów będą miały swoją premierę. Tradycyjnie wiele hitów z Essen okaże się najciekawszymi grami wydanymi w mijającym roku. O targach i grach na nich prezentowanych mówi się na długo przed rozpoczęciem imprezy i z pewnością mowa będzie jeszcze długo po jej zakończeniu. W dzisiejszej porcji aktualności, podobnie jak miesiąc temu, obok doniesień o grach już dostępnych na rynku oraz zapowiedzianych na późniejszy termin znajdzie się trochę informacji o tytułach szykowanych na targi. W numerze listopadowym i kolejnych niejednokrotnie będzie okazja napisać o produktach, które na tegorocznej edycji targów okażą się największymi przebojami.



Rogue Trader już jest!



Niedawno trafił na półki sklepowe Rogue Trader – podstawowy podręcznik do drugiej z planowanych trzech, po Dark Heresy, gier fabularnych osadzonych w fantastycznym uniwersum Warhammera 40000. Gra umożliwia nam wcielenie się w kosmicznych kupców,

przemysłowców i piratów, z założenia stanowi na równi autonomiczny, interesujący system, jak i ciekawe uzupełnienie dla fanów Dark Heresy. Podręcznik podstawowy liczy 400 stron, w twardej oprawie, na kredowym papierze i w pełnym kolorze. Pierwszym dodatkiem będzie „The Game Master's Kit”, zawierający ekran dla Mistrza Gry, oraz niewielki podręcznik zawierający pomoce do tworzenia scenariuszy i bohaterów niezależnych, a także gotową do rozegrania przygodę.

Neuroshima Hex! się rozrasta

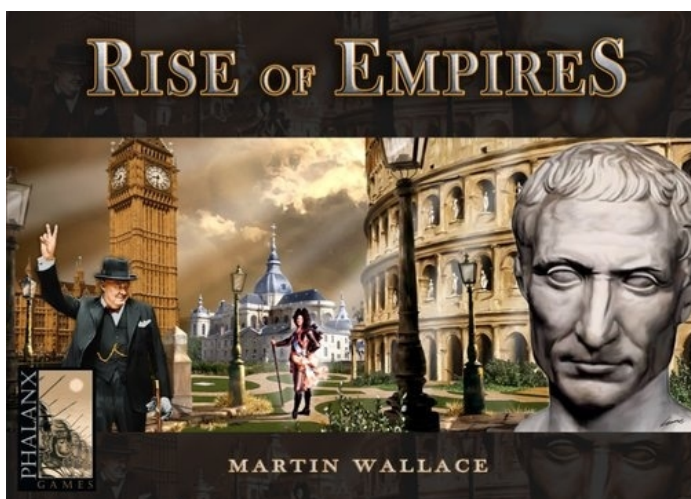


Ukazał się „NS HEX: Duel” drugi dodatek do Neuroshimy HEX - przebojowej planszówki wydawnictwa Portal. Zestaw zawiera dwie nowe armie: Vegas – armia ludzi wychowanych w mieście hazardu, oraz Smart – mobilna armia pół maszyn, pół mutantów. Oprócz tego dodatek zawiera specjalną

nową planszę przeznaczoną do dwuosobowej rozgrywki, dzięki której można „Duel” użyć jako samodzielnej gry, bez zestawu podstawowego.

Jeszcze raz o rozwoju cywilizacji

Nakładem Phalanx Games Polska ukazała się polska edycja gry "Rise of Empires". Ta interesująca strategia przeznaczona jest dla 2 do 5 graczy. Każdy z uczestników rozgrywki kontroluje jedną z rozwijających się przez wieki cywilizacji, usiłując zadbać o rozwój technologii, handel i podboje – wszystko celem zgromadzenia jak największej liczby punktów, zapewniających zwycięstwo. Ładnie wydana, składająca się z dużej liczby komponentów (tekturowe żetony i drewniane znaczniki). Z założenia ma być złożoną strategią, ale o rozsądnym czasie rozgrywki (dwie do trzech godzin).



Kolejowe planszówki zawsze w modzie



Wydawnictwo Eagle Games (Age of Steam, Conquest of the Empire, Age of Mythology) wydało niedawno zmienioną reedycję jednego ze swoich największych kolejowych przebojów:

Railroad Tycoon. Nowa wersja gry nosi tytuł Railways of the World i stanowi podstawę serii umożliwiającej rozgrywki w różnych częściach

świata i z różnymi wariantami zasad. Railways of the World zawiera tradycyjną, wielką planszę Stanów Zjednoczonych, oraz mały dwuosobowy wariant przedstawiający Meksyk. Fani serii już teraz mogą także sięgnąć po Railways of England and Wales, dodatek, którego nazwa w pełni zdradza miejsce rywalizacji o kolejową dominację. Rozszerzenie zawiera także alternatywne zasady, będące zupełnie nową grą, opracowaną przez Martina Wallace'a.

Jeszcze więcej Dominiona

"Dominion Seaside" – to, w moim prywatnym rankingu, jedna z trzech (obok Loyang i Dungeon Lords) najbardziej interesujących premier na Essen. Przecieki z targów być może wspomniany



ranking zweryfikują – czas pokaże. Gra „Dominion” była jednym z większych hitów na targach ubiegłorocznych. „Dominion Seaside” to drugi po „Dominion Intrigue” dodatek do tego przeboju. W odróżnieniu od „Intrigue”, „Seaside” nie jest samodzielną grą, nie powieła więc kart niezbędnych do rozgrywki (monet i punktów), które znajdziemy w dwóch wcześniejszych produktach serii. Tematyka kart z „Seaside” kręci się wokół portów morskich, handlu i piractwa. Pokażny zestaw nowych kart królestwa gwarantuje, że dodatek w niepowtarzalny sposób urozmaici dotychczasowe rozgrywki. Wydawca (Rio Grande Games) udostępnił już w sieci instrukcję, dzięki której możemy poznać nowe karty i sposób ich działania. W mojej ocenie „Seaside” nie powinno rozczarować fanów serii.

Fani eurogier też mogą zostać Władcami Podziemi!

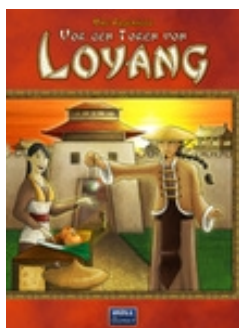


Autorem gry „Dungeon Lords” jest Vlaada Chvatil (Through the Ages, Galaxy Trucker, Prophecy). Gracze, jako początkujący władcy podziemi, rywalizują o miano „Underlorda” –

najpotężniejszego i najwredniejszego pana

okrytego mrokiem królestwa. W rozgrywce generalnie chodzi o to by umiejętnie rozdzielać dostępne akcje na rekrutację pracowników, pozyskiwanie złota i pożywienia, budowę nowych podziemnych kompleksów i faszzerowania ich pułapkami i potworami. Podczas rozgrywki siedzibę każdego gracza odwiedzają drużyny awanturników, mające na celu splądrowanie wszystkiego, co stanie im na drodze. Jeśli więc nie zadamy o odpowiednio skuteczne, stojące na drodze intruzów, przeszkody, nasza praca pójdzie na marne. „Dungeon Lords” zapowiada się jako rasowa eurogra, o sporej dawce abstrakcji i łańcuszku zależności nie do ogarnięcia w kilka minut. Całość ubrana w przeżabną tematykę i pełną humoru szatę graficzną.

Rolnicza trylogia Uwe Rosenberga



Uwe Rosenberg to specjalista od przebojów na polu ekonomicznych eurogier planszowych. Po rewelacyjnych „Agricoli” i „Le Havre” nadszedł czas na premierę trzeciej, jeszcze bardziej złożonej i wymagającej gry ekonomicznej o rolniczej tematyce. Jej tytuł brzmi „At the Gates of Loyang” lub po prostu

„Loyang”. Tym razem wcielamy się w rolę farmerów w starożytnych Chinach. Wymagająca rozgrywka, oparta o szereg trudnych decyzji

związanych z uprawą, zbiorami i sprzedażą warzyw, oraz przemyślanymi inwestycjami za zarobione pieniądze, na końcu wyłoni najzamożniejszego farmera, czyli zwycięzcę partii. Fani wcześniej wydanych gier Uwe Rosenberga z pewnością będą zachwyceni!

Twilight Imperium w szatach fantasy?

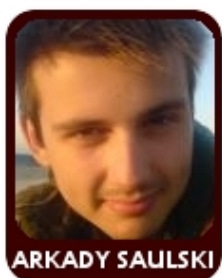
Wydawnictwo Fantasy Flight Games, mające w ofercie kilka gigantycznych produktów w kolosalnych pudłach, zawierających setki komponentów (m.in. Twilight Imperium, Descent: Journeys in the Dark, Tide of Iron, StarCraft), zapowiedziało kolejną grę, która wydana będzie w takiej formie. Runewars, bo taki nosi tytuł, jest gruntownie przebudowaną, nową edycją wydanej 11 lat temu gry Battlemist. Za reedycję projektu pierwotnie opracowanego przez Christiana Petersena (Game of Thrones, Twilight Imperium), odpowiedzialny jest Corey Konieczka (Warrior Knights, Battlestar Galactica).

Runewars na pierwszy rzut oka wygląda jak Twilight Imperium z klimacie fantasy – miejscem akcji jest kraina Terrinoth, znana fanom gier Descent i Runebound. Podobnie jak galaktyka w Twilight Imperium, fantastyczna kraina układana jest z dużych, heksagonalnych modułów. Szykuje się barwna, rozbudowana strategia w klimatach fantasy, oparta na kontroli obszarów, pełna epickich bitew, oblężeń twierdz, potężnej magii i fantastycznych istot. W ogromnym pudle z grą znajdziemy dwie setki szczegółowo wykonanych, plastikowych figurek, setki żetonów i kart oraz 13 modułów do budowy planszy. Gra ukazać ma się jeszcze w tym roku. Już teraz można powiedzieć, że będzie droga, świetnie wydana, dość skomplikowana i o długim czasie rozgrywki – co jest typowe dla produktów tej kategorii.



Wywiad z Tomaszem Jędruszkim

To, co dzieje się na świecie, generalnie mało mnie interesuje



Witam Tomku! Na początek chciałbym zapytać Ciebie o Twoją artystyczną pasję. Czy chciałeś być artystą od, że tak powiem, maleńkości, czy raczej miłość do sztuki i pragnienie jej tworzenia było czymś, co obudziło się w Tobie dopiero w którymś momencie życia?

Tomasz Jędruszek (Morano) ur. 17 czerwca 1977 w Żarkach. Od najmłodszych lat pasjonuje się komiksem, malarstwem; większość dzieciństwa spędził w domu zarysowując tony papieru albo lepiąc coś z plasteliny zamiast bawiąc się z dziećmi pod blokiem. Później przyszła fascynacja komputerami. W ostatniej chwili plany studiowania informatyki zamienia na ASP żeby w ostateczności wylądować na Architekturze i to na dobre 9 lat. W tym czasie musi podjąć ważne decyzje dotyczące swojej przyszłości i w ostateczności ryzykuje albo zawód malarza kosztem wykształcenia albo wykształcenie, nędza i głód. Na szczęście wybiera to pierwsze i szybko zyskuje pozycję na rynku malarzy cyfrowych. Pod silnym naciskiem żony oraz Ministerstwa Obrony Narodowej kończy w końcu studia i ma spokój, może wreszcie robić swoje – co szybko przynosi efekty: Portal, White Wolf i Mongoose Publ zamienia na Fantasy Flight Games, Sony Online ent. i Wizards of the Coast, a chwilę później wygrywa CGSociety "Steam Punk" Challenge. Jakby sukcesów było mało to na dodatek ożenił się z kobietą, która rozumie go bez słów, więc w domu jest cisza i spokój, z tym że ostatnio urodziła mu syna i już jest po ciszy. W przyszłości planuje zaszyć się na wsi i poświęcić czas na "Venhelis", a później zająć się robieniem gier dla siebie i ludzi takich jak on. Nienawidzi świąt, nie rozumie jak można spędzić cały dzień nie robiąc absolutnie nic, ale nie jest też pracoholikiem; w tej chwili 40% czasu poświęca rodzinie, 40% pracy, a 20 % na sen. Jest uzależniony od dobrej muzyki i dobrego filmu. Od lat szuka gry od której mógłby się uzależnić, ale chyba mu to już nie grozi. Uwielbia podróże w czasie. Umrze prawdopodobnie na zawał serca około roku 2054.

Tomasz Jędruszek: Raczej od maleńkości, gdzieś to zawsze we mnie drzemało. Połowa rodziny od strony mojej matki przejawiała jakieś artystyczne talenty – pradziadek był kowalem, wujek i ciotka malowali itd. Ale o robieniu kariery (w angielskim tego słowa znaczeniu) w tej dziedzinie pomyślałem dopiero mając lat 22 kiedy głód zajrzał mi w oczy. Wcześniej marzyłem o narysowaniu własnego komiksu itd. ale to były tylko takie marzenia, poziom rysunków, żeby daleko nie szukać, ze "świata młodych" zdawał się nie do osiągnięcia, a Thorgal czy Szninkiel to był majestat w pełnej postaci.

A.S.: Twoje dzieła są niejednokrotnie monumentalne – przedstawiające ogromne sceny zbiorowe lub eksponujące piękno wielkiej architektury (Monastyr). Czy kiedykolwiek jednak obraz, który chciałeś namalować przytłoczył Cię, uniemożliwił dokończenie dzieła?

T.J.: Takiego obrazu nie było ale był projekt którego nie dokończyłem – robiłem kiedyś komiks z klientem zza oceanu – za śmieszne pieniądze wymagał ode mnie niewyobrażalnej pracy – twarz bohatera na jednym kadrze poprawiałem około trzydziestu razy: "za wesoły, teraz za smutny, dobrze wesoły ale jeszcze żeby był poważniejszy, taki poważny i smutny, ale wesoły". Plan zakładał robienie jednej strony dziennie co przy tak absurdalnych pieniądzach i ilości poprawek nie było możliwe, więc musiałem zrezygnować. Niestety, w Stanach komiks to przemysł, tysiące utalentowanych ludzi pracuje na zasadzie inker, penciler, colorist dostając za to 25-50\$ od strony i robiąc przynajmniej jedną stronę dziennie; nic dziwnego że zalega to później na półkach w kioskach albo leży w koszach na śmieci. Ja jestem raczej przyzwyczajony do traktowania albumu komiksowego jak dzieła sztuki – obyczaj Belgijskie czy Francuskie tutaj są mi o wiele miłsze, stawki też. Co jakiś czas zdarza się klient, który nie wie czego chce albo wie ale nie potrafi mi tego przekazać – staram się nie podejmować takich zleceń, ale to często wychodzi dopiero "w praniu" i kilka projektów przez to wspominam niechętnie. Ale nie zdarzyło mi się, jak to się mówi, "klękać" przed jakąś ilustracją dlatego, że jest za duża albo jest na niej za dużo do namalowania. Problem może stanowić jedynie irytujący zleceniodawca, śmieszne pieniądze albo brak czasu.

To oczywiste, że okładka taka jak ostatnio zrobiłem dla FFG, nie może powstać w 1 dzień... chociaż, ja ze swojej strony dałbym radę, ale tutaj dochodzi sprawa komunikacji, każdy etap musi przejść przez czy kilkunastu ludzi w firmie i zanim do mnie trafi jako "approved" to mija kilka dni, dlatego fizycznie nie jest możliwe zrobienie okładki w jeden lub dwa dni. Chyba że dano by mi całkowicie wolną rękę jak przy "Army of Scorpions 2".

A.S.: Pomówmy chwilę o tych z Twoich dzieł, które przedstawiają światy fantasy. Mimo, iż przedstawiają świat ze wszech miar fikcyjny są one jednak, w szczegółach, bardzo realistyczne (detale oręza,

ekwipunku, strojów). Dlaczego decydujesz się w swoim malarstwie na taki realistyczny styl?

T.J.: Bo to fascynujące – proszę sobie wyobrazić jakby wyglądał nasz tak zwany "szary poniedziałek" gdyby w drodze do szkoły groził nam strzał z kuszy pod łopatkę albo gwałt spragnionych elfek – czyż nie zaczęlibyśmy bardziej doceniać ten nasz żywot? Myślę, że właśnie zastosowanie tego świata z głowy, całkowicie wymyślonego do naszych codziennych odczuć, realizmu, to jest cała esencja fantastyki, stąd też chyba taka popularność gier RPG, gdzie gracze oddychają, mówią i myślą tak jak co dzień, realnie, na żywo, ale na czas gry przenoszą te odczucia w inny świat. Realistyczny styl malarski, mam nadzieję, tylko pomaga wyobrazić sobie sceny, które maluję, na przykład za oknem swojego biura czy mieszkania. Miecz, który wygląda podobnie do miecza z XIV wieku, możemy sobie pójść i zobaczyć w muzeum, ba – nawet dotknąć, bo da się takie rzeczy kupić czy wypożyczyć. Oglądając później ilustracje jesteśmy w stanie niemal poczuć ciężar tej zbroi na własnym grzbiecie i chyba o to chodzi. Dlatego nie pociąga mnie świat mangi z postaciami o oczach na pół głowy, a wręcz śmieszą mnie bohaterowie gier z mieczami 4 krotnie większymi od nich, zresztą na forach publicznych często zwracam na to uwagę młodym artystom żeby nie przesadzali z rozmiarami ostrzy, zwłaszcza osadzonych na bardzo cienkich drzewcach – to jest oczywiście fantasy, magia i nie mówię że to złe, ale sensowność, fizyczność broni, stroju pomaga uwierzyć w świat. Oczywiście sam również otrzymuję takie uwagi – że jelec za nisko, że głównia nieporęczna – oczywiście, nie znam się na tym, nie jestem zbrojmistrzem, ale staram się nadać tej broni wiarygodny wygląd, również w tym sensie żeby wyglądał jak z metalu a nie ze szkła. Na pewno jednak nie przesadzam, nie robię kolczastych zbroi każdemu złemu bohaterowi – z tymże takie obrazki i tak wracają do mnie z komentarzem klienta "dodaj kolce na naramiennikach i rogi na hełmie – gość jest zły na wskroś!" i cóż, nie mam wyjścia, mimo że wiem, że taka zbroja to absurd, bo kolce tylko zawadzają temu biednemu rycerzowi, że o rogach już nie

wspomnę. Osobiście uważam, że broń w grze powinna wyglądać zwyczajnie, miecz Saurona powinien wyglądać jak miecz Aragorna – to dopiero wojownik używa broni zgodnie ze swoim sumieniem i umiejętnościami, i to dopiero w jego reku broń robi się niebezpieczna i budzi grozę. Przekombinowane projekty mieczy z kolcami, cudami i co tam tylko, nie robią na mnie specjalnego wrażenia. Kto stał kiedyś 3 metry od rozjuszonego koleżki w pełnej zbroi, biegnącego na nas z mieczem w ręku, ten wie, że projekt zbroi i oręża nie ma nic do pełnych spodni.

A.S.: Skąd czerpiesz wiedzę historyczną do tworzenia tych grafik? Opracowania naukowe, ryciny z epoki, a może przyglądasz się pracy grup rekonstrukcyjnych, których w naszym kraju mamy mnóstwo?

T.J.: Niestety tylko ze źródeł znajdujących się bezpośrednio pod ręką w pracowni, czyli książki i Internet. Chciałbym kiedyś się wybrać w teren z kamerą i obejrzeć taką bitwę z bliska, ale nie mam na to czasu. Poza tym, w projektach nad którymi ostatnio pracuję, "trafność historyczna" nie jest aż tak istotna – moje zbroje przypominają te średniowieczne, ale nie należy doszukiwać się autentycznych rozwiązań, ba – większość klientów wręcz odradza używanie jakichkolwiek skojarzeń z chrześcijańskim rycerstwem, więc na tarczach nie może być krzyży, na zbrojach postaci świętych, literackich itd. Powiem tylko, że różnica między Internetem a rzeczywistością jest kolosalna. Internet to przede wszystkim pornografia i bzdety – kiedy przychodzi co do czego znalezienie konkretnego źródła wiedzy jest praktycznie niemożliwe, a jeśli już, to jakoś obrazka jest taka, że na nic się nie przyda. Natomiast ostatnio żona zafundowała mi na urodziny wstęp do muzeum w Krakowie, który – nawiasem mówiąc – jest wolny, ale liczą się intencje, i możliwość zobaczenia takiej zbroi z bliska zrobiła na mnie ogromne wrażenie. Zauważyłem na przykład, że każdy egzemplarz różnił się od drugiego, nawet jeśli były to mundury tej samej formacji – jakaś naszywka, pamiątkowa wstążka od ukochanej przewiązana na ramieniu, grawerka na napierśniku ze sceną z polowania – to właśnie takie detale sprawiają

później, że ilustracja zamienia nas w warzywo – siedzimy z rozdziawioną buzią i gapimy się w ekran przez godzinę. Do tego staram się cały czas dążyć – nie interesuje mnie czy ktoś uzna kolor munduru za niehistoryczny; bardziej fascynuje mnie to, że ktoś dzięki ilustracji się... wzruszy, dostrzeże w tym żołnierzu z ilustracji człowieka który umiera, ginie, za cel, albo bez celu, ot – po prostu przypadkowa kula i nigdy już nie zobaczy swoich dzieci... mam takie emocje cały czas oglądając obrazy Gierymskiego, Malczewskiego czy Kossaków. A propos wielkich mistrzów – kiedyś oglądałem ciekawy program jak, bodajże świętej pamięci Starowiejski, opowiadał o bzdurach historycznych w "Bitwie pod Grunwaldem" Matejki – jakieś zbroje z XVI wieku (bitwa, przypominam była w roku 1410), jakieś łuki kompozytowe wygięte w drugą stronę itd itp. Ale cóż, mistrz też malował z takich źródeł jakie miał pod ręką, z tymże kto dziś o tych przeoczeniach mówi? Nikt, bo każdy się zachwyca dziełem jakich próżno szukać w twórczości światowej, gdzie bitwę malowało się raczej jako schemat rozmieszczenia wojsk w równych szeregach, z opisem co i gdzie stało, i pod czym dowództwem – może to i praktyczne podejście, ale bez polotu w ogóle.

A.S.: W notatce na swój temat, na Twojej stronie internetowej (www.morano.pl), wymieniasz artystów, którzy są dla Ciebie inspiracją – wymienieni to między innymi Boris Vallejo, Brom, Milo Manara lub Louis Royo. A czy są jacyś polscy artyści, którzy stanowią dla Ciebie inspirację? Wojciech Siudmak? Zdzisław Beksiński?

T.J.: Na pewno też. Siudmaka znam słabo z paru gościnnych galerii na łamach św. pamięci "Fantastyki", na wystawie Beksińskiego byłem kiedyś w Katowicach, robi wrażenie nie powiem, ale zawsze bardziej wolałem wspomnianych już Kossaków, Gierymskiego czy mojego ulubionego Malczewskiego, czyli jednak romantyzm, a nie surrealizm. Mówić za co każdego?

A.S.: Tak, poproszę.

T.J.: Gierymskiego za mroczność. Kossaków za dynamizm i znajomość koni, co jest niesłychanie trudne. Malczewskiego za kolory - są wręcz niesamowite, a jak się to ogląda na żywo to po prostu obłęd. Vallejo zrobił na mnie wrażenie anatomią i realizmem, ale szybko mnie rozczarował jak się dowiedziałem, że maluje półnagich kulturystów w swojej pracowni - to żadna sztuka, każdy tak potrafi, poza tym, po pewnym czasie, dostrzegamy schemat według którego robione są wszystkie jego prace i zaczynają nużyć, ale generalnie lubię ten klimat - to jak okładki takiego zespołu Manowar - muzyka średnia i w ogóle zalatuje kiczem, ale to klasyka i nie poradzisz na tle tego dziadostwa, które dzisiaj nas otacza, to i tak jest rzecz nie do pobicia. Brom - Brom to Brom, jest jedyny w swoim rodzaju i koniec Manara - facet który samym konturem robi więcej niż najwybitniejsze dzieło kinematografii z kategorii XXX. Jego kobiety to jest esencja erotyzmu, ale jednocześnie nie mają nic z tych plastikowych lał, które dziś możemy spotkać dosłownie wszędzie. To jest taki erotyzm w stylu lat 20 lub 30, subtelny i zmysłowy, i po prostu uwielbiam jego akwarele. Przy okazji trzeba by tu wymienić Altune. Royo to już tak z sentymentu - przypomina mi po prostu moje pierwsze kontakty z fantastyką, ale powinno się tutaj jeszcze pojawić kilka nazwisk jak Gimenez - każdy jego obrazek to jakby mieć przed oczyma książkę, 1000 stronicowe tomy, spakowane jakimś malarskim zipem i przelane na płótno - po prostu genialne, polecam jego karty do tarota - tylko kilku ludzi na świecie jest coś takiego wstanie wymyślić; poza tym komiksy "Entropia". Rosiński - wiadomo, mój mistrz od zawsze; swoboda, ekspresja, wiarygodność - najlepszy przykład na to, że sam scenariusz dzieła nie czyni - z całym szacunkiem do pana Kasprzaka ale Yansa położył na łopatki; to jest zupełnie inny komiks od tego, który rysował Rosiński - ja jeszcze Yansa pamiętam z "Fantastyki" drukowanego w odcinkach, czarnobiałe strony - to były czasy kiedy ja nie to że wierzyłem, ale byłem przekonany, że tak będzie wyglądać nasza przyszłość; niewiarygodne, że teraz tak trudno mi uwierzyć w te wizje, które pokazywane są w kinie - efekty

specjalne itd. ale to wszystko jest takie sztuczne, plastyczne; ostatnio oglądałem nowego Terminatora i przespałem pół filmu, mogli dać tam Chucka Norrisa, przynajmniej byłoby się z czego pośmiać.

A.S.: Pomówmy o grach. Jesteś autorem wielu doskonałych ilustracji do gier wszelkich gatunków i wszelkich wydawnictw. Wymienianie nie ma tu nawet sensu - spektrum jest zbyt szerokie i obejmuje wszystkie bodaj gatunki - gry planszowe, karciane, RPG... Wielu młodych ludzi w dobie komputerów, Internetu i telewizji nie jest zainteresowana sztuką. Czy uważasz, że piękna ilustracja w grze może ich jednak skłonić do podjęcia takich zainteresowań? Poszukiwań sztuki?

T.J.: Co mam powiedzieć, że żał mi takich ludzi? No żał, ale nie obwiniam ich - to wina ich rodziców, którzy nie mieli dla nich czasu i sadzali ich przed telewizorem albo konsolą i na tym się ich percepcja kończy.

A szkoda, bo gry tak zwane "tradycyjne", to zupełnie inny wymiar rozrywki - sam lubię gry komputerowe; teraz mam na to mniej czasu i od jakiegoś czasu tytuły, które się pojawiają, nie wciągają mnie tak bardzo jak Empire: Total War na przykład, ale owszem, potrafiłem kiedyś przesiedzieć na studiach pół semestru tocząc boje w "Sudden Strike" albo "Homeworld". Grałem online w zasadzie w większość gier, które już się pojawiły, nie specjalnie mnie zachwyciły, głównie dlatego, że nie dają mi, jako graczowi, możliwości odejścia od komputera co uważam za absurd; teraz gram tylko w Hattrick'a (orel44 - zapraszam na sparing), bo nie wymaga ode mnie siedzenia całą noc i przerzucania surowców i sekwowania floty. Gram też po sieci w Sturmovika i CoD'a - tutaj jest już ciekawiej, bo dochodzi opcja inteligentnego przeciwnika - chociaż z tą inteligencją to też jest ostatnio słabo, zwłaszcza w Call of Duty. Ale nic nie zastąpi sesji przy planszówce, na przykład z rodziną albo znajomymi przy grze "Pirate's Cove" albo "Citadels", to jest taka zabawa, że tego nie ma jak porównać do TV czy gier po sieci; siedzi się z żywymi ludźmi, można się pokłócić, pośmiać,

poflirtować – po prostu zabawa. Przy tym się je, pije, tańczy, a jak gram w Sturmovika i czytam ten czat tam u góry, to większość ludzi wróciła z roboty, otwarła sobie piwo, wklepuje jakiegoś wall – hacka i ma ochotę dokopać paru lepkom na necie – smutne. Nie nazwałbym tego zabawą, a raczej katowaniem się. Dla mnie osobiście pojęcie "dobra gra" to grywalność, poziom trudności, czyli przeciwnik z którym się muszę zmierzyć i najlepiej żeby to nie był komputer, oraz piękna grafika.

Czy ktoś może taka ilustracja zachęcić do kupna gry? Może, pewnie że może, wydawca na pewno ma to na uwadze pisząc swoje uwagi do moich szkiców – ja bardziej szukam u odbiorcy emocji, które mi towarzyszyły, w czasach kiedy oglądałem gry typu Warhammer tylko na czarnobiałych reprodukcjach w "Fantastyce". Mnie tamten "zachodni" kolorowy świat wciągał wtedy niesamowicie – stwory, potwory, piękne wojowniczeki były symbolem świata, który nie opierał się tylko na staniu w kolejkach po kawalek arbuza jak rzucili; to było właśnie coś więcej, coś fantastycznego, nieosiągalnego a jednocześnie przekonującego. Na przykład taka gra "Magia i Miecz" – sama gra jako klon chyba jakiejś angielskiej wersji nie zachwycała, ale okładka... pamiętam, że zrobiłem sobie nawet powiększenie tej ilustracji i wisiała u mnie w pokoju na drzwiach przez ładnych parę lat. Ten biały smok to był symbol tego lepszego świata, gdzie z mieczem w reku możesz być kim tylko chcesz; szkoła, praca, polityka to już nie miało znaczenia. Myślę, że to jest dokładnie tak jak ze wszystkim innym – dla jednych to jest sztuka, dla innych tylko ładna oprawa, dla jeszcze innych w ogóle niezauważalny detal. Dla mnie telewizji mogłoby w ogóle nie być, program o zatopieniu Bismarcka uważam za ciekawy, a jakiś tam debilny serial o tańczeniu to w ogóle nie wiem po co jest.

A.S.: Twój kolega po fachu – Przemysław Truściński, był twórcą wizerunku wiedźmina Geralta do znanej polskiej produkcji studia CD Projekt: RED. A czy Ciebie kusilo kiedykolwiek by tworzyć grafiki koncepcyjne do jakichś gier komputerowych? A może już otrzymałeś jakąś propozycję?

T.J.: Otrzymałem propozycje od firmy Red, powstało kilka ilustracji Dzierzby, Ciri itd. ale była to propozycja śmieszna, na tyle, że jej szczegółów nie warto nawet przytaczać. W każdym razie nie widziało mi się przenoszenie do Warszawy żeby pracować na pełny etat przy Wiedźminie za kwotę, która od biedy starczałaby na wynajem pokoju i to nawet nie blisko centrum czy miejsca pracy. Decyzja była o tyle trudna, że też jestem entuzjastą, może nawet większym niż Truściński, chociaż pewnie moglibyśmy się o to pokłócić; uwielbiam wiedźmina, ale też mam głowę na karku i rodzinę na utrzymaniu, więc po prostu nie mogę do tego interesu dokładać, a najwyraźniej polityka firmy jest taka, aby zatrudnić samych entuzjastów, których ta miłość tak zaślepi, że o wynagrodzenie się już nie upomną. Jak się później przekonałem niestety, jest to dość typowe podejście polskich wydawców, więcej się mówi, chwali i generalnie gada a później stawia się drewnianą budę. Pamiętacie taki komiks "Tytus, Romek i Atomek" jak stawiali w szkole tor do wyścigów ślimaków? I Romek się pyta: "Atom, miałeś takie świetlane plany, a stawiamy zwykłą budę" – i tak to mniej więcej wygląda w Polsce. Dlatego generalnie nie współpracuję już z Polakami, są po prostu niepoważni. Natomiast za granicą wszystko jakoś świetnie funkcjonuje, działa i wcale nie chodzi o duże pieniądze, o jakieś mega promocje, a po prostu o szacunek wobec siebie i miłość do gier – w Finlandii pracowałem przy grach dwukrotnie, za zupełnie symboliczne kwoty, ale w jakiej atmosferze!! Polscy wydawcy mogliby się tylko uczyć jak wyglądają relacje szef – HR – pracownik – kierownik działu – sekretarka – pani od sprzątnia.

Wracając do pytania to tak się akurat składa, że częściej tworzę concept artu do filmów niż gier. Ostatnio miałem okazję zapoznać się z projektem ekranizacji znanej kreskówki "Last Exile" i "Cowboy Bebop", ale z braku czasu musiałem niestety je opuścić. Wiem też, że wielu początkujących artystów uważa branżę gier wideo za ostateczny cel swojej kariery, niestety nie jest to aż takie różowe, o czym może wam powiedzieć wielu grafików, i to z polski, Magda Dadela na przykład, pracujących w grach na zachodzie. Pracy

jest dużo, a efekt ginie gdzieś później w post produkcji – nieliczne firmy wydają grę wraz z albumem zawierającym concept art, albo umieszcza je w kredytach. W grach RPG czy planszówkach jest to nieco lepsza przygoda, bo gracze mają bezpośredni kontakt z ilustracją przez całą grę.

A.S.: Wracając do gier „bez prądu” – w jaki sposób wybierasz propozycje pracy? Czy są jakieś gatunki, klimaty gier, które ilustrujesz chętniej od innych?

T.J.: Generalnie biorę wszystko jak leci – ot takie wyzwanie, na przykład gra osadzona w drugiej wojnie światowej – chyba nigdy nie robiłem czegoś takiego, warto spróbować, ale czasami nie mogę wziąć wszystkiego i przebieram, a wtedy wszystko zależy od gry i art dyrektora, bo to oni zazwyczaj są na pierwszej linii ataku jeśli chodzi o werbowanie freelancerów do projektu. Nie wiem czy powinienem to mówić, ale na przykład mam słabość do FFG i ich AGOTa – ilustruję tą grę już tyle lat, czytałem książkę – jest świetna, nie mogę się doczekać ekranizacji powieści – jednym słowem żyję tą serią. Teraz Zoe Robinson prosiła mnie o zrobienie nowych okładek... opadły mi ręce w geście rezygnacji, ponieważ terminy mam już zajęte do końca września, a zrobiłbym te okładki z chęcią. Stało się na tym, że jednak podjąłem się tej roboty, nie wiem jeszcze jak to będzie z czasem, ale postaram się jakoś wszystko pogodzić. Ale są na przykład art dyrektorzy kompletnie bez pojęcia, gra sama w sobie może nawet nie jest zła, ale nie potrafią jej kompletnie sprzedać, opowiadają jakieś bzdury, że to ma być mix MadMax'a i kogo tam jeszcze... i Hellboy'a... Tragedia, nawet nie odpisuję na takie propozycje. Albo to z Krakowa chyba było – tutaj firma taka a taka, pieniądze nie grają roli, mamy rewolucyjny pomysł itd. jednym słowem chcemy żeby pan nam zrobił ilustracje RASTROWE do gry o wojnie – i tutaj nawet nie trzeba czytać od kogo to jest, bo jeśli HR w firmie rzekomo robiącej gry pisze, że potrzebuje do gry grafikę rastrową – czyli tłumaczy mi jak cielęciu na granicy albo sam gdzieś wyczytał jak to się nazywa fachowo – to znaczy, że kompletnie nie mają pojęcia o tym co robią. Teraz

zaczęłem pracę nad "Magic: The Gathering" – jeszcze jest to dla mnie nowy świat zupełnie inny od tego w AGOTcie, ale już mi się podoba, że mam w zasadzie całkowitą swobodę kreacji, co mi przyjdzie do tego łba to mogę namalować i to tylko lepiej zrobi samej ilustracji; zresztą jakości artów w M:TG chyba nie muszę reklamować. Dużo też zależy od samego szefa produkcji – jeśli nie stać go na zatrudnianie art dyrektora to sam werbuje freelancerów i "sprzedaje" projekt – w tej kwestii Ignacy Trzewiczek z Wydawnictwa Portal jest absolutnym mistrzem – pracowałem dla nich przez lata, często były problemy z płatnościami itd. ale zawsze było tak, że Ignacy siadał i mówił "wiesz jest taka gra, wiem że masz teraz dyplom, nie masz czasu, ale pisałem ją 3 lata, nie chcę żeby mi to ktoś teraz zepsuł, to po prostu musisz być Ty" a ja odpowiadałem "no dobra to o czym to jest?" i to był koniec, w kilka minut Trzewik opowiadał mi świat, mechanikę gry i tło, i już było po mnie, leciałem z firmy do domu i zaczynałem rysować. Aż w końcu musiałem odejść, bo dłużej tak być nie mogło (śmiech).

A.S.: Na Twojej stronie możemy przeczytać, iż jesteś także fanem gier komputerowych. Czy jako artysta pracujący przy grach w swoich założeniach jednak klasycznych, towarzyskich, nie obawiasz się, że komputery z czasem wyeliminują klasyczne gry planszowe, karciane, RPG?

T.J.: To co się dzieje na świecie generalnie mało mnie interesuje, a czy zostaną wyeliminowane z mojego życia? Nie, na pewno nie, nawet jeśli przestaną być produkowane to zacząć je robić sam. Jak miałem 8-10 lat to szło mi to całkiem nieźle. Zresztą, ja mam tak ze wszystkim; kiedyś weszło na rynek VHS – to jakoś nie zaszkodziło mojej kolekcji komiksów ani czytaniu książek, potem weszły gry komputerowe i przebojowy „Sensible Soccer” – muszę przyznać że się uzależniłem, ale i tak większość czasu spędzałem z kolegą na obmyślaniu strategii do następnej rozgrywki w grę planszową „Waterloo”, znaną bardziej jako „Stratego”. Nie wiem czy tylko ja tak mam, ale jak coś ma wartość, to ja to doceniam, jak coś nie ma wartości to nie zauważę tego choćby mi migало i

krzyczało z telewizora, że MUSZĘ to mieć – nic nie muszę, kupować gier też nie muszę. Tylko dlatego, że kupiłem COD, COD:UO, COD2, COD4 (dostałem od żony na gwiazdkę) i COD5, następnego CODa już wiem, że nie kupię, bo gra po prostu zeszła na psy, ma praktycznie zerową grywalność i ja tę granicę widzę, a że nie widzą jej inni – trudno, nie mam zamiaru nikogo potępiać. O pracę się nie martwię, zawsze jest coś do zrobienia, jeśli nie w tej dziedzinie to zawsze się można przekwalifikować; ostatnio bardzo ładnie mi wyszły kafelki w łazience, mogę na tym zrobić karierę, a po pracy będę z żoną grał w szachy – w końcu muszę ją kiedyś pokonać. Zresztą, mam załączki projektu pod kryptonimem "Overlord", a który w dwóch słowach sprowadza się do tego, żeby założyć firmę robiącą gry – więc może pan Lucas się poddał i zrobił Gwiezdne Wojny pod 12 letnią publiczność i wszyscy inni też się w końcu poddadzą, ale ja na pewno pozostanę wierny i będę robił gry dla ludzi i do grania, a nie do bicia rekordów sprzedawalności – także jestem zupełnie spokojny o przyszłość.

A.S.: Na koniec przejdźmy do literatury. Tworząc grafiki do A Game of Thrones LCG lub Call of Cthulhu LCG, stałeś się, podobnie jak kilku innych artystów, ilustratorem dzieł Martina i Lovecrafta. Czy jest jakiś inny autor, którego powieści pragnąłbyś „ilustrować” gdyby pojawiła się taka możliwość?

T.J.: Tutaj muszę się przyznać, że twórczość Lovecrafta znam tylko z art descriptions, które dostaję i raz grałem w Cthulhu sesje RPG – przerażające przeżycie; wiecie, totalny sceptyk zobaczyłem ogłoszenie o sesji RPG na wydziale u mnie na uczelni i poszedłem. MG widział, że jestem sceptycznie nastawiony, więc poświęcił mi maksimum swojej uwagi i jak wracałem o 2 w nocy przez miasto to na prawdę miałem pietra. Martina AGOTa czytałem, ale też jeszcze nie wszystkie tomy, to akurat świadomie, bo wiem jak ta książka wciąga, a nie mogę sobie teraz pozwolić na to, żeby zawalić cały tydzień na czytanie książek.

Kogo chciałbym ilustrować? Sapkowskiego – ale to już chyba płonne nadzieje, bo chyba wszystko co dało się sknocić już zostało sknoczone – mizerny komiks, tragikomiczny film i bajkowo cycata gierka – nie wiem doprawdy co musiałbym namalować, żeby fani tej prozy jeszcze uwierzyli w sens tej opowieści. Może Ciri odgryzającą Cahirowi łeb? (śmiech)

No i Sienkiewicz, taaak tutaj czuję pole do popisu. Dodatkowo musiałoby to być osadzone historycznie, ale to chyba musiałby być już jakiś rządowy projekt pod patronatem ministerstwa kultury czy jakiś inny zakon (śmiech).

A.S.: To ostatnie pytanie zadaję wszystkim artystom, z którymi rozmawiam, więc proszę się przygotować. Jeżeli Tomasz Jędruszek miałby być bohaterem powieści, to kim by w niej był i dlaczego?

T.J.: Kmicicem oczywiście i spaliłbym nie tylko Wolontowicze! (serdeczny śmiech)

Genialna postać, tak samo zła jak i dobra, i o to chodzi, a nie jakieś transformersy.

A.S.: Jeszcze raz dziękuję za poświęcony mi czas! Życzę powodzenia przy kolejnych pracach i mnóstwa inspiracji!

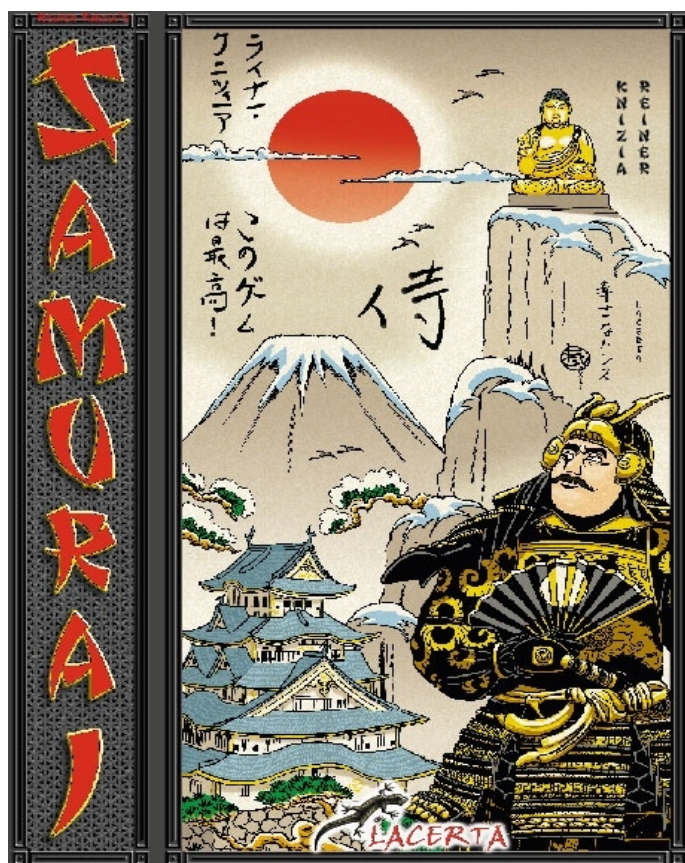
T.J.: Cała przyjemność po mojej stronie, bardzo fajne pytania. Myślę, że to jest załączek jakiejś dłuższej pogawędki przy kuflu piwa w nastrojowej oberży.

A.S.: Z najlepszymi życzeniami dla Ciebie i Twojej rodziny.

T.J.: Dziękuję, przekażę na pewno.



Samuraj Japonia w stylu euro



Reiner Knizia to osoba, której chyba nie trzeba nikomu przedstawiać. Jego gry to ikony rozrywki spod znaku *euro* oraz tytuły sławne już w momencie swojego powstania. Eufrat i Tygrys, Modern Art, Blue Moon, Ingenious, Tibet... i wiele, wiele innych. Do tego grona zalicza się również Samuraj, który jest pomysłem Knizi na przedstawienie feudalnej Japonii, a dokładniej stuletniego rozbiecia

dzielniczowego, które rozpoczęło się pod koniec XV wieku. Jak to jednak w przypadku tego projektanta bywa, otoczka fabularna w postaci „wieku kraju ogarniętego wojną” jest tylko pretekstem do zaprezentowania mechaniki rozgrywki, polegającej na zabieraniu figurek sprzed nosa innym graczom.

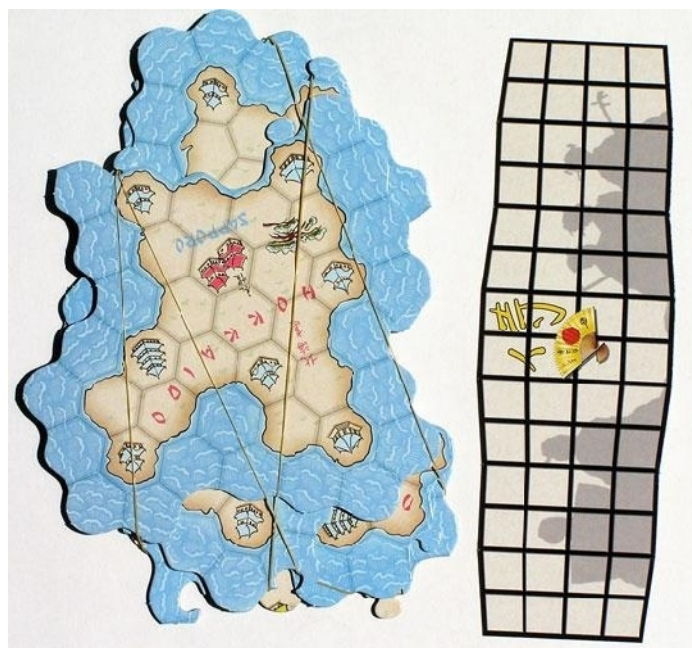


W Samuraju mamy do czynienia z trzema rodzajami zasobów: posiadłościami (reprezentowanymi przez figurki Hełmów), ziemiami (figurki Pól ryżowych) oraz świątyniami (figurki Buddy), które rozmieszczone są na planszy w miastach (mieszczą dwa różne rodzaje zasobów) i wioskach (mieszczą tylko jeden zasób). Każdy z graczy otrzymuje zestaw dwudziestu identycznych żetonów, mających zapewnić mu zwycięstwo w walce o zasoby. Zasada jest prosta – gracze wykładają swoje żetony wokół miast i wiosek, a jeśli podczas tego procesu zamkną

dane miasto lub wioskę od strony lądu (tj. zapełnią wszystkie przylegające doń wolne hekсы) gra zostaje przerwana w celu podliczenia ich wpływów. Zasób wygrywa ten gracz, który uzyskał najwyższą sumę wynikającą z wartości jego żetonów, a w przypadku remisu zasób zostaje usunięty z gry. Żetony podzielone zostały na cztery grupy – trzy pierwsze odpowiadają zasobom i posiadają wartości od 2 do 4, natomiast ostatnia grupa to żetony ogólne, czyli Samuraj, Ronin i Statek (wartości wahające się od 1 do 3; ten ostatni umieszczamy na morzu, co pozwala nam na zwiększenie sumy w walce o interesujące nas miasto lub wioskę). Dla przykładu, jeśli do zamknięcia wioski potrzeba trzech żetonów, a w wiosce znajduje się Hełm, to w przypadku, gdy jeden z graczy posiada żeton przedstawiający hełm o wartości 3 i Samuraja o wartości 1, a drugi tylko Samuraja lub Hełm o wartości 2, zasób wygrywa ten pierwszy stosunkiem 4:2 i zabiera go dla siebie. Plansza skonstruowana jest natomiast w ten sposób, że każdy żeton, który na niej umieścimy, sąsiaduje z dwoma zasobami i pozwala nam walczyć o każdy z nich. Całą partię wygrywa osoba, która pod koniec gry (tj. w momencie, w którym nie ma już na mapie żadnych figurek zasobów) posiada największą ich liczbę w dwóch lub trzech rodzajach. W przypadku, gdy ten warunek nie może zostać spełniony, wygrywa gracz posiadający najwięcej figurek innych zasobów niż ten, którego posiada najwięcej.

Powyżej przedstawiłem rdzeń zasad, do którego należy jeszcze dodać kilka słów o żetonach specjalnych. Normalnie gracz może zagrać tylko jeden żeton podczas swojego ruchu, ale w Samuraju występuje pięć żetonów specjalnych, które możemy zagrać dodatkowo. Są to Statki, Ronin i Zamiana Figurek. O pierwszych była już mowa wcześniej, Ronin (o wartości 1) pozwala nam umieścić na lądzie dodatkowy żeton, co jest często kluczowym posunięciem podczas walki o zasób, ponieważ pozwala w jedną turę zamknąć wioskę lub miasto. Zamiana Figurek pozwala natomiast na, jak sama nazwa zresztą wskazuje, zamianę miejscami dwóch zasobów znajdujących się na planszy. To posunięcie niejednokrotnie niweczy strategię naszych przeciwników (podłożenie komuś Buddy zamiast

Hełmu, gdy zainwestował w niego np. dwa żetony Hełmów o wartości 2 i 3 potrafi być niezwykle frustrujące) i przeprowadzone w odpowiednim momencie może zadecydować o wygranej całej partii. W tym miejscu warto wspomnieć o jeszcze jednym żetonie, który pozwala na ponowne wykorzystanie położonego wcześniej żetonu i przesunięcie go w dowolne inne miejsce na planszy. Możemy w ten sposób wykorzystać w jednej partii dwukrotnie jakiś wysoki nominal.



Mechanika Samuraja działa wyśmienicie i jest niezwykle emocjonująca. To jedna z tych gier, w których wygrywa się często zaledwie jedną figurką. Podczas rozgrywki wszystkie pozyskane przez graczy zasoby trafiają za zasłonkę i do samego końca nie można mieć pewności kto wygra, a kto przegra. Ogromną zaletą tego tytułu jest prostota zasad i skalowanie. Podstawy Samuraja jesteśmy w stanie wytłumaczyć dosłownie każdemu w zaledwie kilka minut, a świetny pomysł z dokładaniem kolejnych wysp i zasobów, wraz ze zwiększającą się liczbą graczy, sprawia że bawimy się świetnie zarówno w dwie, jak i trzy lub cztery, osoby. Na pochwałę zasługuje również świetne wykonanie, które po prostu cieszy oko.

Podsumowując, Samuraj to produkt niezwykle udany i grywalny. Jego mechanika podobna jest do innej gry autorstwa Knizi - Eufgradu i Tygrysa, i sprawia wrażenie jej mocno „odchudzonej” wersji. Dla niektórych jest to wada, dla mnie jednak to ogromna zaleta, pozytywnie wpływająca na grywalność tego tytułu. Gorąco polecam.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Trwała plansza, świetne figurki, czytelne żetony... słowem wszystko to, co tygryski lubią najbardziej. Minus należy się za mało przemyślane zasłonki dla graczy, które nie są zbyt funkcjonalne.

Miodność: Mechanika Samuraja to kawał dobrej roboty, łączący prostotę zasad ze skomplikowaniem rozgrywki. Dodatkowo jest to gra, która idealnie wpasowuje się w oszczędną estetykę japońską.

Cena: Uczciwa, jednak bez większych rewelacji.



Samuraj



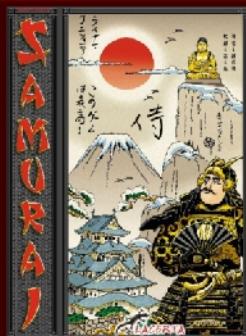
ok. 45
min.



10+



2-4



Wykonanie

4.0
/5

Miodność

4.5
/5

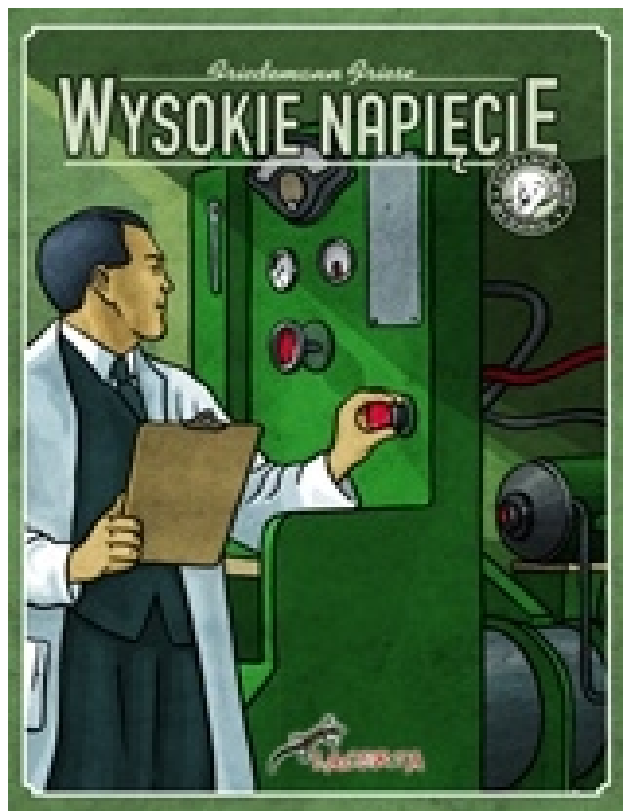
Cena

3.0
/5

129,00zł

Wysokie Napięcie

Zabawy prądem



STING

„Zarabianie pieniędzy na elektryczności? Zbijanie kokosów na elektryczności? Co za świetny pomysł!”. Taka zajawka przywitała mnie na pudełku Wysokiego Napięcia. Cóż, muszę przyznać, że pomysł to faktycznie świetny, ale zaraz pomyślałem sobie: „hej, przecież to *eurogra*, maksymalizowanie

zysków płynących z mechaniki, zabawa zależnościami... równie dobrze mógłbym sprzedawać w niej lody na pustyni, albo zbijać kokosy na skórkach bizonów”. Cóż, częściowo to prawda, Wysokie Napięcie mogłoby być w zarysie fabularnym grą o czymś zupełnie innym, jednak, z drugiej strony, mechanika całkiem fajnie

wkomponowuje się w przedstawioną historię. Mechanika. Słowo klucz dla tego typu produktów. Zobaczmy zatem, jak daje sobie ona radę.

Pudełko z zapalkami

W ten sposób chyba najtrafniej mogę opisać zawartość pudełka z grą. Dostajemy w nim bowiem niezbyt wiele – planszę, papierowe pieniądze w stylu Eurobiznesu, karty elektrowni i drewno. Dużo wielokolorowego drewna w kształcie domków, kwadratów, walców i innych figur geometrycznych. Słowem standard, jeśli chodzi o tego typu produkcje. Niestety szata graficzna psuje dużą część zabawy. Nie oszukujmy się – jest ona funkcjonalna, ale brzydka. Z pewnością zaraz podniosą się głosy, że w *eurograch* nie chodzi o piękno, ale o zasady rządzące rozgrywką. Zgoda, ale za prawie sto trzydzieści złotych oczekiwałem jednak trochę więcej. Nie uśmiecha mi się płacić 80% wartości gry za samą miodność płynącą z zabawy.



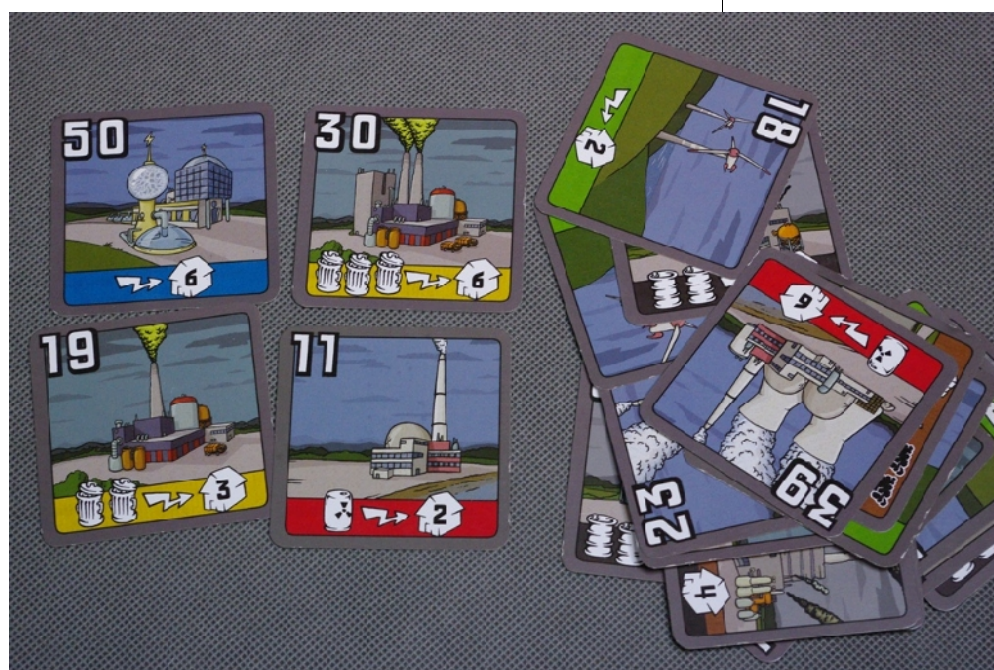
Mała elektrownia w Essen

Przejdźmy jednak do *meritum* sprawy, czyli do założeń mechanicznych. W Wysokim Napięciu budujemy elektrownie, które przedstawiane są przez karty. Każda elektrownia ma swoją wartość, oznaczającą ile musimy za nią minimalnie zapłacić podczas licytacji. Tak, w Wysokim Napięciu licytujemy karty elektrowni z innymi graczami, jest

to zresztą rozwiązanie znane z wielu innych gier tego typu. Stanowi ono oś „bloku interakcyjnego” tej planszówki. Im droższa elektrownia, tym więcej miast może zasilić, ale aby tak się stało, musimy zapewnić jej odpowiednią ilość surowców. Te zaś kupujemy na rynku po różnych cenach – zależy to głównie od popytu na dany surowiec, jak też i od naszego miejsca na skali „Kolejności w rundzie”. W ogromnym skrócie – jeśli elektrownia potrzebuje dwóch beczek oleju, aby zapewnić prąd jednemu miastu, to właśnie tyle musimy w nią zainwestować, inaczej bowiem nic nam nie da. W tym celu oczywiście potrzebujemy pieniędzy – węgiel, odpady, olej i uran kosztują. Gotówkę otrzymujemy zaś za dostarczanie prądu do miast pod koniec każdej rundy. Proste? Nieco zatem to skomplikujemy.

w którym wszyscy gracze mieli okazję coś wylicytować. Licytacja nie jest obligatoryjna, jednak często się opłaca – wraz z postępami w rozgrywce na listę elektrowni możliwych do zakupienia wchodzi karty o wyższych wartościach i, co za tym idzie, większych możliwościach. Dodatkowo możemy posiadać tylko trzy elektrownie naraz, więc do licytacji dochodzi często i gęsto. Czasami zakup dobrej elektrowni potrafi dać nam znaczącą przewagę na rywalami, czasami zaś może być gwoździem do trumny. Dlaczego? Jeśli przesadzimy z kwotą licytacji, to możemy mieć problem z zakupem surowców potrzebnych do uruchomienia elektrowni i nasze imperium szybko się posypie. Musimy zatem uważać, co i za ile licytujemy. Kolejną fazą rundy jest zakup surowców i tutaj dochodzi do niezwykle ciekawego zabiegu, mianowicie zakupy zaczyna osoba, która zajmuje ostatnie miejsce w punktacji. Jest to niezwykle

istotne, bowiem surowce dostępne w Wysokim Napięciu podzielone zostały na kilka grup – od kosztu jednego Elektro (waluta występująca w grze) do nawet szesnastu. Dla przykładu, jeśli dostępne jest sześć jednostek węgla, to pierwsze trzy kosztują nas jedno Elektro, kolejne zaś już dwa i tak dalej. Nie muszę chyba dodawać, że czasami surowiec po prostu się skończy i dla kolejnej osoby już go nie wystarczy, a wtedy jej elektrownie nic nie wyprodukują. Skomplikujmy to jednak jeszcze bardziej – każda elektrownia może posiadać na sobie dwa razy więcej surowców niż jest to



Wysokie Napięcie rozgrywamy w rundach podzielonych na pięć faz. Na początku każdej rundy musimy ustalić kolejność graczy; nie komplikując zaczyna ta osoba, która dostarcza prąd do największej ilości miast (na samym początku gry kolejność ustalamy losowo). Ta osoba jako pierwsza wybiera jedną z kart elektrowni, która jest następnie licytowana. Operację tę powtarzamy do momentu,

potrzebne do jej działania. Dlatego też możemy kupować na zapas – im więcej kupimy, tym mniej surowca dla konkurencji. Dlatego też niezwykle cenne wydają się dwa rodzaje elektrowni – niekonwencjonalna (nie wymaga surowców, ale nie może ich również magazynować) oraz hybrydowa (działająca na olej lub węgiel). Odpowiednie

inwestowanie w surowce jest w tej grze niezwykle ważne – to właśnie od ich posiadania zależy w dużym stopniu wygrana.

Dodatek: Nowe Karty Elektrowni

Suplement ten wprowadza dodatkową talię do Wysokiego Napięcia, którą można wykorzystać na wiele różnych sposobów, chociażby zastąpić nią tą dołączoną do podstawowej wersji gry. Najciekawszym wariantem wydaje mi się jednak wariant dużej talii kart elektrowni – dodaje on rozgrywkę dodatkowej głębi. Cena owego zestawu (24 złote) jest trochę zbyt wysoka, ale wzbogaca on rozgrywkę na tyle, że warto go kupić.



Same elektrownie na nic się nam jednak nie zdadzą, jeśli nie posiadamy stacji transformatorowych. Aby w ogóle myśleć o budowie sieci, musimy stawiać je w kolejnych miastach, a ich koszt uzależniony jest od tego, ile stacji innych graczy już się w nich znajduje. Ogólna zasada jest prosta – w mieście mogą być maksymalnie trzy stacje transformatorowe, a ich koszt to kolejno 10, 15 lub 20 Elektro. Nasze imperium energetyczne rozbudowujemy zaś poprzez podłączanie do sieci

kolejnych miast (podczas rundy możemy podłączyć dowolną ich liczbę, jeśli tylko posiadamy potrzebne ku temu fundusze). Sprawa jest tutaj dość prosta – mamy punkt startowy i docelowy oraz koszt przeciągnięcia linii energetycznej. Przykładowo, jeśli chcemy połączyć Aachen z Trier, a koszt przeciągnięcia linii wynosi dziewiętnaście, to całkowity koszt, przy założeniu, że postawimy na terenie Trier pierwszą stację, wynosił będzie dwadzieścia dziewięć (19+10). Dlatego też na początku gry warto skoncentrować się na takim miejscu startowym, które ma w miarę niskie koszty połączenia z innymi miastami. Warto przy tym wspomnieć o jeszcze jednej rzeczy, która dostarcza kolejnej komplikacji – o etapach gry. W Wysokim Napięciu występują trzy etapy i podczas pierwszego z nich, który nas w tym momencie najbardziej interesuje, każde miasto może być włączone do sieci tylko jednego gracza. Jeśli więc wybierzemy zły punkt startowy, to nic nas nie uratuje przed przegraną.

Rundę kończy faza piąta, podczas której podliczamy zyski finansowe płynące z liczby miast, które udało nam się podłączyć do naszej sieci i którym możemy zapewnić prąd poprzez wydanie odpowiedniej liczby surowców. Jeśli nie zasilamy żadnych miast, otrzymujemy gwarantowane dziesięć Elektro, ale uwierzcie mi, że zazwyczaj nie starczy to nawet na przysłowiowe „waciki”. Warto w tym miejscu rozwinąć wątek etapów, bowiem wpływają one na zasady rządzące całą rozgrywką. Po pierwsze, w zależności od tego, na którym obecnie się znajdujemy (oraz od liczby graczy), dokładamy inną liczbę surowców z banku. Po drugie, począwszy od etapu drugiego, zwiększa się liczba stacji transformatorowych, które mogą być

wybudowane w miastach (w drugim dwie, w trzecim trzy). Bardzo dobrym rozwiązaniem jest dynamiczne przechodzenie z etapu do etapu – drugi etap rozpoczyna się w momencie podłączenie siódmego miasta do naszej sieci, trzeci, gdy z talii kart elektrowni zostanie dociągnięta karta „Etap 3”. Jak więc widzimy możliwe jest przeskoczenie od razu z etapu pierwszego do trzeciego, ale w praktyce jest to zdarzenie dosyć rzadko występujące. Gra kończy się w momencie, w którym jeden z graczy podłączy do swojej sieci siedemnaście miast, a wygrywa ją ta osoba, która jest w stanie zasilić największą liczbę miast w swojej sieci. Kluczem do zwycięstwa jest więc odpowiednie licytowanie elektrowni i przemyślny zakup surowców. Aby wyciągnąć z Wysokiego Napięcia wszystko to, co w nim najlepsze, należy poznać i dobrze zrozumieć rządzące nim zależności. Nie jest to gra prosta (przynajmniej na początku), ale potrafi dać niezwykle dużo przyjemności.

Wypada napisać jeszcze kilka słów o skalowaniu. Wysokie Napięcie skaluje się wyśmienicie i będzie się w nie dobrze bawić zarówno dwójka, jak i szóstka graczy. Pomysł „jeden obszar – jeden gracz” sprawdza się wyśmienicie, a dwustronna plansza, przedstawiająca Niemcy i USA, powoduje, że gra się zbyt szybko nie nudzi.

Dodatkowe mapy

Do Wysokiego Napięcia wydano kilka dodatkowych map, które w zdecydowany sposób przedłużają jego żywotność. Ich cena, wahająca się od 29 do 40 złotych, jest jednak bardzo mało przystępna. Wydaje mi się, że w mapy zaopatrzyć się powinni jedynie Ci, których Wysokie Napięcie oczarowało. Inni mogą je sobie spokojnie darować.

Podłączyć czy odłączyć?

Wysokie Napięcie to świetna, aczkolwiek wymagająca gra. Jeśli jesteś fanem strategii spod szyldu *eurogier*, to po prostu musisz ją mieć. Złożoność i elegancja mechaniki spowoduje, że zakochasz się w niej od pierwszego wejrzenia.

Natomiast jeśli lubisz mniej wymagające pozycje w stylu gier od FFG, to lepiej zainwestuj swoje pieniądze w coś innego, bowiem Wysokie Napięcie może nie przypaść Ci do gustu. Pozostaje jeszcze kwestia dość ubogiego wykonania, ale dla fanów *eurogier* nie będzie to raczej stanowiło problemu.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Planszę i karty elektrowni wykonano z materiałów odpornych na zużycie, jednak ozdobiono grafikami kłującymi w oczy. Najbardziej pasuje do nich określenie: „funkcjonalne, ale brzydkie”. Papierowe pieniądze zalatują Eurobiznesem i nie przystoją do tak drogiego tytułu. Pionki zaś to pokolorowane drewno, ale w *eurograch* nie jest to żadną wadą.

Miodność: Mechanika Wysokiego Napięcia jest świetna i premiuje osoby, które rozegrały w nie dużą liczbę partii. Jest to udany miks interakcji oraz strategii.

Cena: Całkowicie nieadekwatna do zawartości. Świetna miodność gry nie jest dla niej jakimkolwiek uzasadnieniem.

Wysokie Napięcie



60-90
min.



12+



2-6



Wykonanie

3.0

/5

Miodność

4.5

/5

Cena

2.0

/5

129,00zł

LUBELSKIE STOWARZYSZENIE FANTASTYKI „CYTADELA SYRIUSZA”
ZAPRASZA NA X OGÓLNOPOLSKI KONWENT MIŁOŚNIKÓW FANTASTYKI FALKON 2009

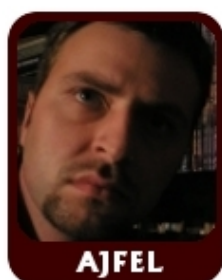


To niegrzecznie nie przyjechać na urodziny ...

13-15 LISTOPAD 2009
WWW.FALKON.KONWENT.PL

Tomb of Ice

Wyprawa na mroźną północ



Miesiąc temu na łamach Rebel Timesa prezentowałem „Road to Legend” – trzeci dodatek do gry „Descent: Journeys in the Dark”. Niedługo po nim ukazał

się na rynku kolejny produkt serii, którego tytuł brzmi „Tomb of Ice”. Jest to suplement zaprojektowany w podobny sposób jak dodatki „Well of Darkness” oraz „Altar of Despair”, jego zadaniem jest więc przede wszystkim rozszerzyć grę o nowych bohaterów oraz kilka rodzajów potworów, o nie spotykanych wcześniej specjalnych zdolnościach. Przy okazji, tradycyjnie, zestaw uzupełniony jest o kilka nowych zasad i scenariuszy – tym razem przenoszących drużynę w scenerię zimnych, skutych lodem krain na północ od Terrinoth.

Elementy dodatku

Zawartość pudełka niczym nie zaskakuje – otrzymujemy dokładnie to, do czego przyzwyczailiśmy nas podobne, wcześniejsze suplementy. Tradycyjnie więc nasz zestaw rozszerzony zostaje o sześć nowych figurek bohaterów z odpowiadającymi im kartami. Kolekcja potworów uzupełniona zostaje o 21 figurek prezentujących pięć nowych gatunków

(jak zwykle w dwóch kolorach). Talia 110 kart, oprócz statystyk potworów i kart Pana Podziemi umożliwiających ich użycie, zawiera także kolejne karty skarbów oraz nowy element, jakim są karty Atutów. Znajdziemy tu też kilka kart do użycia „Tomb of Ice” w kampanii „Road to Legend”. W zestawie znajduje się także jedna nowa kostka, kilkadziesiąt tekturowych znaczników oraz całkiem spory, bo liczący 43 elementy, zestaw nowych fragmentów planszy. Tutaj najbardziej zwraca na siebie uwagę wielki segment 10x10 pól – rzecz nie spotykana do tej pory, gwarantująca, że w



nowych scenariuszach będziemy mieli okazję powalczyć z potworami na bardziej otwartej przestrzeni. Na podobnej zasadzie jak w „Road to Legend” fragmenty planszy są dwustronne, użyteczne zarówno przy spotkaniach „na szlaku”, jak i przy budowie podziemi. Instrukcja w formacie A4 liczy 32 strony, przy czym większość stron zajmują nowe scenariusze (6 standardowych oraz kilka

nowych map do użycia w systemie kampanii). Wzorem ze wcześniejszych dodatków, na ostatniej stronie zebrane są wszystkie specjalne zdolności potworów z wygodnym oznaczeniem, z którego dodatku pochodzą. Lista, za sprawą kolejnych dodatków, stała się już całkiem spora (39 zdolności), dobrze więc, że całość zebrano w jednym miejscu.

Bohaterowie, potwory i nowe zdolności

Sześciu nowych bohaterów z „Tomb of Ice” nie robi niestety dobrego wrażenia. Są mało ciekawi (nie chodzi mi tu o jakość figurek, która, nawiasem

mówiąc, nie zachwyca) i niestety przekombinowani. Za najbardziej chybiony pomysł uważam Karnona – przerośniętego, kudłatego bohatera, przypominającego Yeti. Więcej ma on wspólnego z potworem, niż z herosem, zaś skuteczność jego ciosów uderza przede wszystkim w równowagę rozgrywki. Karnon nie ma pojęcia o strzelaniu i magii, za to w walce wręcz dysponuje pięcioma czarnymi kostkami (najbardziej wyspecjalizowani bohaterowie do tej pory mieli nie więcej niż trzy). Zupełnie mi się nie podoba pomysł na tą postać. Innym, chybionym w mojej ocenie, pomysłem jest bohater, a w zasadzie dwóch bohaterów w jednym: „Okaluk and Rakash”. Postać dosiadająca wilka jest z mechanicznego punktu widzenia jedną istotą, co niesie za sobą masę nielogicznych konsekwencji. Jeździec i wierzchowiec ulegają jednocześnie tym samym efektom, razem umierają i razem są wskrzeszani. A można było, na wzór dostępnych wcześniej bohaterów, po prostu wprowadzić do gry nowego chowańca – na pewno byłoby logiczniej i ciekawiej. W sumie – im więcej bohaterów do wyboru, tym lepiej, ale w przypadku nowości oferowanych przez „Tomb of Ice”, niektóre postaci aż się proszą wykluczyć z rozgrywek.



Nowe potwory niestety również nie zrobiły na mnie dobrego wrażenia. Na tle bardzo udanych modeli, wprowadzanych przez wcześniejsze zestawy, w „Tomb of Ice” dostajemy monstra dziwaczne i groteskowe. Większość figurek prezentuje się kiepsko: „Medusa” w ogóle nie przypomina meduzy, zaś „Shade” razi niewielką ilością detali. „Wendigo” i „Java Beetle” są bardziej komiczne niż przerażające. „Ice Wurm” to największy z modeli, gabarytowo dorównujący smokowi z zestawu podstawowego. Wyglądałby całkiem nieźle, gdyby wykonano go dokładnie. Niestety, rzucają się w oczy ogromne szczeliny w miejscu klejenia słabo dopasowanych elementów. Osoby malujące figurki czeka tutaj mnóstwo pracy przed naniesieniem podkładu, przy oczyszczaniu i uzupełnianiu modeli.



Dodatek wprowadza niewielką ilość nowych zdolności, z których największe urozmaicenie rozgrywek stanowi niewidzialność oraz zdolność połykania przeciwników. Działanie tej ostatniej obrazuje się poprzez przemieszczenie figurki bohatera z planszy na specjalny znacznik żołądka. Postać taka wciąż ma szansę na przetrwanie, jeżeli szybko uda się pokonać bestię i wydostać na zewnątrz. Niewidzialność zapewnić nam może nowy rodzaj eliksiru. Od strony mechanicznej zdolność ta działa w bardzo prosty i pomysłowy

sposób: wymusza na przeciwniku użycie przy ataku dodatkowej, specjalnej kości. Kość ta (przezroczystej barwy) ma wszystkie ściany puste (bez wpływu na wynik ataku) za wyjątkiem jednej, zawierającej „X”, a więc automatyczne pudło. Innymi słowy, niewidzialność za sprawą dodatkowej kostki zmniejsza szansę przeciwnika na skuteczny atak. Fajna sprawa. Tutaj jedna uwaga odnośnie wykonania gry, a konkretnie nowego rodzaju kości: przezroczysta kostka wygląda całkiem ładnie, ale jest bardzo niewygodna w użyciu. Niestety, często na pierwszy rzut oka nie widać, czy wypadł „X”, czy może ścianka z tym symbolem znajduje się pod spodem. Tak więc pomysł na zupełnie przezroczystą kostkę okazał się niestety nie do końca udany.

dokładnie tak samo jak umiejętności. W odróżnieniu od umiejętności, bohaterowie, losując atuty, trzymają je na ręku, Pan Podziemi poznaje je więc dopiero w chwili zagrania. Atut stanowi bowiem specjalne, jednorazowe działanie bohatera, pozwalające wykonywać wyjątkowe akcje. Po zagraniu atutu i zastosowaniu jego efektów karta jest odrzucana. Na rękę kontrolujących bohaterów graczy trafiają nowe karty atutów zawsze wtedy, gdy aktywowany zostanie kolejny glif.

Atuty stanowią, w mojej ocenie, najważniejszy i najbardziej udany element, oferowany przez „Tomb of Ice”. Znacznie urozmaicają przebieg rozgrywki, sprawiają, że element zaskoczenia obecny jest po obydwu stronach, a nie – jak do tej pory – wyłącznie po stronie Pana Podziemi. Atuty stanowią także

znaczące wzmocnienie drużyny, co jest trafionym pomysłem, biorąc pod uwagę, że wcześniejsze dodatki regularnie zwiększały wyłącznie siłę Pana Podziemi.

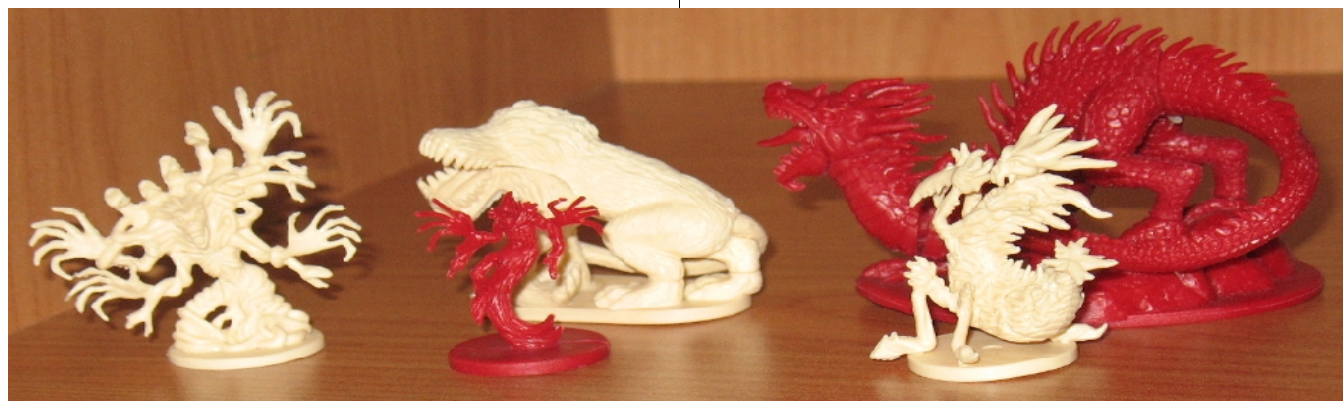


Atuty

Po nie najlepszym wrażeniu, jakie robi nowy zestaw potworów i bohaterów, pora napisać o czymś, co w „Tomb of Ice” jest znacznie ciekawsze i bardziej udane. Mam tu na myśli system atutów – zupełnie nowy element, rozbudowujący mechanikę gry. Karty atutów podzielone są na trzy grupy,

Co jeszcze, oprócz wspomnianych wyżej elementów, oferuje nam dodatek? Tak naprawdę niewiele. Tradycyjnie, pojawiają się nowe elementy scenerii (w tym przypadku obecne w scenariuszach pola pokryte lodem) i nowe skarby. Karty wchodzące w skład talii Pana Podziemi mocno rozzaczarowują. Nie ma tu niestety tego, czym zachwycali wcześniejsze dodatki: ciekawych, nowych mocy, czy

Co jeszcze?



widowiskowo działających pułapek. Nowe karty w zasadzie nie wnoszą nic nowego, prócz możliwości wprowadzania do gry oferowanych przez „Tomb of Ice” potworów. Po macoszemu potraktowano także temat kampanii „Road to Legend”. Aż się prosiło wraz z nowym dodatkiem wprowadzić przynajmniej jeden zestaw kart fabuły, albo związane z wprowadzonymi tutaj potworami awatary Pana Podziemi. Tymczasem dostajemy zaledwie kilka kart umożliwiających użycie w podziemiach i podczas spotkań komponentów z tego dodatku plus charakterystyki nowych potworów w kampanii. Przyznam, że liczyłem na więcej.

Podsumowanie

Nie ulega wątpliwości, że „Tomb of Ice” jest najsłabszym z dotychczas wydanych dodatków do Descenta. Nie oznacza to jednak, że jest to produkt beużyteczny. Wyraźnie zabrakło pomysłów przy projektowaniu nowych potworów i bohaterów. Dodatek nie wniesie nic ciekawego do kampanii „Road to Legend”, nie urozmaici także talii Pana Podziemi. Pod wieloma względami rozczarowuje także wykonanie. Ocenę produktu ratują nowe specjalne zdolności i przede wszystkim mechanika atutów, ciekawie urozmaicająca rozgrywkę.

Dobre wrażenie robią także nowe scenariusze i duża ilość niespotykanych dotąd nieregularnych fragmentów planszy – pod tym względem faktycznie „Tomb of Ice” w istotny sposób rozszerza

naszą kolekcję. To jednak trochę za mało, jak na dodatek w cenie niejednej dobrej gry.

Podsumowując – po ten produkt powinni sięgnąć wyłącznie posiadacze wszystkich wcześniejszych rozszerzeń, prawdziwi fani serii, spragnieni kolejnych scenariuszy i innych, nawet drobnych, urozmaiceń rozgrywek. Posiadacze podstawowego zestawu powinni raczej zainteresować się dodatkami „Well of Darkness” i (lub) „Altar of Despair” – oba mają do zaoferowania znacznie więcej niż „Tomb of Ice”.



Tomb of Ice

**ok. 240 min.**

**12+**

**2-5**



Wykonanie
3.5_{/5}

Miodność
3.0_{/5}

Cena
2.5_{/5}
158,00zł

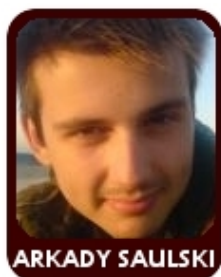
Komentarz do oceny

Wykonanie: Ogólnie – całkiem nieźle, jak to zwykle z Descentem bywa. Poprzednie produkty z tej serii wykonane były jednak lepiej. Figurki bohaterów prezentują różny poziom wykonania, dokładnie tak jak we wcześniejszych dodatkach. Za to figurki potworów wykonano o wiele mniej starannie. Jakość kart, fragmentów planszy i żetonów jak zwykle bez zastrzeżeń.

Miodność: Najsłabszy z do tej pory wydanych dodatków do Descenta. Nie oznacza to jednak, że nie warto się produktem zainteresować. Potwory i bohaterowie mało ciekawi, karty Pana Podziemi nic nie wnoszą do rozgrywek. Ocenę ratują karty atutów, kilka nowych, ciekawych zdolności i porcja nowych scenariuszy. Ogólnie, rzecz warta polecenia tylko tym, którzy posiadają inne dodatki do gry i chcą jeszcze bardziej urozmaicić rozgrywkę.

Cena: Koszt windują figurki i wysoka jakość tekturowych znaczników. Niemniej, biorąc pod uwagę, że Tomb of Ice jest mocno przeciętnym dodatkiem, cenę produktu uważam za mało atrakcyjną.

Inwigilacja

„Panu to ja mogę
nogę podać!”

ARKADY SAULSKI

Polityka. Czyż jest w życiu coś bardziej fascynującego? Walka o władzę, lecz prowadzona przecież dla dobra i korzyści ogółu. Spór, mający nam wszystkim, obywatelom państwa demokratycznego, zapewnić pokój i dobrobyt. A

sami politycy? Mężowie stanu, doskonale przygotowani eksperci, każdego dnia pochylający się nad losem ojczyzny, prowadzący, owszem, spory, lecz przecież spory konstruktywne, mające na celu tylko i wyłącznie zagwarantowanie godnego życia wszystkim tym, którzy ich, polityków, wybrali na swych reprezentantów...

Zaraz, zaraz!

O czym ja mówię!? Owszem – polityka może i jest tym wszystkim co opisałem powyżej, a politycy może i są mężami stanu, na najwyższym piedestale stawiającym dobro *demosu*, ale na pewno nie w naszym ukochanym kraju! Jak polityka wygląda u nas – każdy widzi. Ciągłe kłótnie, chamstwo i niekompetencja, w atmosferze permanentnej kampanii wyborczej, a to wszystko przeplatane krótkimi okresami „spokoju” (czyli czasu gdy skacze Adam Małysz, albo nasza reprezentacja w piłce nożnej strzela gola). Tak więc jeżeli ktoś chce w Polsce polityka zobaczyć, niech sobie kupi książkę o Winstonie Churchill, Ronaldzie Reaganie albo Marszałku Piłsudskim i ogląda zdjęcia.

Wydawać by się więc mogło, że polityka, szczególnie polska, jest strasznym tematem na grę – planszową, karcianą, no jakkolwiek. A jednak – Tomasz Z. Majkowski, Michał „Puszon” Stachyra oraz Maciej „Sqva” Zasowski z tego nieleckiego tematu grę uczynili. Z jakim skutkiem?

„Gdybym wszystko wiedział, z całą pewnością nie byłbym politykiem.”

Zacznijmy od tego, co dokładnie jest celem gry. Pisanie dobrych ustaw i przekładanie ich Marszałkowi Sejmu Rzeczypospolitej? Nie, niestety. To może budowa demokratycznego klubu parlamentarnego, a następnie poprowadzenie udanej kampanii wyborczej i zwycięstwo? Nie, to też nie. W takim razie na pewno w Inwigilacji chodzi o werbowanie najbardziej wartościowych parlamentarzystów do naszego klubu, w celu

przekonania obywateli do poparcia tak profesjonalnego stronnictwa w najbliższych wyborach? Nie, nie i jeszcze raz nie.



W Inwigilacji chodzi o jedno – o upodlenie przeciwnika. Tylko o to. Nie o pokonanie go w uczciwej walce, debacie politycznej czy wyborach parlamentarnych/prezydenckich. Chodzi o to by grzebać w życiorysie przeciwnika tak długo, aż znajdziemy dość brudów by zdyskredytować jego, a samemu wyjść na męża opatrnościowego (czytaj: by opinia publiczna nie poznała brudów naszych własnych). W jaki sposób to osiągamy? A najprostszy z możliwych – sięgając po teczkę z IPNu.

Na początku gry każdy z graczy wymyśla dane swojego parlamentarzysty i nazwę klubu poselskiego z którego się wywodzi. W trakcie rozgrywki jest to w istocie bez znaczenia, ale pozytywnie wpływa na klimat, gdy, przykładowo, gramy Jarosławem Kaczorskim z klubu Porządek i Słuszność, albo Wojciechem Maślanczakiem z Sojuszu Liberalno – Lewicowego. Następnie losujemy aferę w której braliśmy udział. I tu już zaczyna się prawdziwa gra. Karty afer, które losujemy, dzielą się na trzy części – Gdzie, Kiedy i Co. „Gdzie” determinuje, w jakim miejscu Polski (albo za granicą) czyniliśmy rzeczy niegodne parlamentarzysty. Może to być Śląsk, Pomorze, za

granicą, *et cetera*. „Kiedy” określa w jakim okresie czasu to się działo – lata 70-te, 80-te czy początek lat 90-tych. Najważniejsze jednak jest „Co” – co konkretnie robiliśmy? I tutaj jest największa frajda! Mogliśmy donosić na kolegów, inwigilować Kościół dla SB, malwersować finanse, brać udział w skandalu obyczajowym i kilka innych. Niestety – jest to jeden z mankamentów gry – afer jest za mało i przy większej ilości graczy zbyt łatwo się domyślić kto brał udział w jakiej aferze. Wychodzi tu ewidentne lenistwo twórców, ponieważ sam jestem w stanie w tej chwili wymyślić kilka, kilkanaście afer więcej (manipulacja mediami, agentura wpływu obcego mocarstwa, utrzymywanie nierentownych przedsiębiorstw z publicznych pieniędzy, czy zwykłe pijaństwo), a więcej afer znacząco uatrakcyjnia rozgrywkę.

Następnie gracze losują swoje karty i ustawiają pionki na małej, tekturowej i żenująco słabo wykonanej planszy Punktów Sondażowych. To tutaj będą się decydowały losy każdego z parlamentarzystów. Im więcej poparcia społecznego mamy – tym lepiej. Ten kto dobieje do 50 punktów, wygrywa od razu grę. Karty dzielą się na karty Akcji, Reakcji i Kuluarów. Ich wpływ na rozgrywkę jest bardzo różny – niektóre mogą pozwolić nam na zamianę teczki, inne kogoś przekupić, czy wykorzystać nasz młodociany aktyw robotniczy, o przepraszam – partyjny do obicia komuś gęby... to znaczy, do przekonania go do zmiany zeznań w naszej sprawie. Generalnie więc gra się w Inwigilację jak w grę karcianą. Są jeszcze karty reprezentujące miejsca w Sejmie RP – Sala Posiedzeń, Restauracja, Hotel Poselski, Kuluary i Sala Konferencyjna. Są to miejsca po których możemy się poruszać i wykonywać nasze akcje. Ważne jest to o tyle, iż pewne działania możemy wykonać tylko w konkretnych miejscach. Tak więc w Hotelu Poselskim dobieramy karty, w Restauracji, wiadomo, walimy sobie kolejkę czegoś mocniejszego (a także pobieramy znaczniki Znieczulenia, niezbędne do wykonywania ruchu, rozmawiamy z innymi parlamentarzystami i pytamy o ich afery), w Kuluarach zagrywamy karty, W Sali Posiedzeń możemy ujawnić część afery przeciwnika, nawet ryzykując, że się mylimy (błef gra kluczową rolę, o czym za chwilę), z kolei w Sali Konferencyjnej

dajemy dziennikarskim hienom pokarm, w postaci w całości odkrytych afer naszych oponentów (przez co dostajemy najwięcej poparcia społecznego). System poruszania jest prosty i funkcjonalny – bierzemy znacznik Znieczulenia z Restauracji (bo na trzeźwo nikt w Sejmie nie wytrzyma) i wykorzystujemy go do wykonania ruchu.

Reszta gry to już tylko zagrywanie kart, chodzenie po Sejmie, pytanie przeciwników o ich afery, konfabulowanie, ujawnianie i masa, masa śmiechu!

Zacznijmy od rzeczy podstawowej w polityce – blefu. W Inwigilacji blefować możemy jedynie na temat tego jakie karty mamy na rękę. Tak jest – na pytanie o aferę NIE MOŻEMY ZEŁGAĆ I ZAPRZECZYĆ! Jeżeli przeciwnik nas rozgryzł, i przykładowo pyta (nie mając jeszcze pewności) czy braliśmy udział w aferze w latach 70-tych, to, jeżeli trafił, nie możemy skłamać i powiedzieć „nie”. Musimy odpowiedzieć zgodnie z prawdą i przeciwnik ma nas w rękę. Nielogiczne jeśli chodzi o życie parlamentarne, zgoda, ale logiczne jeśli chodzi o reguły. Niestety – o ile rozwiązanie to jest straszną drzazgą w grze, o tyle nie jestem w stanie wyobrazić sobie innego. Dlatego trzeba grać kartami póki możemy, bo potem może być za późno, a poparcia społecznego odzyskać nie jest łatwo.

Ponadto, niektóre karty Akcji są zbyt potężne (Straż Marszałkowska), inne zaś, w pewnych sytuacjach, całkiem zbędne (Balcerowicz musi odejść). Kluczem w grze jest więc wyłapanie właściwego momentu do użycia danej karty i zadania pytania. Istotne są też karty Odpowiedzi, które pokazujemy graczowi zadającemu nam pytanie, tak by inni nie widzieli odpowiedzi. Umożliwia nam to konfabulowanie z innymi, nim tamten dotrze do Sali Konferencyjnej albo Posiedzeń. Istotny jest jednak element losowy. Rzut kostką sześcienną określa jakim zainteresowaniem cieszą się rewelacje, które właśnie ogłosiliśmy (to jest ile poparcia otrzymaliśmy i ile utracił przeciwnik). Owszem – jest to nie w porządku gdy po ciężkiej „pracy badawczej” zyskujemy raptem jeden punkt, a przeciwnik także traci tylko jeden, ale realistycznie odzwierciedla

wahania nastroju społeczeństwa – a czyż Poparcie Społeczne nie jest jedynym żywiołem we wszechświecie, którego opanować i zrozumieć nie sposób?

Tak więc w rozgrywce na cztery osoby (a do gry wymagane jest minimum trzy) mamy mnóstwo



„Nie mam żadnych wadów.”

No niestety, Panie Krzysztofie kochany, ale „wadów” gra ma mnóstwo całe i to już na poziomie rozgrywki, bo na temat wykonania spuścimy, na chwilę, zasłonę milczenia.

emocji, dużo śmiechu i także trochę kombinowania. Niestety – nie jest tego za dużo – Inwigilacja, to typowa gra na imprezę, albo do Pubu.

„Plugawe i obrzydliwe! To zbydlęcenie jakieś.”

Panie Marszałku – słowa ostre, ale częściowo słuszne. Niestety – o wykonaniu Inwigilacji nie można powiedzieć dużo dobrego. O ile same karty wykonane są dobrze, świetnie się je tasuje i są całkiem wytrzymałe (i tak radzę nabyć koszulki), o tyle reszta jest na żenująco niskim poziomie. Plansza Poparcia Społecznego to kawałek cienkiego kartoniku – składany na cztery, nie ma szans by kiedykolwiek udało Wam się rozłożyć ją płasko na stole. Już prędzej piekło zamrznie, a Rząd poradzi sobie z Kryzysem, niż uda Wam się jej używać. Dlatego polecam olać planszę i notować wzrosty i spadki poparcia na kartkach.

Podobnie jest z tzw. Kapownikami, to jest kartami, na których notujemy to co wiemy o przeciwnikach. Po pierwsze – są zbędne – wystarczy kartka i długopis, po drugie – trzeba je kserować, bo jeżeli zagramy w Inwigilację na kilku imprezach pod rząd (a jest to gra do której chętnie się wraca) to Kapowniki zwyczajnie nam się skończą. Instrukcja jest wykonana wcale dobrze. Pionki to pionki, podobnie kostka, którą dostajemy w prezencie – można ją turlać i odczytywać wyniki od jeden do sześć (bardzo nowatorskie podejście! – twórcom należą się gratulacje). Rewelacja! „Znaczniki” Znieczulenia to także jakaś kpina – są to zwykłe kamyczki akwarystyczne (i w akwarium też winny wyładować, także jeśli macie rybki – zróbcie im prezent) – niekształtne, nieforemne, łatwe do zgubienia, brzydkie.

Co do grafik na kartach. Powiem tak – nie są złe. Autor – Włodzimierz Chołostiakow nie zrobił fuszerki i mimo, iż grafiki nie zachwycają, są zabawne, utrzymywane w pewnej brązowo – szarej tonacji (jak filmy w PRL, jeżeli budzi to w Was jakieś skojarzenia), za to pełne drobnych szczegółów, których wyłapanie przynosi dużo frajdy. Mogę się

jedynie przyczepić do wielkości kart lokacji w Sejmie. Powinny być w tym samym formacie co reszta – zmieszczenie na nich nawet i pięciu pionków nie byłoby trudne (a wątpię czy znajdziecie więcej ludzi na tyle nienormalnych by bawić się w polską politykę).

Ale największy zarzut jaki mam dotyczy opakowania. Usiądźmy na chwilę i zastanówmy się. Inwigilacja nie jest dużą grą planszową z mnóstwem elementów, które trzeba mieścić w gargantuicznym pudle. Jest grą na imprezę, na lekkie spotkanie, grą „w kieszeń” – tak jak gry ze Srebrnej Linii FFG. Dlatego pytam się, do jasnej cholery – dlaczego pudełko jest tak podłe, marnie wykonane i po prostu beznadziejne??? Co jak co, ale akurat pudełko powinno być w przypadku takiej gry wytrzymałe! Dlaczego? Bo będziemy z tą grą w kieszeni podróżować, nosić, grać w Pubach, na imprezach czy w pociągu PKP. Tym samym – łatwo nam się zniszczy. Jest to naprawdę poważny mankament i po raz pierwszy w życiu radzę Wam wywalić pudełko do śmieci. Elementy gry możecie nosić równie dobrze w drewnianym pudełku na cygara.

A ilustracja na okładce jest brzydka.



„Są plusy dodatnie i plusy ujemne.”

Czy więc Inwigilacja jest grą dobrą? Na pewno nie jest złą. W sam raz na imprezę czy do Pubu. Ma ona przy tym ogromny plus nad innymi takimi grami – nie każdego przekonamy do gry w Condottiere’a, nie każdemu spodoba się Munchkin (mi się nie podoba), natomiast o polityce i politykach każdy coś wie, i taka niegroźna zabawa w Sejm może przyciągać osoby dotąd w gry nie grające.

Także, mimo licznych wad, polecam tę grę. Masa śmiechu jest gwarantowana, choć jest to wyjątkowo gorzki śmiech.

Na zakończenie chciałbym jeszcze wspomnieć o drugiej wersji Inwigilacji, zwanej Luksusową. Jest to swoista wersja „poprawiona”, sprzedawana w większym pudełku (i tym samym o wiele bardziej wytrzymałym), wzbogacona o nowe karty, porządne znaczniki Znieczulenia, żetony z podobiznami posłów (całkowicie zbędne) i twardą planszę do gry. Postanowiłem jednak recenzować wersję „zwykłą”, gdyż taka o wiele lepiej się sprawdza w przypadku Inwigilacji. Jest bezpretensjonalna i nie udaje, że chce być czymś więcej niż fajną, karcianą grą na imprezy (czego o Inwigilacji Luksusowej powiedzieć nie można). „Zwykła” kosztuje 29 złotych, Luksusowa – 50 zł. Którą lepiej kupić? Mimo wszystko „zwykłą”, a różnicę w cenach lepiej poświęcić na zakup drewnianego pudełka na elementy (sprawdzają się pudełka na cygara), zaś opakowanie od gry, po wyjęciu elementów, uroczyście spalić na stosie.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Wykonanie kuleje. Zdecydowanie nie jest warte swej ceny. O ile karty są zrobione ładnie, a instrukcja jest czytelna, o tyle kamyczki zamiast porządných znaczników Znieczulenia budzą zażenowanie, pionki to, no... pionki, Kapowniki to marnotrawstwo miejsca, nie wspominając o beznadziejnej planszy. Nie mam w zwyczaju kopać leżącego, stąd pominię już kwestię pudełka. Natomiast podziw budzi nowatorski pomysł dodania do gry sześcienną kostkę, którą możemy się bawić nawet gdy nie gramy w grę! Polecam szczególnie turlać ją po płaskiej powierzchni i odczytywać wyniki na głos – frajda na długie godziny! Ale czy koncept ten się sprawdzi i przyjmie w skostniałym rynku gier – o tym dopiero się przekonamy. Żartuję.

Miodność: Inwigilacja to masa radochy! Śmiechu jest mnóstwo, podobnie intryg i walki o władzę. Rewelacja. Niestety – zabawę psują pewne nielogiczne rozwiązania... i mała ilość kart. Zawsze jednak możecie wymyślić własne. Generalnie polecam na imprezy i do Pubu, tym bardziej, że reguły są bardzo proste, toteż zrozumieć je można nawet mając już parę promili.

Cena: Cena jest w sam raz. Trzy dychy to za taką grę niedużo, a śmiech to zdrowie i nie ma co na nim oszczędzać. Niestety – w relacji do wykonania nie jest już tak różowo, dlatego warto się zastanowić czy chcecie w to zainwestować.

Inwigilacja

30-60 min.

15 +

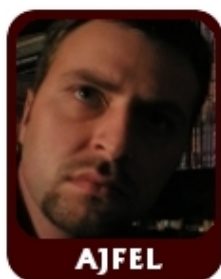
3-5

Wykonanie
2.0 /5

Miodność
4.0 /5

Cena
3.0 /5
29,00zł

Kosmiczna Eskadra Z prędkością światła



AJFEL

Tematem gry „Kosmiczna Eskadra” jest walka statków kosmicznych, czyli w sumie nic szczególnie oryginalnego. Dlaczego zatem warto na ten tytuł zwrócić uwagę? Oczywiście ze względu na ciekawy pomysł, bowiem jest to szybka gra karciana, w której rozgrywka

toczy się w czasie rzeczywistym! Żadnych przestojów, oczekiwania na swoją kolej. W kosmicznej strzelaninie liczy się każdy ułamek sekundy, o czym łatwo się przekonać grając w „Kosmiczną Eskadrę”.

Elementy gry

„Kosmiczna Eskadra” to polska edycja gry „Light Speed”, wydanej w 2003 roku przez Cheapass Games. Przedmiot tej recenzji, a więc wersja wydawnictwa Portal, wydana jest zdecydowanie lepiej od pierwowzoru. Grę otrzymujemy w niewielkim, ładnie wykonanym i trwałym, pudełku. Wewnątrz znajdziemy talię niewielkich kart, podzielonych na cztery eskadry statków, plansze graczy, duży żeton asteroidy, drewniane znaczniki w pięciu kolorach oraz instrukcję. Trzeba przyznać, że jakość komponentów jest w pełni zadowalająca. Szata graficzna produktu jest prosta, ale miła dla oka, karty są małe, ale wykonane świetnie. Plansze są z grubej, trwałej

tektury. Drewniane znaczniki w różnych kolorach to komponenty obecne w wielu grach, praktyczne i niezniszczalne podczas rozgrywek. Cieszy fakt, że wydawnictwo Portal, po kilku potworkach wydanych w ramach serii „Dobra Gra”, postanowiło bardziej zadbać o estetykę i jakość komponentów, także w mniejszych i tańszych produktach. Efekt jaki osiągnięto w „Kosmicznej Eskadrze” w mojej ocenie zasługuje na pochwałę. Nawet jeśli nie mamy tu do czynienia z urzekającym pięknem, to jest to produkt miły dla oka i o zadowalającej jakości wykonania.

Przebieg rozgrywki

Każdy z dwóch do czterech graczy dysponuje identyczną (tj. o identycznych jednostkach, ale w różnych kolorach) talią kart, reprezentujących statki kosmiczne. Karty te, prócz ilustracji statku, zawierają charakterystykę jednostki (informacje o szybkości, wytrzymałości, tarczach, kierunkach strzału i rodzajach broni laserowej). Na środku stołu umieszcza się żeton reprezentujący asteroidę. Podczas rozgrywki chodzi o zgromadzenie jak największej liczby punktów. Otrzymujemy je za trofea, to jest pulę zniszczonych statków nieprzyjaciela, oraz za pozyskaną z asteroidy rudę (o ile oczywiście statki z surowcem ocaleją). Ujemne punkty natomiast otrzymujemy za jednostki, które znajdują się w naszej puli strat.





Pojedyncza partia gry podzielona jest na dwie części: „błyskawiczną rundę” i „podliczanie punktów”. Podczas „błyskawicznej rundy” wszyscy gracze jednocześnie ciągną kolejne karty ze swoich talii statków i w dowolny sposób umieszczają je na stole (ustalając w ten sposób położenie jednostki oraz kierunek ułożenia dział i tarcz). Nikt nie czeka na pozostałych, wszyscy rozmieszczają swoje jednostki w tym samym czasie! Oczywiście, trzeba to robić z rozważą, blokując strzały jednostek już położonych, oraz atakując stanowiące zagrożenie statki jednostkami od nich szybszymi. Równie istotne jest oddawanie strzałów w asteroidę, co blokowanie i eliminowanie jednostek wroga. Tempo zagrywania kart jest tu o tyle istotne, że gdy jeden z graczy położy swoją ostatnią kartę i wykrzyknie „Stop!”, runda się kończy. Wówczas pozostali gracze mogą co najwyżej natychmiast opuścić na stół aktualnie trzymaną kartę, zaś pozostałe w talii jednostki przepadają. Wtedy następuje podliczanie punktów: działania statków rozstrzyga się według ich szybkości, począwszy od najszybszych jednostek; rozstrzyga się efekty ich strzałów (trzy kolory laserów zadają różne obrażenia), a narysowane w niektórych miejscach karty tarcze blokują strzały. Kiedy laser osiągnie celu, zadaje odpowiednie obrażenia, co może, ale nie musi, doprowadzić do zniszczenia jednostki (na kartach umieszcza się znaczniki obrażeń, zaś statek jest zniszczony gdy liczba obrażeń równa jest co najmniej jego wytrzymałości). Strzały w asteroidę

powodują pozyskanie z niej surowców (jest ich ograniczona ilość – gdy surowców zabraknie, asteroida ulegnie zniszczeniu). Po podliczeniu punktów wyłoniony zostaje zwycięzca rundy, a cała gra toczy się do trzech takich zwycięstw.

Przebieg rozgrywki jest niezwykle dynamiczny i oryginalny. Cała zabawa to tak naprawdę pierwszy, krótszy etap rundy. W rozgrywce dwuosobowej więcej jest miejsca na taktykę i przemyślane działania. Przy większej grupie trudniej jest ogarnąć sytuację na stole i całą rozgrywkę towarzyszy więcej chaosu i przypadku. Podliczanie punktów jest oczywiście bardziej czasochłonne i już nie tak ciekawe jak zagrywanie kart. Jest to również etap, który, w mojej ocenie, trochę za bardzo skomplikowano. Trzy rodzaje laserów, nanoszenie znaczników obrażeń, rozstrzyganie jednoczesnych strzałów w ten sam cel i różne losy zniszczonych jednostek (zależnie od tego, który z graczy ile razy go trafił) – trochę tego za dużo jak na lekką grę, której siłą powinna być prostota i możliwość wytłumaczenia wszystkich zasad w kilku zdaniach. Jako typowo imprezowy tytuł, za sprawą tych wszystkich „urozmaiceń”, gra więcej traci niż zyskuje. Mimo to sam pomysł jest znakomity, zaś rozgrywki całkiem przyjemne.

Podsumowanie

„Kosmiczna Eskadra” to udana, imprezowa karcianka. Nie jest to tytuł wybitny, ciekawy pomysł nie porywa na tyle, by gra wciągnęła bez reszty na dłuższy czas. Autorzy „przedobrzyli” z ilością zasad na etapie podliczania punktów, przez co ocena

Rebel Times

całości nieznacznie spada. Mimo to, na pewno warto zagrać i zobaczyć, jak to działa w praktyce. Atrakcyjna cenowo, porządnie wydana gra, oparta na fajnym pomysle.

Dziękujemy wydawnictwu „Portal” za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



Kosmiczna Eskadra

**5-20 min.**

**8+**

**2-4**



Wykonanie
**3.5 /5**

Miodność
**3.5 /5**

Cena
**4.0 /5**
49,95zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Wykonanie produktu robi pozytywne wrażenie. Ilustracje proste, ale miłe dla oka. Karty niewielkie, za to bardzo estetycznie wykonane. Plansze z wytrzymałej tektury, do tego garść drewnianych znaczników, a całość w trwałym pudełku. Ekipie Wydawnictwa Portal należą się brawa za to – w końcu postanowiła brzydkie gry firmy Cheapass wydawać lepiej od pierwowzoru.

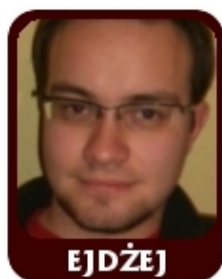
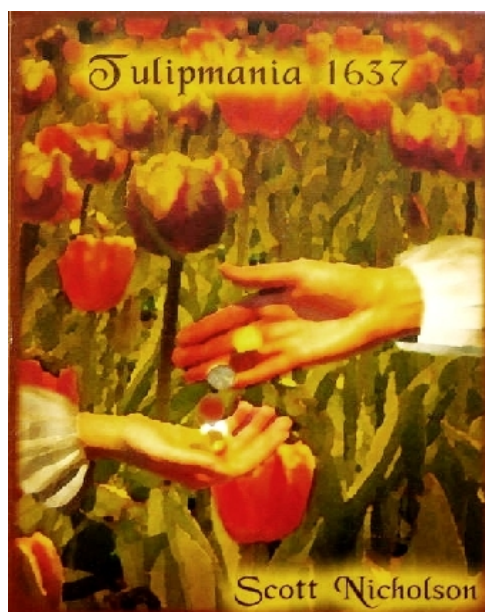
Miodność: Sympatycznie zrealizowany, dobry pomysł na szybką grę imprezową. Gra może nie ma tak wysokiego replayability jak się na pierwszy rzut oka wydaje, mimo to, jako przerywnik pomiędzy innymi tytułami, sprawdzi się doskonale. Im więcej graczy, tym więcej chaosu i przypadku. Kilka elementów mechaniki nie potrzebnie skomplikowano, biorąc pod uwagę że to produkt, o którego sile stanowiąc ma prostota zasad i szybkość rozgrywki. Polecam bardziej jako ciekawostkę, niż wyjątkową party-game, do której zawsze chętnie się wraca.

Cena: Grywalny produkt, w którym zadbano o jakość komponentów. „Kosmiczna Eskadra” to gra w dobrej cenie.



Tulipmania 1637

Kup pan... tulipana?



EJDŻEJ

Tulipan, kwiat pochodzący z Azji Środkowej, narobił sporo zamieszania po dotarciu do Europy w połowie XVI w. Holandia, której kupcy znani byli ze swych umiejętności handlowych, stała się centrum handlu tulipanami. Pierwsza dobrze znana bańka spekulacyjna, gdzie kupujący płacą

dużo więcej za coś wartego znacznie mniej, tylko z powodu rosnącej ceny sprzedaży, wyrosła z rynku tulipanów między grudniem 1636, a styczniem 1637. Ceny tulipanów wystrzeliły do góry aż osiągnęły pułap, który nie mógł być dłużej utrzymywany. Przebiegli inwestorzy wiedzieli, kiedy wycofać się z rynku. Ci, którzy wzbogacili się najbardziej, byli tymi, którzy sprzedali wszystkie tulipany przed załamaniem rynku.

Tymi oto słowami wita nas Tulipmania 1637, eurogra z 2008 roku autorstwa Scotta Nicholsona znanego co poniektórym fanom z serii videorecenzji

o nazwie „Boardgames with Scott”. Tulipmania, jak nietrudno się domyślić, to gra o kupowaniu i sprzedawaniu... tulipanów. Jakżeby inaczej. Najwłaściwszym określeniem gatunku byłaby więc gra handlowa, jednak w zasadzie można uściślić ten termin do gry spekulacyjnej. Oto bowiem gracze wcielają się w przebiegłych inwestorów, którzy mając do dyspozycji sieć nabywców i współpracowników chcą zbić na wspomnianych wcześniej kwiatkach majątek. By to zrobić muszą nieustannie kontrolować rynek holenderskich tulipanów i we właściwym momencie oskubać swoich współpracowników z pieniędzy. Brzmi interesująco? Czytajcie dalej.

Wykonanie

Na temat wykonania eurogier powiedziano i napisano już wiele. Jedni twierdzą, że eurogry są w porządku, inni że są brzydkie, a jeszcze kolejni, że całe to zamieszanie spowodowane zostało przez spisek żydomasońskich cyklistów, którzy umiłowali sobie wygląd „ameritrashowych” pozycji rodem z FFG. Nie chcę wdawać się w dyskusję na temat wyższości jednych argumentów nad drugimi, ale jedno muszę przyznać – pozycje takie jak Tulipmania to młyn na wodę przeciwników estetyki eurogier. Gra autorstwa Scotta Nicholsona jest bowiem zwyczajnie brzydka. Wykonanie poszczególnych elementów kuleje niestety tak samo jak ich estetyka.

Zdjąwszy wieko przyozdobione wątpliwej jakości grafiką naszym oczom ukazuje się szereg elementów. W pierwszej kolejności moją uwagę zwróciły papierowe pieniądze, które część czytelników może pamiętać z kultowej gry Monopoly (albo bardziej swojskiego Eurobiznesu). W sumie dostajemy sto tysięcy florenów w różnych nominałach, ale jak okazuje się w trakcie gry – przy pięciu graczach suma ta okazuje się czasem zbyt mała. Dość powiedzieć, iż instrukcja nakazuje na początku gry rozdać każdemu graczowi po 8 banknotów o nominale 25 florenów, przy czym samych papierków jest jedynie 24... W rozgrywce na 4-5 osób trzeba sobie radzić samemu. Oczywiście mógł przydarzyć się nam wybrakowany

egzemplarz, ale i to nie świadczy zbyt dobrze o jakości wydania.

Jakość kart jest również bardzo dyskusyjna. Wydrukowane zostały na papierze, który przypomina talię bardzo słabej jakości klasycznych kart, które można dostać w byle kiosku za kilka złotych. Dodatkowo rażą paskudne grafiki na kartach kupców – kilka czarnych plam, które mają imitować sylwetki mężczyzny i kobiety z tulipaniem. Jedynym plusem jest to, że karty dla graczy wydrukowane zostały w dwóch językach – angielskim i niemieckim. Polskich kart niestety brak (pomimo ładnie wydrukowanej, kolorowej instrukcji w rodzimym języku), choć tekstu na obcojęzycznych odpowiednikach jest tyle, co przysłowiowy „kot napłakał”.



Jedynym elementem, który nie zawodzi, są drewniane znaczniki tulipanów. Pomijając fakt, że czterem na pięć grających osób natychmiast skojarzyły się one z duszkami z Pac-mana, należy przyznać, że są w porządku. Ich kolorystyka – w przeciwieństwie do kart – jest wyraźna i nie nastręcza dodatkowych problemów. Do tego dochodzi jeszcze plansza, choć raczej należałoby ją nazwać wykresem cen. Nie wyróżnia się niczym nadzwyczajnym i na całe szczęście jest w pełni czytelna.

Instrukcja została napisana w sposób, który może przysporzyć o ból głowy. Zasady wydają się zawiłe i chwilami dość niejasne, podczas gdy na dłuższą metę są banalnie proste. Tym bardziej boli to, gdy szukamy pojedynczej, ważnej informacji, która

pośród całego zalewu tekstu kryje się w krótkim, nieoznaczonym akapicie. Jednym słowem – całość wykonania w moim przekonaniu woła o pomstę do nieba.

Rozgrywka

Tu jest odrobinę lepiej, aczkolwiek niewiele. Może po kolei. **Tulipmania** daje możliwość zagrania 3-5 graczom w wieku około 10 lat, choć moim zdaniem podana przez twórców granica jest mocno zaniżona, gdyż rozgrywka wymaga pewnej dozy abstrakcyjnego myślenia. Przeciętny czas gry to około 60 minut.

Zabawę rozpoczynamy od przydzielenia każdemu po jednym tulipanie z każdego koloru, rozdysponowania pieniędzy z banku, rozdaniu kart kupców i wręczenia jednemu z uczestników karty pierwszego gracza. Osoba po prawej ręce tegoż otrzymuje kartę akcji priorytetowej. Celem gry jest zarobienie jak największej ilości pieniędzy, co najłatwiej uczynić kupując kwiaty tanio i sprzedając drogo. Wolny rynek, chciałoby się rzec.

Nie wdając się w szczegóły gra przebiega w następujący sposób – gracze sprzedają posiadane i kupują nowe tulipany, mając do dyspozycji cztery podstawowe akcje: kupno, spekulację, kupno przez pośrednika i spekulację przez pośrednika. Kiedy jeden z graczy chce (a w wielu przypadkach nawet musi) sprzedać swojego tulipana dochodzi do niejawnej licytacji, podczas której inni zagrywają jedną z posiadanych na ręce akcji lub pasują. Wygrywa ten, kto zagra kartę o najwyższej wartości liczbowej. Przedstawiają się one następująco: 4 – spekulacja, 3 – spekulacja przez pośrednika, 2 – kupno, 1 – kupno przez pośrednika. Tu pojawia się pewien problem, albowiem stanowczo najbardziej opłaca się ciągle spekulowanie. W czasie licytacji zaledwie kilka razy zdarzyło się nam, by nikt nie zagrał karty spekulacja. System bowiem skonstruowany jest w taki sposób, że nawet płacąc za tulipany horrendalne ceny możemy z największą łatwością wyjść na swoje. Jeśli tylko mamy na rękach odpowiednie karty kupców (które w każdej turze dodatkowo dobieramy – jawnie!) to hulaj dusza, piekła nie ma. Pieniądze zaś rzadko kiedy są jakimkolwiek problemem.

Jeśli przydarzy się remis, wygrywa ten, kto aktualnie posiada kartę „priorytetową”. Co to oznacza? W zasadzie to, że całą grę wygrywa ten, kto najwięcej razy miał ją u siebie, mogąc w odpowiednim momencie zdecydować o ostatecznym losie danego rynku. A jako że karta ta dość wolno „chodzi” po stole, to ostatni z graczy, który ją otrzyma, jest w najgorszej pozycji. Z reguły bowiem otrzyma ją zaledwie raz lub dwa razy w ciągu gry (cały czas mowa o wariacie na 5 osób), a w międzyczasie może już dojść do załamania ważnych dla niego rynków – on zaś nie będzie miał w tej kwestii nic do powiedzenia.

Spore znaczenie odgrywa tutaj szczęście – ściślej mówiąc, początkowy rozkład kart kupców na rękach poszczególnych graczy. W krytycznych sytuacjach zdarza się, że jeden z graczy szybko zgromadzi pasujące karty kupców na ręce, po czym, w miarę możliwości, wykupi od innych odpowiednie tulipany, a następnie doprowadzi do załamania rynku. Oczywiście inni mogą próbować blokować całość operacji, nie sprzedając swoich kwiatów lub też wręcz próbując kontrować gracza-monopolistę, ale jeśli podczas krachu nie będą posiadać kupców na swoje tulipany, jedynie na tym wszystkim stracą.

Podsumowanie

Tulipmania zakłada sporą dozę interakcji między uczestnikami zabawy. Gracze mogą, a nawet powinni, namawiać innych do sprzedaży lub kupna, blefować i współpracować przeciwko najsilniejszym. Problem jednak w tym, że aby wszystko odbywało się zgodnie z planem, należy się wczuć w rozgrywkę, do czego niestety nie zachęca ani wykonanie, ani dość zawile zasady. Tulipmanii bardzo daleko do takich gigantów, jak *Puerto Rico*, czy *Wysokie Napięcie*. Mówiąc krótko – Tulipmania to gra nie tyle słaba, co nie do końca przemyślana i zupełnie bez klimatu. Prawdę powiedziawszy znacznie bardziej wolałbym wrócić do świetnego *Monopoly*, niż dalej męczyć się z produkcją Scotta Nicholsona. Niestety wygląda na to, że autor powinien jednak w pełni skupić się na recenzjach, zostawiając projektowanie gier innym.

Naprawdę, Tulipmanię, z czystym sumieniem, mogę polecić jedynie najbardziej zatwardziałym miłośnikom handlowych euro gier. Pozostali mogą poczuć się „odrobinę” rozczerowani.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Tulipmania jest po prostu brzydka. Wręcz okropna. Do tego dochodzi mierna jakość poszczególnych elementów i niestety – kończy się na „dwójce”. Ze znanych mi gier gorsze (choć muszę przyznać, że o pełną ocenę) są jedynie kartonowe gry wydawane w Polsce przez Portal.

Miodność: Nuda, słabo przemyślane zasady i mało emocjonująca rozgrywka. Gra może spodobać się zatwardziałym miłośnikom handlowych euro gier, gdyż całkiem przyzwoicie imituje działanie rynku, jednak bardzo dużo psują w tym względzie średnio przemyślane zasady.

Cena: Tulipmania to w zasadzie gra karciana z niewielką planszą i kilkoma dodatkowymi elementami (banknoty oraz drewniane tulipany) dyskusyjnej jakości, okraszona niezbyt udanymi zasadami. 70 zł? Lepiej poszukajcie czegoś ciekawszego.

Tulipmania 1637

ok. 60 min.

12+

3-5

Wykonanie

2.0/5

Miodność

2.0/5

Cena

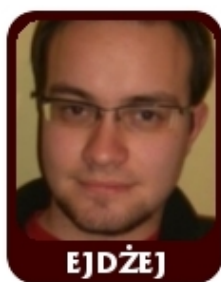
2.0/5

69,95zł

REBEL.PL 37
 Centrum gier

[illegible]

Tibet

W wielkich górach,
Himalajach...

Kiedy rozpoczynam kolejny tekst o grze autorstwa Rainera Knizia, zupełnie nie wiem, co napisać. Twórca ten jest tak płodny, że wyczerpały mi się pomysły na wstępy do recenzji gier jego twórczości. Można nawet powiedzieć, że miesiąc bez Knizia jest dla REBEL Timesa miesiącem straconym. To

oczywiście wszystko żarty, choć trzeba przyznać, że na łamach naszego miesięcznika pojawiło się już naprawdę wiele tytułów sygnowanych nazwiskiem sławnego doktora matematyki. Nic w tym zresztą dziwnego, gdy autor ma na swoim koncie ponad 500 (!) wydanych pozycji planszowych i książkowych.

Tym razem mój wybór padł na **Tibet** – niezbyt skomplikowaną planszówkę przygodowo-familijną

dla 2 do 4 osób, opowiadającą o wyprawie kilku badaczy w trudno dostępne rejony najwyższych gór świata, Himalajów. Zadaniem graczy jest posuwanie ekspedycji naprzód, zdobywanie ukrytych w górach bogactw i kolekcjonowanie cennych klejnotów. Wygra ten, kto na końcu zgromadzi największe bogactwo.

Tak więc wysokogórski wyścig czas zacząć!

Elementy gry

Wziąwszy do rąk solidne, kolorowo ilustrowane pudełko w oczy natychmiast rzuci nam się jego nieduża waga. Biorąc pod uwagę jedynie odrobinę mniejsze od standardowych, „dużych” gier, wymiary opakowania, nie nastraja to zbyt optymistycznie pod względem zawartości. Ta, jak się wkrótce okazuje, jest dość uboga. W środku znajdziemy zaledwie dwustronną planszę, cztery pionki, kilkadziesiąt kart, stosik żetonów i kilkanaście plastikowych klejnocików. Niewiele, ale za to wykonane solidnie i estetycznie. Plansza jest kolorowa i przejrzysta, podobnie zresztą jak towarzyszące jej karty. Również dołączone do zestawu pionki mają żywe, nasycone kolory, więc nikomu nie powinno sprawić problemów ich odróżnianie. Natomiast, dzięki plastikowej wytłoczce, z łatwością posegregujemy wszystko w pudełku. Jednym słowem – wykonanie zadowala.



Dołączona instrukcja, choć zawarta zaledwie na dwóch kolorowych stronach, chwilami bywa niejasna. Ostatecznie jednak wszystko wychodzi „w praniu”. Zasady są banalne, a ich opanowanie – nawet pomimo pewnych trudności z interpretacją – nie powinno na dłuższą metę sprawić kłopotów nawet dzieciom.



W góry, w góry, miły bracie!

Jak wspomniałem przed chwilą, zasady **Tibetu** są banalnie proste. Rozkładamy planszę, stawiamy na niej cztery pionki, w odpowiednich miejscach umieszczamy zakryte żetony skarbów (kamieni), po czym rozdajemy każdemu graczowi odpowiednią liczbę kart i... jesteśmy gotowi do gry.

Wszystkie karty przedstawiają podróżników w czterech różnych kolorach wraz z ilością „kroków”, które mogą oni wykonać po planszy. Istnieją również jokery, pozwalające poruszyć dowolnego odkrywcę. Gracze poruszają pionki (wszyscy uczestnicy mogą poruszyć dowolny pionek) do momentu, w którym któryś z nich dotrze do świątyni tybetańskiej (w pierwszej fazie gry) lub zagubionej doliny (w fazie drugiej). Następnie sprawdzają, ile punktów przysługuje im za wciąż zachowane na ręce karty podróżników. Plansza podzielona jest na strefy warte od -1 do 3 punktów. Jeśli więc dany uczestnik zabawy posiada pod koniec fazy 2 karty żółtej podróżniczki, a żółty pionek stoi na polu w strefie 2 punktów, gracz ten otrzymuje 4 punkty itd. Proste, prawda?

Kiedy zakończy się pierwsza faza rozgrywki, planszę przewracamy na drugą stronę, rozstawiamy pionki i żetony według wcześniejszego schematu, po czym raz jeszcze próbujemy doprowadzić jeden z pionków do celu, uważając jednocześnie, by nie stracić cennych punktów przez pozostawienie w tyle innych odkrywców, których karty mamy na ręce.

W międzyczasie uczestnicy mają możliwość wprowadzenia pionków na zakryte żetony skarbów. Po wejściu na pole ze skarbem, żeton zostaje odkryty, a gracz otrzymuje zawarty na nim bonus, czyli monety (punkty), dodatkowy ruch, kartę lub klejnot.

Po za zakończeniu drugiego etapu rozgrywki osoba posiadająca najwięcej klejnotów otrzymuje dodatkowo monety o wartości 12 punktów. Gracz z drugą co do wielkości kolekcją szlachetnych kamieni otrzymuje 6 punktów. Po podliczeniu wszystkich monet, zwycięzcą zostaje najbogatszy gracz.



Całość jest banalnie prosta i bardzo dynamiczna. Ze względu na pewną powtarzalność z pewnością znajdą się osoby, które zarzucą jej nudę. Jednak moim zdaniem, jak na planszówkę rodzinną, gra ma w sobie to coś. Nie jest nadmiernie długa, nie jest też za krótka. Gra toczy się wartko i bez zbędnych przestojów, co nie pozwala zbyt długo martwić się powtarzalnością. Żeby pokonać oponentów trzeba trochę pokombinować, zastanowić się, jak wysforować naprzód pionek, którego kart mamy najwięcej, a przez to mamy szansę na dużą liczbę

punktów, a jak spowolnić tych podróżników, którzy nam nie przyniosą zysków, a innym – niemal na pewno – straty. Do tego należy dorzucić odrobinę losowości i et voila! – dostajemy w ręce całkiem zgrabną grę planszową.

Na osobny akapit zasługuje skalowalność, która w **Tibecie** działa naprawdę dobrze. W zależności od tego, czy w grze uczestniczą dwie, trzy czy cztery osoby zasady nieznacznie różnią się od siebie. Dzięki temu nawet przy dwóch osobach gra wciąż pozostaje dynamiczna i nieprzewidywalna, a co za tym idzie – niesie ze sobą nie mniejszy bagaż emocji.



Podsumowanie

Nazwisko Rainera Knizi nieodłącznie kojarzy się z sukcesem. Znakomita większość jego produkcji szybko jest w stanie znaleźć sobie swoich amatorów. Nie inaczej jest z **Tibetem**. To dynamiczna, całkiem zabawna gra rodzinna, przy której mogą bawić się zarówno młodszy, jak i starsi. Proste zasady, dobra skalowalność, a także całkiem przyjemna i niewymagająca rozgrywka czynią z tej pozycji fajną grę rodzinną, dobrą na odpężające niedzielne popołudnia albo zbliżające się wielkimi krokami jesienno-zimowe wieczory. Jedynie koszt gry może zniechęcać, bo 70 zł to cena dość wygórowana. Warto jednak porozglądać się po półkach super i hipermarketów, gdyż **Tibet** można czasem ustrzelić na promocji za 10 lub 20 złotych. A wtedy nic, tylko kupować i cieszyć się dobrą zabawą.



Tibet

ok. 45 min.

8+

2-4



Wykonanie

4.0 / 5

Miodność

4.0 / 5

Cena

2.0 / 5

69,95 zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra bardzo solidna i estetyczna. Być może nie zachwycą fantastycznymi grafikami, niesamowitą planszą, czy nadzwyczajnymi pionkami, ale jest ładna i funkcjonalna – czyli ma wszystko, czego potrzebuje sympatyczna gra rodzinna. Ogólnie rzecz ujmując – wykonanie stoi ponad przeciętną i w pełni pozwala cieszyć się produktem.

Miodność: Ze względu na specyfikę **Tibet** nie każdemu przypadnie do gustu. Nie ma tu wielkiego knucia, mozolnej rozbudowy swego imperium, czy zarabiania tony pieniędzy. Jest za to dynamiczna i odpężająca rozgrywka, która powinna zadowolić tych, którzy poszukują lekkiej, rodzinnej pozycji.

Cena: Dość wygórowana. Duże pudełko, trochę żetonów, kart i kryształków... Nic nadzwyczajnego, a cena zaskakująco wysoka. Warto jednak rozejrzeć się za nią po super lub hipermarketach oferujących planszówki, gdyż tam **Tibet** można upolować po bardzo okazyjnej cenie.

Runebound: Wyspa Strachu

Małe wysepki, błękitne morze i cała masa potworów



RAFAŁ CHOLEWA

Miłośnicy Runebounda nie mogą narzekać. Seria ta zaskarbiła sobie w naszym kraju dużą sympatię wśród graczy, co sprawiło, że wydawnictwo Galakta dba o to, żeby polonizować coraz to nowsze rozszerzenia. Jeszcze w tym roku ma się ukazać kolejny duży dodatek zatytułowany „Piaski Al-Kalim”, a już na początku przyszłego kolejne dodatki karciane.

Tymczasem od niedawna mamy możliwość cieszenia się pierwszą, dużą polonizacją – „Wyspą Strachu”. Zobaczmy co nowego na nas czeka.

Fabula

Tym razem udajemy się do Toreu Albes aby uratować królestwa Morza Cerridorskiego przed nadejściem przepowiadanego w legendach, spalonego boga – Assif’a Shib-Sa, mającego przynieść śmierć i zepsucie. W tym celu musimy odnaleźć tytułową Wyspę Strachu, która jest jego siedzibą. Dokonać tego możemy poprzez odnalezienie fragmentów mapy zawierających informację o jej położeniu.

Techniczne

Od strony technicznej w zasadzie nie ma się do czego przyczepić. Zarówno plansza, karty, instrukcja, jak i wszelkiego rodzaju żetony zostały wykonane w sposób staranny, cieszący oko i gwarantujący długą żywotność produktu. Jak zwykle można oczywiście ponarzekać na niestandardowy rozmiar kart i na wiążącą się z tym trudność w znalezieniu odpowiednich koszulek przez tych, którzy chcieliby je zabezpieczyć. Ponadto brak woreczków strunowych jak i przegródek w pudełku zmusza nas do osobistego zadbania o to, żeby wszystkie elementy nie fruwały po nim frywolnie. Natomiast, jeżeli chodzi o merytoryczny aspekt wykonania poszczególnych elementów, uważam że nastąpił progres. Po pierwsze: nowi bohaterowie są bardziej zróżnicowani niż ci występujący w podstawowej wersji gry. Posiadają oni nowe, niespotykane wcześniej, zdolności, które zarówno ułatwiają (np. Szary Ker może kraść z miasta przedmioty w nim dostępne, warunkiem jest udany test skradania o stopniu trudności 22) jak i utrudniają rozgrywkę (np. Stalowe Rogi nie może wynajmować sprzymierzeńców, jednak rekompensują mu to statystyki, z którymi żaden inny bohater nie może się równać). Niestety, pomimo tego, że generalnie bohaterowie są dobrze wyważeni zarówno między sobą jak i z tymi z podstawki, to znajdują się również wyjątki (np. Trenloe Silny może kupować żetony

doświadczenia o punkt taniej, co przy jego przeciętnych atrybutach pozwala mu szybko odskoczyć innym graczom).

Po drugie: Karty Przygód, niezależnie od koloru, kryją w sobie nieco trudniejsze Wyzwania, niż te do których się przyzwyczailiśmy i pomimo tego, że dalej, w przeważającej większości, będziemy mieć do czynienia z walką, to mnogość stworów, a także ich nowe, ciekawe zdolności, wymagają od nas jeszcze większej rozważliwości. Ostatecznie najbardziej w Kartach Przygód spodobały mi się zdarzenia, które teraz mają dużo większy wpływ na grę. Ingerują one w nią tak bardzo, że potrafią nawet tworzyć połączenia lądowe między oddzielonymi morzem, poszczególnymi wyspami, dzięki czemu można suchą stopą wędrować z jednej na drugą.

Żeby nie było tak różowo muszę zauważyć, że rzuciła mi się w oczy pewna niekonsekwencja dotycząca kart. Otóż nie wszystkie Wyzwania opatrzone są krótkim tekstem, odpowiedzialnym za tworzenie klimatu (w Runeboundzie miały je wszystkie). Nie jest to oczywiście koniec świata, a jedynie zastanawiająca ciekawostka.

Po trzecie: nowe unikalne przedmioty jednorazowego użytku, zdobywane za pomocą mapy (o tym trochę dalej), będące wielkim wsparciem, zwłaszcza w walce z bossem gry, dodają jeszcze więcej rywalizacji, gdyż występują tylko po jednym egzemplarzu.

Co nowego?

Pomimo iż podstawowe reguły gry pozostały takie same, nie obyło się bez pewnych modyfikacji. Ponadto pojawiło się kilka nowych elementów, które uatrakcyjniły rozgrywkę. Plansza, składająca się z kilku niewielkich wysp (po których wędrujemy jak w podstawowej wersji Runebounda), oddzielonych od siebie morzem, spowodowała konieczność wprowadzenia reguł poruszania się po wodzie. Mianowicie, poza wyjątkowymi sytuacjami wynikającymi z kart, przenosić się z wyspy na wyspę możemy tylko i wyłącznie z miast, i tylko szlakami morskimi. Jednak, nim wyruszymy w

morską podróż, zobligowani jesteśmy do najęcia Kapitana, który, choć przypomina sprzymierzeńca (posiada zarówno wszystkie atrybuty, a także i specjalne zdolności), nie jest jako taki traktowany. Podczas pokonywania Morza Cerridorskiego, będziemy zmuszeni mierzyć się z morskimi wyzwaniami (nowym rodzajem kart, które zastępują w tym dodatku wyzwania niebieskie). Dodatkową nagrodą za pokonanie każdego z nich jest możliwość wylosowania fragmentu mapy (występują one w dwóch kolorach, a zgromadzenie obydwóch pozwala nam na lokalizację Wyspy Strachu, bądź na odnalezienie jednego z potężnych przedmiotów, które można zdobyć tylko i wyłącznie w ten sposób). To właśnie te artefakty przydatne są zwłaszcza w walce z bossem gry, dodatkowo dodają rywalizacji jeszcze większego smaku (każdy z nich występuje tylko w jednym egzemplarzu).

Rozgrywka

Rozgrywkę można podzielić niejako na dwa etapy. Pierwszy polega na przemierzaniu wysepek w celu zdobycia doświadczenia, a także lepszego wyposażenia. Jest to dość trudna część gry, gdyż poruszając się po niewielkich lądach trzeba uważać, żeby, będąc osłabionym po walce z Wyzwaniem, nie stać się łupem innego gracza. Ponadto wielkość wysp zmusza do wędrowania między nimi (na każdej z nich mieści się zaledwie parę znaczników przygód), a żeby tego dokonać należy wyruszyć w morze, w którym kryją się potężne bestie. Dlatego też bardzo ważne jest, by po planszy poruszać się w sposób przemyślany. Etap ten charakteryzuje, duża jak na Runebounda, interakcja między graczami.

Natomiast w drugiej części bohaterowie ruszają w morze w celu zdobycia unikalnych przedmiotów oraz odkrycia lokalizacji Wyspy Strachu. W związku z tym, że na morzu gracze nie mogą ze sobą walczyć, a morskie szlaki zaczynają i kończą się w miastach, praktycznie brak jest tu wzajemnej interakcji, a rozgrywka zaczyna przypominać wyścig o to, kto zdobędzie potężniejsze przedmioty, a także o to, kto pierwszy ośmieli się wyruszyć na wyspę, by spróbować pokonać Assif'a Shib-Sa. Należy również wspomnieć, że dotarcie na Wyspę

Strachu nie oznacza jeszcze zwycięstwa, gdyż gracz, który się na niej znajdzie, musi ciągnąć kolejne karty Wyzwań (srebrne) i mierzyć się z kolejnymi, budzącymi respekt przeciwnikami, do czasu aż trafi na głównego bossa lub przegra (ucieczka jest niemożliwa). Warto wspomnieć, że stos owych srebrnych kart jest nie mały, a co za tym idzie zwykle trzeba przekopać całkiem niezłą ich stertę nim uda nam się trafić na Assifa Shib-Sa.

Podsumowanie

Poznając kolejne dodatki do Runebounda nie mogę się nadziwić, jak to się dzieje, że w każdy następny gra się inaczej, mimo iż podstawowe zasady pozostają nienaruszone. Każdy z dotychczas rozgrywanych przeze mnie scenariuszy wymagał obrania innej taktyki, zarówno związanej z poruszaniem się po planszy, jak i rozwojem postaci. Tak też jest i w „Wyspie Strachu” co sprawia, że znów czujemy tę świeżość, która towarzyszyła pierwszemu rozgrywkowi. W dodatek ten gra się bardzo przyjemnie. Usatysfakcjonowani będą na pewno ci, którym przeszkadzała mała interakcja między graczami w podstawce, co spowodowane było ogromną planszą. Tutaj, mimo iż wielkość planszy się nie zmieniła, to jednak spora jej część jest niedostępna, gdyż symbolizuje morze po którym można poruszać się tylko wyznaczonymi szlakami, w wyniku czego momentami robi się wręcz ciasno i trudno tego nie wykorzystać. Niestety – właśnie ta interakcja często prowadzi do powstania ogromnej dysproporcji między rozwojem poszczególnych graczy, i bywa że w połowie gry jest już wszystko pozamiatane. Ponadto poprzeczka, jaką stawiają przed nami srebrne karty, w połączeniu z ich ilością, sprawia że w „Wyspę Strachu” gra się naprawdę długo, czasem wręcz za długo, zwłaszcza gdy w początkowym etapie gry pójdzie coś nie tak. Żeby zobrazować wzrost poziomu trudności napomknę tylko, że w pojedynku Margatha (bossa z wersji podstawowej) z Assifem Shib-Sa, temu pierwszemu nie wróżyłbym wielkich szans.

Reasumując: pomimo pewnych niewielkich mankamentów „Wyspa Strachu” jest bezwątpnie dobrym rozszerzeniem Runebounda,

wprowadzającym kilka naprawdę ciekawych urozmaiceń. Jest to pozycja obowiązkowa dla każdego fana tej serii, a także godna polecenia miłośnikom przygodówek.

Wyspa Strachu

**60-180 min.**

**12+**

**2-6**



Wykonanie
4.5 / 5

Miodność
4.0 / 5

Cena
4.0 / 5
99,95zł

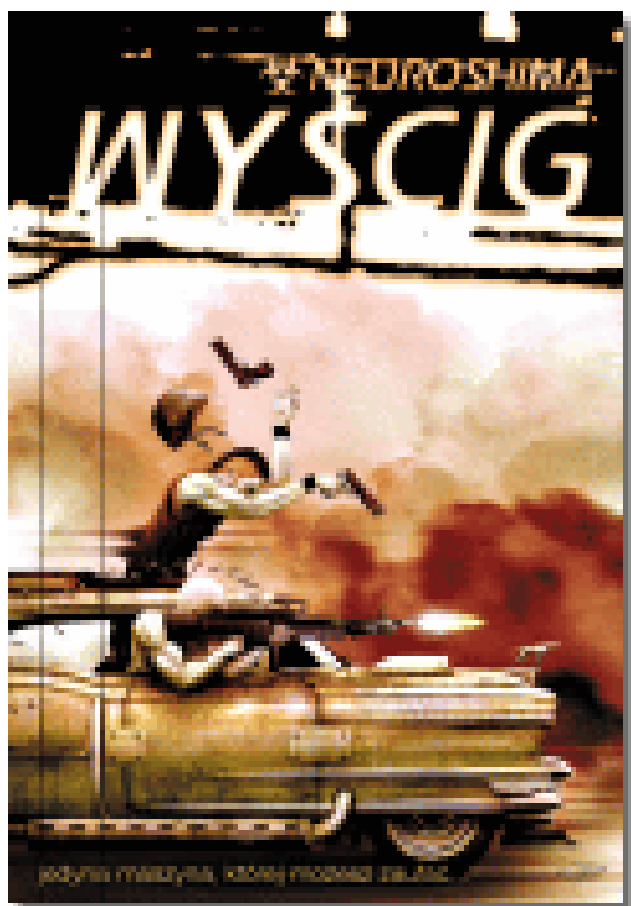
Komentarz do oceny

Wykonanie: Od strony technicznej poszczególne elementy trzymają wysoki poziom swoich odpowiedników z wersji podstawowej. Od strony merytorycznej uważam, że je przebijają, oferując nam nowe, jeszcze ciekawsze zdolności, zdarzenia czy zróżnicowanych przeciwników. Ponarzekać można na brak woreczków strunowych i przegródek w pudełku, umożliwiających utrzymanie w ładzie licznych elementów, jednak jest to bolączka całej serii i raczej się już to nie zmieni. Niezrozumiale wydaje się dlaczego część kart wyzwań posiada budujące klimat wstawki, a część nie.

Miodność: Dodatek wprowadza kilka innowacyjnych rozwiązań, pozwalających poczuć świeżość towarzyszącą pierwszemu rozgrywkowi. Wyspiarska kraina wzmacnia interakcję, przez co jest jeszcze trudniej i ciekawiej. Niestety, czasami prowadzi ona do powstawania dużych dysproporcji między graczami i rozgrywka przestaje cieszyć. Partia potrafi się czasami dłużać.

Cena: Mnogość elementów gry, a także ich wykonanie sprawiają, że cena choć nie należąca do niskich, jest atrakcyjna.

Neuroshima: Wyścig Kodeks drogowy? Pierwsze słyszę!



Jazda próbna

Neuroshimy, systemu (obecnie w wersji 1.5), który od swego wydania w 2003 roku trwa i ma się nawet lepiej niż dobrze, przedstawiać chyba nie trzeba. Utrzymany w postapokaliptycznych klimatach, pełen specyficznego humoru i nawiązań do

wszystkiego, do czego tylko można nawiązać, jest po prostu jedyny w swoim rodzaju. A *Neuroshima: Wyścig* to jedyny w swoim rodzaju dodatek. Co więcej, jest to pierwszy oficjalny dodatek do tej gry, można zatem spodziewać się po nim naprawdę solidnej dawki dobrej zabawy, szczególnie, że w przeciwieństwie do innych systemów RPG, dodatki do *Neuroshimy* to naprawdę porządna robota.

Wyścig traktuje, jakżeby inaczej, o wyścigach. A raczej o wszystkim, co jest związane z wszelkiego rodzaju samochodami i motocyklami (jedynymi maszynami, jakim można zaufać, jak głosi motto dodatku). Jak cała *Neuroshima*, napisany jest quasi-narracyjnym stylem, a „opowieść” toczy się w Detroit – najbardziej odpowiednim mieście, jeżeli chodzi o świat czterech kółek.

Dodatek został wydany przed wprowadzeniem poprawionej wersji *Neuroshimy* (a zatem jest kompatybilny z wersją 1.0). Wiele osób uważa, że przez to jest to pozycja zupełnie niegrywalna i skazana na zapomnienie. Nic bardziej błędnego. *NS: Wyścig* zawiera niewiele ściśle rozumianej mechaniki, która jest na tyle odrębna (zasady kierowania pojazdem), że raczej trudno wyobrazić sobie sytuację, w której pojawiłyby się jakieś zgrzyty pomiędzy mechaniką 1.5 a tą z dodatku. Gracze mogą, na przykład, ścigać się z gangsterami na zasadach z *Wyścigu*, a potem rozpocząć strzelaninę według zasad *NS 1.5*. Słowem, można kupić i grać. Wspominając zaś koncepcję *Czterech Kolorów Neuroshimy*, nie sposób zauważyć, że dodatek, pełen nieskrępowanej radości płynącej z brutalnych rajdów, lania po mordach innych zespołów, brawurowych wyścigów i pięknych panien, najbardziej odpowiada koncepcji *Chromu*. Oczywiście, tylko kreatywność Mistrza Gry ogranicza pole wykorzystania tego podręcznika, i nie wątpię, że nawet najbardziej rtęciowa czy rdzawa rozgrywka również skorzysta na tym dodatku.

Karoseria i tapicerka

Pierwsze oględziny za nami, czas przyrzeć się z bliska, a jest co oglądać. Okładka, moim zdaniem, to najlepsza, najbardziej sugestywna i dynamiczna okładka ze wszystkich okładek dodatków do Neuroshimy... no, równać się z nią może chyba tylko ta z *Bestariusza: Maszyny*. Wóz, spluwy, dym i łuski nabojęw... najlepiej będzie, jak sami sprawdzicie, co mam na myśli. Sama okładka, jak to w *Neuroshimie*, miękka, a w środku zwykły, choć dobry i gruby, papier i czarno-białe ilustracje. Całość liczy sobie 130 stron (plus dość użyteczna karta wozu i równie użyteczne tabele, pomocne MG w prowadzeniu wyścigu).

Dodatek podzielony został na dwa główne działy (nie licząc akcesoriów: wspomnianych kart i tabel, a także przykładowych zespołów rajdowych i słownika rajdowca – zbioru slangowych określeń przydatnych przy barwnym odgrywaniu postaci, wraz z tłumaczeniem – dla ludzi, którzy nie

skończyli technikum samochodowego), rozdziałające dwie dość odrębne kwestie jakimi zajmuje się podręcznik.

Zanim zajmiemy się działami w sposób bardziej szczegółowy, zatrzymajmy się jeszcze przy świetnej oprawie graficznej *Wyścigu*. Trzeba przyznać, że jest na czym oko zawiesić. Trochę komiksowe, ale dynamiczne i inspirujące ilustracje wręcz wypełniają podręcznik. Mamy więc rajdy-potyczki na arenie, rajdowe zespoły w pełnej krasie, mechaników, managerów i kierowców. I oczywiście wozy – od łazików, małych hatchbacków i sedanów, po jeepy, furgonetki i wielkie osiemnastokołowce. Wszystko narysowane naprawdę zgrabnie, a że samochody są po „drobnych” przeróbkach, reakcja jest jedna – widzisz opancerzoną furgonetkę i już się zastanawiasz, skąd wytrzaśniesz na coś takiego tyle gambli. Jestem pewien, że nawet gracze z wstrętem do wszystkiego, co ma silnik, po samym przejrzeniu ilustracji w *Wyścigu* zastanowią się, czy koń to naprawdę taki dobry wybór, skoro nie można zamontować mu działka na dachu.

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

To i tak nic przy kilku ilustracjach słynnych w mieście Detroit i poza nim monterów, kierowców i menadżerów. Płci żeńskiej. Nie będę psuł nikomu frajdy opisywaniem walorów... walorów tych ilustracji, oczywiście. Napiszę tylko, że to naprawdę fajne urozmaicenie wśród tej całej masy silników, blachy i chromowanej stali.

Przegląd silnika

Wcześniej napisałem o dwóch działach, na jakie podzielony jest podręcznik. Teraz sprawę tę trochę przybliżę. Pierwszy z nich, zatytułowany „Świat czterech kółek”, jest bardziej „opisowy”. Znajdziemy tam zatem kilka słów o Detroit, a raczej nie tyle samego miasta, co kluczowych dla posiadaczy wozu miejsc i organizacji – Mechstone, torów i Ligi. Opis, jak to w *Neuroshimie*, zabawny, lekko cyniczny, słowem: świetnie się czyta. Podobnie jak część poświęcona Lidze, pełna takich szczegółów, jak różne rodzaje wyścigów i lig w Lidze, opisy zespołów czy anegdoty „z życia wzięte”. Potem dostajemy w ręce Teczkę: Teczkę Rajdowca, Mechanika, Menadżera i Agenta. W każdej z nich opis tego,

czym delikwent się zajmuje, i porady dotyczące odgrywania kogoś takiego, włącznie z zalecanymi specjalizacjami, sztuczkami i umiejętnościami.

Wszystkie Teczki są przydatne, i nawet jeżeli nie zamierzamy grać np. menadżerem grupy rajdowej, znajdziemy tam trochę ciekawych informacji (np. za ile można zatrudnić lekarza, ochroniarza czy... sprzątaczkę). Trudno się do czegoś przyczepić w tym dziale, choć, oczywiście, jeżeli nie zamierzamy spędzić co najmniej kilku sesji na wyścigach, jest to rzecz mało przydatna.

Nieco inaczej ma się rzecz z drugim rozdziałem, zatytułowanym po prostu „Zasady”. Na początku dostajemy w nim nowe Cechy z pochodzenia (dotyczące samochodów), nowe profesje (dotyczące samochodów), no i oczywiście masę Sztuczek (zgadnijcie, czego dotyczą). Jeżeli *gaming* jest dla nas największym złem RPG, nie ma problemu. Klimat na maksa, nie mówiąc już o świetnych nazwach Sztuczek. Jednak gorzej dla kogoś, kto przejmując się, by jego postać była wyjątkowa także w kwestii mechanicznej. Cechy, Profesje i Sztuczki są raczej słabe, rzadko będą miały okazję się przydać, i znowu, jeżeli cała kampania nie kręci się wokół Detroit, lepiej nie marnować na nie doświadczenia (czy gambli przy tworzeniu postaci).



DE99IAL

Wyścig jest dodatkiem specyficznym. Został zaprojektowany jako mini-gra i jako taka działa świetnie. Sama idea mini-gry polegała na tym, aby uczynić „grę w grze”, czyli skupiamy się na pewnym konkretnym elemencie danego

uniwersum i robimy z tego coś na kształt gry planszowej. Bo uwierzcie mi – zabawa w Wyścig bez pomocy plansz jest... co najmniej kłopotliwa. Dodatek ten – jak pisałem wcześniej – działa dobrze jeśli sesje podporządkujemy ściśle określonej konwencji. Czyli drużyna graczy to ekipa biorąca udział w wyścigach organizowanych w Detroit. I wszystko podporządkowane zostaje tej idei – czyli gromadzimy gamble na wózek, kombinujemy na boku aby ulepszyć cacko ew. aby wykopać dołek konkurencji, itd. Generalnie – mamy jeden cel – zdobycie pucharu Ligi i wszystkie działania grupy podporządkowane są temu celowi. Jeśli zechcemy przenieść zasady zawarte w Wyścigu na codzienne sesje – cóż... Zaczynają się schody. Jest zbyt wiele kwestii niejasnych, dotyczących „bazowego” wozu aby wykorzystać te zasady przy opisie startowego samochodu np. Wojownika Autostrady. Okazuje się bowiem, że według zasad podręcznika taki Wojownik ma niezłą brykę, a na zasady Wyścigu – ledwie starcza mu na złom. To raz. Dwa – sama mechanika rajdów jest niestety przekombinowana i na codziennych sesjach raczej generuje kłopoty niż frajdę. Owszem, można raz na jakiś czas je wykorzystać – np. do rozegrania ważnego i emocjonującego elementu scenariusza, ale na byle pościg gangerów na Pustkowiach szkoda czasu. Podsumowując – Wyścig jest ciekawym dodatkiem jeśli akurat nie macie w planach innych, bardziej przydatnych, zakupów. Bo przydaje się jako ciekawostka i urozmaicenie.

Potem jest lepiej. Nowe zasady dotyczące jakości wozu i mechaniczne rozpisanie jego osiągow (takie jak sprawność czy przyspieszenie), masa nowego sprzętu, na który można wydać tony gambli, a i tak ciągle coś można by było dokupić. Raj dla graczy, uwielbiających dopieszczać swoje „zabawki”. A to silnik ceramiczny, a to lepsze hamulce, a to stalowe osłony, kolce lub inne „upiększenia”... jest tu z czego wybierać, twórcy *Wyścigu* postarali się o to, by na sesjach z użyciem tego dodatku samochody przestały być jedynie środkiem transportu.

Pod koniec działu przechodzimy do samego wyścigu. Przedstawione zostały tu informacje, jak za pomocą kilku tabel czy mapki z odnośnikami, Mistrz Gry może stworzyć tor, na którym będą się ścigać gracze, opisano zasady dotyczące prowadzenia pojazdu w trudnych warunkach, trochę sztuczek z *Prowadzeniem Pojazdów* – ot, skręcanie na ręcznym, omijanie przeszkód, przepychanki z innym wozem. Na koniec najciekawsze – zasady dotyczące walki podczas jazdy samochodem (czy nawet prowadząc). Zasady, jak wszystkie w podręczniku, są przemyślane i dość proste (o ile minie już panika lub zniechęcenie spowodowane co niektórymi tabelkami), i z lekką pomocą podręcznika można płynnie prowadzić rozgrywkę.

Podsumowując, podręcznik pozytywnie mnie zaskoczył. To kawał solidnej roboty, tak w kwestii grafik, jak i treści. Całość jest spójna i podporządkowana jednemu pomysłowi, a dziewczyny z Detroit dodają smaczku. Jedyne, czego mi trochę brakuje, to większej uwagi poświęconej jednośladowi – jako miłośnik wielkich chopperów nie mogę odżalować, że nie skupiono się bardziej na tych pojazdach (choć można znaleźć kilka ciekawych sztuczek, specjalnie dla motocykli). Sztuczki i Cechy mogłyby być bardziej uniwersalne, ale poza tym... po prostu nie ma na co narzekać. Lepiej sięść za kółko i rozpocząć *Wyścig*.



Komentarz do oceny

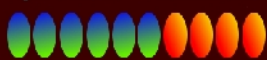
Wykonanie: Miękka oprawa, czarno-białe wnętrze i zwykły (choć solidny) papier to niestety za mało jak na obecne czasy i nawet świetne grafiki wewnątrz nie zatrą tej różnicy.

Miodność: Wysoka ocena spowodowana tym, że jest to jeden z bardziej solidnych i kompleksowych dodatków, jakie czytałem. Punkt w dół, niestety, za bezużyteczność niektórych Sztuczek i Cech, i dość wąskie zastosowanie dodatku, jeżeli chcemy wykorzystać go maksymalnie.

Cena: Dodatki do *Neuroshimy* są dość tanie, a ten, biorąc pod uwagę pomysł, solidne opracowanie i świetną zabawę, jaką może zapewnić, z pewnością jest wart swej ceny.

Wyścig

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

132 / miękka

linia wydawnicza:

Neuroshima



Wykonanie

2.0 / 5

Miodność

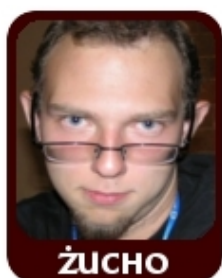
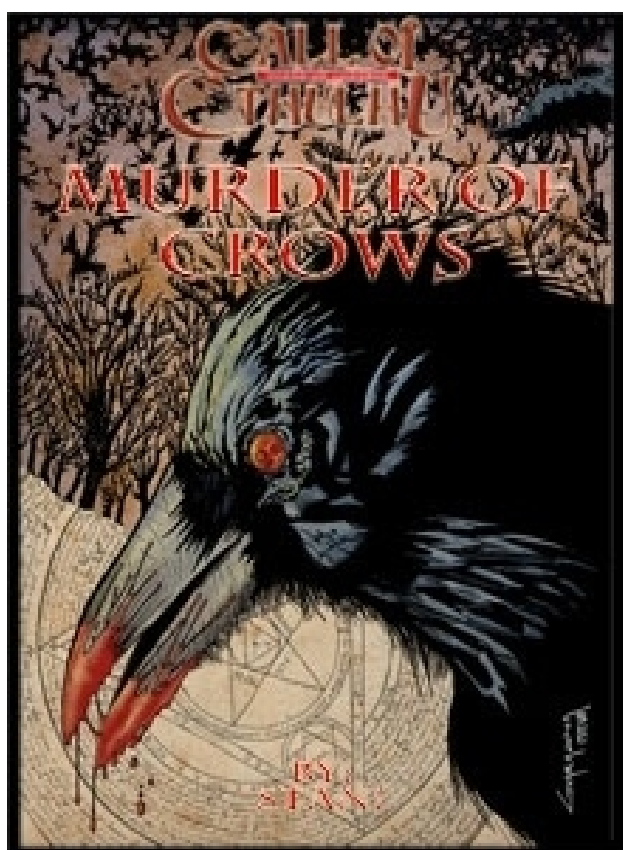
4.0 / 5

Cena

4.0 / 5

32,00zł

Murder of Crows

Rozdziobią nas
kruki...

W poprzednim numerze Rebel Timesa miałem przyjemność recenzować Death in Luxor – przygodę do ZC rozgrywaną się w Egipcie. Tym tekstem, po dłuższej nieobecności, Cthulhu w wydaniu erpegowym powrócił na łamy RT i mam nadzieję, że zdomowi się w piśmie na

dobrze. Nie zwalniając tempa, w tym numerze proponuję zapoznanie się z dodatkiem Murder of Crows autorstwa Stana! – osoby znanej także jako Steven lub Stan Brown, choćby ze współpracy z TSR i Wizards of the Coast – np. przy AD&D, Ravenloftcie, Eberronie, czy d20 Modern. Wydawcą omawianej przygody jest firma Super Genius Games.

Wykonanie

Zanim odpowiem na pytanie jak Stan! – autor kojarzony przede wszystkim z przeróżnymi światami Dungeons&Dragons i ich okolicami – poradził sobie z potęgą Wielkich Przedwiecznych, przyjrzyjmy się jakości wydania Murder of Crows. Ta niestety, podobnie jak było z Death in Luxor, nie zachwyca. Jest nawet jeszcze niższa niż w przypadku dodatku, który recenzowałem miesiąc temu. Murder to 32 czarno-białe, niezbyt udanie zilustrowane, strony w miękkiej oprawie. Tylko rysunek na okładce (świetny, niepokojący i mroczny) oraz maksymalnie trzy w środku podręcznika mogę uznać za dobre – poza tym grafika dodatku wygląda bardzo słabo. Wprawdzie ustrzeżono się błędów językowych w tekście, ale to nie wystarczy, żeby jakość wykonania ocenić pozytywnie. Wystarczy wspomnieć choćby o nierównym przycięciu papieru, przez co górne krawędzie stron wyróżniają się białym niezadrukowanym paskiem, a na dole z kolei nie zawsze dobrze widoczny jest numer strony – czasem jest wręcz całkowicie obcięty!

Przygoda

Choć pierwszy rzut oka na podręcznik nie nastraja optymistycznie, dalej jest już nieco lepiej. Akcja Murder of Crows umiejscowiona jest w sztandarowym dla Zewu Cthulhu okresie historycznym – latach dwudziestych ubiegłego stulecia, oczywiście na wschodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych. Scenariusz, co ciekawe, przedstawia historię pełną biblijnych odwołań – rozgrywa się w popularnym kurorcie turystycznym,

miasteczku o nazwie Bethlehem, które staje w obliczu plagi niespotykanych rozmiarów – nawiedzają je bardzo liczne stada kruków. Oczywiście za tym dziwnym zjawiskiem stoi potęga istot z Mitów Cthulhu, a Badacze przybywają do Bethlehem aby zagadkę kruków rozwiązać. Fabuła zapowiada się więc bardzo ciekawie, ale muszę przyznać, iż trochę traci w miarę rozwoju sytuacji. Jako fana Mitów razi mnie trochę mała zawartość „Cthulhu w Cthulhu”. Murder of Crows mógłby być po prostu horrorowym scenariuszem do dowolnego systemu rozgrywanego się w naszym świecie i nie wymagałby wcale wielu przeróbek. Poza nadnaturalną przyczyną kruczej plagi, którą oczywiście postaci graczy poznają na samym końcu, i mechaniką Basic RPG, nie ma w tym dodatku zbyt wiele nawiązań do ZC. Nie jestem zwolennikiem epatowania mackami w przygodach i umieszczaniu za każdym rogiem ulicy shoggotów i szalonych kultystów, ale w Murder of Crows elementów charakterystycznych dla Cthulhu, za które fani kochają ten system, jest po prostu zbyt mało.

Całość podzielona jest na trzy akty i napisana przystępnym, przejrzystym językiem angielskim. Dodatkowo, na końcu podręcznika, znajdują się

zebrane handouty dla graczy do skopiowania oraz cztery skrócone karty postaci – propozycje gotowych do gry bohaterów. Tutaj więc spory plus, ale ogólnie Murder of Crows zasługuje na ocenę powyżej 3,5.

Podsumowanie

Produkt Super Genius Games wzbudza mieszane uczucia. Podręcznik wydany jest zwyczajnie słabo, znacznie poniżej aktualnie obowiązujących erpegowych standardów, ale trzeba uczciwie przyznać, że dodatki do ZC nigdy nie prezentowały się zbyt atrakcyjnie pod tym względem. Fabuła jest dość ciekawa, ale nie porywająca. Ze względu na przystępną cenę można się w ten dodatek zaopatrzyć choćby jako źródło inspiracji dla własnych przygód, bo kilka wykorzystanych w nim motywów jest naprawdę świetnych, ale z całą pewnością nie jest to produkt typu „must-have”, nawet dla najbardziej zagorzałych fanów Wielkiego Przedwiecznego.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Marne; 32 czarno-białe, nierówno przycięte strony w miękkiej oprawie, niewielka ilość ilustracji, a i tak większość z nich jest po prostu słaba. Na plus można zaliczyć właściwie tylko bardzo dobrą grafikę na okładce, kilka wewnątrz podręcznika i fakt, że błędy językowe, literówki, itp. pojawiają się jedynie sporadycznie.

Miodność: Ciekawy pomysł, którego realizacja miejscami szwankuje. Murder of Crows można potraktować raczej jako zbiór motywów do wykorzystania na własnych sesjach niż kompletny scenariusz do poprowadzenia. Nie jest on co prawda zły, na pewno niektórym się spodoba, ale nie powala też tak jak te najbardziej znane przygody do ZC. No i samego klimatu Mitów jest w nim jak na lekarstwo.

Cena: Niewysoka, ale całkowicie odpowiadająca marnej jakości wydania. Nieco lepiej przekłada się na zawartość merytoryczną.

Murder of Crows

opis świata - mechanika

ilość stron / oprawa:
32 / miękka

linia wydawnicza:
Call of Cthulhu

Wykonanie

2.0_{/5}

Miodność

3.5_{/5}

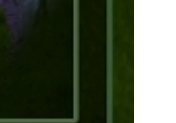
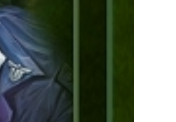
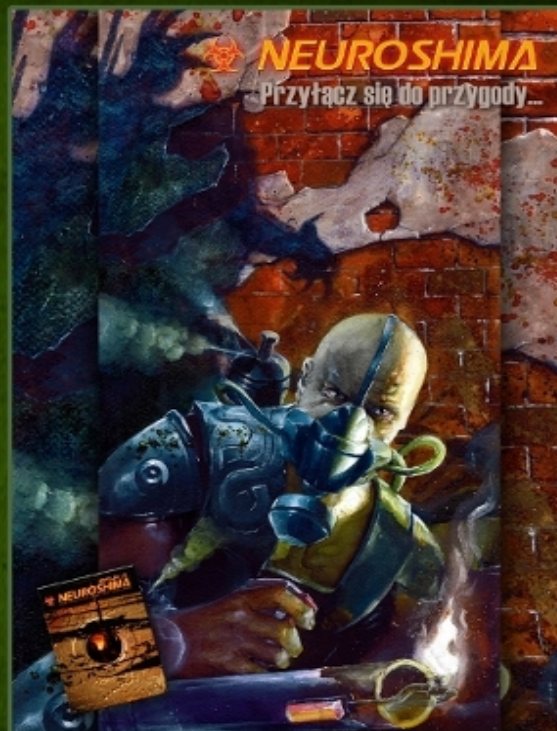
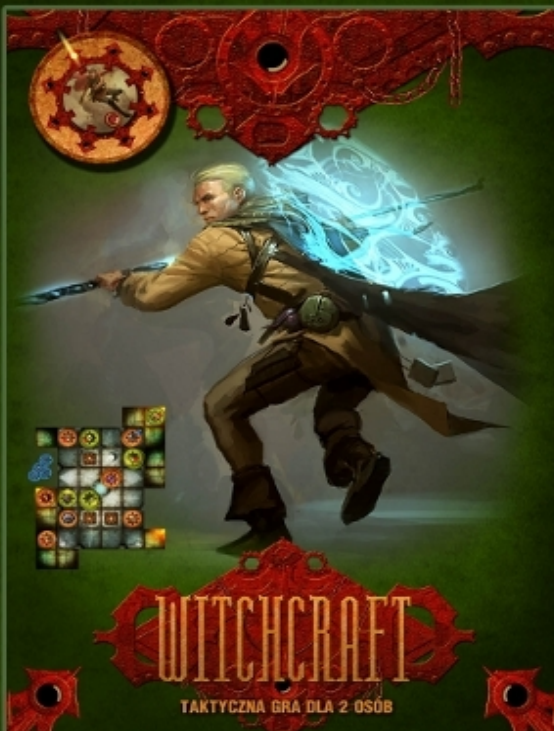
Cena

3.5_{/5}
39,00zł

reklama



www.wydawnictwoportal.pl



Eberron Campaign Guide

Setting, który przerósł system



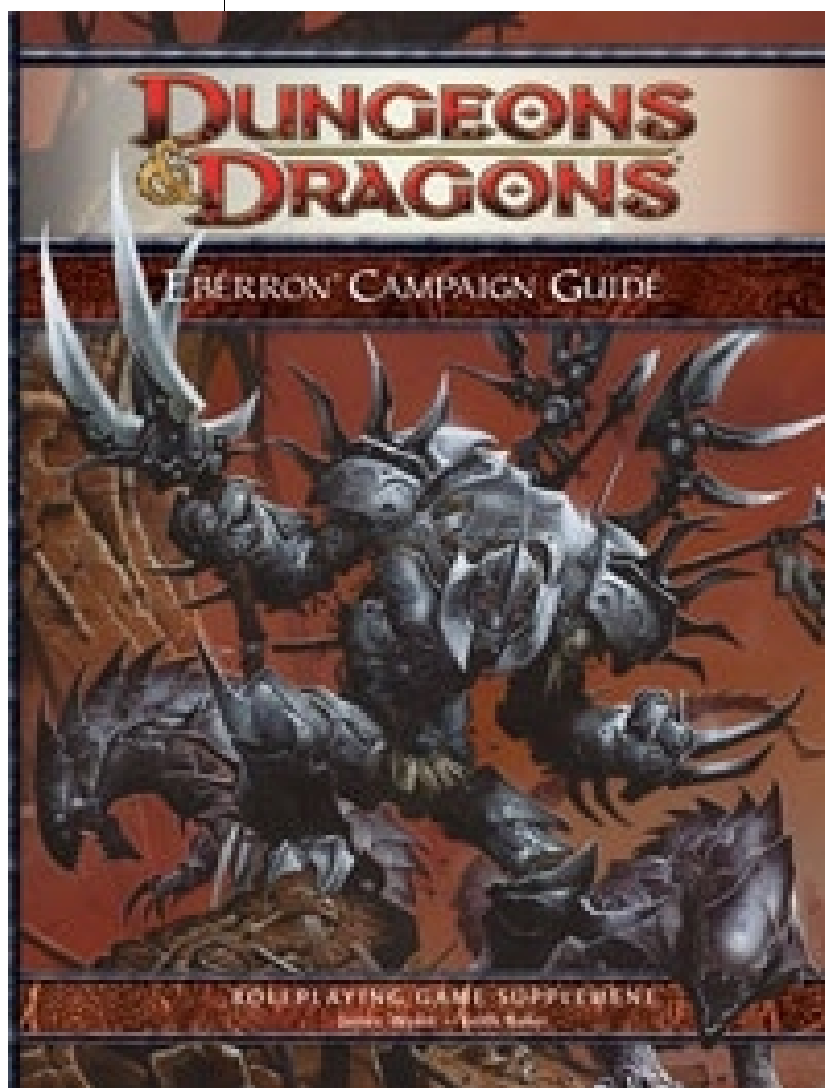
Na okładce Eberron Campaign Guide czai się do skoku pancerna, uzbrojona w dziesiątki ostrzy, bestia. Można by pomyśleć, że na kartach suplementu znajdziemy jakiś bestiariusz, pełen

konstruktów i

nieumarłych. Wewnątrz kryje się jednak jeden z najbarwniejszych i najlepiej skonstruowanych settingów do gier fantasy, z jakimi miałem okazję się zetknąć. Okładkowemu szwarzcharakterowi przyjdzie jeszcze zblednąć przy niejednej erpegowej perełce, jaką napotkamy podczas lektury.

Już historia powstania tego settingu pozwala oczekiwać, że mamy do czynienia z czymś spektakularnym. W 2002 roku Eberron wygrał ogłoszony przez Wizards of the Coast konkurs na świat gry do Dungeons & Dragons. W trzech rundach pokonał ponad dziesięć tysięcy innych prac (sic!) i został flagowym settingiem edycji trzy i pół. Wydany ostatecznie w 2004 doczekał się długiej i solidnej serii dodatków, a teraz, w swe pięciolecie, ukazuje się jako drugi pełnoformatowy setting czwartej edycji D&D.

Co było kluczem do sukcesu? W otwierającym podręcznik wstępie jego pierwszą wymienioną cechą jest stuprocentowa kompatybilność z podziemiami i smokami. Jeżeli coś trafiło na karty wcześniejszych dodatków do tej gry, znajdzie też swoje miejsce w Eberronie. Jednocześnie jednak Eberron zachowuje swoją własną specyfikę, która pozwala mu odróżnić się od innych światów. Osiąga to mieszając konwencję awanturniczą z intrygą w stylu noir, wszechobecną magią oraz perypetiami w stylu kina nowej przygody. Ponieważ tych elementów składowych jest wiele zatrzymajmy się tu na chwilę by omówić co ważniejsze z nich.



Przez setki lat kontynent Khorvaire, centralny kontynent Eberrona, żył w spokoju i dostatku pod rządami ludzkiego Imperium Galifaru. Tak samo jak wiele innych imperiów, które istniały przed nim, także i to czekał nieuchronny koniec. Skomplikowane prawo dziedziczenia tronu doprowadziło w końcu do wojny domowej, w której pięć najważniejszych ludzkich nacji tworzących imperium stanęło naprzeciw sobie do bratobójczej walki. Akcja gry osadzona jest przeszło sto lat później. Imperium Galifaru, niegdyś obejmujące niemal cały kontynent, jest tylko odległym wspomnieniem. Przez te wszystkie lata trwała wojna tak straszna, że przez współczesnych naiwnie nazwana została Ostatnią Wojną – wojną, która położy kres wszystkim wojnom. Wojna się jednak nie zakończyła – została przerwana przez wydarzenie, które zmroziło krew w żyłach nawet najbardziej zagorzałym przeciwnikom zawieszenia broni. W ciągu jednego dnia tajemniczy magiczny kataklizm zniszczył jedno z wojujących ludzkich królestw, zabił wszystkich jego mieszkańców i otworzył olbrzymią, otwartą ranę w samym sercu kontynentu – posępne Pogorzelisko (*Mournland*). Dwa lata po tych wydarzeniach otwartą sprawą pozostaje jak dalej potoczą się losy świata. Czy wojna wybuchnie na nowo? Czy powstałe podczas niej wolne królestwa, niezależne od królestw ludzi, przetrwają? Czy da się uciec z cienia Ostatniej Wojny i znaleźć nową drogę dla kontynentu? To jeden z tematów settingu. Lecz jest ich więcej.

Drugim kluczowym elementem świata gry jest magia i kryjąca się za nią tajemnica – Smocza Przepowiednia (*Draconic Prophecy*). W Eberronie magia jest codziennością – każdy korzysta z jej osiągnięć w mniejszym lub większym stopniu. Prym wiodą tu Domy Smoczego Znamienia (*Dragonmarked Houses*) – magiczna arystokracja żyjąca ponad narodami i specjalizująca się w wytworach magii. Domy to swego rodzaju magiczne korporacje – u wielu z ich członków pojawiają się bowiem znamiona, które pozwalają np. przyspieszyć podróże lub tworzyć magiczne wynalazki. Znamiona te są ponoć widocznym przejawem działania starożytnej przepowiedni,

która ma, według smoków, opowiadać losy świata. Przepowiednia ta to rzecz mglista i trudna do odczytania, lecz w codziennym życiu każdy zdaje sobie sprawę ze znaczenia Błyskawicowej Kolei domu Orien czy sieci enklaw-szpitali, które prowadzi dom Jorasco.

Domy Smoczego Znamienia z definicji zachowują neutralność względem państw, oferują swe usługi w całym Khorvaire – każdemu kto może sobie na nie pozwolić. Nie sposób jednak ukryć, że podczas wojny wielokrotnie odgrywały znaczącą rolę. Dom Deneith, który oferuje usługi oddziałów najemników, przesądził o zwycięstwie niejednej bitwy, a informacje wywiadowcze sprzedane przez domy Phiarlan i Thuranni nie raz zmieniały równowagę sił. To zaklinacze magicznych artefaktów z domu Cannith stworzyli zbrojnoskształtnych (*warforged*) – magiczne konstrukty, które sprzedawane były jako nie znający wyczerpania żołnierze walczącym armiom pięciu ludzkich nacji.

Zbrojnoskształtni są zresztą ikoniczną rasą Eberrona – bestia z okładki to nikt inny jak Władca Ostrzy (*Lord of Blades*) – oszalały zbrojnoskształtny generał, który na terenach Pogorzeliska gromadzi armię konstruktorów i snuje plany podboju świata ludzi. Ci zbrojnoskształtni, którzy nie przyłączyli się do niego, muszą odnaleźć swoje miejsce w odradzającym się po latach wojny świecie, wbrew wszystkim tym, dla których są tylko obrzydliwym symbolem wojny. Wielu wraca faktycznie od wykonywania czyichś rozkazów, lecz ci, którzy są dość świadomi by ukształtować mocną osobowość, często stają się poszukiwaczami przygód. Są symbolem nowego otwarcia w dziejach kontynentu.

Wojna, niszcząc starą strukturę państwową imperium, doprowadziła też do stworzenia kilku nowych państw, nie rządzonych przez ludzi. To tutaj zawierucha historii odsłoniła przysypane kurzem od setek lat ruiny imperiów, które istniały przed Galifarem. Mamy więc kraj goblinów, próbujący przywrócić swą chwałę sprzed wieków,

region zamieszany przez wszelakie bestie i rządzony przez trzy złe wiedźmy, góry odzyskane we władzę krasnoludzkich klanów, rozległe rubieże pod jurysdykcją druidzkich sekt... długo by wymieniać. Te obrzeża cywilizacji to miejsce, gdzie nietrudno napotkać liczne ruiny, czekające na śmiałków, którzy wydrą im strzeżone od setek lat skarby.

Jest też wreszcie w Khorvaire kilka dużych, tętniących życiem miast, które zapraszają do rozegrania przygód w stylu urban fantasy. Najważniejsze z nich to słynne Sharn, Miasto Wież, zbudowane w strefie potężnego oddziaływania innego, obcego wymiaru; miejsce gdzie budynki sięgają chmur lub wręcz opierają się na nich, Coruscant świata fantasy.

Poświęciłem już opisowi świata kilka ładnych akapitów, a nie udało mi się nawet połowicznie pokazać o czym tak naprawdę Eberron jest. Prawdopodobnie dowolną kampanię fantasy dałoby się do tego świata zaadaptować, bez większych zgrzytów. Elastyczność tego uniwersum w dużej mierze wynika z tego, że Eberron swobodnie podchodzi do kwestii wydawałoby się podstawowych. Nie ma tu banalnego dedekowego podziału na dobro i zło, a pomysły, które w innych settingach byłyby nie do przyjęcia, są na porządku dziennym. Autorzy zachęcają do przełamywania schematów i kreatywnego podejścia do ogranych i sztampowych przeciwników. Wspominałem już o dumie imperialnej u goblinów, napomknę też o halflingach, których plemiona wędrują po pustyni na udomowionych dinozaurach, lub o tym, że jedna z ludzkich nacji – Karnath – jest państwem policyjnym, które podczas Ostatniej Wojny wskrzeszało swoich poddanych i posyłało ich w drugą turę służby wojskowej już jako nieumarłych. Takich smaczków jest więcej, wiele więcej.

Eberron ma być światem, w którym każdy miłośnik fantasy znajdzie coś dla siebie. Kluczową cechą, która ma zapewnić maksymalną przystępność świata, jest jego modułowość. Z łatwością

poszczególne elementy świata można wysuwać na pierwszy plan lub chować w tle i zmieniać w drobne urozmaicenia głównego tematu naszej kampanii. Zgrabnie wpasowują się tutaj inne kontynenty. Xen'drik, pełen ruin cywilizacji gigantów, pozwala pójść w stronę przygód a'la Indiana Jones. Sarlona, gdzie rządzi imperium ludzi opętanych przez demony z wymiaru snów, pozwala wprowadzić na szerszą skalę psionikę, a także takie rasy jak kalashtarów (powstałych na skutek paktu ludzi z dobrymi duchami) oraz kanoniczne w czwartej edycji D&D diablęta (powstałych z kolei na skutek paktu ludzi z demonami). Wreszcie Argonessen – kontynent zamieszany przez smoki kontemplujące Smoczą Przepowiednię. Są też inne wymiary i ich strefy wpływów w zwyczajnym świecie, poczwary i dziwolągi żyjące w trzewiach ziemi – Khyberze.

Wojna, magiczne korporacje, państwa potworów – wszystko to może brzmieć jakby Eberron zmierzał ku mroczniejszym tonom, w rzeczywistości jednak całość opisano w bardzo przygodowy sposób. Próżno tu szukać elementów dark fantasy, nie ma też zbyt cukierkowego heroizmu. Z początku magia może się wydawać nieco steampunkowa, ale brak tu mocnych skojarzeń z maszynami (są tylko bardziej dedekowe konstrukty albo pulpowe maszyny zagłady zbudowane przez szalonych naukowców). Klimat świata najmocniej tworzą kolorowe ilustracje, podobne w stylu do tych, jakie znamy z podręczników podstawowych do czwartej edycji. Z nich wszystkich najmroczniejsza jest chyba... okładka. Reszta tworzy obraz świata dynamicznego, pełnego rozmaitych zagrożeń i śmiałych awanturników.

Jeżeli jesteśmy przy samym wydaniu – okładka oczywiście jest twarda, papier dobrej jakości, ilustracje zasadniczo dobre (nieliczne słabsze). Dodano bardzo ładną mapę, co jest krokiem naprzód względem poprzedniej edycji (gdzie mapa była trudnym do zdobycia gadżetem dodanym do jednego z numerów magazynu Dungeon). Bardzo czytelny jest też układ podręcznika. Kolejne rozdziały zawierają:

- informacje dla Mistrza Gry: wskazówki dotyczące prowadzenia jak i informacje o świecie – podróżach, zbrodniczych organizacjach, życiu codziennym i historii
- opis Sharn - miasta, które dla niejednego awanturnika jest bazą wypadową
- opis pięciu nacji, które tworzyły Imperium Galifaru,
- opisy pomniejszych państw Khorvaire, które powstały w wyniku wojny
- skrótowe dane na temat pozostałych kontynentów
- opis Domów Smoczego Znamienia
- opis wierzeń
- krótką przygodę wprowadzającą w świat gry.

Informacje na temat krajów, miejsc i kontynentów, rozpisano według Poziomów Trudności testów umiejętności potrzebnych, by taką wiedzę zdobyć. Osobiście pewnie rzadko korzystałbym z tego rozwiązania w trakcie gry, ale dla niektórych prowadzących może to być niemałym ułatwieniem. Taki układ tekstu nie przeszkadza też w normalnej lekturze – właściwie wydaje się zupełnie naturalny. Ogólnie mechanika (pojedyncze *skill challenge*, statystyki bestii) jest dość zgrabnie wkomponowana w tekst i ostatnie co można o niej powiedzieć to to, że przytłacza opisy. Tym bardziej zaskakujące jest odkrycie, że na niecałych trzystu stronach podręcznika zmieszczono ponad sto statystyk nowych potworów (uzupełniających ich opisy w tekście; poziomy od 1 do 34). Krótko mówiąc – jeżeli

ktos będzie chciał grać w Eberrona klasycznie, czyli na mechanice D&D czwartej edycji – ma wszystko podane na tacy. Skąd u mnie to „jeżeli”?

Mimo tego, że Eberron jest świetnym światem gry, nie wydaje mi się idealnym settingiem do grania w czwarte Dungeons & Dragons. Gra ta zakłada bowiem, że sednem rozgrywki są taktyczne potyczki, rozgrywane na planszy, z figurkami. Eberron, ze wszystkim swoimi organizacjami, z olbrzymią ilością intryg czekających na rozwikłanie przez graczy i nastawieniem na awanturnicze akcje, pościgi i filmowe zagrania, wydaje się być światem, którego potencjał dramatycznie marnowałby się w normalnej kampanii D&D. Gdyby choć autorzy pokusili się o stworzenie zasad, które modyfikowałyby rozgrywkę odrzucając model klasyczny, to jest „powolne wykrwawienie w kolejnych *en walkach*” na rzecz „jedna, maksymalnie dwie szybkie walki na sesję” - niestety nic takiego w ECG nie znajdziemy (niewielkie zaskoczenie po poprzedniej edycji, gdzie jedyną istotną zmianą mechaniki były zmniejszające śmiertelność punkty akcji). Znacznie lepszą mechaniką do grania w opisanym w podręczniku świecie byłby FATE lub nawet Savage Worlds (zresztą w sieci można znaleźć opisy takich kampanii). Nie chcę przez to powiedzieć, że Eberron prowadzony zgodnie z zasadami wypadłby źle – podręcznikowy scenariusz jest całkiem dobrym przykładem jak robić to z sensem. Wydaje mi się jednak, że dałoby się ten potencjał wykorzystać lepiej niż jako tło do potyczek, za które równie dobrze może służyć oryginalny podręcznikowy szkic settingu *Points of Light*.

Irytujące było też dla mnie odkrycie, że Eberron Campaign Guide do czwartej edycji, to nie to samo co Eberron Campaign Setting do edycji 3.5. Nowa filozofia Wizards of the Coast zakłada, że setting rozbitý zostaje na dwie pozycje, z których jedną jest ECG a drugą Eberron Player's Guide. Wygląda też na to, że z góry założono, iż prowadzący przed lekturą ECG będzie już z podręcznikiem dla graczy zapoznany. Niby taki zbieg pozwala zmieścić w ECG więcej materiału z dodatków w poprzedniej

edycji, ale z drugiej strony, jako klient, czuję się jakby ktoś nieustannie robił mnie w trąbę – na tylnej stronie okładki zalecają, bym przed zakupem ECG nabył... sześć innych produktów (trzy podręczniki podstawowe, oficjalne figurki, maty z mapkami i Eberron Player's Guide).

Niemniej jednak nadal sądzę, że Eberronem warto się zainteresować. Podręcznik czyta się dobrze, porady dotyczące tworzenia kampanii są sensowne, a mnogość organizacji, krain i tematów do gry pozwala rozegrać w Eberronie niezliczoną ilość sesji. Jest to podejście skrajnie odmienne od recenzowanego przeze mnie w zeszłym miesiącu Sundered Skies – Eberrona nigdy nie zużyje się do końca, ale też w jednej kampanii nie wykorzysta się nawet ułamka możliwości tego settingu.

Jeżeli poszukujecie uniwersalnego świata fantasy, napisanego z polotem i tworzącego w miarę spójną całość, Eberron wydaje się być świetnym wyborem. Jeżeli do tego jesteście fanami czwartej edycji Dungeons & Dragons – polecałbym zakup Eberrona zamiast Forgotten Realms. Jeżeli jednak mechanika D&D 4.0 jest wam obojętna, to być może warto zainteresować się kupnem... poprzedniej edycji tego znakomitego podręcznika?



Komentarz do oceny

Wykonanie: Twarda oprawa, niebrzydkie rysunki, dobrze oddające ducha settingu; bardzo czytelny rozkład podręcznika, indeks i rozkładana mapa.

Miodność: Setting o ogromnym potencjale. Niestety jego opis jest niepełny – wypada dokupić do kompletu Podręcznik Gracza. Szkoda, że autorzy nie pokusili się o żadne zmiany w mechanice D&D4.

Cena: Sam w sobie podręcznik nie jest w wygórowanej cenie, dopóki nie doliczy się kosztów jego drugiej połowy.

Eberron Campaign Guide

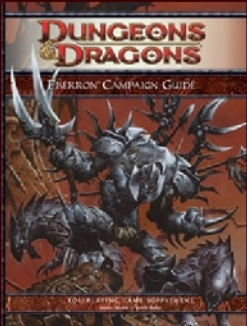
opis świata - mechanika

ilość stron / oprawa:

288 / twarda

linia wydawnicza:

D&D: Eberron



Wykonanie

4.0 / 5

Miodność

4.0 / 5

Cena

2.0 / 5

89,95zł

Dungeons&Dragons 4th ed.: Monster Manual

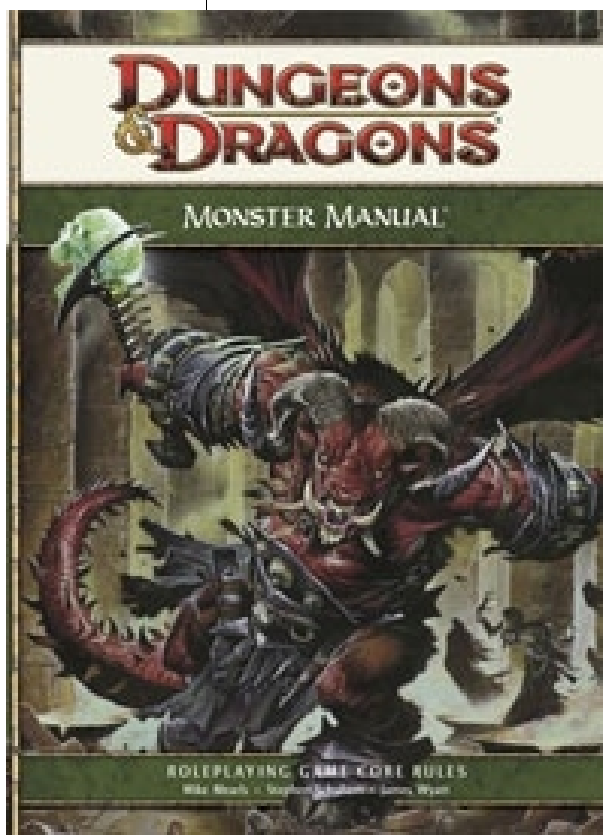
Gotowi by służyć



RAFAŁ CHOLEWA

W końcu nadszedł czas na recenzję ostatniego z trzech podręczników źródłowych, zwieńczającą prowadzony przeze mnie cykl artykułów dotyczących podstaw 4 edycji

D&D. Jednak już teraz mogę zapewnić, że to na pewno nie ostatnie spotkanie z tą serią na łamach RT. W momencie, gdy piszę te słowa, na rynku dostępnych jest już wiele wartych uwagi podręczników, poszerzających system w niemal każdym aspekcie. Najciekawszą pozycją wśród nich zdaje się być „Player's Handbook II”, który wprowadza między innymi nowe rasy i klasy postaci, a także wiele nowinek w mechanice. Jednak jest to temat na inną okazję. Zapraszam na wycieczkę po najnowszym bestiarzyszu autorstwa Czarnoksiężników z Wybrzeża.



podczas urozmaicania tworzonych przez siebie przygód. Jak nietrudno się domyślić również i ten podręcznik przeznaczony jest wyłącznie dla oczu prowadzącego, celem znacznego ułatwienia mu życia.

Żeby już nie powtarzać po poprzednich recenzjach wspomnę tylko, że od strony technicznej wykonanie podręcznika, zarówno z zewnątrz jak i od środka, prezentuje się bardzo dobrze, nie odbiegając poziomem od pozostałych pozycji. Na okładce wita nas ciekawa grafika nacierającego demona, księcia nieumarłych – Orcusa, jednego z najpotężniejszy potworów z jakimi będzie dane nam się spotkać. W środku natomiast, w gotowości do walki, oczekuje

nas przeszło 150 stworzeń!!! Liczba ta naprawdę robi wrażenie i daje nam duże pole manewru w zaskakiwaniu naszych graczy różnorodnością przeciwników.

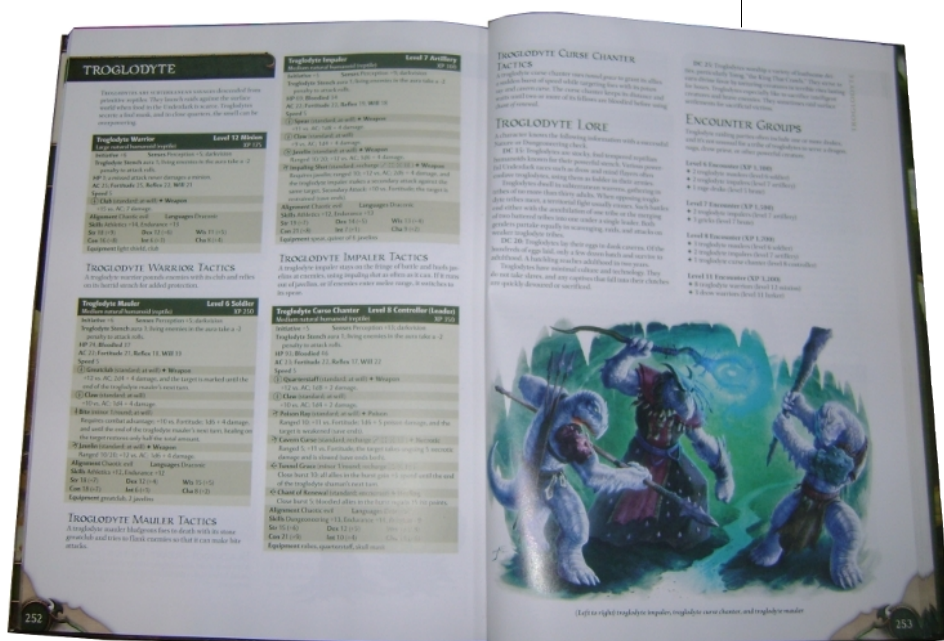
Podręcznik rozpoczyna omówienie podstawowych pojęć, a także krótka instrukcja objaśniająca w jaki sposób należy odczytywać poszczególne dane dotyczące potworów. Znaczna większość tych informacji jest oczywista (co to jest HP, czy inicjatywa),

jednak, jak przystało na wstęp, dobrze wyjaśnia to, z czym spotkamy się dalej. Następnie docieramy do właściwej części naszej książki, czyli omówienia kolejno poszczególnych potworów. Autorzy ponownie uporządkowali je alfabetycznie, co nie jest dobrym rozwiązaniem, gdyż, zwłaszcza na początkujących Mistrzach, którzy nie mają jeszcze rozeznania wśród stworzeń, wymusza częste

Jak to wygląda?

Księga Potworów, jak sama nazwa wskazuje, jest zbiorem różnorodnych zwierząt, stworów, czy nieumarłych, którymi Mistrz może posłużyć się

przekartkowanie podręcznika celem odnalezienia istot na odpowiednim poziomie. Co prawda na ostatnich stronach znajdziemy spis potworów względem poziomu, jednak nie daje on takiego efektu jak gdyby stanowiło to ich podstawowy układ. Nie da się ukryć, że ten dodatek, choć pomocny, nie załatwia do końca sprawy i często musimy wędrować po książce w tył i w przód.



wręcz, zadający przeciętne obrażenia. Przykład: Hobgoblin Soldier.

- artillery: jak sama nazwa wskazuje walczą na dystans. Bardzo skuteczni (posiadają duże bonusy), zadając jednocześnie duże obrażenia. Swoją skuteczność okupują najmniejszą wytrzymałością (poza minionami), a także nieskutecznością w walce wręcz. Przykład: Beholder.

- controller: ich cechą charakterystyczną są moce negatywnie wpływające na drużynę – potrafią oślepiać, oszalać, zadawać obrażenia wielu celom jednocześnie. Czasami posiadają aury, które spowalniają /oszalaiają, gdy podejdziesz się zbyt blisko nich. Przykład: Druegar Teurg

- skirmisher: zwinni i szybcy. Często posiadają moce pozwalające na wykonanie dodatkowego ruchu przed lub po ataku. Przykład: Wilk, Ognisty nietoperz.

- minion: o sługach wspomniałem szerzej przy okazji recenzji DMG. Posiadają zaledwie 1 HP. Ogólnie rzecz biorąc jeden celny atak zabija takiego potwora (Uwaga : chybione ataki nie zadają im obrażeń). Atakują w grupach, rzadko kiedy stosują wyrafinowaną taktykę. Przykład: Rozpadający się Szkielet.

- lurker: te potwory są niezwykle szybkie (mają wyraźnie zwiększoną inicjatywę). Niska wytrzymałość połączona z dodatkowymi obrażeniami przy ataku z ukrycia sprawia, że po ujawnieniu swojej obecności jak najprędzej próbują ukryć się w cieniu. Przykład: Gargulec.

Klasyfikacja bestii

Liczba stworzeń sprawiła, że autorzy postanowili podzielić je w zależności od roli, jaką mogą pełnić podczas starcia, o czym wspomniałem w zeszłym miesiącu. Bardziej lub mniej odpowiadają one podziałom, które spotkaliśmy w „Player’s Handbook’u” przy okazji klas postaci. Teraz przyszedł czas by przyjrzeć im się trochę bliżej:

- brute: potwory te cechuje niezwykła wytrzymałość (posiadają najwięcej HP) oraz słabe obrony. Walczą wręcz. Ich ataki rzadko dochodzą celu, ale są bardzo odczuwalne. Przykład: Ogr.
- soldier: typowi wojownicy; opancerzeni (wysokie obrony, zwłaszcza AC), walczący

Ponadto występują jeszcze trzy stopnie, które jeszcze dodatkowo różnicują poszczególne typy:



- leader: czyli przywódcy, pełnią identyczną rolę jak Warlord, czy Cleric w drużynie graczy – leczą towarzyszy, zwiększają im obrażenia, wymuszają ruch na polu bitwy, itp. Przykład: Hobgoblin Dowódca.
- elite: potwory te są wyraźnie potężniejsze od swoich zwyczajnych odpowiedników. Posiadają Action Pointy, bonusy do rzutów obronnych i zazwyczaj więcej niż jeden atak w rundzie. Często są wyposażeni w moce, dzięki którym mogą uaktywniać się w rundzie przeciwnika. Przykład: Elite Brute.
- solo: czyli najzwyczajniej w świecie boss, który w zamierzeniu ma występować pojedynczo. W związku z tym jest on potężnie wzmocniony. Również korzysta z Action Pointów, ma znacznie zwiększone rzuty obronne, co najmniej dwa ataki w rundzie, często może atakować w akcji drobnej. Przykład: Solo Artillery.

Już na pierwszy rzut oka widać jak wielkie pole manewru w tworzeniu starć daje ta mnogość typów, które reprezentują poszczególne stworzenia. Dzięki takiemu ich pogrupowaniu bardzo łatwo i szybko można stworzyć drużynę, która będzie się wzajemnie uzupełniać. Niestety efekt wyraźnie psuje fakt, że stosunkowo spora ilość stworów jest najzwyczajniej w świecie za słaba, co doskonale widać po porównaniu ich z zasadami tworzenia potworów w DMG. Przykładowo: całkowicie niewyważonym stworem jest Human Bandit (skirmisher, lvl 2), który ma bonus do ataku +4, a według tabelki z DMG powinien mieć bonus ok +7. Z kolei Zombie (brute, lvl2) ma straszliwie niskie defensywy i spokojnie można go uznać za potwora 1 poziomu. Jakby tego było mało, system walki z bossem został praktycznie całkowicie położony (przyznali się do tego sami twórcy), gdyż większość potworów typu „solo” posiada zbyt dużo HP lecz za mało akcji w rundzie, co sprawia, że walka z nimi jest zazwyczaj długa i nudna (stoimy naprzeciw siebie i bijemy głową w mur). Można oczywiście takiego delikwenta wesprzeć innymi bestiami w celu ożywienia zabawy, jednak psuje to idee walki z bossem. Podobne problemu dotknęły również część minionów i brutali. Te pierwsze są często po prostu zbitą masą potworów, która w normalnych warunkach ma niewielkie szanse poważnie zagrozić graczom, natomiast te drugie zadają stosunkowo małe obrażenia. Na szczęście błędy te są poprawione w erratach, a także w nowych podręcznikach (miniony zaczęły atakować w inne defensywy niż AC, a także zostały wyposażone w bonusy uaktywniające się, gdy są blisko siebie, a brutalom poprawiono odpowiednio obrażenia).

Prezentacja

Poza statystykami i odpornościami przy potworach znajdziemy również opisy ich mocy. Te ostatnie bardzo miło zaskakują różnorodnością pomysłów, dzięki czemu nieraz gracze otworzą swe usta w zdumieniu widząc to, co wyczyniają nasi podopieczni. Ponadto każdemu z nich, jak w poprzednich edycjach, towarzyszy ilustracja oraz krótki tekst zawierający podstawowe informacje na temat bestyjki, a także wzmianka dotycząca preferowanej przez niego taktyki. Całość bardzo dobrze przybliżyła nam ich postać, a także pomaga w odgrywaniu ich zachowań.

Podsumowanie

Autorzy wykonali naprawdę kawał dobrej roboty opracowując ten podręcznik. Liczba przygotowanych stworzeń robi ogromne wrażenie. Dodatkowo, podzielenie je na szereg typów w zależności od funkcji jaką mają pełnić na polu bitwy, bardzo ułatwia konstruowanie grup przeciwników wzajemnie się uzupełniających. Naprawdę szkoda, że dość sporo z nich nie zostało prawidłowo

wyważonych (są za słabe), jednak ten mankament jest stale poprawiany, czy to w erratach, czy kolejnych podręcznikach. Ponadto, zasady opisane w DMG, pozwalają na samodzielne ich dostosowanie do odpowiedniego poziomu, jednak rozumiem, że nie każdemu będzie się chciało robić to samemu. Uciążliwe jest również alfabetyczne uszeregowanie stworzeń – bardziej sprawdziłoby się zastosowanie kryterium poziomu.

Eleganckim zagranieniem na pewno jest wydzielenie z książki potworów i umiejscowienie w podręczniku Mistrza Podziemi rozdziału o ich tworzeniu, dzięki czemu tak naprawdę bez omawianego bestiariusza można się obyć, wkładając oczywiście w zamian wiele pracy. Kończąc już uważam, że mimo iż podręcznik ten nie jest niezbędny, stanowi bardzo atrakcyjny kasek dla potencjalnych Mistrzów, serwując im naprawdę szeroką gamę gotowych, różnorodnych istot, gotowych by służyć.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Po prostu solidnie wykonany podręcznik, odpowiadający jakości wykonania pozostałym podręcznikom źródłowym. Minusem jest alfabetyczne ułożenie stworzeń, zmuszające nas do wertowania całego podręcznika w celu znalezienia tych na interesującym nas poziomie.

Miodność: Ponad 150 różnorodnych potworów, dodatkowo pogrupowanych w zależności od roli jaką pełnią, co ułatwia tworzenie odpowiednio współgrający ze sobą drużyn! Część potworów jest wyraźnie za słaba. Nudny system walki z bossem przypominający bicie głową w mur.

Cena: do niskich nie należy, jednak zawartość kusi i to bardzo. Miło, że twórcy tym razem pozwolili nam samym zdecydować, czy chcemy się zaopatrzyć w kolejną pomoc w prowadzeniu sesji czy z niej zrezygnować (dzięki umiejscowieniu rozdziału o tworzeniu potworów w DMG Księga Potworów nie jest niezbędna).

D&D: Monster Manual

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

288 / twarda

linia wydawnicza:

Dungeons & Dragons
4th edition



Wykonanie

4.0 / 5

Miodność

3.5 / 5

Cena

4.0 / 5

59,00zł

Neuroshima: Bestiariusz: Bestie

Uważaj, gdzie stawiasz kroki...



Bestie to piętnasty z kolei dodatek do Neuroshimy i jednocześnie drugi z serii Bestiariuszy. Pierwszy poświęcony był maszynom i mieliście okazję o nim poczytać w 21 numerze RT. Tym razem Autorzy skupili się na faunie i florze zniszczonych wojną nuklearną Stanów.

Podręcznik to typowa pozycja serii – tradycyjny format B5, w tradycyjnie miękkiej oprawie. Na półce z resztą dodatków do NS będzie prezentował się idealnie. Liczy sobie 128 stron napchanych treścią aż po same brzegi.

Pierwsze wrażenie? Dzięki okładce bardzo pozytywne. Sławomir Maniak ponownie dał z siebie wszystko – z ilustracji spogląda na nas przyczojony w pozycji do ataku, dziwny twór z licznymi, owadziimi oczami, wyposażony w potężne szczypce. Co prawda w moim osobistym rankingu nadal numerem jeden jest okładka Maszyn, ale ta tutaj jest naprawdę dobra. W ogóle zauważyłem, że obrazy Sławomira są wysokiej jakości i świetnie pasują do klimatu Neuroshimy – szkoda, że Portal zatrudnił go stosunkowo niedawno.



Lećmy dalej. Zawartość. Jak pisałem dano nam 128 stron naładowanych tekstem. Całość podzielono na siedem tematycznych rozdziałów, każdy zajmujący się nieco innym aspektem fauny i flory. Oczywiście na początku musi być wstęp – tutaj tę rolę pełni Poradnik Użytkownika Bestiariusza. I od razu natykamy się na stary, sprawdzony sposób, czyli narrację prowadzoną z punktu widzenia pewnych konkretnych osób, mających w temacie coś do powiedzenia. Z Poradnika dowiadujemy się,

kto odpowiada za zmiany fauny i flory, w jakim stopniu i dlaczego. Ot, typowy pseudonaukowy bełkot mający usprawiedliwić istnienie dalej

opisanych potworów. Pewne rzeczy wytłumaczono sensownie, inne nieco mniej, ale całość jako tako trzyma się kupy. A jak mówi przysłowie „Kupą panowie! Kupy nikt nie ruszy!”. Poradnik liczy sobie 17 stron – reszta to mięsko. Nie będę streszczał każdego rozdziału, bo moim zdaniem nie ma to sensu. Same nazwy bardzo dużo Wam powiedzą i dadzą pojęcie z czym mamy do czynienia. Na pierwszy ogień idą Ruiny i Jaskinie, czyli to czego w postnuklearnym świecie najwięcej. Dalej Dowolny Teren – tałatajstwo z tego rozdziału można spotkać wszędzie. Trzeci z kolei poświęcony jest Neodżungli i jej tworom. Musze powiedzieć, że do miłych te zwierzaki nie należą. Dalej mamy opisy istot Wodnych, a na koniec – jakby tego było mało – Eksperymenty i Dziwadła. Na szarym końcu znalazła się znana z Maszyn „Tablica Porównawcza” oraz krótka prezentacja osobistości opowiadających nam o tych jakże przemyśłych istotkach. Do tego mała ramka, kto pod daną personę się podszywał.

Tak to w skrócie wygląda. Wrażenia? Pierwsza myśl pojawiająca się w trakcie czytania to: „Dlaczego to nie ukazało się wcześniej?”. Dokładnie tak. Dodatek opisuje nie tylko dziwadła czy bardzo rzadkie stwory, tudzież mutacje. To przede wszystkim przewodnik po w miarę normalnej faunie (w znacznym stopniu) i florze (w znacznie mniejszym stopniu) zniszczonych wojną Stanów. Bardzo wiele zwierzaków z tego podręcznika to organizmy wypierające normalnych przedstawicieli np. padlinożerców. W naszych czasach dla przykładu w miastach kręca się bezpańskie psy, w bardziej dzikich terenach wilki czy sępy. W świecie NS te wszystkie zwierzaki zastąpione zostały przez odpowiednio „ulepszone” wersje – sępa popromiennych pustyń, jaguary – ludojady czy brytany lub nocne wilki. Dzięki temu podręcznikowi podróż przez Stany nabiera kolorów, bo w końcu nie jest to po prostu piach, ruiny i wyschnięte krzaki. To wszystko nagle okazuje się być zamieszkane przez różnego rodzaju istoty – często niebezpieczne dla ludzi, ale i nie zwracające na nich uwagi. Przynajmniej do momentu aż sami się będą o nią prosić. To zwierzęta, część krajobrazu, czasami

bardzo dziwaczna, ale jednak stanowiąca nieodłączny element otoczenia. Nas nie dziwią gołębie w miastach czy wróble lub wrony. Tak samo mieszkańców uniwersum NS nie dziwią Tarany, Kwasopłuje czy Węże Pustynne. Dlatego właśnie: „Szkoda, że nie ukazało się to wcześniej.”.

Same istoty opisano ikonami – małe, okrągłe znaki w skrócie mówiące MG, co dany zwierzak może zrobić. Przydatne, intuicyjne i bardzo pomocne. Ikonki to nowość w stosunku do poprzedniej odsłony Bestiariusza – dlatego o nich wspominam. Reszta wygląda tak samo – opis merytoryczny, wzorowany na opowieść osoby mającej styczność z paskudztwem, a potem mechanika. Normalka. I tak powinno być.

A jakie są same istoty? Przemyślane. Nie ma przepaków. Każdy stwór to oryginalny pomysł – czasami inspirowany literaturą, czasami zwykłymi żyjątkami a czasami to wytwór wyobraźni. Każdy jednak jest inny i stanowi realizację innego pomysłu. Najważniejsze, że to działa. Dzięki temu mamy przede wszystkim bardzo ciekawe i zróżnicowane zwierzęta, mające swoje sposoby zachowania, środowisko, jak również mocne i słabe strony. Nie ma istot doskonałych – są lepiej lub gorzej przystosowane do życia w trudnych warunkach. Oczywiście nie zabrakło prawdziwych dziwolągów, ale są i te w miarę zwyczajne. Generalnie rzecz biorąc – jest bardzo dobrze. I ciekawie. Aż chce się powiedzieć: „Dlaczego tylko 128 stron?”.

Zanim przejdę do podsumowania, kilka słów o Tabeli Porównawczej. Niestety mamy podobną sytuację jak w maszynach. Owszem, fajnie, że jest, ale nijak się ma do opisów. Dla przykładu – opis następcy Bizonów – Bawolca. Ma on trzy metry w kłębie – tak przynajmniej stoi w opisie. „W kłębie” oznacza wysokość od ziemi do najwyższego punktu tułowia, czyli najczęściej do łopatek. Innymi słowy Bawolec to bydle nierzadko wyższe od człowieka o co najmniej metr. Tymczasem z Tabeli wynika, że łeb Bawolca i ludzka głowa są mniej więcej na tej samej wysokości a grzbiet zwierzaka tylko nieco

wyżej. Błąd skali. Tak było w przypadku Maszyn i tak jest – niestety – w przypadku Bestii. Sprawia to, że Tabela jest kompletnie bezużyteczna i stanowi raczej ozdobnik oraz ciekawostkę, niż przydatne narzędzie. A szkoda, bo mogłoby to być bardzo przydatne narzędzie.

Czy warto? Zdecydowanie tak. Bestiariusz: Bestie powinien być ukazać się dużo wcześniej. Ukazał się teraz – lepiej późno niż wcale, jak mawia przysłowie. Dzięki niemu Wasze sesje zyskają dużo tła, a podróż przez Stany czy zwiedzanie ruin już nigdy nie będzie takie same. Uwierzcie mi – teraz będziecie omijać te gamblonośne tereny, bo okaże się, że zamiast fortuny spotkacie coś paskudnego. Coś co ma szpony, śmierdzi i człowieka uważa za swój posiłek. Jak to się mówi – piramida łańcucha pokarmowego nieco się zmieniła. Tym razem człowiek znalazł się bliżej podstawy. Dużo bliżej. Pomimo narzędzi jakimi dysponuje.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Standard dla linii NS, czyli porządny papier, ładna oprawa i ilustracje, miękka okładka. Wszystko w czerni i bieli. Do linii NS pasuje jak ulał, ale dzisiejsze standardy są nieco inne.

Miodność: Mimo iż jest to „tylko” Bestiariusz to jednak może bardzo wzbogacić sesję. Przede wszystkim dzięki niemu świat NS przestaje być po prostu osadami i miastami oddzielonymi kilometrami kwadratowymi żużlu. Ten świat żyje, ma swoich mieszkańców i to widać. Plus za stworzenia nadające się jako gwóźdź programu niektórych sesji – a czasami jako gwóźdź do trumny.

Cena: Zwyczajna, typowa dla linii NS. Może nie jest to szczyt opłacalności, ale mimo wszystko cena jest atrakcyjna jak na poziom wydania i zawartość.

Bestiariusz: Bestie

opis świata - mechanika

ilość stron / oprawa:
128 / miękka

linia wydawnicza:
Neuroshima

Wykonanie

2.5_{/5}

Miodność

4.0_{/5}

Cena

4.0_{/5}

35,00zł

Oneiros prezentuje

Geist: The Sin Eaters



I oto jest, Narracyjna Gra Drugich Szans, najbardziej tajemnicza z dotychczas wydanych gier Świata Mroku. Dopelnia go tematyką, której brakowało mu bodajże najbardziej – opowiada o śmierci, życiu pozagrobowym, o wszystkim, co dotyczy zjaw i osób z nimi przestających. Nie chodzi przy tym wyłącznie o zmarłe w dowolny sposób, a mimo to grywalne postaci. Mamy od tego przecież Wampira. Ten nie traktuje przecież jednak de facto o samej śmierci, a wyłącznie o fałszywym „życiu po życiu”, o Danse Macabre. Przyjrzyjmy się zatem jak mocno śmierć odcisnęła swe kulturowe piętno na Geist: The Sin-Eaters.

Motywy przewodnim Geista są śmierć i przekraczanie granic – poruszanie się pomiędzy życiem, a śmiercią, stanie na progu zaświatów. Każdej z postaci graczy zadawane jest również nadrzędne pytanie – *Masz szansę ponownie zmierzyć*

się ze swym życiem. Co z nią zrobisz? Nastrój Geista jest jeszcze bardziej przewrotny. Podszkubywa go makabra – wszechobecna śmierć, której wpływów postaci są w pełni świadome. Nie dominuje ona jednak nastroju gry, a jedynie go dookreśla. Jego trzonem jest bowiem *carpe diem*, życie pełnią życia, ze świadomością nieuchronności nadchodzącej śmierci. Postaci doceniają nagle uroki życia, które zmienia się dla większości z nich w nieustający karnawał przeplatany z Samhain, Dia de los Muertos, Dniem Zmarłych, Samhain i Halloween. Ocierają się o śmierć na każdym kroku, cieszą się więc każdym oddechem. Skwapliwie kochają, pożądają, jedzą, piją i bawią się, gdyż niebawem i na nich może ponownie przyjść kolej. Niesamowicie dobrze rozegranym paradoksem w Geiście jest to, iż najbardziej ukierunkowane na śmierć postaci wcale nie są (choć mogą!) ponurakami i cierpiętnikami, a wręcz są często najbardziej pozytywnie nastawionymi do życia i jego prostego piękna istotami nadnaturalnymi w Świecie Mroku.

Kim jednak są Pożeracze Grzechów i dlaczego to właśnie oni zostali przywrócenie do życia? Jak to możliwe? Otóż osoby te wykazywały dwie cechy. Przede wszystkim, miały już za życia sporo kontaktu ze śmiercią. Czy to jako patolog, czy też medium, postać przypuszczalnie dysponowała pomniejszonymi zdolnościami nadnaturalnymi. Być może widziała zmarłych snujących się w Zmierzchu lub ci przynosili jej wieści z zaświatów, domagając się przekazania ich swym żywym krewnym? Postać mogła być też na przykład skutecznym i autentycznym egzorcystą. Jej stosunek do własnych zdolności mógł być najróżniejszy. Potem zaś przyszła po postać śmierć. Wpadnięcie do zamarzającego jeziora, powolne umieranie na raka w szpitalnym łóżku, wypadek samochodowy, brutalne morderstwo, podcięte żyły, złoty strzał – to wszystko mogło spotkać przyszłego Pożeracza Grzechów. Warunek jest tylko jeden – postać chciała żyć. Nawet samobójca targnął się na swe żyły tylko dlatego, że nie chciał żyć *w ten sposób* i nie miał wyboru. A może był to akt emocjonalnej niestabilności, a wykrwawiająca się w wannie i osłabiona postać nie była już w stanie się uratować?

Jednakże, przynajmniej podświadomie, postaci te swe życie ceniły i pragnęły zachować.

z Owładniętym. Nie mają jednak miejsca fizyczne deformacje, a ludzka świadomość nie jest w żadnym stopniu przytłoczona obecnością złączonego z nią

geista. Ten jest bowiem jedynie głosem w podświadomości, sugeruje i doradza, szepcze pokusy i swe zachcianki, nie jest w stanie jednak Pożeracza Duszy do niczego zmusić, choć może przekonywać, zastraszać, manipulować. Jest nieludzki, jest potworem, aspektem śmierci i również ma swe potrzeby. To, czy Pożeracz będzie je usiłował choć częściowo

zaspokajać, czy też stłamsić, zależy od niego. Od tego momentu są jednak jednością.

Każdy z Pożeraczy Grzechów zmarł. W chwili, gdy ich dusze szykowały się do odejścia, połączenie żarliwego pragnienia życia i już wcześniej skalanej śmiercią natury samej duszy, stało się latarnią, za której wezwaniem podążył geist. Niegdyś sam był ludzką duszą, teraz zaś jest czymś więcej niż zjawą i mniej niż bogiem. By przetrwać i rosnąć w siłę, niczym duch z Cienia, stał się jednym z aspektów śmierci, bardziej konceptem niż osobą. Teraz zaś przybył, by złożyć zmarłej duszy intratną propozycję. W zamian za scalenie obu bytów i przywrócenie przyszłego Pożeracza Grzechów między żywych, geist będzie miał znów materialne ciało. Wbrew pierwszemu pozorom, to nie jest opętanie. Proces ten jest również odmienny od tego, co pochodzące z *Hisil* duchy czynią ludziom, by stworzyć Owładniętych. W wyniku dobicia tak zwanego Targu (*Bargain*), geist i ludzka dusza łączą się, stając się jedną istotą, która powraca do ciała i nasycza je właściwą geistowi plazmą (*plasm*). Częściowo zbliżone jest to więc do tego, co dzieje się

Tworząc postać w *Geist: The Sin-Eaters*, wychodzimy jak zawsze od postaci śmiertelnika. Jeśli chcemy prowadzić preludeum dziejące się przed zgonem i dobiciem Targu z geistem, wypada określić jakiego rodzaju zdolnościami dysponowała postać i w jakim stopniu była zaznajomiona ze śmiercią jako taką. Sam podręcznik nie zapewnia konkretnej mechaniki, można jednak zdecydować się na wybór jednej z licznych umiejętności powszechnie dostępnych wszystkim Pożeraczom Grzechów, lub sięgnąć po wzorce do innych podręczników, jak choćby *Oczyrna Duszy*. Przede wszystkim jednak zdolność taka powinna być narzędziem narracyjnym – wielu Narratorów nie uzna więc nawet za stosowne rozpisywanie jej w sposób mechaniczny. Gdyby jednak była taka



potrzeba, podręcznik zapewnia aż nadto wzorców i inspiracji.

Następnym krokiem w kreacji postaci jest określenie sposobu w jaki umarła. Co ciekawe, jest to bardzo ważna informacja, gdyż okoliczności i wydźwięk śmierci zabarwiają naturę Pożeracza Grzechów. Cecha ta nazywana jest Progiem (*Threshold*) i określa charakter sposobu w jaki postać ów „próg śmierci” przekroczyła. Ten element jest odpowiednikiem wilkołaczego patronatu, czy

strzelaninie trafi ją przypadkowa kula, będzie zapewne Zapomnianym. Śmierć w lawinie to przypuszczalnie los Zwierzyny, lecz jeśli lawinę wywołała umyślna detonacja, kontekstem jest przemoc i rola Rozdartego. Każda śmierć może być więc wielorako interpretowana i ostateczne przyporządkowanie postaci zależy wyłącznie od gracza. Jest to oś nader elastyczna i dająca spore pole do popisu przy kreowaniu kontekstu całego bytu postaci.



wampirzego klanu, a jednocześnie pierwszą z „osi” na jakich postać jest budowana. Progów jest pięć – są to Rozdarci, ofiary przemocy; Cisi, ofiary deprywacji (głodu, zaniedbania); Zwierzyna, ofiary sił natury; Wyniszczeni, ofiary chorób; oraz Zapomniani, ofiary przypadku. Jak jednak nadmieniałem powyżej, w określeniu Progu istotny jest nie tylko sposób zejścia z tego świata, lecz także kontekst i wydźwięk danego zdarzenia. Osoba, która została z premedytacją zastrzelona, będzie zapewne Rozdartym, jeśli jednak jej morderca był psychicznie chory, co spowodowało atak, gracz może uznać, że postać należy do Wyniszczonych. Jeśli w dużej

Jesteśmy przyzwyczajeni, iż jedna z „osi” jest „wrodzoną” bądź nadaną i tę rolę Progi spełniają. Druga z osi zaś zazwyczaj jest jakiegoś rodzaju przynależnością społeczną, warunkującą podejście do dostępnych postaci aspektów świata nadnaturalnego. Tak jest chociażby w przypadku wilkołaczych Plemion, czy też wampirzych Zgromadzeń (*Covenants*). W przypadku Geist: The Sin-Eaters wykonano jednak pewien dość zaskakujący manewr. Druga z „osi” to bowiem tak zwane

Archetypy. Określają one, w sposób podobny do tego, jaki możemy pamiętać ze Starego Świata Mroku, jakie jest podejście danego Pożeracza Grzechów do danego mu drugiego życia. Podpowiadają sposoby odgrywania postaci, wzbogacają jej osobowość, sugerują sposoby w jakie wykorzystywać będzie ona Manifestacje (nadane przez geista moce nadnaturalne). Nie stanowią jednak o przynależności do grupy społecznej, najbliższymi będąc wariantom Łowców z Hunter: The Reckoning. Kierują poczynaniami postaci, skłaniają je ku konkretnemu *modus operandi* poprzez

„marchewkę” w formie punktów plazmy odzyskiwanych wraz Siłą Woli podczas zaspokajania w narzucony sposób wymogów Cnoty i Skazy. Żniwiarze decydować będą samodzielnie o tym, kto przeżyje, a kto nie; Strażnicy Bram pilnują przejść pomiędzy światami żywych i umarłych; Celebranci rzucają się w wir życia; Żałobnicy karmią się emocjami zmarłych i oplakujących ich ludzi; Hieny korzystają ze swych mocy by czynić swe nowe życie wygodniejszym; Wstawiennicy pomagają zmarłym rozwiązać nurtujące ich problemy; Nekromantów fascynuje zakazana wiedza, zaś Pielgrzymi szukają oczyszczenia dla siebie i pozostałych, by uczynić przekraczanie stanów łatwiejszym.

Powyższe rozwiązanie jest o tyle nietypowe dla gier Świata Mroku, iż skupia się przede wszystkim nie na umiejscowieniu postaci w społeczności podobnych jej istot nadnaturalnych, lecz na nadaniu jej indywidualnego rysu. Równie nietypowym rozwiązaniem jest sposób w jaki skonstruowano schematy według których postaci zyskują dostęp do Manifestacji, mocy nadnaturalnych. Nie ma bowiem jednolitych, znanych z Wilkołaka i Wampira, list mocy, z których owe zdolności wykupuje się sekwencyjnie bądź wybiórczo. W Geist: The Sin-Eaters dostęp ten nabywa się w sposób dwójaki, gdyż moce są „dwuskładnikowe”. Pierwszym składnikiem są tzw. Klucze, aspekty energii śmierci związane z przekroczonym przez postać Progiem. Są cztery Klucze Żywiołów (Klucz Grobowej Ziemi, Lodowatego Wichru, Płomienia Stosu i Żalany Łzami), a do tego Klucze takie jak Stygmatów, Pasji, Pierwotny, Bezruchu, Ułudy i Przemysłu. Do tego dołączane są same Manifestacje, takie jak Cmentarzysko (zdolność obserwowania odległego otoczenia pogrążonego w transie Pożeracza Grzechów i wpływania na nie), Czepiec (przekształcanie ciała na różne sposoby), Kłątwa (obciążenie przeciwnika dolegliwościami), Marionetka (kontrola nad obiektami, zwierzętami i ludźmi), Wyrocznia (zdolności wieszczce, czulsze zmysły), Szał (zdolność wykonywania bezpośrednich ataków przy użyciu czystej mocy) i

Całun (głównie efekty ochronne). Pożeracz dysponuje pewną ilością poszczególnych Kluczy i różnymi poziomami danych Manifestacji (na skali • - ●●●●). Klucze wykorzystywane mogą być całkowicie dowolnie do rytualnego (na szczęście nieco problematycznego i czasochłonnego) „otwierania” danym kluczem konkretnej Manifestacji. Pożeracz o dwóch Kluczach i trzech kropkach Manifestacji ma więc dostęp do całkiem pokażnej ilości mocy, gdyż każda kropka to inna moc, a te same kropki danej Manifestacji pod otwartą Kluczem to już całkowicie inne zdolności. Daje to, przy jedenastu Kluczach i siedmiu pięciopoziomowych Manifestacjach, zatrważającą wręcz liczbę 385 mocy! Żadna z dotychczas publikowanych gier, poza Magiem, nie dawała postaciom tak szerokiego wachlarza mocy i takiej elastyczności. Kiedy zajdzie taka potrzeba, Pożeracz Grzechów może po prostu „przestroić” swe Manifestacji „otwierając” je innymi Kluczami i jest gotów do działania w zupełnie odmiennych okolicznościach. Do tego dochodzą jeszcze liczne i zróżnicowane zdolności rytualne, zwane tu Ceremoniami, oparte na mechanice analogicznej do Rytuałów z Wilkołaka. Ilość zdolności dostępnych Pożeraczom Grzechów jest doprawdy imponująca. Moce te są również miejscami bardzo potężne, ocierając się nawet o przesadę, jak choćby w przypadku niektórych mocy Całunu, gdzie developer chyba nie docenił siły punktów Pancerza. Może więc, choć na znacznie mniejszą skalę, nie aż tak powszechnie, zachodzić ten sam problem, jaki miał miejsce z Magami i ich Tarczami.

Nawet pozbawiony dostępu do najsilniejszych mechanicznie Manifestacji i Ceremonii, Pożeracz Grzechów wciąż jest w stanie samodzielnie być wyzwaniem nawet dla watahy wilkołaków. Zapewniają mu to wrodzone zdolności Pożeraczy jako „gatunku” istot nadnaturalnych. Pożeracza nie sposób pozbawić przytomności, a wydalenie z organizmu trucizn przychodzi mu z łatwością. W dość wyjątkowy sposób traktuje obrażenia – nie ma ułatwionego leczenia otrzymanych ran, może jednak negocjować je w momencie otrzymania. Czyni to wydatkiem punktów plazmy w ramach akcji

odruchowej. Każdy punkt neguje jeden poziom otrzymywanych właśnie obrażeń, *niezależnie od ich typu*. Może więc, odpychając od siebie plazmą energię śmierci, negować także obrażenia krytyczne. Co prawda każdy znacznik Zdrowia, w którym zaznaczone zostałyby zanegowane obrażenia, otrzymuje kropkę, a kropki na koniec sceny zmieniają się w obrażenia lekkie, jednak Pożeracz, mimo iż obolały i poobijany, przeżyje. A i na tym nie koniec fenomenalnych zdolności tych istot! Złożenie ofiary z ludzkiej śmierci, nasycenie się energią czystego, brutalnego mordy, czyli np. zabicie z premedytacją postronnego świadka walki, powoduje *całkowite wyleczenie* Pożeracza. Owszem, całkowite oddanie się śmierci wiąże się z automatyczną stratą punktu Synergii (miary więzi z geistem i mocy Pożeracza), nadal jest to jednak potężna zdolność „awaryjna”. Jakby tego było mało, gdy Pożeracz umrze, geist zazwyczaj nie pozwoli mu odejść. O najbliższym świcie lub zachodzie słońca Pożeracz wraca do życia i uleczona zostaje jedna z jego ran, aby mógł zacząć w ogóle funkcjonować. Wiąże się to również ze sporym kosztem w postaci straty jednego punktu Synergii i obniżenia maksimum tej cechy o dwa. Nie sposób jednak nie doceniać takiej możliwości. Pożeracz nie umrze, o ile tylko ciało nadaje się jakkolwiek do użytku i odbudowy. „Pomaga” spalenie albo przepuszczenie przez jakiegoś rodzaju maszynkę do mielenia. Przypuszczalnie dekapitacja to za mało. Może się także zdarzyć, że maksymalna Synergia spadnie do zera. Geist porzuca wtedy swego Pożeracza, a ten staje się jednym z Udręczonych, postrachów innych Pożeraczy.

Zdolności postaci na tym nie koniec. Każdy Pożeracz jest bowiem w stanie widzieć zmarłych i Zmierzch, porozumiewać się ze zjawami mimo bariery językowej (mową zjaw tak naprawdę mówi, i tłumaczy, geist), wyczuwa zjawy korzystające z Numin. Zjawy garną się do każdego Pożeracza, przekonane, że ten jest skłonny i w stanie im pomóc. Pożeracz może nasycać plazmą niestabilne zjawy, które zapomniały już o swym człowieczeństwie i przywracać im *modicum* samoświadomości, które wystarcza do nawiązania dialogu. Może pożerać

ciała zjaw i pozyskiwać w ten sposób plazmę. Widzi oznaki powolnego umierania na każdej żywej istocie, dzięki czemu może bardzo precyzyjnie określić jej wiek i stan zdrowia. Dostrzega także miejsca skalane energią śmierci i jest w stanie postrzegać wrażenia związane ze śmiercią dotykanego przez siebie ciała.

Jakby tego wszystkiego nie było dosyć, Pożeracze Grzechów zazwyczaj obwieszani są masą przeróżnego rodzaju rekwizytów, przedmiotów, błyskotek i drobiazgów. Prawie każdy z tych przedmiotów to tak zwane memento (rzecz jasna, jakże by inaczej, od *memento mori*). Mementa to przedmioty przesycane aurą śmierci. Pierścienek zaręczynowy nie wręczony w eleganckiej restauracji, gdyż zamiast złożyć swe oświadczenia, mężczyzna zszedł był na skutek egzotycznej alergii. Drewnenko stanowiące część poręczy łóżeczka, w którym zsiniało i zmarło niemowlę. Ząb wybity zakatowanemu na śmierć „klientowi” mafii. Woreczek okruszków szyby przez którą wypadła uczestniczka wypadku samochodowego. Przedmioty te występują w kilku formach i wariantach mechanicznych, skalowane od • do ••••• w przypadku najcenniejszych z nich. Poza ich własnymi cechami mechanicznymi, Pożeracz może je niszczyć, wymieniając ich wartość 1:1 na uleczone automatycznie Poziomy Zdrowia.

Najważniejszym z tych przedmiotów jest jednak tzw. zwornik, zwieńczenie (*keystone*), element spajający geista i Pożeracza, symbolizujący ich zjednoczenie. Jest to dar ze strony geista i jednocześnie coś, co w pewien sposób definiuje jego naturę. Choć sam geist może nie pamiętać już od dawna kim był jako człowiek i jakie były okoliczności jego śmierci, zwieńczenie może stać się doskonałą wskazówką i początkiem całej kampanii, której celem będzie zbadanie przeszłości własnego geista. Jeśli geistem danego Pożeracza jest Płonąca Kobieta (o której z opisu wiemy, iż była spalona za rzekome czary uwodzicielką cudzych mężów), to zapewne jego zwieńczeniem będzie Serce Płonącej Kobiety, wiecznie płonąca pochodnia, której

plamieni nie sposób ugasić. Sam przedmiot taki mógłby jednak, z oczywistych powodów, okazać się co najmniej problematyczny. Zwieńczenia są jednak częścią ciała geista, a przez to przedmiotami efemeralnymi. Zwieńczenie znajduje się zazwyczaj w ukryciu, w Zmierzchu. Może zostać stamtąd dobyte na życzenie, wciąż jednak nie będzie materialne dla nikogo oprócz Pożeracza, o ile ten nie nasyci go plazmą. Zazwyczaj są to przedmioty o Rozmiarze 1 lub 2, które łatwo ukryć i wykorzystywać zgodnie z nominalnym przeznaczeniem. Mogą jednak być również większe, nawet do Rozmiaru 12. Wtedy jednak nie będą się w stanie stać materialnymi dla nikogo poza Pożeraczem. Dla wszystkich pozostałych pozostaną równie namacalne, co mgła i dym. Zwieńczenia posiadają cechę Progu i dwa przypisane sobie Klucze – mogące być kompletnie odmiennymi od tych, które posiadają Pożeracz i Geist. Próg mówi o historii śmierci związanej z tym memento, jeśli zaś Pożeracz korzysta z Manifestacji wykorzystujących jeden z tych Kluczy, otrzymuje modyfikator +3 w teście aktywacyjnym.

Pozostałe kategorie przedmiotów z tej grupy to Amulety (*Charms*, ●), czyli wyżej wzmiankowani „świadkowie śmierci”, Próżności (*Vanitas*, ●●) – przedmioty mające skłaniać Pożeracza do zamyśłu nad naturą śmierci, Okowy (*Fetters*, ●●●) – obiekty będące kotwicą jakiejś zjawy, do których zjawy ta zostaje przez Pożeracza przykuta i zmuszona do posługi, podobnie jak duchy zaklinane przez wilkołaki w fetyszach, Pośmiertne Maski (*Deathmasks*, ●●●●) czyli przekształcone w wykrzywione oblicza Zwieńczenia zabitych geistów, oraz Memorabilia (●●●●●), przedmioty niezwyklej sławy i powszechnie wiadomej konotacji ze śmiercią – samochód w którym zginął JFK, limuzyna arcyksięcia Ferdynanda, brama z niesławnym „Arbeit Macht Frei” z obozu w Oświęcimiu, jedyne pośmiertne zdjęcie Elvisa, pierścionek Marilyn Monroe. Każdy z tych przedmiotów ma własne moce i Pożeracz może dysponować praktycznie dowolną ilością takich przedmiotów. Każdy z nich, od najmniej znanego, po najsławniejsze, doskonale zakotwicza postać w świecie i nieustannie

przypomina graczom o obecności śmierci w nowym życiu każdego z Pożeraczy.

Wraz z systemem Kluczy i Manifestacji daje to niesamowitą swobodę w doborze zdolności dostępnych postaci, choć należy przyznać, iż skala jej mocy znajduje się przez to na jednym z najwyższych poziomów w proporcji do innych istot nadnaturalnych Świata Mroku, zwłaszcza na samym początku rozgrywki. Większość mocy jest przemyślana i względnie wyważona, część jednak ociera się o przesadę, niektóre zaś w jaskrawy sposób podważają dotychczasowe ustalenia – jak na przykład jedna z Manifestacji otwartych Pierwotnym Kluczem, która pozwala na przywoływanie zjaw... zwierząt. Dotychczas wszelkie ustalenia pochodzące z Maga i Wilkołaka wskazywały na to, iż zjawy pochodzą wyłącznie od ludzi, którzy z kolei nie tworzą duchów, tak charakterystycznych dla fauny, flory i materii nieożywionej. Najprawdopodobniej projektantom chodziło o otwarcie dostępu do „zwierzęcopierwotnych” istot niematerialny także w grach, w których Cień jest nieuwzględniany i gra się wyłącznie Pożeraczami. Można również przymknąć na to oko, zakładając, że są to tak naprawdę wyswobodzone od swoich materialnych odpowiedników duchy zwierząt, a nie zjawy, tak samo jak ludzkie zjawy przebywające na krótko w Zmierzchu. Klucz Pierwotny dawałby wtedy Pożeraczowi dostęp do minimalnej interakcji z takimi mieszkańcami Cienia. Mimo wszystko jednak, jest to dość nieprzyjemny zgrzyt.

Ciekawie rozwiązano kwestie społeczności oraz kultury Pożeraczy Grzechów, nieuniknionych konotacji śmierci z religią oraz spraw wiary. Studio White Wolf usilnie starało się do tej pory unikać potencjalnie delikatnych i drażliwych tematów związanych z faktycznymi religiami świata, o ile nie były to ich warianty stworzone lub całkowicie przeinterpretowane na potrzeby danej gry, jak to ma miejsce z Lancea Sanctum i Kręgiem w Wampirze: Requiem. Tu jednak wyjątkowo trudno byłoby się nie odnieść do autentycznych rytuałów pochówku, zwyczajów pogrzebowych i opowie

całego procesu przejścia pomiędzy światami żywych i umarłych. Przy tym jednak nie sposób byłoby oddać sprawiedliwość wszystkim religiom i zwyczajom, część spraw trzeba byłoby uprościć, nagiąć, oddać w zasadach specyfikę tylko niektórych rytuałów kosztem pominięcia innych, *et caetera*. Wybrnięto z tego jednak całkiem zręcznie, stwierdzając iż prawdziwa moc pochodzi z Podziemi (*Underworld*), przekazywana jest Pożeraczowi przez jego geistą, zaś rytuały i składane zjawom ofiary to przede wszystkim sztafaż, zaledwie jeden z wielu wymaganych „kluczy” otwierających ścieżki do i z Podziemi. Dzięki temu projektanci mieli swobodę stwierdzenia, iż nie ma odwzorowań mechanicznych, a rytuały (np. składanie *offrendas*, wota, modły, huczne imprezy w ramach styp, itp.) są przede wszystkim narzędziem narracyjnym. Uczyniło to jednocześnie Pożeraczy najbardziej dynamiczną kulturą ze wszystkich grup istot nadnaturalnych. Podchwytyją oni dowolne odkryte, lub wręcz wymyślone, przez siebie i innych, rytuały, po czym aplikują je i sprawdzają efekty zastosowania. Skuteczny rytuał może się przyjąć w kolejnych zaznajomionych z „pionierami” grupach Pożeraczy, po czym zostać zastąpionym innym, który zdaje się lepiej pasować do celów, stylu i *modus operandi* danej grupy. O ile całość w jednolity sposób przeniknięta jest obrazami śmierci, a Pożeracz ma pełne prawo stosować ikonografię i ideologię religii, którą wyznawał przed dobieciem Targu, to wszystkie odpowiednio starannie zaaranżowane rytuały będą skuteczne, niezależnie od tego z jakiej kultury się wychodzą. Pożeracze kończą z całkowicie zaimprovizowanym, zmieniającym się wraz z zachciankami i okoliczną modą, miszmaszem zachowań rytualnych, który, co najdziwniejsze, dzięki „filtrowaniu” przez geistą, zwykle działa bez pudła.

Dość powszechnie zdarza się, że Pożeracz zawsze działa samodzielnie, niezależnie od innych, sobie podobnych. W większości przypadków jednak, Pożeracze łączą się w tzw. *krewe* ([/kru/], nowoorleańskie zniekształcenie ang. „crew” - „załoga, ekipa”, od załóg statków-platform na paradzie karnawałowej), grupy o podobnych celach,

zwykle związane obrzędowo przysięgami lojalności. Geisty założycieli danej *krewe* ustanawiają tak zwany „kanał” (*channel*), dwuczęściowe źródło mocy Pożeraczy zebranych w konkretnej *krewe*. Pierwszym jego elementem jest mitologia, m.in. przyjęty panteon bóstw, mit kreacyjny, wyjaśnienie fenomenu śmierci i pojawienia się Podziemi, oraz garść odpowiedzi na inne pytania metafizyczne. Drugą część kanału stanowi etos - zestaw przekonań kierujących poczynaniami *krewe*. Wynika z przekonań założycieli, a po części także i sugestii ich geistów. Sam etos jest zazwyczaj przynajmniej trójskładnikowy - zawiera zakazy, powinności, a także sugestie przeznaczenia pisanego *krewe*. Przynależność do *krewe* niesie ze sobą trojaki Korzyści (*Benefits*) - dostępne wyłącznie założycielom, korzyści nadnaturalne oraz korzyści doczesne, dotyczące świata ludzi. *Krewe* istnieją na trzech Poziomach (*Tiers*) skali i zasięgu - lokalnego kultu-gangu (●), frakcji liczącej się w jednym lub nawet kilku miastach (●●) oraz konspiracji (●●●) o ponad setce wtajemniczonych członków, przynajmniej dwóch sektach w swoim składzie i przypuszczalnie ogólnosiwiatowym zasięgu. Przy tym jednak, *krewe* poziomu ●●● są jedynie legendami z przeszłości, czasem uważanymi wręcz za mityczne lub zmyślone.

O ile sama mechanika kreacji *krewe* jest dość ciekawa i powinna być przydatna w dookreślaniu stylu rytuałów, jakimi posługują się Pożeracze Grzechów, ich motywacji i przekonań, także tych okultystycznych, podczas lektury poświęconego jej podrozdziału doznawałem już uczucia przesytu. Stos wrodzonych umiejętności, Manifestacje, Klucze, wynikające z nich podmoce poszczególnych kropek Manifestacji, pięć rodzajów przedmiotów, Zwieńczenia, Korzyści *krewe*... Tego się po prostu powoli robiło za wiele, zarówno jeśli chodzi o czystą moc postaci, jak i samą wielość opcji. Nie dość, że postaci stają się naprawdę potężne, to zwyczajnie idzie się w tym wszystkim pogubić.

Ostatnie z elementów opisanych w podręczniku, zaraz po standardowym w swej formie,

informatywnym i przydatnym jak zwykle rozdziale o Narracji Geista oraz tworzeniu fabuł i konfliktów, to pełne zróżnicowanych i barwnych przykładów zestawienie antagonistów i cały rozdział poświęcony Podziemiom. Jemu należy się chwila uwagi. *Underworld* opisuje się tu jako miejsca podziemne, krainę zmarłych, nie będącą jednocześnie ani Piekłem, ani Niebem. Najbliższy jest upiornej wersji Czyśćca, zdaje się być wielką poczekalnią dla zagubionych dusz, które degenerują stopniowo, tracąc więzi ze światem ludzi i szansę na ponowny z nim kontakt. Może być źródłem wiedzy czy też, wzorem mitów, być może trzeba będzie Podziemia odwiedzić ratując zagubione w nich osoby. Niektórzy odwiedzają Podziemia również po to, by dać upust swoim żądom. Zaspokojenie potrzeb Skazy działa tu mechanicznie tak, jak gdyby postać zaspokoili wymogi Cnoty. Doznania są tu aż tak potężne, jedzenie aż tak pyszne, a seks wręcz nie do opisanie. *Underworld* to także źródło plazmy, pod postacią jedzenia – korzystanie z tego źródła plazmy jest jednak obarczone ryzykiem. Za każdy odzyskany w ten sposób punkt plazmy, duchy otrzymują modyfikator +1 do oddziaływania na postać, utrzymujący się do czasu aż Pożeracz powróci do świata żywych. Łatwo tu, szczególnie im głębiej w Podziemia się zanurzy, o nowe Mementa i Manifestacje oraz Ceremonie. Trafiają się tu również skarby, które uległy zniszczeniu w świecie żywych. Im głębiej, tym jest ich więcej i są potężniejsze lub rzadsze, ale także straszliwiejsi są wrogowie na drodze do nich. Co było dla mnie zaskakujące, studiu White Wolf udało się stworzyć pierwszą, moim zdaniem, nadnaturalną krainę potencjalnie dorównującą wszechstronności Cienia. Podziemia, ze wszystkimi swymi krainami, są w moim odczuciu z pewnością bardziej różnorodne niż choćby znany z Changelinga Hedge. Podręcznik zamyka krótki rozdział wprowadzający Nowy Jork jako podstawowy setting gry. Samemu miastu poświęconych jest jedynie kilka stron, a reszta podrödziału oddana jest NPCom. Całość nie wypada niestety zbyt przekonująco i Nowy Jork zdaje się być upchnięty do podröcznika pro forma, dla zachowania standardu linii wydawniczej. Szkoda, gdyż było to miasto na wykorzystanie którego czekałem chyba najbardziej.

Na sam koniec wypada powiedzieć dwa słowa o podröczniku jako takim. Wydawniczo jest na poziomie charakterystycznym dla White Wolfa – niezła i twarda okładka, świetny skład, dobry papier, nienajgorsze ilustracje, szyta i klejona oprawa. Mój egzemplarz miał niewielką wadę wydawniczą – nalano w grzbiet zbyt wiele kleju, przez co niektóre z bindów zbliżyły się zbyt do zewnętrznej krawędzi oprawy. Nie powinno to jednak wpłynąć na jego trwałość. Edytorsko podröcznik jest znacznie lepszy, niż to, do czego przyzwyczało nas Scribendi. Nie uniknięto jednak kilku poważnych wpadek, gdzie redaktor pozwolił sobie na zmiany wpływające na interpretację zasad. Przykładowo, na str. 185, w wymogach Korzyści *Deathsoul Initiation* widzimy wpisy mówiące o poziomach Kluczy. Przypuszczam, że pierwotnie Klucze były skalowane, a nie po prostu wykupywane binarnie. Kiedy to jednak zmieniono, nie zdołano upilnować podmiiany wszystkich wystąpień wyrażen w rodzaju „one •• dot Key”. W tym momencie, oczywiście, powinno mówić się o wymaganym poziomie Umiejętności związanej z danym Kluczem (*Key Skill*). Podobnej natury błąd znajduje się w Korzyści *Revenance*, na str. 189. W opisie napisane jest, błędnie, jakoby założyciel *krewe* miał nie tracić maksymalnego poziomu Psyche po przywróceniu do życia, a w zamian, jako *Drawback*, tracić punkt Synergii, a jego maksymalny poziom Synergii miał się zmniejszać o jeden. Problem jedynie w tym, że wg. podstawowych zasad traci się właśnie Synergię i to w większych ilościach niż wskazywałby na to *Drawback*. Jedynym logicznym wyjaśnieniem jest to, że nie znający gry redaktor zamienił nazwy Synergii i Psyche. Poprawnym zapisem byłoby więc stwierdzenie, iż postać nie traci maksymalnego poziomu Synergii, ale spada jej maksymalny poziom Psyche.

Reasumując, Geist: The Sin-Eaters to gra nader bogata. Jest pełna mechanicznego i fabularnego przepychu, w sposób wręcz miejscami konfundujący. Podręcznik kreśli jednak barwny, intensywny i konsekwentny nastrój, utrzymując go w każdym z prezentowanych elementów, dodatkowo podkreślanych rozwiązaniami mechanicznymi. Śmierć została więc wreszcie w Świecie Mroku potraktowana z należyty szacunkiem i oddaniem, a gra jej poświęcona jest niezwykle interesująca i dysponuje olbrzymim potencjałem eksploracji zarówno na płaszczyźnie świata śmiertelnych, jak i niesamowitego Podziemia. Należy również zwrócić uwagę, iż mimo że niektóre Manifestacje czy opcje mechaniczne (np. mord leczący całkowicie z ran!) czynią Pożeraczy Grzechów prawdziwymi potworami, to natura relacji postaci z fenomenem śmierci i zgodne z mottem *carpe diem* podejście Pożeraczy do życia, czynią ich jednymi z bardziej pozytywnych i kreatywnych (lub, jak kto woli, najmniej negatywnych i destruktywnych) archetypów postaci w Świecie Mroku. Nie ma tu jednak miejsca

dysonans jaki odczuwało się w przypadku Starego Świata Mroku i Changeling: The Dreaming. Pożeracze Grzechów definitywnie pasują do Świata Mroku i sprawnie wpisują się w jedną z niewielu jego, do tej pory jeszcze pustych, dużych nisz. Gra z pewnością przyniesie zainteresowanym sporo satysfakcji i zasługuje na polecenie, a w moim osobistym rankingu wskakuje na drugie miejsce, zaraz po Wilkołaku i wyprzedzając właśnie zajmujących je dotychczas *ex aequo* Wampira oraz Łowcę.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Wydawniczo praktycznie bez zarzutu. Ilustracje mogłyby zachwycić choć kilkoma perełkami, zwykle jednak są dobre lub przynajmniej rzemieślniczo adekwatne. Miejscami zawiodło Scribendi, to niestety jednak smutny standard White Wolfa.

Miodność: Bardzo dobry, konsekwentny i interesujący projekt, świetne wykonanie. Jedyne elementy które mogą potencjalnie odstręczać, a i to wyłącznie niektórych, to spora siła postaci graczy od samego początku gry oraz liczne i wszechobecne rozwiązania mechaniczne. Te jednak albo napędzają wymierne zdolności postaci, albo motywują odgrywanie postaci i wczuwanie się w jej wybory oraz zachowania. Będą więc potencjalnym problemem wyłącznie dla osób z poważną alergią na jakiegokolwiek kostki.

Cena: Cena standardowa obecnie dla podręczników podstawowych, za podręcznik standardowej objętości. Niestandardowa jest tu jednak jakość treści, nie ma co więc żałować pieniędzy.

Geist: The Sin Eaters

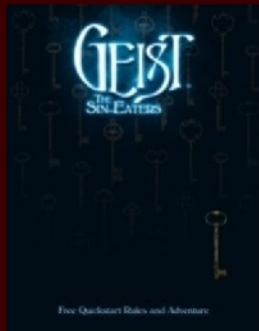
opis świata - mechanika

ilość stron / oprawa:

310 / twarda

linia wydawnicza:

Geist: The Sin Eaters



Wykonanie

4.0 /5

Miodność

4.5 /5

Cena

4.0 /5

99,95zł

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 26, listopad 2009

w numerze między innymi:
Innsmouth Horror
Genua
Munchkin 2

