

w numerze: Gambity skoczków ➤ str.7.



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 43, kwiecień 2011

Munchkin z Karaibów

Merchants & Marauders

Bitwy Westeros

Glen More

Conflict of Heroes:

Price of Honour - Poland 1939

Gloom - dodatki



SW: Almanach Superbohaterów

SW: Evernight

WFRP: Signs of Faith





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Redakcja i korekta tekstów:

Hubert Bartos

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

Marcin 'Ezechieli' Zaród

Cezary Domalski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

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

Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kierujcie je na nasz adres: sklep@rebel.pl



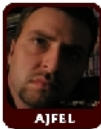
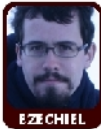
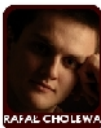
Dawno temu, kiedy byłem dumnym posiadaczem Pe-Ceta z procesorem 286 i 512kb RAMu zagrywałem się w Sid Meier's Pirates!. Można powiedzieć, że była to gra mojego dzieciństwa, w którą przegrałem całe lata (wskażcie mi obecnie tytuły o takiej grywalności). Mimo pikselozy i dwóch kolorów na czarno-białym monitorze, mimo wielu nowych tytułów wyrastających jak grzyby po deszczu, mimo tego, że moi znajomi przesiedli się już na znacznie bardziej wypasione komputery z grafiką VGA (sam jechałem na Herculesie - czy ktoś to jeszcze pamięta?).

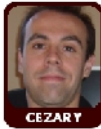
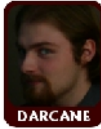
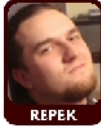
Myślałem, że ten rozdział mojego życia już dawno został zamknięty, aż tutaj nagle pojawiła się na rynku niepozorna planszówka o tytule Merchants&Marauders i wspomnienia nie tylko powróciły, ale i ożyły na nowo. Mimo braku wypasionych układów graficzny za prawie dwa tysiące złotych, mimo wielu innych, być może lepszych, planszówek, które zalewają obecnie rynek, mimo tego, że wielu moich znajomych nie rozumiało mojego iście maniackiego podejścia do tego tytułu...

W telewizji nadchodzi zima, za oknem idzie wiosna. Na półki trafiają coraz to nowsze tytuły, które przypominają mi czasy głębokiej podstawówki. Dożyliśmy ciekawych czasów.

Nr 43, Kwiecień 2011

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle
kilka słów na początek  STING
- 4 **Aktualności**
... czyli co nowego
w świecie gier  AJFEL
- 7 **Gambity skoczków**  EZECHIEL
- 9 **Munchkin**
pod piracką flagą
Munchkin z Karaibów  AJFEL
- 12 **Piratujący kupcy**
i kupczący piraci
Merchants & Marauders  AJFEL
- 18 **Zmagania**
o żelazny tron
Bitwy Westeros  RAFAL CHOLEWA
- 21 **Zgrywaj Szkota**
Glen More  JASKIER

- 24 **W obronie ojczyzny**
Conflict od Heroes:
Price of Honour – Poland 1939  CEZARY
- 27 **Zamęcz swoją rodzinę**
na trzy nowe sposoby
Gloom – dodatki do gry  DARCANE
- 31 **Trykoty i peleryny**
Almanach Superbohaterów  WOJTEK DOBACZYŃSKI
- 34 **Noc Bohaterów**
Evernight  SHADENC
- 37 **Wichry wiary**
WFRP: Signs of Faith  REPEK
- 44 **Plany na maj**
czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Powstaje drugi dodatek do Twilight Imperium

Ta wiadomość sprawiła, że fani kultowej kosmicznej strategii Christiana T. Petersena wstrzymali oddech. Sześć lat po premierze trzeciej edycji gry i pięć lat po ukazaniu się jedyne jak dotąd rozszerzenia (**Shattered Empire**), wkrótce nasze polityczne, gospodarcze i militarne zmagania o galaktykę wzbogacone zostaną o szereg nowych elementów, wprowadzonych przez **Shards of the Throne**. Dodatek zawierał będzie w zasadzie wszystko, czego mogli by sobie fani gry życzyć: nowe systemy, za których sprawą galaktyka w kolejnych rozgrywkach będzie jeszcze bardziej odmienna; nowy zestaw kart strategii, będących sercem mechaniki gry; trzy nowe rasy oraz zestaw no-

wych jednostek reprezentowanych przez plastikowe figurki (m.in. okręty flagowe floty oraz nowe jednostki naziemne). Nie zabraknie także nowych elementów mechaniki, które wzbogacą pierwotne reguły. Za projekt odpowiedzialny jest Corey Konieczka, który współtworzył także poprzednie rozszerzenie gry.

Powrót Strongholda

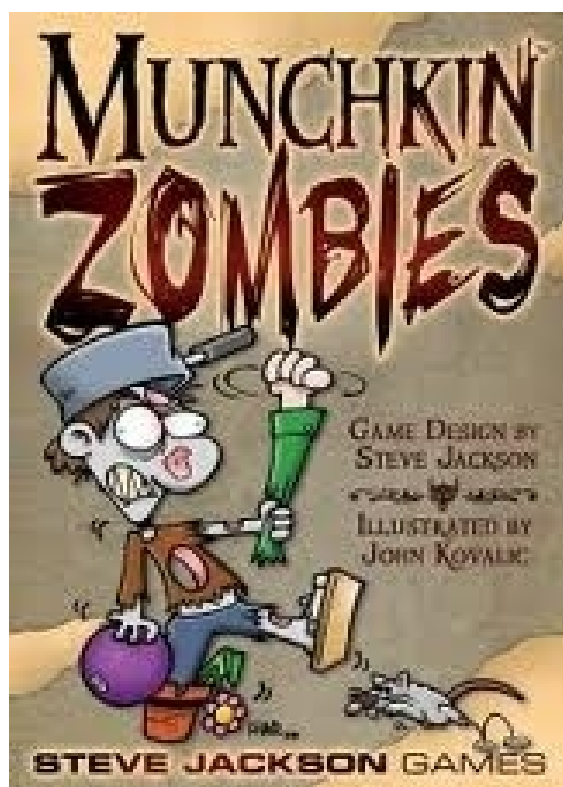
Gra planszowa **Stronghold**, wydana dwa lata temu przez wydawnictwo Portal, doczekała się nowego nakładu. Jak pisaliśmy wcześniej, za nową wersję gry odpowiedzialne jest wydawnictwo Valley Games. Wznowienie nie zawiera rewolucyjnych zmian i nie będzie problemu z łączeniem tego wydania z dodatkiem **Undead**. Zestaw komponentów jest taki sam jak w pierwotnej wersji, poprawiono (a w zasadzie napisano od nowa) instrukcję oraz zmieniono kilka reguł. Szerzej na temat powstawania nowej wersji **Strongolda** i wprowadzonych zmian napisał sam autor gry w 38. numerze magazynu **Gwiezdny Pirat** (możecie go pobrać, podobnie jak **Rebel Timesa**, ze strony sklepu REBEL.pl).



Zmasowany atak Munchkinów

Wydawnictwo Black Monk przeprowadza prawdziwą munchkinową ofensywę. Miesiąc temu informowaliśmy o kilku nowościach, a teraz możemy przedstawić dość pokaźną listę kolejnych zapowiedzi. La-

tem ukaze się **Munchkin 5**, czyli kolejny dodatek zawierający 110 nowych, prze zabawnych kart. Przed końcem roku do sprzedaży powinien trafić także **Munchkin 6**, który wprowadza do zabawy zupełnie nowy rodzaj kart lochów. Na lato przewidziany jest także dodatek **Munchkin z Karaibów 2**, rozszerzający **Munchkina** w pirackiej konwencji o 110 dodatkowych kart. Wydawca nie zapomina także o kolejnych tematycznych zestawach podstawowych: planowane jest na ten rok wydanie długo oczekiwanego **Munchkina Cthulhu** oraz dodatku **Munchkin Cthulhu 2**. Przed końcem roku powinien także pojawić się w polskiej edycji najnowszy produkt serii, czyli **Munchkin Zombie**. Jak więc widać, fani gry w tym roku nie będą się nudzić.



Miasto Bezprawia od Galakty

Deadwood to jedna z najnowszych zapowiedzi wydawnictwa Fantasy Flight Games. Ta gra planszowa, której akcję ulokowano na Dzikim Zachodzie, rów-

nolegle do światowej premiery wydana zostanie po polsku przez Galaktę (jako **Deadwood: Miasto Bezprawia**). W grze chodzi o przejęcie kontroli nad tytułowym miasteczkiem, nim dotrze do niego kolej. Każdy z graczy kontroluje bandę kowbojów, którzy w bezpardonowej walce z rywalami nie zawahają się pociągnąć za spust. Kluczowe w rozgrywce jest zajmowanie kolejnych, pojawiających się na planszy budynków nieustannie rozrastającego się miasteczka. Zajęte lokacje mają różne specjalne właściwości, z których należy umiejętnie korzystać, by zarobić jak najwięcej pieniędzy i nie dać się wyeliminować konkurentom.



Sensacja i Przygoda

GRAMel, wydawca polskiej edycji **Savage Worlds**, nie zwalnia tempa. Niebawem na sklepowe półki trafi podręcznik **Sensacja i Przygoda**, który przeniesie was w lata 30, XX wieku. Ten bogaty przewodnik zawierał będzie opis broni i pojazdów z epoki, przewodnik po pulpowych zbrodniarzach i całą lawinę

innych atrakcji. Znajdziemy tu także rys fabularny Polski tego okresu. Warto dodać, że podręcznik dostępny będzie także w wersji limitowanej, tradycyjnie wzbogaconej o dodatkowe atrakcje, w tym liczącą piętnaście rozdziałów kampanię splotów, noszącą tytuł „Szkarłatny Cesarz”.



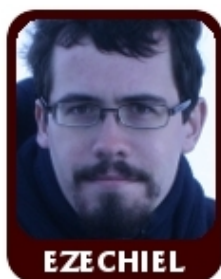
Żniwiarz, Pani Jeziora to zestaw zawierający zbiór nowych kart oraz cztery figurki nowych Poszukiwaczy. Nowe przygody, czary, alternatywne zakończenia i zadania Czarownika sprawią, że podróże przez krainy **Magii i Miecza** staną się jeszcze ciekawsze.



Pani Jeziora w maju

Pod koniec maja fani przygodowej planszówki **Talisman: Magia i Miecz**, będą mogli cieszyć się kolejnym „małym” dodatkiem do swojej ulubionej gry. Będzie to polska edycja obecnego już jakiś czas na rynku dodatku **Sacred Pool**. Podobnie jak **Ponury**

Gambity skoczków



EZECHIEL

Pierwszy kłopot pojawia się już na etapie definiowania pojęcia. Po angielsku wszystko jest proste. *Replayability*, jak sama nazwa wskazuje, określa przydatność gry do wielokrotnej konsumpcji. W zależności od rodzaju gry i gracza, źródłem tej przydatności może być frajda z rozgrywki, walory socjalne (okazja do śmiechu lub dokopania leżącemu) lub radość z przegrzania mózgow. O tłumaczenie polskie wciąż toczą się wojny, więc na potrzeby artykułu przyjmę „regrywalność”.

Pasja planszówkowa oznacza ścieranie się dwóch przeciwstawnych kierunków. Z jednej strony mamy ochotę grać w to, co już znamy. I tutaj „regrywalność” jest istotnym (przynajmniej dla mnie) parametrem, bo chciałoby się grać w swoje ulubione gry również z własną progeniturą. Najlepiej, aby Reine-ra Knieżę przerobić na cyborga, by nasze prawniki wciąż miały okazję na niego marudzić.

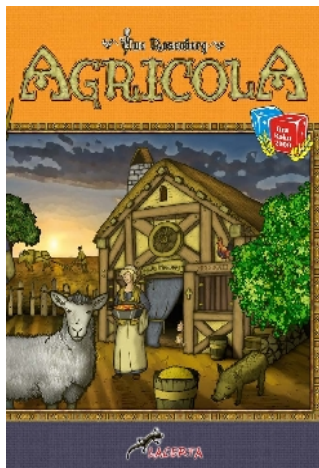
Gorzej, gdy przychodzi do poznawania nowych gier. Ponieważ mamy czas na czytanie lub redagowanie **Rebel Timesa**, nie mamy czasu na dogłębne rozgryzanie nowych gier. W większości wypadków pierwsze trzy partie muszą wystarczyć do podjęcia decyzji o zakupie. W trakcie ograniczonej liczby partii planszówka musi wypaść na tyle dobrze, aby trafić na listę zakupów. Oczywiście zdarzają się też planszówki-kopciuszki, odkrywające swoje wdzięki w najmniej oczekiwanych momentach – ale opieranie wywodu na baśniach nie wydaje mi się zbyt mądre.

Oczywistą strategią przetrwania jest raczej błyskawiczna prezentacja swoich wdzięków. Planszówka musi czym prędzej oczarować, omamić i skłonić do podjęcia decyzji. Z mojego punktu widzenia, w ocenie eurogier najistotniejsze jest bogactwo wdzięków taktycznych – czyli liczba i różnorodność dróg do zwycięstwa. Nie wiem, czy już widzicie sprzeczność czającą się w następnym akapicie?



Regrywalność wymaga od gry, aby można w niej było znaleźć ciekawostki nawet po kilkunastu partiach. Tymczasem atrakcyjność domaga się, aby jak najwięcej przyjemności dało się wyciągnąć z jak najmniejszej liczby rozgrywek. Osobnym problemem jest to, że skomplikowane gry (o wysokim stopniu regrywalności) często nie nadają się dla osób o różnym doświadczeniu w obcowaniu z danym tytułem. W przypadku czołowych tytułów (**Puerto Rico**, **Agricola**, **Caylus**, **Race for the Galaxy**) istnieje przepaść między początkującym a zaawansowanym. Osoba, która poznaje grę, statystycznie zostanie rozjechana przez taką, która zagrała już przynajmniej pięć razy. Pięciopartyjniak będzie miał spore kłopoty z dwudziestopartyjnym monstrem.

Gdybym pisał dla periodyku naukowego, wystarczyłoby stwierdzić, że regrywalność nie spełnia warunków istnienia potencjału (w sensie fizycznym). Ponieważ **Rebel Times** wciąż nie figuruje na liście filadelfijskiej (Stingu, kiedy?), wytłumaczę, że regrywalność danego tytułu zależy również od historii



poprzednich partii. Jeśli w trakcie pierwszych dziesięciu szachowych meczów usiedliśmy z Kasparowem, to nie mamy specjalnie dobrych wrażeń związanych z tym tytułem. Tymczasem, gdybyśmy pykali w świetlicy osiedlowej z kolegami, szansa na jedenastą partię byłaby dużo większa. Nikt nie lubi przegrywać.

Regrywalność jest ściśle związana z cyklem życia planszówki. Kontynuując metaforę fizyczną, można ją zdefiniować jako stosunek frajdy z n-tej partii do frajdy maksymalnej osiągniętej przy danej planszówce, w danym towarzystwie. Niska regrywalność oznacza, że każda kolejna partia jest coraz mniej satysfakcjonująca. Wysoka regrywalność wskazuje, że każda kolejna rozgrywka sprawia coraz więcej radości.

Podsumowując, pozwolę sobie na postawienie kilku wniosków. Po pierwsze: ocenianie ciężkich gier na podstawie jednej partii nie jest zbyt dobrym pomysłem. Po drugie: przy ocenie gier trzeba brać pod uwagę warunki testów (czyli poziom zaawansowania współgrywczy). Po trzecie (i najważniejsze): regrywalność to pojęcie subiektywne, podobnie jak ten felieton.



Odkryj serię

NEUROSHIMA

**gra fabularna
gra planszowa
gra smsowa
opowiadania**

już wkrótce:
51. stan - gra karciana
NS Tactics - bitewniak
NS Hex na I-Phone

100% postapokalipsy

NEUROSHIMA W SIECI

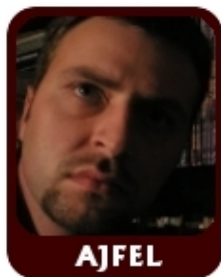
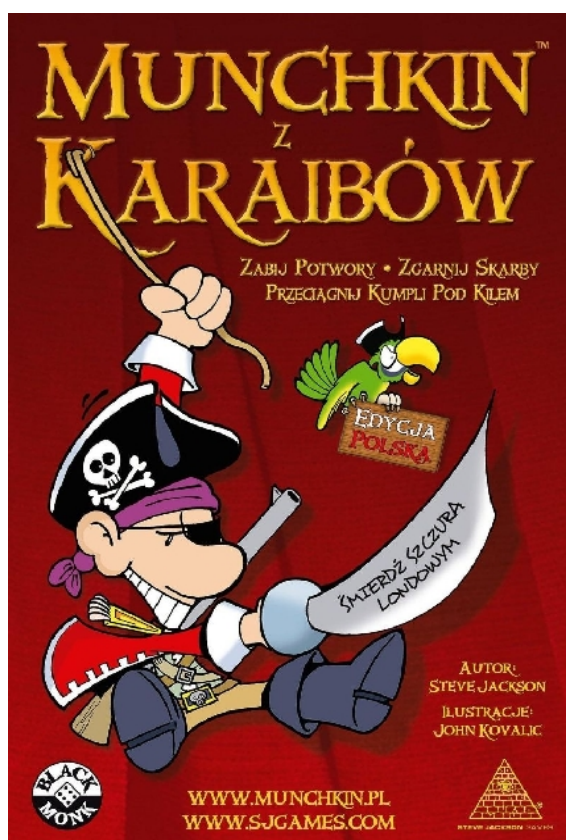
PORTAL STWORZONY,
BYŚ INFORMOWAŁ
I BYŁ POINFORMOWANY

**WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA**

NEUROSHIMA.ORG

Munchkin z Karaibów

Munchkin pod piracką flagą



AJFEL

Munchkin to ikona karcianych party games. Jest obecna na rynku od lat, nieustannie wzbogacana o kolejne dodatki, gadżety i alternatywne zestawy podstawowe, pozwalające w ramach jednego zbioru zasad toczyć rozgrywkę w rozmaitych konwencjach. Każ-

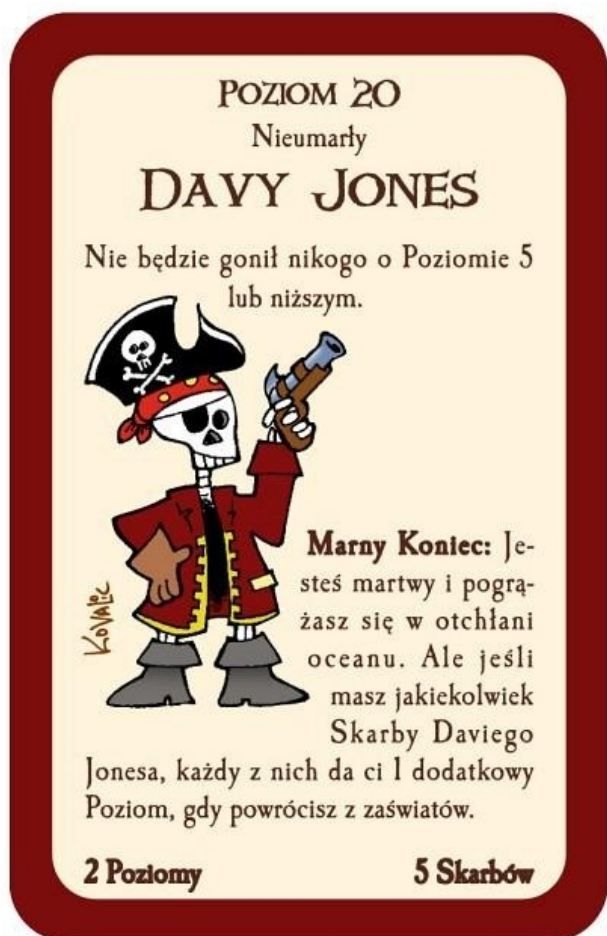
dego roku na rynku pojawiają się nowe, lekkie kar-

cianki, **Munchkinowi** nie przeszkadza to jednak w utrzymywaniu popularności i pozyskiwaniu nowych fanów.

Mimo niemałych obaw fanów, tłumaczenie na język polski nie odarło gry z jedyne w swoim rodzaju humoru. Mało tego, gra wiele zyskała za sprawą dodatkowych kart, specjalnie zaprojektowanych na potrzeby polskiego wydania. Do dzisiaj w ramach polskiej edycji ukazało się kilka lepszych i gorszych rozszerzeń (o większości z nich miałem już okazję pisać na łamach **Rebel Timesa**). Dzięki temu tytuł ten utrzymuje się na fali, wzbogacanie bowiem posiadanej talii o kolejne zabawne zestawy kart jest w tym przypadku konieczne, jeżeli chcemy mieć satysfakcję z często prowadzonych rozgrywek.

Każdego, kto śledzi linię wydawniczą Black Monk, zapewne nieco zaskoczyło wydanie **Munchkina z Karaibów** jako pierwszego „niezależnego dodatku”. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazywały bowiem na inny zestaw, mianowicie **Munchkin Cthulhu** (zapowiedzi, promocyjna karta z **Munchkin Cthulhu** dołączona do dodatku **Munchkin 3**). Na Cthulhu przyjdzie jednak właściwa pora, gdy gwiazdy będą w porządku. Tymczasem przyjrzyjmy się **Munchkinowi z Karaibów**.

To pierwsza niezależna gra stworzona na podstawie standardowych reguł **Munchkina**, pozwalająca odstawić na bok plądrowanie wypełnionych potworami podziemi i rozpocząć zabawę w nieco innych klimatach. Jak podpowiada tytuł, zamiast w obwieszonych magicznymi artefaktami bohaterów fantasy, tym razem wcielimy się w pływających po Karaibach piratów. Jak na **Munchkina** przystało, mowa tu oczywiście o piratach polujących na groźne potwory, zdobywających skarby i poziomy doświadczenia. Reguły i cel rozgrywki pozostały bez zmian, zaś składające się na **Munchkina z Karaibów** 165 kart śmiało można mieszać z innymi zestawami tematycznymi, tworząc wybuchową mieszankę konwencji.



Karty z dodatku tradycyjnie tworzą dwa stopy: drzwi i skarby. Oprócz tego w zestawie znajduje się sześciocienna kostka (zupełnie zwyczajna, żadnych q-workshopowych bajerów) oraz instrukcja. Ta ostatnia jest nieco obszerniejsza i lepiej napisana niż we wcześniejszych produktach serii.

Karty prezentują się świetnie: są kolorowe, trwałe i estetycznie wykonane. Ilustracje jak zwykle są znakomite – John Kovalic trzyma poziom. O przebiegu rozgrywki nie ma co się rozpisywać, gdyż całość działa tak samo jak klasyczny **Munchkin**. Główna różnica to oczywiście jedyny w swoim rodzaju klimat morskich wypraw, piratów, zaginionych skarbów, salw burtowych i abordaży. Są także kosmetyczne nowości w mechanice: wśród gromadzonych

przez nas przedmiotów znajdziemy rozmaite łajby, które obowiązują nieco inne zasady (statku, jak łatwo się domyślić, nie musimy nosić, za to możemy posiadać tylko jeden przedmiot tego typu). Zgodnie z duchem konwencji, w grze występują inne Klasy niż w klasycznym **Munchkinie**. Możemy zatem zostać Piratem, Marynarzem lub Kupcem. Tradycyjnie, za sprawą karty Super Munchkin, możemy stać się wieloklasowcem. Zamiast Ras, w **Munchkinie z Karaibów** mamy Akcenty (angielski, holenderski, francuski oraz hiszpański). Oprócz tego, że lepiej pasują do klimatu gry, działają analogicznie do Ras, dając przywileje lub kary przy dostępności przedmiotów i w walce z potworami. Oczywiście po wymieszanu kart z podstawowym **Munchkinem** repertuar możliwości znacznie się zwiększy: nic nie stoi na przeszkodzie, by zostać na przykład krasnoludzkim marynarzem z francuskim akcentem. Mamy także drobne urozmaicenie w zasadach walki z potworami, a konkretnie z różnego typu rekinami. Gdy przyjdzie nam walczyć z potworem, w którego nazwie (lub pod nią) występuje słowo „rekin”, jest wielce prawdopodobne, że potwór ten ma towarzystwo innych rekinów (inni gracze mogą natychmiast dorzucić rekiny z ręki).

Co można powiedzieć o wrażeniach z rozgrywki? Jeśli jesteś fanem **Munchkina**, będzie to z pewnością miła odmiana. Jeżeli lubisz pirackie dekoracje, z pewnością podczas rozgrywki będziesz się doskonale bawił. Świetny humor, przeżabawne ilustracje, fajne tłumaczenie – to wszystko oczywiście mocne strony **Munchkina z Karaibów**, ale można wskazać także minusy. Przede wszystkim przeszkadza wada odziedziczona po klasycznym **Munchkinie**, czyli słabe *replayability* w przypadku, gdy nie zaopatrzymy się w dodatki. 165 kart to niestety stanowczo za mało, by można było się długo cieszyć tym tytułem. Jeżeli wymieszymy piracki zestaw ze wcześniej wydanyymi dodatkami, zabawa będzie przednia, ale i portfel chudszy. Jeżeli nie chcemy mikсовать konwencji (w **Munchkinie** działa to wybornie, mimo to nie każdemu musi odpowiadać) w najbliższych zapowiedziach wydawnictwa Black Monk jest m.in. **Munchkin z Karaibów 2**, czyli zestaw kart dodatkowych. Tym razem słabiej także wypadły polskie ak-

centy. Wcześniejsze produkty serii zawierały niekiedy istne perełki, jeżeli chodzi o typowo polskie karty, nawiązujące do naszej literatury, historii czy polityki. Ten element nie jest mocną stroną pirackiego Munchkina.

Munchkin w pirackiej konwencji to bardzo sympatyczna karcianka imprezowa, trzymająca poziom poprzedniczki i będąca jednocześnie atrakcyjnym rozszerzeniem wcześniejszych produktów. Niemniej jako niezależną grę polecam ją jedynie tym, którzy gotowi są w niedalekiej przyszłości wydać pieniądze na zestaw(y) kart dodatkowych.



Plusy:



Humor



Jedynie w swoim rodzaju ilustracje Kovalica



Atrakcyjna odmiana na tle dotychczasowych produktów serii

Minusy:



Tym razem słabiej z polskimi akcentami na kartach



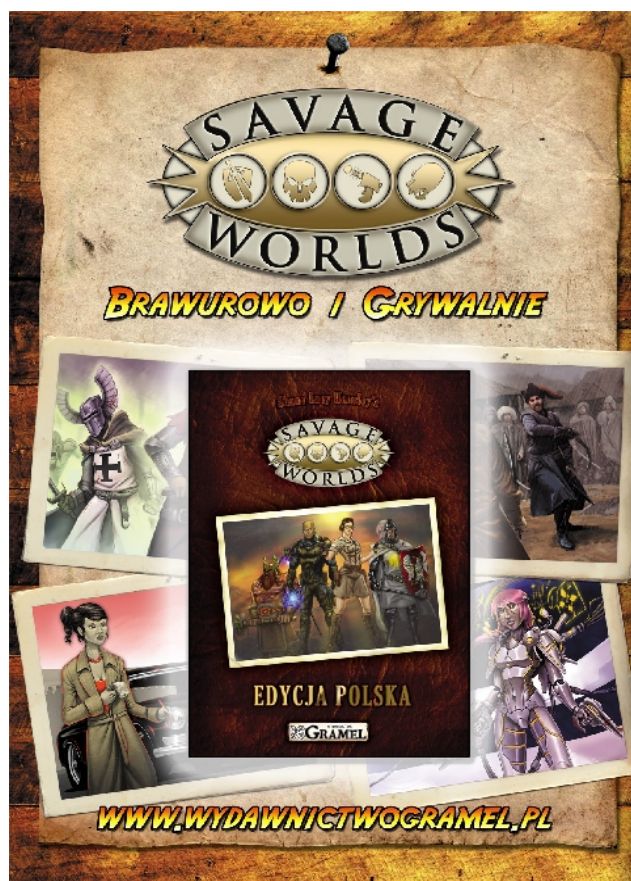
Jak każdy podstawowy zestaw Munchkina, szybko wymaga rozbudowania o dodatki

Liczba graczy: 2-6

Wiek: 12+

Czas gry: ok.60 minut

Cena: 79,90zł



www.WYDAWNICTWOGRADEL.PL

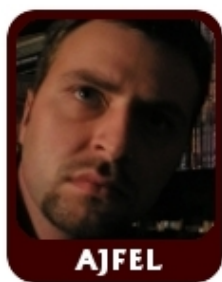
BRAWUROWO I GRYWALNIE!



Wkrótce zapadnie ciemność!

Merchants & Marauders

Piratujący kupcy i kupczący piraci



AJFEL

Opowieści o piratach, wypełnione po brzegi widowiskowymi walkami statków i morskimi wyprawami w poszukiwaniu legendarnych skarbów to temat niezmiennie popularny i chętnie podejmowany przez twórców filmów, książek, gier wideo, jak również rozmaitych gier karcianych i planszowych. Na łamach **Rebel Timesa** mieliśmy już okazję prezentować różne produkty w mniej lub bardziej udany sposób eksploatujące tę niezwykle atrakcyjną tematykę. Wpisuje się w nią także **Merchants & Marauders**, od niedawna dostępna na rynku gra przygodowa dla dwóch do czterech osób. Każdy z graczy wciela się tutaj w kapitana statku,

który za cel postawił sobie zdobycie majątku i sławy we wszystkich okolicznych portach. Osiągnąć można to różnymi drogami: kupując rozmaite towary w jednych portach, by sprzedać je z jak największym zyskiem w innych, podejmując się niezwykłych misji, zbierając plotki po miejscowych tawernach i ruszając w morze celem wyjaśnienia zgromadzonych pogłosek, czy wreszcie modernizując swój statek i ruszając na pirackie wypady w poszukiwaniu łatwych do złupienia okrętów.

Elementy gry

Gra wydana jest świetnie. W kwadratowym pudełku o typowej kubaturze znajdziemy masę komponentów: solidną, ładnie zilustrowaną planszę, mnóstwo kart i żetonów, kostki, drewniane znaczniki, obszerną instrukcję i zestaw kart pomocy, plansze dla graczy, składane z tekturowych ścianek skrzynie na skarby oraz dość pokaźne grono ładnych, plastikowych stateczków w różnych kolorach i kształtach. W zasadzie trudno tu się do czegokolwiek przyczepić: wszystkie elementy są trwałe, czytelne i miłe dla oka. Szata graficzna produktu doskonale dodaje klimatu rozgrywce, stateczki wymodelowane są dość szczegółowo i na planszy prezentują się bardzo efektownie.

Grę cechuje spora zależność językowa: bardzo dużo tekstu znajdziemy na wszelkich kartach, a także na poszczególnych obszarach planszy. Instrukcja napisana jest porządnie; wprowadzenie reguł nie są trudne do opanowania, ale ich mnogość sprawia, że łatwo jest przeoczyć jakiś element w pierwszych rozgrywkach. Niezwykle użyteczne są dołączone do zestawu obszerne karty pomocy, na których w przemyślany sposób zebrano praktycznie wszystkie reguły rozgrywki.

W zasadzie jedyny element, do którego mam zastrzeżenia, to samo pudełko. Nie ma tam wypraski na komponenty zestawu, są jedynie proste tekturo-

we przegródki i miejsca na wygodne pomieszczenie wszystkiego trochę brakuje. Zmuszeni jesteśmy po każdej rozgrywce demontować składane z trzech elementów skrzynie, co może narazić je na przedwczesne zużycie. Poza tym mankamentem **Merchants & Marauders** wykonana jest znakomicie.



Rozgrywka

Celem rywalizacji jest zgromadzenie 10 punktów chwały – kapitan, który dokona tego jako pierwszy, będzie cieszył się zwycięstwem. Punkty możemy zdobyć różnymi sposobami, między innymi zaopatrując porty pokątną dostawą towaru, na który akurat w danym miejscu jest największe zapotrzebowanie, wykonując zleconą misję, potwierdzając prawdziwość plotek zasłyszanych w tawernie (co wymaga wyprawy w określone miejsce) czy też przeprowadzając skuteczny atak swoim okrętem na inną jednostkę. Punkty dostajemy także za majątek zgromadzony w skrzyni, która symbolizuje osobisty skarbiec, bezpiecznie ulokowany w naszym macierzystym porcie.

Rozgrywkę rozpoczynamy od wylosowania kapitana, w którego przyjdzie nam się wcielić oraz wyboru statku, z jakim rozpoczniemy naszą karierę. W grze występuje szesnastu kapitanów, z których każdy dysponuje unikalnymi cechami i specjalną zdolnością. Charakterystyka ta ma (a przynajmniej powinna mieć) wpływ na to, jaką taktykę przyjmujemy w pierwszym etapie rozgrywki, bowiem istotne w całej rywalizacji jest wykorzystywanie naszych mocnych stron i jak najradsze narażanie kapitana na testy cech, które stanowią jego achillesową piętę. Jeden kapitan lepiej radzi sobie z manewrami podczas walki, inny jest skuteczniejszy podczas abordażu, jeszcze inny jest uzdolnionym nawigatorem lub też posiada niezwykle użyteczne znajomości i wpływy. Skuteczność naszych działań nie zależy wyłącznie od zdolności kapitana, równie istotne są możliwości statku (wytrzymałość jednostki, wielkość ładowni, uzbrojenie) i załogi (liczebność, obecność różnego typu specjalistów). Podczas rozgrywki nasz kapitan będzie werbował nowych załogantów, doskonalił statek, kupując rozmaite ulepszenia oraz specjalistyczną broń. Będzie miał także możliwość kupienia nowego, większego statku (lub zdobycia większej jednostki w bardziej awanturniczy i bezpardonowy sposób).



Kolejne tury rozgrywane są w ustalonej, niezmienniej kolejności. Na początku kolejki, nim pierwszy gracz rozpocznie swoje akcje, losowane jest jedno wydarzenie z odpowiedniej talii. Może się okazać, że na morzu szaleje sztorm, wybuchła wojna między dwiema (z czterech występujących w grze) nacjami (albo też aktualnie będące w stanie wojny nacje zawierają pokój). Wylosowana karta zdarzenia może także wprowadzić do gry nowy okręt lub określić sposób ruchu już obecnych na planszy statków „niezależnych”, czyli takich, których działaniami steruje mechanika gry. Mogą to być statki floty jednego z państw lub też okręty pirackie.



Po rozegraniu karty zdarzenia, uczestnicy rozgrywki kolejno wykonują swoje akcje, a możliwości jest tu naprawdę sporo. Kontynuujemy rejs, przemieszczając się na sąsiednie obszary planszy, wypatrujemy statków kupieckich celem zaatakowania ich (lub też piratów, statków floty czy nawet jednostek innych graczy, jeżeli mamy na to ochotę), wykonujemy powierzone nam misje lub też zawijamy do portu i tam załatwiamy rozmaite sprawy (naprawa, modernizacja lub zmiana statku, werbunek załogi, sprzedaż i zakup towarów).

Do zwycięstwa można dążyć na różne sposoby. Działając bez większego ryzyka, skupiamy się na handlu, przerzucając wybrane towary z portu do portu, licząc na to, że bardziej ryzykanckim rywalem nie dopisze szczęście. Można przyjąć strategię odwrotną: zatknąć czarną flagę na maszt i skupić się na gromadzeniu punktów z rabunku. Można także próbować swych sił jako swoisty łowca nagród, wyruszając na złecone misje i polując na tych, którzy swą piracką działalnością zaszli kupcom za skórę. Często skuteczne jest elastyczne działanie, oparte na poszukiwaniu punktów z różnych źródeł: na drodze handlu zgromadzenie złota na potężny, dobrze uzbrojony okręt, po czym rozpoczęcie aktywnej pirackiej działalności z okazjonalnym pozyskiwaniem punktów z innych źródeł, jak misje czy zasłyszane plotki.

Gra ma dość złożone, lecz intuicyjne zasady. Mechanika zawiera kilka ciekawych, świetnie działających elementów. Jednym z nich jest handel oparty o losowane karty towarów. Odwiedzając port, mamy możliwość sprzedania części lub całości posiadanych dóbr po określonych cenach. W każdym porcie w danym momencie rozgrywki istnieje szczególne zapotrzebowanie na jakiś rodzaj towaru – tam sprzedamy go w wyjątkowo korzystnej cenie, a jeżeli nasza dostawa będzie spora, zarobimy także punkt chwały. Jeżeli zechcemy kupić towary w porcie, ciągniemy sześć kart, określając w ten sposób, jakie dobra są aktualnie dostępne. Jeżeli jakiś rodzaj towaru powtarza się na wylosowanych kartach, jego cena jest niższa. I to jest klucz do skutecznego gromadzenia majątku: nabyć dużo taniego towaru i sprzedać go w innym, nie za bardzo oddalonym porcie, w którym akurat jest na niego spore zapotrzebowanie. Nie wymaga to zbyt dużych kalkulacji i ekonomicznych analiz, trzeba mieć trochę szczęścia przy losowaniu kart i dobrze szacować opłacalność (i bezpieczeństwo) wypraw do bardziej oddalonych lokacji.

Ciekawa jest również mechanika rozstrzygania ataków na statki kupieckie. Jeżeli tylko uda nam się namierzyć na morzu wypełniony towarami okręt, któ-

ry postanowiliśmy złupić, ciągniemy karty towarów w odpowiedniej liczbie (zależnie od wyniku rzutu kostkami mamy możliwość dociągania kolejnych, odrzucania i zamiany wylosowanych kart). Prócz towarów prezentują one różne wartości w złocie oraz dodatkowe symbole uszkodzeń naszej jednostki i szansy ucieczki przeciwnika. Sukces w takim ataku zależy nie tylko od szczęścia (czynnik losowy w tej grze jest bardzo istotny), ale i od umiaru oraz szacowania ryzyka. Minimalizując liczbę kart, zmniejszamy zdobyty łup, ale i uszkodzenia naszej łajby. Jeżeli mamy możliwość sięgnięcia po dodatkowe karty, łupy stają się bardziej imponujące, ale i rosną nasze straty, co gorsza, zwiększamy szansę rywala na ucieczkę, po której nasz atak będzie zupełnie bezowocny. Mechanizm ten, podobnie jak handel jest prosty, pomysłowy i bardzo grywalny.

Inaczej rozwiązana jest walka pomiędzy statkami graczy lub walki z okrętami niezależnymi. Tutaj w grę wchodzi zdolności kapitanów, charakterystyki statków oraz rzuty kostkami – dużo rzutów. Zależnie od kondycji naszej jednostki, szacując swoje szanse: oddajemy kolejne salwy burtowe, robimy abordaż lub w ostateczności usiłujemy uciec. Przemysłane decyzje to większa pula kostek przy kolejnych rzutach, a co za tym idzie większe szanse na pokonanie przeciwnika. Jeżeli jednak los nam nie sprzyja, najlepszy plan nie pomoże. Jak przystało na grę przygodową, w **Merchants & Marauders** nieustannie dzieje się sporo i nie na wszystko mamy wpływ. Walka, nawet jeśli w teorii mamy miazdzącą przewagę nad przeciwnikiem, zawsze jest bardziej ryzykowna niż wyprawy kupieckie.

Skoro już mowa o walkach na morzu, warto wspomnieć o ciekawych zależnościach, które funkcjonują w grze, gdy zdecydujemy się pływać pod piracką flagą. Każdy atak na statek określonej narodowości zwiększa nagrodę, jaką w portach tego kraju wyznaczono za naszą głowę. Automatycznie odcina nam to możliwość zawijania do tych przystani. Z jednej strony, atakując co chwilę statek innej nacji, unikamy zbyt dużej nagrody w jednym z krajów, z drugiej strony jednak mocno ograniczamy sobie liczbę portów, do których możemy wpływać.

Gdy już wkroczymy na piracką ścieżkę, stajemy się potencjalnym obiektem ataków przemierzających planszę potężnych, niezależnych okrętów wojennych. Wyjątek stanowią niezależne statki pirackie, które czują się względem nas lojalne, za to bez wahania zaatakują okręt gracza, który postanowił uczciwie gromadzić swe bogactwa. Musimy się liczyć z tym, że im wyższa nagroda za naszą głowę, tym chętniej inni gracze zechcą po nią sięgnąć. Nie odbiorą jednak nagrody wyznaczonej przez kraj, który ich również ściga. Jeżeli jednak wysoką nagrodę wyznaczili Hiszpanie, a zaledwie połowę tej sumy Francuzi, niewykluczone, że ścigany przez Hiszpanów i Holendrów gracz zechce nas zaatakować po to, by zgłosić się po nagrodę do Francuzów.



Temu podobnych zależności w miarę upływu rozgrywki robi się cała masa, co sprawia, że rywalizacja przebiega na kilku płaszczyznach jednocześnie i niekiedy naprawdę nabiera rumieńców. Dochodzi do tego element zaskoczenia, jakim jest gromadzone przez nas złoto w skrzyni. Odpowiedni majątek w skarbcu może nam zagwarantować maksymalnie pięć punktów, a więc połowę tego, co należy zebrać, aby wygrać. Rywale podczas rozgrywki nie znają stanu posiadania innych, na planszy natomiast oznaczona jest liczba punktów zgromadzonych innymi sposobami (wygrane walki, handel, misje itp.). Jeżeli

więc któryś z graczy dysponuje już pięcioma lub więcej punktami, w każdej chwili może pokazać pozostałym zawartość swojego skarbca i oznajmić w ten sposób, że właśnie stał się posiadaczem dziesiątego, gwarantującego zwycięstwo punktu.

Podsumowanie

To, co stanowi największą siłę gry **Merchants & Marauders** to fantastyczny klimat towarzyszący rozgrywce. Jest to element, który można wykorzystać w różnym stopniu, nie każda grupa będzie się więc równie dobrze bawić przy tej planszówce. Różne karty zdarzeń, misji i plotek świetnie ubierają w fabułę wszystko to, co dzieje się na planszy, o ile oczywiście zechcemy wczytywać się w zawarte na nich opisy. Przyjemność płynąca z rozgrywki potęguje bardzo ładne wydanie produktu i spory repertuar możliwości dostępnych graczom.

Merchants & Marauders to świetna gra przygodowa, niemniej jest to tytuł, do którego łatwo można się zrazić podczas pierwszych partii. Akcja w porcie pozwala na wykonanie wielu czynności, początkujący gracze pragnący dobrze przemyśleć wszystkie decyzje mogą więc znacząco spowolnić rozgrywkę i wydłużyć jej łączny czas, szczególnie gdy w rywalizacji biorą udział cztery osoby.

Mnogość reguł sprawia, że łatwo pewne elementy pomylić lub ominąć, dotyczy to przede wszystkim specjalnych zasad odnoszących się do poszczególnych portów (w sumie każdy występujący w grze port obowiązuje jakaś zasada specjalna stanowiąca wyjątek od podstawowych reguł). Zasady te opisane są na kartach pomocy i na planszy, niemniej w pierwszych rozgrywkach łatwo omyłkowo zapomnieć o którejś z nich przy wykonywaniu swojej akcji (może to równie dobrze zakończyć się z korzyścią, jak i stratą dla nas). Jeżeli jednak dobrze opanujemy zasady i pocujemy klimat pełnych niebezpieczeństw Karaibów, gra dostarczy nam niezapomnianych wrażeń. Jest tylko jeden warunek: nie oczeki-

wać od **Merchants & Marauders** tego, co oferują gry strategiczne i ekonomiczne.

To, że znajdziemy w grze handel, werbunek załogi, modernizację jednostek i wiele innych elementów nie zmienia faktu, że mamy tu do czynienia z grą przygodową: pełną zwrotów akcji, losowych zdarzeń i trudnych do przewidzenia skutków bitew. Fanom eurogier, przedkładającymi oryginalność mechaniki nad klimat rozgrywki i alergicznie reagującymi na losowość przeszkadzającą w optymalizacji strategii, zdecydowanie ten tytuł odradzam. Wszyscy pozostali planszówkowicze powinni natomiast spróbować. W swojej klasie **Merchants & Marauders** uważam za grę najwyższych lotów.



Plusy:



Klimat!



Efektowne wydanie



Ciekawe reguły pozwalające na dojście do zwycięstwa różnymi drogami



Dobre skalowanie

Minusy:



Mnogość zasad specjalnych, przytłaczająca przy pierwszych rozgrywkach



Nieprzemysłane pudełko



W niektórych grupach gra skazana jest na częste przestoje i znacząco wydłużony czas całej rozgrywki

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 13+

Czas gry: ok.180 minut

Cena:179,95 zł

MUNCHKIN™ 1.5
KOŚCI ZOSTAŁY RZUCONE
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN
POKONAJ POTWORY • ZGARNIJ SKARBY • WYKIWAJ KUMPLI
EDYCJA ROZSZERZONA
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN 2
WIELOSIECZNY TOPÓR
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN 3
KARDYNALNE BŁĘDY
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN 3.5
PIĘTNO ŚMIERCI
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN 4
RUMAK DO PARKU
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN
PILNO TRZYMANIA
DRZWI

MUNCHKIN
PILNO TRZYMANIA
SKARBY

BLACK MONK

WWW.MUNCHKIN.PL

STEVE JACKSON GAMES

Bitwy Westeros Zmagania o żelazny tron



O mojej ignorancji

Powiem otwarcie: nie czytałem bestsellerowej sagi George'a R. R. Martina **Pieśń Lodu i Ognia**. Wiele z was pewnie zadaje sobie teraz pytanie: „Jak on śmie brać się za recenzję czegoś, o czym nie ma pojęcia?!”. A pewnie, że się biorę,

bo nie będę recenzował tu prozy, a grę, w dodatku planszową. Chciałbym jednak podzielić się z wami pewną refleksją, która skłoniła mnie do sięgnięcia po ten tytuł. Otóż sam wielokrotnie podkreślałem, że klimat w grze jest dla mnie niezwykle ważny. Dla jasności, klimat jest to, co potrafi pobudzić moją wyobraźnię, doprowadzając do pewnego rodzaju eks-

cytacji, na której bazie jestem w stanie przymknąć oko na pewne mechaniczne niedociągnięcia. Co by się stało, gdyby tego klimatu zabrakło? Czy owe niedoróbki nie przechyliłyby szali i nie odesłałyby gry w zapomnienie? Słyszałem różne opinie na temat **Bitew Westeros**, w końcu stwierdziłem, że jest to idealna okazja, by sprawdzić, czy odarta z klimatu mechanika będzie zdolna obronić się sama.

O ignorancji innych

Bitwy Westeros to gra strategiczna, w której gracze odtwarzają potyczki dwóch z siedmiu książkowych rodów – Starków i Lannisterów. Nie trudno było zatem przewidzieć, że jest to zestaw startowy, który będzie wielokrotnie rozszerzany, o czym już dzisiaj możemy się przekonać, przeglądając wydane dodatki. Czy to dobrze? Z jednej strony tak, gdyż dobre rozszerzenia pozwalają cieszyć się z gry na nowo, często usprawniając nie do końca udane mechanizmy. Z drugiej znowu strony takie podejście generują koszty, które, biorąc pod uwagę cenę podstawki, będą niemałe.

Osobną kwestią jest spolonizowana wersja **Bitew**. O ile życzę polskim wydawcom jak najlepiej i cieszę się z każdej gry, która wychodzi w naszym języku ojczystym, to niestety uważam, że polonizacja akurat tego tytułu nie była dobrym pomysłem. **Bitwy Westeros** to zestaw, który wyszedł z myślą o rozszerzeniach (dostępne zaledwie dwa z siedmiu rodów), a biorąc pod uwagę politykę wydawnictwa Galakty polegającą na powolnym, niechętnym polonizowaniu dodatków do gier, nie nastraja to optymistycznie. Tym bardziej że nie zanoszę się, żeby w przypadku tego tytułu było inaczej – świadczą o tym wypowiedzi Pana Waszkiewicza, który standardowo na pytania fanów odpowiada: „zobaczmy, jak będzie sprzedawać się podstawka”. Jeżeli szczęście nam dopisze, będziemy mogli spodziewać się jednego, najwyżej dwóch dodatków, a potem pewnie będziemy zdani na siebie. Jeżeli tak to ma wyglądać, to po co w ogóle zaczynać? Co innego, gdyby był to pełnowartościowy tytuł, ale już nadruk na angielskiej wersji pudła mówi, że to *Core-set*, a fani prozy Martina, do których zapewne jest skierowana gra, na pewno nie zadowolą się tylko dwoma rodami.

O pudle

W nieco większym niż standardowym pudełku znajdziemy masę elementów, z których zdecydowaną większość stanowią figurki. Są one ładne, jednak plastik, z którego zostały wykonane, jest bardzo giętki, przez co niektóre ich części są mocno powyginane (np. piki wyglądają jak łuki). Figurki oddzielone są od podstawek, ale mają przygotowane dziurki, w które należy włożyć wspomniane elementy. Oczywiście jedno do drugich nie pasują, ale nie martwcie się, bo w instrukcji nas uspokajają, że tak może się zdarzyć i wystarczy je skleić i będzie dobrze. Mnie to jakoś nie przekonuje... Tym bardziej że w moim przypadku jedna „Kropelka” to było za mało, a umordowałem się przy tym niemiłosiernie. Dziękuję bardzo za takie atrakcje.

W pudełku ponadto znajdziemy dwustronną, heksagonalną planszę, na której odbywać się będą bitwy. Osobne heksy odzwierciedlające ukształtowanie terenu, dwie instrukcje (zasady i przebieg bitew), karty, kostki i wiele żetonów. W tym miejscu chciałem pochwalić twórców gry za wprowadzenie interesującego rozwiązania pozwalającego generować losowe potyczki. Jest to dobry ukłon w stronę graczy, którzy być może zakończą swoją przygodę z serią na **Bitwach Westeros**.

Szturmem ich

Mechanizm rozgrywki nie jest zbyt skomplikowany. Gracze w naprzemiennie występujących po sobie fazach prowadzą jedną z dwóch stron konfliktu w nadziei na odniesienie zwycięstwa. Na plus można zaliczyć fakt, że odnieść je zwykle można na trzy sposoby: standardowo poprzez wyeliminowanie wojsk przeciwnika, zdruzgotanie jego morale, bądź przez osiągnięcie celów szczególnych zależnych od danego scenariusza. Wprowadzenie różnych dróg zwycięstwa dodaje dodatkową taktyczną warstwę do scenariuszy. Gra nie jest zwykłą nawalanką, w której zwycięża ten, kto mocniej uderzy – trzeba brać pod uwagę wiele czynników.

Prowadzone przez nas jednostki dzielą się na piechotę, konnicę oraz łuczników. Jednostki te różnicują także ich klasy, co zaznaczone jest odpowiednim kolorem chorągwi i ma odzwierciedlenie w statystykach (ruch, pancerz, siła ataku). Dzięki temu, mimo występowaniu tylko trzech podstawowych typów jednostek, pole bitwy może wyglądać bardzo zróżnicowanie. Jednakże to nie wszystko. Każdy z rodów posiada jeszcze jednostkę charakterystyczną dla niego, a także dowódców, którzy za pomocą kart rozkazów będą mogli wpływać na jednostki znajdujące się w ich strefie kontroli.



Nasze oddziały mogą poruszać się i/lub atakować. Atak polega na rzuceniu odpowiednią liczbą kości (k8) i uzyskaniu odpowiedniej liczby trafień (w zależności od pancerza jednostki atakowanej). Choć atak może być modyfikowany przez wiele taktycznych czynników, kostki wprowadzają element losowy, który co prawda nie jest jakoś strasznie odczuwalny, ale ma znaczenie. Dowódcy wydają rozkazy jednostką w strefach ich kontroli. To czy będziemy mogli wydać rozkazy pozostałym oddziałom, ponownie zależy od wyniku rzutu kostką, dlatego niezwykle ważne jest umiejętne poruszanie się naszych przywódców. Liczba zasad i mechanizmów do oprowadzania jest spora. Wspomnę jedynie, że jeden oddział reprezentowany jest przez kilka odpowiednich figurek. Każdy udany atak na jednostkę to eliminacja jednej figurki. Wizualnie prezentuje się to bardzo dobrze. Widać „życie” na planszy, a patrząc na pole

Rebel Times

bitwy, od razu możemy się zorientować w przebiegu starcia. Takie rozwiązanie wymusza jednak przemieszczaniu oddziałów figurka po figurce, co nie jest to zbyt wygodnie.

Plusy:

- 👍 Szybka i przyjemna rozgrywka
- 👍 Brak większych przestojów
- 👍 Masa figurek i innych elementów
- 👍 Generator losowych potyczek
- 👍 Różne opcje zwycięstwa
- 👍 Zróżnicowanie jednostek
- 👍 Nieznajomość literackiego pierwowzoru nie ma wpływu na rozgrywkę

Minusy:

- 👎 Bardzo plastyczne figurki, które własnoręcznie trzeba skleić z podstawkami
- 👎 Raczej dla początkujących niż doświadczonych fanów gier wojennych
- 👎 Cena
- 👎 Możliwe problemy z polonizacją dodatków

Liczba graczy: 2 Wiek: 13+

Czas gry: ok. 60 minut Cena: 249,95 zł

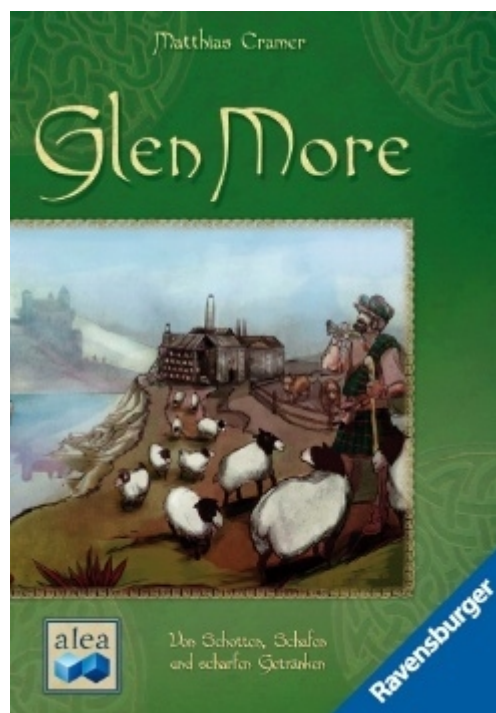
Rozstrzygnięcie

W **Bitwy Westeros** gra się przyjemnie. Nowi gracze nie mają problemów z przyswojeniem zasad, choć na początku zwykle ich liczba przytłacza. Mimo iż sam nie czułem klimatu prozy Martina, grało mi się dobrze. Gra wymaga myślenia, aczkolwiek nie ma tu długich przestojów znanych z innych gier wojennych. **Bitwy Westeros** są grą strategiczną, jednak wytrawni taktycy i miłośnicy typowych gier wojennych będą odczuwać wpływ kostki na ich poczynania. Powiedziałbym, że jest to tytuł bardziej dla tych, którzy boją się skomplikowania rozbudowanych gier tego typu. Czy fani książki będą usatysfakcjonowani? Nie wiem. Biorąc pod uwagę cenę, radziłbym jednak najpierw przetestować grę u kolegi, a także rozważyć ewentualne problemy, które mogą pojawić się z wraz z polonizacją rozszerzeń (lub jej brakiem).



Glen More

Zgrywaj Szkota



Gra **Glen More** (autorstwa Cramera – nie, nie tego Kramera; tamten Kramer jest przez „K”, a ten przez „C” to debiutant) wita nas niewielkim – jak na stopień skomplikowania tego tytułu – pudłem. Swoimi gabarytami opakowanie przywodzi na myśl pocziwego **Drakona** czy **Jaskinię Trolla**, format spotykany

dziś nieco rzadziej. Opakowanie ozdabiają ładna grafika i charakterystyczny layout, cechujący serię Alea wydawnictwa Ravensburger.

Wewnątrz znajdziemy sporo elementów: kilkadziesiąt meepli, ponad 40 drewnianych sześcianów, 16

drewnianych ośmiokątnych znaczników symulujących baryłki whisky, 1 kość, 2 karty pomocy i aż 8 wyprasek mieszczących w sobie sporo kartonowych żetonów terenu, kart specjalnych, kartonowych monet i punktów zwycięstwa, a do tego jeszcze planszę, będącą jednym z arcyciekawych mechanizmów, o czym dalej.

Osobiście posiadam niemiecką wersję **Glen More**, jeśli – podobnie jak ja – nie jesteś zbyt biegły w mowie obywateli kraju Mercedesa, warto rozejrzeć się za edycją angielską. Gra jest minimalnie zależna językowo (niezbyt skomplikowane opisy na kartach i sporych rozmiarów karty pomocy).

W kwestii wykonania nie mam się do czego przyczepić. Gra jest wykonana schludnie i po prostu ładna. Nic nam się szybko nie zużyje, wszystko jest czytelne. Pudło z **Glen More**, będzie długo służyć graczom: żadnych wyginających się kart, zbyt chudych żetonów czy innych niemiłych niespodzianek.

Po przeczytaniu instrukcji **Glen More** – zgodnie ze zboczeniem typowego recenzenta gier planszowych – wyobraziłem sobie, czego skrzyżowaniem jest ów tytuł. Powiedziałbym, że jest to mieszanka **Carcassonne**, **Wikingów** i **Ghost Stories** z niewielką szczyptą **Magnum Sal**, **51. Stanu** i **Tinner's Trail**.

Glen More oparta jest na mechanice *tile placement*, czyli wystawianiu kafelków. Wcielając się w przywódcę klanu, każdy z graczy buduje swój obszar (zupełnie jak w **Wikingach**), jednocześnie starając się, by był on możliwie najbardziej wydajny. Startujemy z jednym kafelkiem wioski, by z każdym swoim ruchem dokładać kolejny, tym samym doprowadzając do aktywacji wszystkich sąsiadujących, łącznie z tym dokładanym (każdy element ma jakąś cechę specjalną, jak: produkowanie surowca, możliwość przerabiania surowca na konkretny produkt czy też na punkty zwycięstwa; kombinacji jest sporo). Żeby nie było za łatwo, kafelki można dokładać tylko obok żetonów, na których stoi pionek członka klanu (owe pionki zdobywa się, wykupując konkretne kafelki). Kombinujemy, jaka płytkę dobrać (z kilkunastu), gdzie ją najlepiej wystawić, by aktywował najpotrzebniejsze zdolności, a także czy w ogóle mo-

Rebel Times

zemy ją tam położyć (reguła związana z członkami klanu). Mózg pracuje, a właśnie to prawdziwe planszówkowe tygrysy lubią najbardziej.

Mechanizm dobierania żetonów to jeden z najciekawszych elementów gry. Mamy na planszy czternaście pól, które mogą zajmować między innymi pionki graczy (po jednym na gracza). Pola układane są jedno za drugim. Na wolnych polach układa się kafelki, które gracze będą dobierać. Ostatnie z ułożonych pól pozostaje puste, by było widać, gdzie kończy się kolejka. Począwszy od pierwszego gracza (paradoksalnie, ostatniego w kolejce) gracze przesuwają pionki na upatrzone, pole tym samym zdobywając upragniony kafelek (jest to możliwe jedynie wtedy, kiedy jesteśmy w stanie za niego zapłacić). Im dalej się przesuniemy tym większe ryzyko, że będziemy musieli pauzować kilka kolejek (przy ruchu

jest zawsze gracz na końcu planszy, więc jeśli przeskoczmy siedem pól do przodu, a on jedno, to będzie mógł wykonać swobodnie jeszcze kilka ruchów, nim zrówna się z nami). Coś na tę modłę mieliśmy w **Tinner's Trail**, lecz tu wypada to wyjątkowo dobrze.

Równie ciekawie przedstawiają się sposoby zdobywania punktów punktowania (w grze występują trzy podstawowe oraz czwarte – specjalne). Zlicza się posiadane baryłki whisky, karty specjalne (dające pewne unikalne bonusy, podobnie jak usprawnienia w **Magnum Sal**) zdobywane wraz ze specjalnymi kafelkami oraz przywódców, będących przemianowanymi członkami klanu. Co ciekawe, punkty przy okazji podliczeń uzyskuje się na zasadzie: mój wynik kontra wynik najsłabszego gracza w rozpatrywanej dziedzinie (np. liczba posiadanych kart spe-



cialnych). Ową różnicę sprawdza się w nadrukowanej na planszy tabelce – im większa różnica między wynikami, tym więcej punktów zwycięstwa. Tego typu punktowanie jest fajne, gdyż musimy w trakcie rozgrywki stale śledzić poczynania innych graczy i na tej podstawie modyfikować naszą strategię.

Z braku miejsca nie będę opisywał rynku, w którego ramach można handlować surowcami (jak w **Magnum Sal**), pomniejszych zasad związanych z dokładaniem kafelków i paru innych elementów gry. Wierzę, że zapoznanie się z nimi osobiście, grając w **Glen More**. Jestem przekonany, że sprawicie sobie ten tytuł, bo jest świetny.



Co mi się w grze Cramera nie podoba? Niezbyt dobrze napisana instrukcja (tragedii nie ma, ale mogłoby być zdecydowanie lepiej). Tyle wad. Niektórym co prawda nie odpowiada także konieczność symulowania następnego gracza za pomocą kostki podczas grania w dwie lub trzy osoby. Nie wiadomo wówczas czy kostka zgarnie pierwszy z rzędu kafelek, a może drugi lub trzeci. Mnie to jednak nie przeszkadza. Najlepsza zabawa jest w cztery osoby, lecz gra dobrze działa też w innych konfiguracjach. Przy pięciu graczach pojawiają się spore przestoje między ruchami, ale emocji jest tyle, że można to przeboleć.

Glen More to gra z ostatnich targów w Essen, która przeszła absolutnie bez echa. Dlaczego? Nie wiem.

Mamy w niej nowe mechanizmy (bądź znane, ale nie aż tak powszechne, a w dodatku fajnie wymieszane), mamy interakcję, ładne wykonanie, nieprzesadzoną cenę, stosunkowo dobrą skalowalność, niedługi czas rozgrywki (jak na liczbę możliwych do wprowadzenia strategii). Czego nie mamy? Ciebie z grą w rękę. Warto ją mieć, bo to świetny tytuł. Sprawdzi się i rodzinie, i wśród zapalonych graczy.



Plusy:

-  Ładnie wydana
-  Sporo interakcji
-  Ciekawe mechanizmy
-  Dobre skalowanie
-  Niedługi czas rozgrywki jak na liczbę możliwych strategii

Minusy:

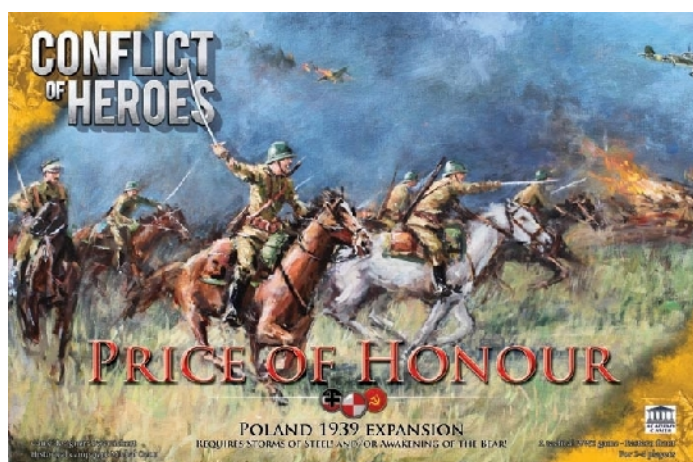
-  Momentami niejasna instrukcja
-  Niektórym przeszkadza symulowanie brakujących graczy w rozgrywce dwu i trzyosobowej
-  Przestoje między kolejkami w rozgrywce pięcioosobowej

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 10+

Czas gry: ok. 60 minut Cena: 95,00 zł

Conflict of Heroes: Price of Honour – Poland 1939

W obronie ojczyzny



Z punktu widzenia twórcy gier wojennych kampania wrześniowa w Polsce w roku 1939 wydaje się mało wdzięcznym tematem. Obrazowo bowiem przypominać będzie partię szachów, w której białe posiadają same figury, czarne same pionki, a na dodatek w połowie rozgrywki za plecami czarnych pojawiają się figury czerwone, atakując czarne od tyłu. Jednym słowem rozgrywka mało przyjemna dla jednej ze stron, a i strona wygrywająca ma z tego powodu mało przyjemności. Ile bowiem razy można prać wroga, sprawdzając jedynie, jak mocno oberwał?

Z drugiej jednak strony kampania wrześniowa pozostaje ważnym elementem historii zarówno polskiej,

jak i światowej, a dokonania polskich jednostek wojskowych na polach pod Mokrą, nad Bzurą, czy pod Kockiem nie stanowiły li tylko lokalnej legendy, ale swoiste preludium, dzięki któremu żołnierz polski stał się istotnym elementem późniejszego światowego zwycięstwa nad nazizmem. Dlatego też możliwe jest przedstawienie zmagania w roku 1939 w „grywalnej” skali – albo jako jednego z elementu zmagania strategicznych, gdzie polska armia poświęca się w imię dobra innych krajów, niczym mityczny Wallenrod, lub w ujęciu taktycznym, gdzie pojedyncze potyczki czy bitwy pokazywały, iż polski żołnierz potrafi bić się dobrze, skutecznie i zwycięsko, nawet w warunkach zdecydowanej nierównowagi sił.



To ostatnie podejście zastosowała firma Academy Games, wydawca serii taktycznych gier wojennych, o nazwie **Conflict of Heroes**, której tworzą obecnie dwie samodzielne gry: **Awakening the Bear** oraz **Storms of Steel**. **Price of Honour** to najnowszy, nie-samodzielny dodatek do wzmiankowanej serii, którego tematem są właśnie zmagania mające miejsce w trakcie wojny obronnej Polski w 1939 roku. Jego autorem jest Polak, Michał „ozy” Ozon, znany przede wszystkim ze swojej działalności w wydawnictwie Phalanx Games Polska, a **Price of Honour** jest jego debiutem w roli autora planszowej gry wojennej.

Jakość wykonania **Price of Honour** utrzymuje standard wydawniczy Academy Games: solidne żetony, odpowiednio duże i wygodne w użyciu. Gdy spadną na ziemię w czasie zmagania wojennych, nie muszą być szukane przez wyspecjalizowaną ekipę poszukiwawczą wyposażoną w szkła powiększające i latar-

ki. Plansze wykonano z grubego kartonu, wytrzymają praktycznie nieskończoną liczbę partii. Ich dużym plusem jest również wysoka jakość grafik utrzymanych w przyjemnej dla oka paletce barw. Instrukcja również stanowi jakościowe wyzwanie dla konkurencji. Przepisy są zwarte, przykłady czytelne. Ważne, że **Price of Honour** zawiera aktualną ich wersję, gdyż od czasów **Awakening the Bear** kilka mechanizmów zmieniło się w dość istotny sposób.



To dobre miejsce na przypomnienie silnika gry. Bazuje on na systemie punktów akcji (*Action Points*), dzięki którym nasze jednostki poruszają się, strzelają lub wykonują inne czynności. W zależności od rodzaju jednostki koszty danej akcji są różne. Dodatkowo w grze występują karty: akcji, uzbrojenia i weteranów. Dzięki ich użyciu otrzymujemy różnego rodzaju bonusy. Wynik walki/ostrzału to wypadkowa losu oraz systemu modyfikatorów wynikających z ustawienia jednostki w terenie, jej jakości, pancerza itp. Jednym z moich ulubionych elementów gry jest system zadawania strat: dla każdego trafienia losowany jest żeton, który pokazuje efekt ostrzału; pojazdy mogą zostać unieruchomione lub lekko uszkodzone, piechota przygnieciona do ziemi itp. Możliwe jest także, iż trafienie nie przyniesie żadnej szkody. Nasz przeciwnik nie wie, jakiego rodzaju są to uszkodzenia, więc może czasem nieświadomie przeliczyć, gdy teoretycznie przygnieciona do ziemi piechota wygarnie mu z bliska serią lub dymiący czołg nagle odda celny strzał. Sama rozgrywka jest niezwykle emocjonująca i dynamiczna ze względu na fakt, iż mamy możliwość reagowania w trakcie wy-

konywania akcji przez przeciwnika. Ukryte jednostki, pola minowe, ostrzał artyleryjski – jednym słowem taktyczny chaos pola walki w najlepszym wydaniu. Czas rozgrywki pojedynczego scenariusza nie przekracza dwóch godzin. Wariant dla jednego gracza jest grywalny, jednak poza nauką mechaniki nie ma sensu samotnie spędzać tego czasu nad grą.



Price of Honour zawiera szesnaście scenariuszy (tzw. Firefightów), przedstawiających mniej lub bardziej znane epizody wojny obronnej. Ułożone chronologicznie, wraz z tłem historycznym, pozwalającym zapoznać się z przebiegiem zmagania. Wzrost poznawczy jest tutaj niewątpliwie widoczny. Ważne także jest to, że w grze mamy możliwość rozegrania scenariuszy z udziałem wojsk Armii Czerwonej, które niosły wyzwolenie uciskanym ludom Białorusi i Ukrainy od sanacyjnej Polski. Dobór scenariuszy uważam za idealnie oddający zarówno specyfikę ówczesnych walk, jak również ich różnorodność. Mamy tu klasyczne starcia początku epoki Blitzkriegu, kawaleryjskie szarże czy zmagania wojsk pancernych. Każda ze stron posiada silne atuty, które należy wykorzystać do maksimum. Kolejnym plusem scenariuszy jest ich wysoka regrywalność, gdyż w większości pozwalają graczom na dowolność w rozstawieniu jednostek, a tym samym na testowanie różnorodnych wariantów obrony i ataku. Najciekawszym ze scenariuszy jest według mnie scenariusz numer 11, gdzie na polu bitwy spotykają się Sowiet, Niemcy i Polacy.

Jedynym minusem gry jest fakt, że posiadanie dodatku nie umożliwi nam rozegrania ani jednego scenariusza, gdyż żetony uszkodzeń i umocnień połączonych oraz inne żetony pomocnicze i karty znajdzie-

my tylko w **Awakening the Bear** oraz **Storms of Steel**. Oczywiście dla entuzjastów serii, posiadających jedną z „podstawek”, nie jest to specjalnym problemem, jednak należy mieć to na uwadze ze względu na dość wysoką cenę dodatku. Osobiście wolałbym, aby **Price of Honour** miał cenę o parę złotych wyższą i był jednocześnie samodzielną grą w serii.

Pomimo tego, **Price of Honour** jest grą znakomitą, jedyną obecnie tak dobrą taktyczną symulacją zmagania w roku 1939. Pokazuje, że polski wrzesień to nie bezmyślne szarżowanie z lancą na czołgi, a bitwy prowadzone w nierównych warunkach. Lokalne starcia, w których dzięki swojej inicjatywie, wyszkoleniu, a także postawie niektórych dowódców, polski żołnierz mógł odnosić zwycięstwa. Nie przynosiły one w konsekwencji zmiany sytuacji na froncie, ale pomagały przedłużać nadzieję na zdecydowane działania ówczesnych sojuszników Rzeczypospolitej.



Plusy:



Oprawa graficzna, wykonanie



Niebanalna mechanika



Ciekawy dobór scenariuszy, wartość historyczna



Zbalansowana rozgrywka, duża regrywalność

Minusy:



To „tylko” dodatek



Cena

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 13+

Czas gry: 60-180 minut Cena: 169,95zł

Ponad 100 tys. czytelników!

Literadar

Magazyn o książkach

**Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony**

**Magazyn o książkach
za darmo!**

www.literadar.pl

Jeśli rodzic będzie się zmuszał do czytania dziecku, to na pewno nie wychowa czytelnika
Wywiad z Jerzym Kucińskim

Książki, które przeczytałam mojemu synowi
Piotr Stankiewicz

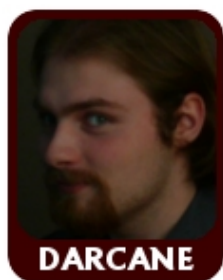
Wzrost i rozwój powieści: Kiedy Ulegnę
Cezary Kosiński

BiblioNETka.pl
forum polskojęzycznych bibliotek

Elżbieta Cherezińska
Gra w kości

Gloom – dodatki do gry

Zamęcz swoją rodzinę na trzy nowe sposoby



GLOOM to ociekająca czarnym humorem gra, będąca zgrabnym połączeniem szybkiej i prostej karcianki z grą fabularną. Pisaliśmy o niej w 39. numerze REBEL TIMES, tym razem zajmiemy się serią trzech dodatków do niej. W ramach przypomnienia: w grze prowadzimy karykaturalną rodzinę przez jej nieszczęśliwe, ponure życie, a naszym zadaniem jest dostarczać jej powodów do zmartwień i cierpienia, zanim wypuścimy jej członków do innego (zdecydowanie lepszego) świata.

Trzy dodatki

Gloom polega na zagrywaniu na karty naszych postaci kolejnych wydarzeń (utrzymanych w konwencji czarnego humoru), co powoduje obarczenie bohaterów ujemnymi Punktami Patusu. Gdy będziemy usatysfakcjonowani osiągniętym poziomem nieszczęścia, zagrywamy kartę Przedwczesnej Śmierci i przypieczętowujemy beznadziejne życie nieszczęśnika. Nasz przeciwnik może przeszkadzać, zagrywając karty wydarzeń z dodatnimi Punktami Patusu na nasze postacie. To, co czyni grę wyjątkową, to możliwość tworzenia historii poprzez opowiadanie o perypetiach dotyczących rodziny. Wspólnymi siłami powstaje zwariowana i trochę makabryczna opowieść, dodająca kolorytu zabawie.

Wydawałoby się zatem, że publikując dodatki do gry twórcy poprzestaną na zwiększeniu liczby Modyfikatorów, jakimi możemy potraktować postacie. Na szczęście tak się nie stało i każde z rozszerzeń rozwija grę i komplikuje nieco reguły, pozwalając przedłużyć i odświeżyć przyjemność płynącą z zabawy. Poniżej opiszę każdy dodatek osobno i możliwości łączenia ich ze sobą.

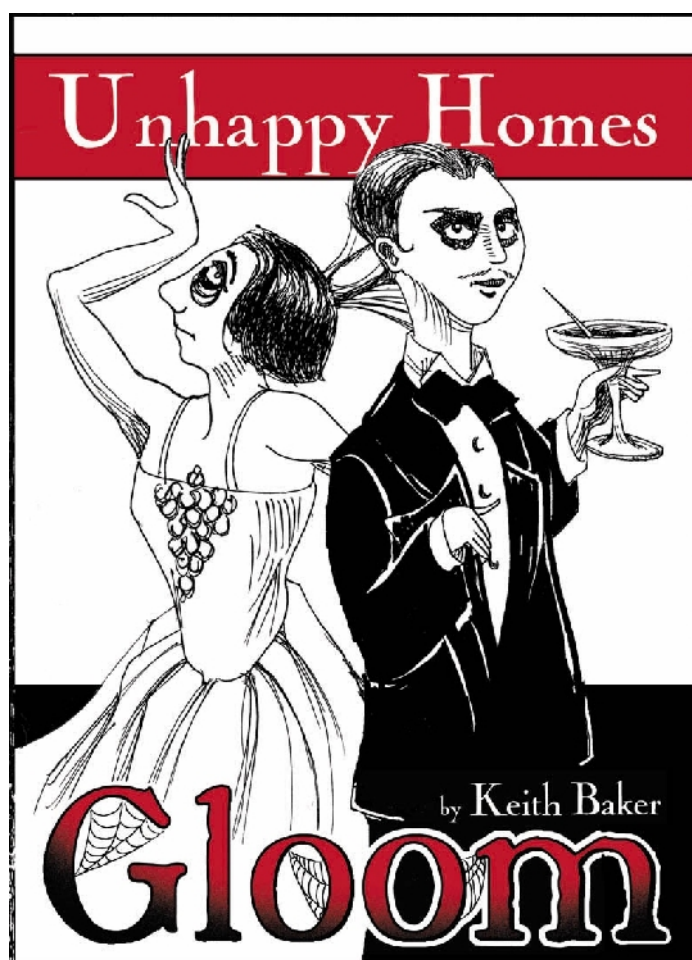
Suplementy wprowadzają do gry kolejne rodziny, dzięki czemu do zabawy może zasiąść pięć, sześć czy wreszcie siedem osób. Każde z rozszerzeń wprowadza też nowe Karty Modyfikatorów i Wydarzeń oraz nowe typy kart związane tematycznie z tytułem dodatku. Co ciekawe, reguły w każdym z nich wytłumaczone są na odwrocie pudełka z kartami. Niektórych może dziwić brak osobnej instrukcji, lecz tekst umieszczony na pudełku zawiera wszystko, co jest potrzebne do gry (w tym fabularny opis rodziny).

Unhappy Homes

Pierwsze rozszerzenie skupia się na domostwach, które mogą zamieszkiwać rodziny. Każdy z graczy otrzymuje kartę Rezydencji, powiązaną z wybraną przez niego rodziną. Karty różnią się jedynie grafiką i opisem. W trakcie gry na Rezydencje zagrywać można niebieskie karty Tajemnic, okrywając domostwo – niespodzianka! – tajemnicą, dającą specjalny mechaniczny efekt. Do zagrania Tajemnicy wymagane jest spełnienie podanych na karcie warunków. Tajemnice przypisują Rezydencjom również Punkty Patusu, dodawane do sumy punktów gracza pod koniec gry (w przeciwieństwie do postaci, domów nie trzeba wcześniej uśmiercić).

Prócz Rezydencji i Tajemnic, w suplemencie znajdziemy dodatkowe Karty Modyfikatorów i Wydarzenia, związane niejednokrotnie z domostwami (lub bezpośrednio dotyczące Rezydencji). Dodatek wprowadza też kolejną rodzinę, żywcem wyjętą z francuskiej artystycznej bohemy. Mamy tam modelkę, malarza, poetę bez grosza przy duszy, a nawet znudzoną życiem kurtyzanę. Rodzinka zamieszkuje w przekłętą kawiarni „Czarna Kaczka”, co jest zabawnym nawiązaniem do paryskiego *Le Chat Noir*.

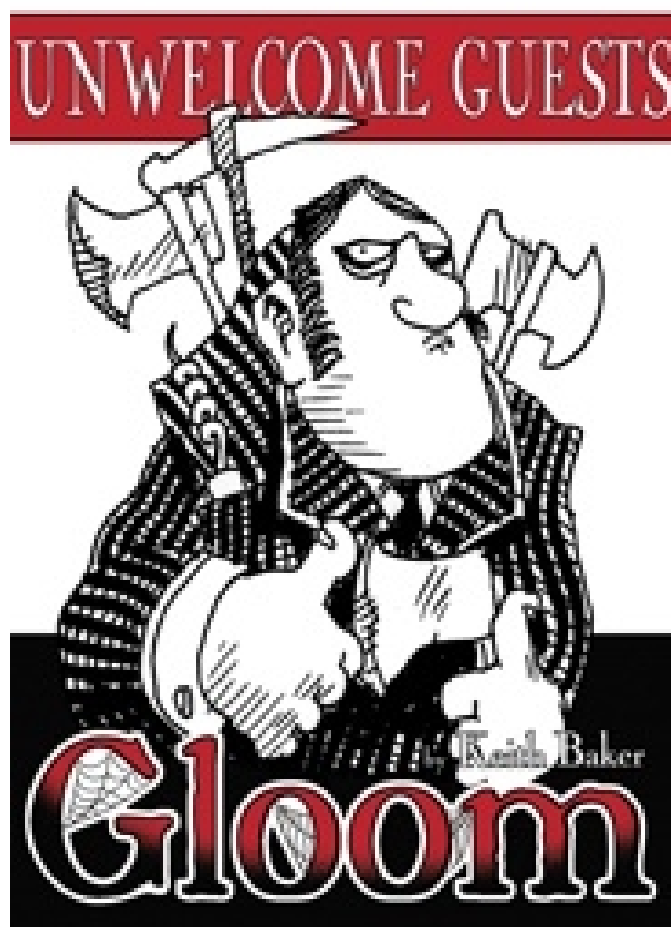
Pod każdym możliwym względem dodatek utrzymuje poziom i jakość znane z podstawowej wersji gry. Opisy Kart Modyfikatorów i Wydarzeń są zabawne i ponure jednocześnie i nadal napisane wyjątkowo trudnym językiem angielskim (potrzebowałem słownika). Grafiki zostały utrzymane w tej samej, czarno-białej konwencji. Dodatek wprowadza najmniejsze ze wszystkich trzech modyfikacje zasad. Dzięki temu tłumaczyć trzeba niewiele i **Unhappy Homes** można dołączyć do gry z kimś, kto w ogóle nie zna **Gloom**. To rozszerzenie najbardziej przypadło mi do gustu.



Unwelcome Guests

Nieco inaczej wygląda drugi dodatek. *Nieproszeni Goście* wprowadzają do gry pięć wyjątkowo ciekawych postaci, które nie są przypisane do żadnej ro-

dziny. Znajdziemy tam między innymi wujka-łasucha, wdowę-pannę młodą i czarnego kota. Goście przemieszczają się pomiędzy rodzinami, podążając za przypisanym do nich symbolem. Gdy zagramy Modyfikator z symbolem czaszki, związany z nim kot przejdzie do naszej rodziny, przenosząc wszystkie swoje Punkty Patosu. Ot, dodatkowa postać, która zostanie z nami tylko na chwilę – chyba że szybko ją uśmiercimy.



Dodatek wprowadza oczywiście kolejne nieprzyjemne zdarzenia służące do dręczenia naszych rodzin, kilka Przedwczesnych Śmierci i nową rodzinę, wyjętą żywcem z filmów o włoskich gangsterach. Rodzina posiada własną Rezydencję, nie ma więc problemu z łączeniem tego dodatku z **Unhappy Homes**. Dodatkowo w grze znajdziemy nowy symbol – strzałki; specjalny efekt karty z takim symbolem działa nawet wtedy, gdy jest ona zakryta.

Goście i Modyfikatory wędrujące pomiędzy rodzinami ze strzałkami znacznie komplikują grę. Po pierwsze, symbole nigdy nie były istotną częścią gry i miały zastosowanie głównie fabularne. Tym razem ich pilnowanie jest istotne. Wygrywający od dawna gracz szybko może spaść z podium, gdy pozostali grający przejmą jego Gości. Czyni to grę trochę bardziej losową. Z kolei symbole strzałek wymagają od graczy zapamiętywania specjalnych modyfikatorów. To wbrew duchowi gry. Zaletą **Gloom** były specjalnie wykonane karty, dzięki którym wszystkie działające modyfikatory postaci widać było przez przezroczyste pola. Teraz, niestety, musimy wracać się do leżących na spodzie kart jak w zwykłych karciankach. Szkoda, bo dodatek sam w sobie jest ciekawy i urozmaica grę.

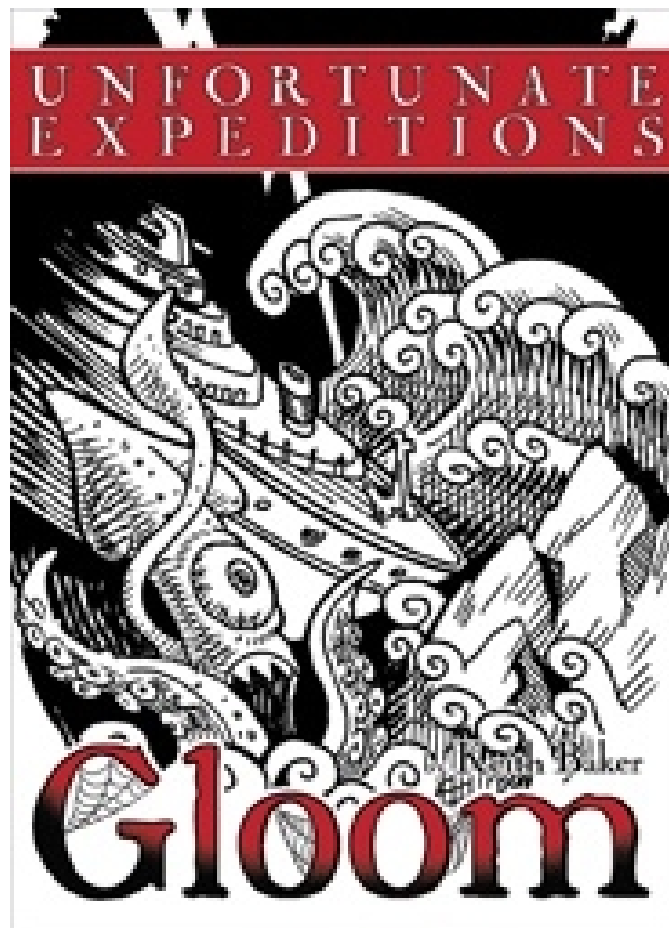
Unfortunate Expeditions

Ostatnim dodatkiem są **Niefortunne Ekspedycje**, wprowadzające wyjątkowo ciekawe zasady, podobne trochę do tych dotyczących Gości z **Unwelcome Guests**. Zagrywając Modyfikator z odpowiednim symbolem, uruchamiamy jednocześnie jedną z czterech Ekspedycji (związaną z morzem, miastem, dżunglą lub pustynią). Ekspedycje posiadają własne specjalne efekty, znacznie urozmaicające grę. Efekty wpływają na wszystkich graczy jednocześnie, nie ma więc mowy o zachwianiu równowagi.

Dodatek zawiera wyjątkowo udane (w porównaniu do innych rozszerzeń) Karty Modyfikatorów, Wydarzeń i Przedwczesnych Śmierci oraz równie ciekawą rodzinę, tym razem osadzoną w klimatach Tarzana i angielskich kolonistów, z domkiem na drzewie jako Rezydencją. Część modyfikatorów ma teraz symbole odpowiedniej Ekspedycji, pozwalające uruchomić wyprawę. Nieszczęścia oznaczone symbolami Ekspedycji są mocno związane z miejscem wyprawy, co pomaga budować historię wokół rozgrywki.

Ekspedycje dają grze fabularnego kopa. Połączenie Modyfikatorów i Wypraw może być nie lada wyzwaniem dla wyobraźni i przynieść niespodziewane efekty. Wprowadza powiew świeżości i pozwala na odkurzenie ogranych kart. **Unfortunate Expeditions**

to dodatek najbardziej przydatny do wyciśnięcia z gry kolejnych porcji śmiechu.



Więcej niż jeden dodatek

Wszystkie dodatki zostały zaprojektowane tak, by współgrać ze sobą. Dlatego nie ma żadnych mechanicznych przeciwwskazań przed wprowadzeniem ich wszystkich naraz. Dodawane rodziny są grywalne dzięki karcie Rezydencji, a nowe zasady nie kolidują ze sobą i z podstawową mechaniką. Jedyne, co może odstraszać od takiej gry, to nagromadzenie dodatkowych reguł, które komplikują zabawę. Z drugiej strony, daje to więcej taktycznych możliwości.

Niestety, możliwość wieloosobowej gry (do siedmiu osób) nie jest wcale poważną zaletą **Gloom** z dodatkami. Rozgrywka przy takiej liczbie osób jest rozwlekła i bywa nudna. Jeżeli gramy z opowiadaniem

Rebel Times

historii, spamiętanie losów choć połowy postaci jest wyjątkowo trudne. Tury przeciągają się w nieskończoność i łatwo o pomyłki. **Gloom** sprawdza się najlepiej dla trójki lub nawet dwójki graczy – przynajmniej tak wynika z moich obserwacji.

Unhappy Homes wprowadza do gry nowe zasady, zupełnie nieinwazyjnie dla mechaniki, za to pełne fabularnych smaczków. **Unwelcome Guests** znacznie zmienia charakter gry, czyniąc ją bardziej losową. Z kolei trzeci dodatek, **Unfortunate Expeditions**, odmienia grę znacznie zgrabniej, podrasowując klimat i odświeżając stare zagrania. Razem dodatki tworzą harmonijną, rozbudowaną całość, nie pozwalając jednak cieszyć się z wieloosobowej gry tak, jak byśmy tego chcieli. Przy mniejszej liczbie osób jest to jednak inwestycja warta swojej – niezbyt niskiej – ceny.



Plusy:



Dodatki są ze sobą kompatybilne



Powiew świeżości dzięki ogromnej ilości dodatkowych kart (zwłaszcza w **Unfortunate Expeditions**)



Gra jest twórczo rozwijana

Minusy:



Dość wysoka cena każdego dodatku



Zabawa staje się rozwlekła przy większej ilości graczy i z wszystkimi dodatkami



Zbytni wzrost losowości (w dodatku **Unwelcome Guests**)

Liczba graczy: +1 (za każdy dodatek) Wiek: 13+

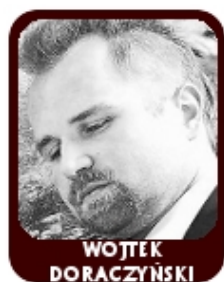
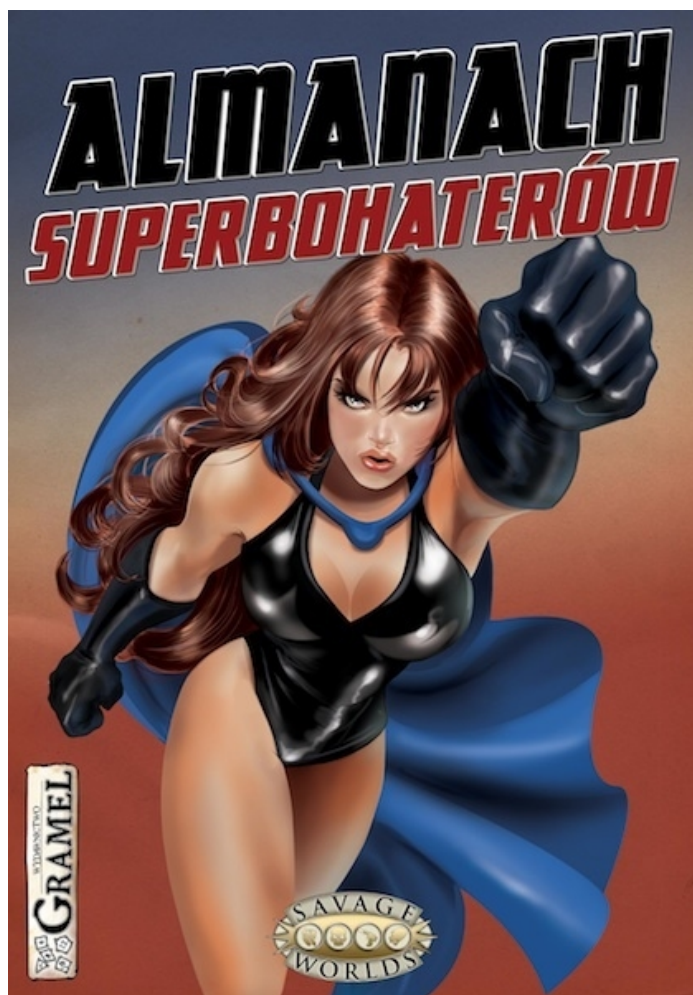
Czas gry: 30-60 minut

Cena: 55,00zł za każdy dodatek



Almanach Superbohaterów

Trykoty i peleryny



dynie dla herosów, którzy są w zasadzie zwykłymi

Na początku muszę coś szczerze wyznać: nie przepadam za konwencją superbohaterską. Owszem, kiedyś przeżyłem krótki okres fascynacji komiksami o ludziach obdarzonych niesamowitymi mocami, lecz skończył on się szybko i nie zostawił żadnych śladów. Dziś cień sympatii mam je-

ludźmi – takich jak Punisher, Batman, czy – z zupełnie innej beczki – *Coon and Friends*.

Po **Almanach Superbohaterów** sięgnąłem tylko ze względu na mechanikę **Savage Worlds**, w innym wypadku nie zwróciłbym na niego uwagi. Muszę przyznać, że zostałem mile zaskoczony. Uprzedzając końcową ocenę: nigdy nie zamierzałem grać w konwencji komiksu o superbohaterach, zaś po lekturze tego podręcznika nagle nabrałem na to ochoty.

Cienka książeczka (zaledwie sto stron) nie robi piorunującego wrażenia. Mimo to szata graficzna jest przyjemna dla oka: czarno białe ilustracje przedstawiające rozmaitych herosów, są utrzymane w jednolitej, komiksowej stylistyce. Rysunki będą też świetną inspiracją przy tworzeniu postaci – jak wiadomo odpowiednie moce to zaledwie połowa sukcesu, bohaterowi trzeba jeszcze dobrać właściwy kostium.

Podręcznik jest wypełniony zasadami, które stanowią nakładkę na mechanikę **Savage Worlds Edycja Polska**. Co prawda drużynę superbohaterów stworzyć można i bez **Almanachu**, jednak dzięki niemu sesje komiksowe staną się o wiele bogatsze.

Pierwsze strony to standardowe rozpoczęcie: nowe zawady, nowe przewagi, nowy sprzęt. Dużo ciekawsze są archetypy, opisujące odmiany superludzi, ich historię, motywacje, odpowiednie moce. Archetypy są bardzo różne, co pozwala odnieść je do wszystkich komiksowych łotrów i herosów. Przykładowo: Mściciel – działający na granicy prawa, często nieposiadający supermocy – to ktoś zupełnie inny niż Szybkobiegacz, umiejący manipulować prawami fizyki. Najpopularniejszą odmianą bohatera jest chyba Totem, bohater, którego moce naśladują zdolności jakiegoś zwierzęcia. Mogą one być zarówno skutkiem mistycznej więzi, jak i efektem ubocznym „ukąszenia przez radioaktywnego pająka”. Archetypów jest sporo i każdy znajdzie coś dla siebie.

Sercem **Almanachu** jest jednak mechaniczny opis supermocy. Widać, że autorzy dołożyli wszelkich starań, by zasady były z jednej strony proste, a z drugiej zapewniały dużą liczbę kombinacji. Nawiasem mówiąc, komiksy superbohaterskie aż się pro-

szą, aby przełożyć je na cyferki. Tego typu opowieści są bardzo często do bólu schematyczne, żonglują wciąż tymi samymi motywami i typami postaci, zmieniając jedynie szczegóły. Co bywa przekleństwem dla komiksu (zużyte chwytły szybko się nudzą), dla RPG jest błogosławieństwem. Schematyczność nie tylko ułatwia mistrzom gry prowadzenie, ale pozwala objąć mechaniką ważne dla fabuły elementy świata. Autorom udało się to w stu procentach – nie znam żadnego superczłowieka, którego nie da się rozpisać przy użyciu tych reguł (aczkolwiek nie twierdzę, że znam wszystkich).

Poszczególne moce zostały zaprojektowane zgodnie ze schematem: mamy efekt ogólny, a następnie jego warianty związane z realiami oraz modyfikacje mechaniczne. Prosty przykład: kontrola sił pozwala na tworzenie różnych przedmiotów z „czystej energii” – mogą to być miecze, ogromne młoty, packi na muchy, itp. (podobną moc miała Invisible Woman z Fantastic Four). Różne mechaniczne dodatki pozwalają nam zwiększać obrażenia lub zasięg tych sił, używać ich jako pancerza czy wznosić się w powietrze. Warianty opisowe mogą być różne: możemy naszą moc określić jako psioniczną kontrolę pól siłowych, może też być ona wynikiem działania jakiejś zaawansowanej technologii lub też „duchów przodków”.

Lista mocy jest długa. Są na niej superzdolności oczywiste i popularne: ataki wręcz i dystansowe, ciało utworzone z dziwnego materiału (np. energii, wody czy ognia), kontrola umysłów, telepatia i telekineza, zwiększenie cech postaci do niesamowitych wartości (mając siłę k12+11 możemy spokojnie rzucać sześćdziesięciotonowym Abramsem!), latanie czy zbroja. Są też moce bardziej oryginalne, chociażby kontrola nad burzami albo zwierzętami, możliwość przemieszczania się pod powierzchnią gruntu, ożywianie przedmiotów, zmniejszanie własnego ciała do rozmiarów bakterii czy zarażanie wrogów chorobami. W ramach supermocy możemy otrzymać też pojazd czy pomocników. Niektóre z nadludzkich umiejętności da się rozwinąć za pomocą bardziej ogólnych wariantów, np. wzbogacając je o zdolność oddziaływania na „żywioty” (do których zaliczono także ciemność, dźwięk, elektryczność czy zimno).

Każdą moc można również przerobić na „gadżet”. Tym sposobem możemy grać zwykłymi śmiertelnikami, walczącymi ze złem za pomocą futurystycznych urządzeń. Jak już pisałem, mocy jest mnóstwo i dzięki tej części podręcznika możemy stworzyć niezliczone rzesze superludzi.

Ciekawą cechą **Alamanachu** jest możliwość uzyskania podobnych efektów za pomocą różnych narzędzi mechanicznych. Dodatkową ochronę przed obrażeniami (w postaci zwiększonej wytrzymałości lub punktów pancerza) można uzyskać na kilka sposobów. Plecak raketowy może być zarówno supermocą, jak i elementem ekwipunku. Natomiast kontrowersyjnym (przynajmniej dla mnie) zabiegiem było zamieszczenie mocy odwołujących się wprost do magii lub pozwalających na stworzenie bohatera-nieumarłego. Przecież komiks superbohaterski wywodzi się wprost z SF! Po chwili zastanowienia uznałem jednak moje obiekcje za mało zasadne: w wielu rysunkowych opowieściach da się odnaleźć elementy magii, więc podręcznik powinien i ją uwzględniać. Jeśli ktoś nie chce korzystać – nie musi.

Podręcznik radzi też jak dostosować ogólne zasady **SW** do konwencji i podaje rozwiązanie typowego problemu: jak pogodzić rozwój postaci ze schematami gatunku, zabraniającymi superherosom nabywania nowych nadludzkich zdolności. Zasady opcjonalne pozwalają rozgrywać kampanie na różnych poziomach: od stosunkowo słabych bohaterów, działających na poziomie ulicy po obrońców galaktyki, toczących epickie boje na odległych planetach. **Almanach** zawiera również reguły tworzenia siedzib superbohaterów – bez takiej bazy nie obędzie się żaden porządny komiks! Jest to nie tylko kwestia fabularna. Dobrze wyposażona siedziba (np. posiadająca salę ćwiczeń, szpital czy warsztat) wydatnie zwiększa możliwości drużyny.

Ciekawostką (dostępną, o ile mi wiadomo, tylko w polskim wydaniu) jest przegląd podstawowych odmian superbohaterskiej konwencji, wraz z poradami dotyczącymi rozgrywania sesji. Wbrew pozorom komiks komiksowi nierówny: inaczej wyglądają opowiadania o beztroskim łojeniu łotrów ze Złotego Wie-

ku komiksu, inaczej nowoczesne i mroczne opowieści o antybohaterach balansujących na granicy dobra i zła. Dostajemy sugestie jak prowadzić kampanię detektywistyczną lub też taką, w której prywatne życie bohaterów będzie równie ważne jak epickie walki. W ostateczności można pograć również w konwencji anime czy też opowieści o antropomorficznych zwierzakach. Pomysłów w tej części podręcznika jest wiele. Zasługuje ona tym bardziej na pochwałę, gdyż rozdziały „Jak grać?” zawierają często banialuki. Tutaj tego nie uświadczymy, treściwe opisy znakomicie ujmują istotę poszczególnych podgatunków i pozwalają zrozumieć, o co w nich chodzi.

To by było w zasadzie na tyle, jeśli chodzi o **Almanach Superbohaterów**. Podręcznik zawiera prawie samą mechanikę, bo nie był tworzony z myślą o konkretnych realiach. Co prawda na końcu znajdujemy propozycję settingu, nazwanego *Peacekeepers*, jest to jednak tylko zarys. W skrócie: Ziemia z trudem odparła inwazję kosmitów, w której trakcie zginęło większość superbohaterów. Po wojnie nastąpiły spore zmiany polityczne, a nowi herosi, którzy muszą sobie radzić w niełatwych realiach, to młodziaki bez doświadczenia. W ramach settingu opisano kilka tajemnic, superłotrów i zwrotów akcji. Przy odrobinie wysiłku da się to rozwinąć, choć przyznam, że zaproponowany świat nie przypadł mi szczególnie do gustu. Na samym końcu mamy jedną stronę poświęconą projektowaniu przeciwników, którzy są robotami, obcymi czy zombie.

Mógłbym się czepiać, że w podręczniku nie opisano większej liczby settingów, czy też narzekać na brak bestiariusza. Myślę jednak, że nie warto. To są drobne wady, a sam **Almanach Superbohaterów** to kawał porządnego podręcznika. Miał on na celu zapewnić wsparcie mechaniczne dla komiksowych opowieści i z tego zadania wywiązuje się znakomicie. Jeżeli bawią was amerykańskie komiksy i chcielibyście je przenieść do RPG, to **Almanach** będzie jak znalazł – w języku polskim nie został wydany żaden inny podręcznik pozwalający na zabawę w superbohaterów. Warto też mieć tę książkę na półce, jeśli się

lubi **Savage Worlds**. To niezłe rozwinięcie podstawowej mechaniki, warte uwagi każdego fana – a ochota na grę Spider-Manem, Green Lanternem czy Ghost Riderem może przecież przyjść nagle i niespodziewanie.



Plusy:



Skondensowana mechanika supermocy



Opis różnych odmian opowieści o superbohaterach



Inspirujące ilustracje



Indeks

Minusy:



Przydałoby się więcej propozycji settingów



Brak bestiariusza i przykładowych charakterystyk superłotrów (nie licząc tych z *Peacekeepers*)

100 stron, miękka oprawa

Cena: 35,00 zł,

Evernight

Noc bohaterów

Recenzja pierwotnie była publikowana w serwisie dzikieswiaty.pl

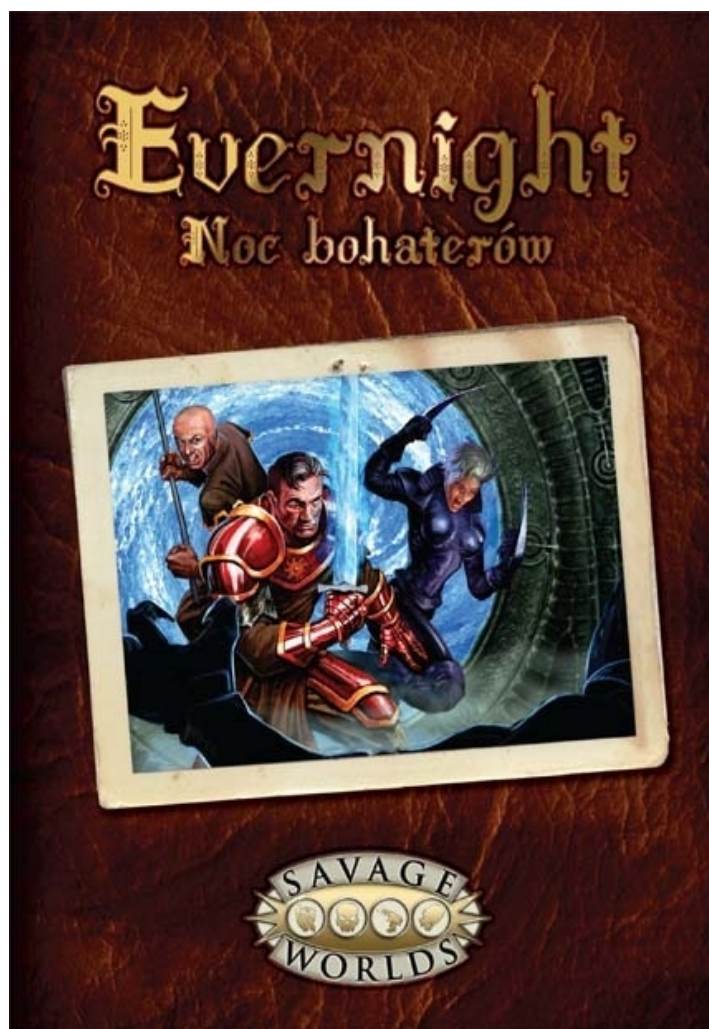


Pod koniec wakacji na rynku pojawił się pierwszy pełnoprawny setting do Savage Worlds wydany w języku polskim. Evernight: Noc Bohaterów to dark fantasy, nie powinien więc mieć problemów z ze zdobyciem popularności. Czy jednak ta dwustustronicowa książka ma szansę w starciu z liczącymi dziesiątki lub setki dodatków gigantami w rodzaju Warhammera lub Forgotten Realms?

Evernight w niewielkim stopniu przypomina to, co przeciętnemu graczowi gier fabularnych może kojarzyć się z pojęciem settingu. W książce opisano nie tylko świat gry, dodatkowe mechaniczne opcje i mini-bestiariusz, ale również kompletną kampanię, pozwalającą na co najmniej kilka miesięcy gry.

Niewiele złego można powiedzieć o jakości wydania podręcznika. Format B5, w kolorze, co prawda z miękką okładką, ale w rozsądnej cenie około 50 zł. Ilustracje wahają się od – licznych – świetnych, przez niektóre przeciętne, do kilku naprawdę słabych, lecz na ogół oprawa graficzna trzyma solidny poziom. Podobnie jakość korekty i składu – udało mi się znaleźć tylko jedno miejsce, gdzie tekst zlewa się z górną ramką. Bardzo dobrze wypada tłumaczenie i redakcja – i choć to subiektywna opinia, **Noc Bohaterów** jest jednym z niewielu podręczników, które czytało mi się naprawdę dobrze.

Pozornie, **Evernight** wydaje się normalnym heroic fantasy. Mamy wielkie królestwo, gdzie wszelkie problemy rozwiązują bohaterowie, na których „zwykli” ludzie mogą zawsze polegać. Mamy orki, ogry i inne potwory, raz za razem dostarczające herosom pracy. Mamy w końcu pretekstową historię, z obowiązkowymi wojnami ras oraz tajemniczym, wymarłym gatunkiem (w EN są nim Sa Karanowie, przodkowie obecnych ludzi). Jednym słowem, sie-lanka. Przynajmniej do czasu, bo w trakcie gry praktycznie cały świat zostanie wywrócony do góry nogami – a kampania nabierze innych, mroczniejszych barw.



Tutaj właśnie objawia się siła Kampanii Splotów i samego pomysłu na **Evernight** – bohaterowie nie tkwią w świecie, w którym nic się nie zmienia, gdzie

ważne decyzje dotyczące jego losu podejmują autorzy powieści i dodatków. Grając w **Noc Bohaterów**, bardzo dużo zależy od samych graczy – pomimo tego, że kampania jest dość liniowa i nie zostawia zbyt wiele miejsca na alternatywne zakończenia (choć pomysłowa drużyna pewnie byłaby w stanie zaskoczyć MG i wymusić finał opowieści inny od zaplanowanego). Historia opiera się na kilku konkretnych, dobrze opisanych epizodach (Splotach), pomiędzy którymi prowadzący może umieścić własne, dopasowane do bohaterów scenariusze. Według założeń, drużyna powinna rozegrać wszystkie przygotowane przygody – dzięki temu gracze zdobędą informacje, zasoby i kontakty, bez których nie sposób dotrzeć do finału kampanii. Same epizody są opisane całkiem niezłe, choć miałem wrażenie, że w kilku miejscach wielką rolę będą odgrywały umiejętności prowadzącego. Istnieje spora szansa, że gracze postąpią inaczej, niż zaplanowali autorzy.

Prócz gotowych przygód w podręczniku znalazł się generator scenariuszy. By z niego skorzystać, wystarczy pociągnąć kilka kart. Otrzymuje się w ten sposób szkielec gotowego scenariusza – jeśli prowadzący dopasuje je do swojej drużyny, doda kilka szczegółów i uzupełni charakterystykami przeciwników, może otrzymać w rezultacie całkiem niezłą przygodę. Nie będzie to, co prawda, majstersztyk, lecz w sytuacji, gdy MG nie ma zbyt wiele czasu na rozpisanie kompletnego scenariusza, skorzystanie z generatora jest zdecydowanie lepszym pomysłem, niż improwizowanie całej przygody.

Podręcznik nie wprowadza zbyt wielu zmian względem reguł opisanych w podstawie **Savage Worlds**. Nieco miejsca poświęcono na opis ras, dopasowano listy przewag i zawał, zaklęć i ekwipunku oraz magicznych przedmiotów. Nowym elementem są przewagi i zawał drużynowe, wpływające na wszystkich bohaterów graczy. W **Evernight** postacie łączą się w drużyny (każda z nich musi mieć swoją nazwę!). Wędrując po świecie w poszukiwaniu przygód, bohaterowie zdobywają coraz większą sławę, co przekłada się na konkretne bonusy, np. „Ćmy barowe” powoduje, że wszyscy karczmarze są automatycznie przychylnie nastawieni względem postaci, a

„Profesjoniści” ułatwia negocjacje z potencjalnymi pracodawcami. Jeśli jednak grupa zachowa się niewłaściwie, prowadzący może przydzielić jej odpowiedzialną zawał (np. „Niedojdy” sprawia, że bohaterom jest o wiele trudniej zastraszać napotkane postacie).

Uwaga: dalsze akapity zawierają spoilery dotyczące prezentowanej w podręczniku kampanii. Jeśli masz zamiar zagrać w „Evernight”, najlepiej przestań czytać tekst w tym miejscu, inaczej odbierzesz sobie połowę frajdy z gry.

Podstawowym pytaniem, jakie zada sobie chyba każdy Mistrz Gry przed zakupem podręcznika, jest: „Czy to w ogóle da się prowadzić?” Odpowiedź na nie wydaje się jednoznaczna, ale w praktyce zależy to od oczekiwań drużyny. **Savage Worlds** to system, który stawia na minimalizację czasu potrzebnego na przygotowanie scenariusza, dlatego dla graczy lubujących się w skrupulatnie zaprojektowanych, dokładnie opisanych przygodach, **Noc Bohaterów** może wydawać się złym wyborem.

Sama kampania to opis inwazji, jaką przeprowadzają złe i plugawe „pajaki” – rasę dziwacznych istot, które przed wiekami władała całą planetą, jednak ostatecznie została pokonana przez sojusz ludzi, krasnoludów, niziołków oraz orków. Niedobitkom udało się uciec na inną planetę – tam rasa odbudowała siły i przygotowała się do ataku, by zmiażdżyć i zniewolić swoje krnąbrne dzieci (część ras, w tym ludzie, została stworzona dzięki inżynierii genetycznej). Sielankowy świat, którego mieszkańcy są przyzwyczajeni do tego, że bohaterowie załatwiają każdy problem (od ataku orków po klęskę suszy), zostaje zniszczony w dniu, kiedy „pajaki” dokonują inwazji. Rolą bohaterów jest odkrycie prawdy o najeźdźcach, zgromadzenie odpowiednich sił i rozbięcie okupantów. Cechą charakterystyczną kampanii jest nieustanna ciemność – „pajaki”, które rani światło sło-

neczne, dzięki swojej maszynerii zakrywają słońce gęstym, czarnym dymem. Mrok będzie towarzyszył bohaterom od pierwszego dnia inwazji, aż do ostatniej sesji.

Podczas gry bardzo wiele będzie leżało w rękach prowadzącego. Historia, którą zaprezentowali autorzy podręcznika, może dostarczyć wielu wrażeń, ale tylko pod warunkiem, że Mistrz Gry zainteresuje graczy światem i jego mieszkańcami. Dotyczy to szczególnie postaci tła, jakie bohaterowie mogą napotkać na swojej drodze – jest bardzo ważne, by drużyna polubiła kluczowych BN-ów i interesował ją ich los. Jeśli sesje ograniczą się do walki, **Noc Bohaterów** raczej nie zachwyci graczy – może z wyjątkiem najmniej wybrednych.

Sam setting, choć jest utrzymany w konwencji dark fantasy, i pełno w nim przemocy, okrucieństwa oraz trudnych wyborów, trzeba jednak postrzegać z przymrużeniem oka. Podczas lektury raz za razem można natknąć się na fragmenty, podczas których autorzy mówią między wierszami: „Hej, to tylko gra”. Wzmianka o kaźni słynnego bandziora, Tuhaja (posiadającego tatuaże w kształcie ryb), czy opis sposobu pożywania się Władców, najwyższej kasty rasy najeźdźców (wysysają oni wnętrzności żywych istot) mówi jasno: tej gry nie wolno traktować w stu procentach poważnie. W rozdziale przeznaczonym dla Mistrza Gry jest napisane otwarcie: świat gry z czasów przed inwazją ma być parodią znanych gier heroic fantasy. Atak „pajaków” drastycznie zmienia konwencję gry, choć nie do końca – w ostatnim epizodzie mamy pojedynki ze smokiem, a ten, kto wygra, zdobywa rękę księżniczki i zostaje władcą królestwa.

Evernight może nie jest rewolucją, ale pokazuje, że podręczniki do gier fabularnych nie muszą być opasłymi tomiskami, zawierającymi masę niekoniecznie potrzebnych detali. Pełnoprawny setting z rozbudowaną, epicką kampanią można zmieścić na dwustu stronach. Podręcznik może nie wyręczyć prowadzącego w stu procentach, ale na pewno stanowi kompletny, zamknięty produkt – w dodatku jest to mate-

riał świetnej jakości. **Noc Bohaterów** może nie przypadnąć do gustu wszystkim, sądzę jednak, że dla przeciętnego gracza rozegranie kampanii opisanej w podręczniku będzie świetną zabawą. Polecam **Evernight** każdemu, kto lubi fantasy w heroicznej (niekoniecznie cukierkowej!) konwencji.



Plusy:



Pełnoprawny setting



Rozbudowana i epicka kampania

Minusy:

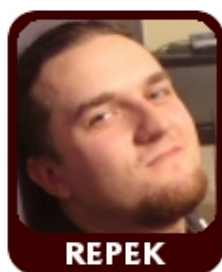
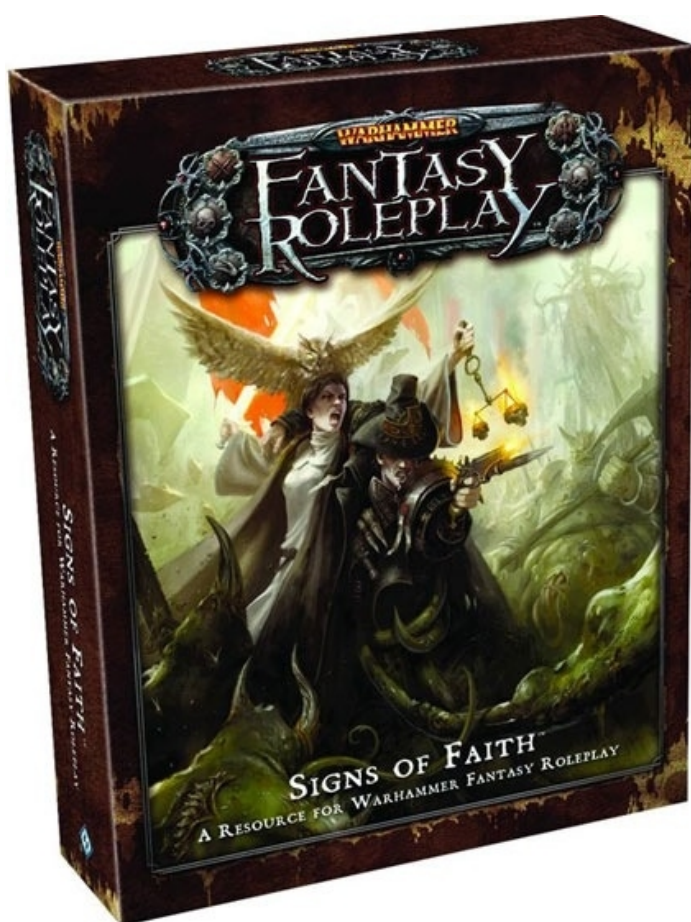


Przypadnie do gustu tylko ściśle określonej grupie odbiorców

192 strony, miękka oprawa
Cena: 49,95 zł,

WFRP: Signs of Faith

Wichry wiary



REPEK

Signs of Faith to drugi, po **Winds of Magic**, dodatek do trzeciej edycji **Warhammera**, który w istotny sposób poszerza arsenał graczy i mistrzów gry. Jako pierwsi więcej zabawek dostali magowie, teraz przyszła kolej na kapłanów. Jak nietrudno się domyślić, nadchodzący dodatek

Omens of War będzie skierowany do graczy, którzy nad magię i modlitwę przedkładają siłę bojowego młota. Ktoś jednak musi ich wspierać i leczyć. I jeszcze wierzyć, że kryje się w tym wyższy sens.

Brat bliźniak

Pisząc o **Znakach wiary**, znalazłem się w niecodziennej sytuacji. Zerknąłem bowiem do swojej recenzji **Wichrów magii**, która ukazała się w 37. numerze **Rebel Times**. Ku swojemu zaskoczeniu odkryłem, że całe akapity tekstu mógłbym przenieść do niniejszego artykułu na zasadzie „kopiuj-wklej”. To oczywiście byłoby zbrodnią gorszą od wybrania profesji ciury obozowej. Sięgnę więc po słownik synonimów i spróbuję dać z siebie wszystko, abyście nie mieli wrażenia, że czytacie jeszcze raz to samo. Z góry jednak proszę o wyrozumiałość. To nie moja wina, że Fantasy Flight Games wydało dodatek-bliźniaka.

Podobieństwo obu rozszerzeń jest uderzające. Nie wynika to wyłącznie z faktu, że mechanika czarowania i zdobywania względów bóstw jest niemalże identyczna (opiera się jedynie na innych cechach i umiejętnościach). Twórcy dodatku bowiem całą jego zawartość zaplanowali tak, jakby była lustrzanym odbiciem **Winds of Magic**. Dzięki temu otrzymujemy podobne zbiory kart, profesji, żetonów. Słowem: drugie, bardzo bogate pudło. Jeżeli (nie) żalowaliście pieniędzy na poprzednie, to będziecie wiedzieli, za co (nie) zapłacicie i tym razem.

Dla tych, którzy pierwszy raz

Zanim jednak przejdę do wzruszającej i bluźnierczej opowieści o zawartości pudełka, parę słów o religii **Warhammera** należy się tym, którzy być może dopiero teraz rozpoczynają przygodę w ponurym świecie niebezpiecznych przygód.

Imperium, w którym o życie walczy większość postaci graczy, istnieje od ponad dwóch i pół tysiąca

lat. Fundamenty pod jego wielkość położył Sigmar, człowiek, który zjednoczył ludzkie plemiona, wymordował wielu orków i żył w dobrej komitywie z krasnoludami. Co ważniejsze jednak, stał się bogiem. Dla świata, w którym istniał politeistyczny panteon dawnych bóstw, był to szok. Zaowocował on w przyszłości szeregiem konfliktów na tle wyznaniowym, lecz połączenie władzy z religią okazało się na tyle istotne dla młodego państwa, że sigmarytizm zyskał dominującą pozycję.

Stary Świat jest więc dziwnym światem, w którym obok wiary w boga-człowieka funkcjonują również kultury rozmaitych bogów przypisanych konkretnym dziedzinom życia. I tak Shallya pomaga chorym, Taal wraz z Rhyą opiekują się dzikimi ostępami, Ulryk włada zimą i wilkami, Ranald czuwa nad złodziejami i tak dalej... Jeśli do bóstw ludzi dodać bogów i boginie elfów oraz krasnoludów (nawet niziolki mają swoją Esmereldę Od Wypieków), otrzymujemy pokaźną liczbę istot wyższych, które – poza wyjątkami – nie są ze sobą nawet spokrewnione. Przykładowo, wiara w wojowniczą Myrmiidę przybyła do Imperium z południa i wciąż jest postrzegana jako obca. Nie można więc mówić tu o panteonie w typie starożytnej Grecji. Zwykli mieszkańcy Starego Świata zazwyczaj wierzą w istnienie wszystkich bogów, ale w zależności od sytuacji zwracają się do tego, który może pomóc im w ich problemach.

Co ciekawe, zgodnie z literą podręcznika, istnienie bogów jest w zasadzie faktem. Wspierają oni swoich wyznawców (kapłani muszą w końcu skądś czerpać swoją moc) i nawet objawiają się pod postacią różnych omenów. Rzadko jednak, o ile w ogóle, manifestują się osobiście. Autorzy systemu dbają o to, by za wiarą kryła się jednak pewna doza tajemniczości.

Wyjątek stanowią czterej złowieszczy bogowie Chaosu, których niszczyielska aktywność napędza konflikty w Starym Świecie. Tzeentcha, boga podstępów, który szczególnie uprzykrza życia czarodziejom, poznaliśmy w **Winds of Magic**. Kapłanom, przez analogię, przeciwstawiono siewcę zarazy i pana rozkładu – odrażającego Nurgla.

Jeżeli po lekturze powyższych akapitów odnosicie wrażenie, że system religijny Imperium to pomieszanie z poplątaniem to... zapewne macie rację. W sumie nie chodzi jednak o to, by był to spójny zespół wierzeń, ale materiał na tworzenie ciekawych konfliktów i budowanie głębi świata. Wybór postaci, która swoje życie poświęca służbie jednemu z dziewięciu bóstw, to w zasadzie wybór bardzo określonego sposobu gry.

Estetycznie i technicznie

Podobnie jak w przypadku **Wichrów magii** czeka na nas dodatek o równie fatalnie wykonanym opakowaniu. Rozszerzenia do Tredycji (czytaj: trzeciej edycji **Warhammera**) ukazują się w miękkich pudełkach. Pudełka te po wyjęciu usztywniającej pseudo-wypraski podlegają bezlitosnym prawom zgniatania i mięcia się. W efekcie dość szybko nie nadają się do niczego poza ładnym wyglądem. A **Signs of Faith** w tej kwestii prezentują się wyśmienicie, swoją okładką w moim osobistym rankingu przebijając ilustrację z podstawki: horda demonów Nurgla, w środku łowca czarownic podtrzymywany przez kapłankę Vereny. „100% Warhammera w Warhammerze” – jak dla mnie, ścisła czołówka erpegowych okładek w ogóle. Gdyby Fantasy Flight Games zaczęło produkować plakaty, byłbym pierwszy, który szarpnąłby się na przepiękny obrazek Daarkena.

Równie dobrze prezentują się wszystkie tekturowe figurki. Dziesięć z nich odpowiada nowym profesjom. Kolejne osiem przyda się przy rozegraniu zamieszczonego scenariusza, przy czym z nich kilka przedstawia kapłanów i kapłanki poszczególnych bóstw. Nic nie stoi więc na przeszkodzie, by korzystali z nich również gracze.

Jedyny zgrzyt to, tradycyjnie, karty nowych profesji. Co prawda kapitanka łowców czarownic prezentuje się świetnie, ale co z tego, skoro dobre wrażenie musi zepsuć pocieszna babcia-zielacha na karcie wróżbitki i nijaki goguś występujący jako domokrążca. Wśród dziesięciu nowych zawodów (podstawowych i zaawansowanych) znajdziemy zarówno *evergreeny* w postaci zabójcy, jak i niezbędne w dodatku o religiach profesje mistyka czy kapłana (takiego trochę lepszego od nowicjusza z podstawki). Niektóre opcje to zdecydowanie propozycje na jednostrzały lub bardzo konkretne kampanie. Trudno inaczej postrzegać na poły szalonego proroka zagłady, dysponującego bardzo klimatyczną zdolnością zwiększania zadawanych obrażeń dzięki posiadanym kartom obłędu. Facet z kłatką na głowie lub innym, równie ekscentrycznym sposobem budowania swojego wizerunku, bez wątpienia znalazłby się w centrum zainteresowania.

Pozostałe dwadzieścia cztery figurki to upiorne wizerunki demonów Nurgła, z czego aż siedem w dużym formacie. Zdecydowanie jest czym poszczuć graczy, poczynawszy od nurglingów, a skończywszy na Wielkim Nieczystym. Jedyne, czego mi brakuje, to opisanie, które figurki odpowiadają którym potworom z bestiariusza. Gracz nieobeznany z warhammerową ikonografią może się łatwo pogubić w nadmiarze dóbr.

Od strony wykonania – poza ciągłym brakiem myślenia o walorach estetycznych dla płci mądrzejszej – odrobinę przeszkadza mi tylko nadmierne eksploatowanie tych samych rysunków. Cała warhammerowa oferta FFG (włączając w to **Chaos in the Old World** i karciankę **Invasion**) opiera się na tych samych ilustracjach. Jeśli ktoś gra w **Inwazję**, niewiele go już graficznie zaskoczy, może poza okładką. Gorzej, że w obrębie samego dodatku jeden rysunek wykorzystuje się bez litości. Fragmenty ilustracji z okładki można znaleźć na kilku kartach, podobnie dzieje się z obrazkami otwierającymi rozdziały. Chociaż, z drugiej strony, może dla graczy to przyjemna sprawa mieć kartę z rewelacyjnym rysunkiem w swoim pudełku postaci?

Małe, a cieszy

Dla grup awanturników, które zmasakrowały już pięć czy sześć hord orków, przygotowano nowość – dwie karty drużyn o wyższym poziomie. Wyróżniają się one lepszą zdolnością, z której mogą korzystać wszyscy gracze.

Nie zabrakło też nowego *trackera*, garści żetonów, kilku kart przedmiotów i lokacji z gotowymi zasadami dodatkowymi. Gdyby tych elementów nie było, pewnie nikt by tego nie zauważył. Skoro jednak są, jest to zawsze dodatkowy element pokazujący, że FFG dba o klienta.

Dylematy i wątpliwości

Czym różni się czarodziejka od kapłanki? Granie czarodziejką niosło ze sobą bezpośrednie zagrożenia. Igranie z wichrami magii mogło zwrócić na maginię uwagę Niszczycielskich Potęg i zakończyć jej karierę za sprawą kilku dodatkowych oczu i macek. Przywoływanie błogosławieństw takiego ryzyka nie niesie. Równocześnie wybór kariery kapłanki stawia przed graczką ciekawe wyzwania na poziomie samego odgrywania postaci. Dobra graczka współpracująca z dobrą prowadzącą będą zapewne uważać, by źródło mocy wyznawcy pozostało owiane mgiełką tajemnicy. W podręczniku zawarto przy tym bardzo ciekawą zasadę opcjonalną, w myśl której nieprzestrzegająca ustalonych zasad kapłanka może utracić wsparcie bóstwa i dostęp do swoich błogosławieństw. W przypadku czarodziejki jest to raczej niemożliwe, zaś tutaj może wytworzyć bardzo intrygujący temat dla bohaterki.

Tredycja próbuje też zerwać z wizerunkiem kapłana jako piątego koła u wozu. Nie mam oczywiście żadnych danych na poparcie tej tezy, ale idę o zakład, że profesje kapłańskie znajdują się na szarym końcu zawodów wybieranych przez graczy w RPG. Wynika to z wielu przyczyn, wśród których na pewno nie bez znaczenia jest ogólna „słabość” w walce. W Tredycji kapłani wciąż mają za zadanie leczyć oraz – co

bardzo istotne w nowej mechanice **WFRP** – dbać, by członkowie drużyny nie byli zanadto zmęczeni lub zestresowani psychicznie. Przy okazji jednak dostają, szczególnie wyznawcy Sigmara i Myrmidii, zestaw naprawdę mocny czarów ofensywnych.

Lektura liczącego 48 stron podręcznika „Signs of Faith” pokazuje także, jak ważna jest religia w Starym Świecie. To dodatek, który powinien przeczytać każdy gracz, który lubi sprawnie poruszać się w fikcyjnym uniwersum. Okazuje się bowiem, że kapłani są swoistymi urzędnikami. Jeśli się leczysz, natrafisz na kapłanki Shallyi. Jeśli idziesz na wojnę, na pewno spotkasz kapłanki Myrmidii lub bojowych kapłanów Ulryka. Przed Chaosem będą ochraniać cię zakonnicy Sigmara. Jeśli przyjdzie ci bronić prowincjonalnej wioski, zapewne z pomocą pośpieszy kapłan Taala. W sądach natkniesz się na sługi Vereny. Nawet chcąc kogoś okraść, zwrócisz się do gildii złodziei opanowanej przez łotrzyków spoufalonych z Ranaldem. Jeśli, jako gracz, lubisz wspierać MG swoją znajomością realiów, warto zapoznać się z **Signs of Faith**.

Podręcznik dostarcza oczywiście sporo informacji także samemu prowadzącemu. Dostaje on kalendarz imperialny, opis miejsc kultu, świąt i najważniejszych uroczystości oraz wszystkich religii. Poszczególным rozdziałom towarzyszą ramki z gotowymi pomysłami, których zawartość może zostać wykorzystana jako tło przygód lub do wprowadzenia oficjalnego Bohatera Niezależnego. Takie koncepty jak święto Mandreda Szczurobójcy, gdy szczurołapowie stają się nieformalnymi władcami miasta, aż proszą się o ubarwienie scenariusza. Ciekawie, nierzadko humorystycznie, prezentują się wspomniani BN. Mnie najbardziej rozbawił Kociak (Kitten), niewątpliwie wyznawca Ranalda, który kradnie kosztowności z domów bogatych mieszczek. Ale i Katrina Volkova, wyznawczyni Myrmidii, rzekomo nauczycielka dobrych manier, która w istocie potajemnie uczy arystokratki sztuki szermierki, to wspaniała postać do postawienia na drodze naszym awanturnikom.

Z pewnością jednak nie można mówić o przesycie materiału i informacji. Tredycja stawia na zwięzłość, nie na fabularne wstawki. Pod tym względem **Znaki wiary** prezentują się niemiłosiernie ubogo. Dodatki w postaci wypowiedzi zwykłych obywateli, fragmentów ksiąg i traktatów, można policzyć na palcach dwóch rąk. W tej kwestii wygląda na to, że **Wi-chry magii** urodziły się wcześniej i wyrosły na dodatek silniejszy, bardziej nasycony *fluffem*.

Księga chorób zakaźnych

W poszukiwaniu wiedzy tajemnej zaglądam do „Liber Infectus”, czyli drugiej książeczki. Została ona w przeważającej mierze poświęcona opisowi Nurgla i wpływowi jego machinacji na życie w Starym Świecie. Podręcznik dostarcza ciekawej informacji, iż kultы poświęcone bogowi zepsucia są najbardziej rozpowszechnione spośród wszystkich Niszczycielskich Potęg. Może dawać to pewne wyobrażenie o uniwersum, w którym lęk przed śmiercią od choroby i ogólny brak higieny mocno oddziałują na wyobraźnię jego mieszkańców. Autorzy dodatku przytomnie zauważają jednak, aby choroby wprowadzać z umiarem. Podobnie jak w przypadku mutacji, są to motywy, które siłą rzeczy znajdują się w środku zainteresowania drużyny i zdominują tematykę przygody. Bohater umierający na nieuleczalną chorobę to jej będzie poświęcał swoją uwagę, a nie rozpracowywaniu spisku na dworze lokalnego władcy.

Mechanika wprowadzania chorób nie dotyczy oczywiście gry i przeziębień. Podobne dolegliwości nie są godne czasu poszukiwaczy przygód. Dwadzieścia pięć kart chorób zawiera za to m.in. takie przyjemności jak grobowa zgnilizna lub czerwona ospa. Bohater może je złapać, jeśli znajdzie się w określonych okolicznościach, a potem bogowie odwrócą się od niego podczas rzutu na Odporność (*Resilience*). Każda karta opisuje objawy chorobskie i jego dotkliwość (*severity*). Bohater, który nie będzie leżał w łóżeczku i popijał rosółku, może wykazać kolejne symptomy.

Jeśli ich łączna siła przekroczy jego poziom ran – pora udać się do Ogrodów Morra.

Wśród sześciu nowych kart kondycji (*conditions*) znalazł się bardzo ciekawy efekt – Zgnilizna Nurgla. Poza ogólną uciążliwością (otrzymane rany są poważniejsze), działa jak tykająca bomba spaczeniowa. Zakażony zgnilizną awanturник, w przypadku śmierci, może stać się sługą Nurgla. Jeśli dodać do tego fakt, że nie jest znane lekarstwo na ten paskudny wynalazek Pana Rozkładu, mamy gotowe wyzwanie nawet dla bardzo potężnego bohatera. Można je połączyć z klimatycznym pomysłem, który znajdziemy w jednej z ramek. Okazuje się bowiem, że Nurgle ma córkę, Poxfulcrum, na której testuje swoje wymyślne plagi. Udręczona istota nie może umrzeć, a jej łyzy – wedle legendy – posiadają zdolność leczenia wszelkich chorób. Jeśli to nie brzmi jak zahaczka na epicką kampanię, to niech mnie snotling kopnie.

Niestety, tego typu gotowych koncepcji jest w „Liber Infectus”, *nomen omen*, jak na lekarstwo. Kilka stronnic zajmują jeszcze opisy mniejszych i większych demonów Nurgla, a na samym końcu spisana jest upiorna historia szaleństwa, które opanowało swego czasu Middenland. I to wszystko. Trzydzieści jeden stron (kolejne siedemnaście zajmuje scenariusz) to niezbyt wiele, ale wydaje się, że w **Wichrach magii** upchnięto na nich nieco więcej. A może po prostu mutacje są bardziej nośnym tematem w świecie **Warhammera**?

Wybrańcem Nurgla być

Jeśli znudziło ci się granie kultystą Tzeentcha, możesz pobawić się w roznoszenie chorób pod sztandarem Nurgla. Trzy karty ze znamieniem tego ostatniego są przeznaczone dla postaci, które przeszły na śmierdzącą stronę mocy. Do dyspozycji MG i jego demonów lub gracza, który ulegnie wpływom Nurgla, oddano też siedem kart czarów. Ich nazwy – „Chmura much” lub „Strumień zepsucia” – mówią same za siebie.

Trzeci podręcznik

Jak to trzeci? Ano trzeci. Składa się na niego prawie dziewięćdziesiąt nowych kart akcji, czyli błogosławieństw dla kapłanów i kapłanek poszczególnych bóstw. W **Signs of Faith** obecne już w podstawce religie – Sigmar, Shallya i Morr – dostają po kilka nowych błogosławieństw, a sześć kolejnych pełne trzy-nastokartowe talie z mocami od pierwszego do trzeciego poziomu. Zanim zdecydujemy się przyjąć rolę drużynowego duchownego, warto przeczytać cały dostępny zestaw boskich mocy. Wiele z nich dostarcza sugestii, jak grać daną postacią i co będzie jej mocną stroną. Prowadzącemu odpowiedzą również, jaką konwencję przywołują poszczególne religie. Inaczej bowiem wygląda podejście do życia ekologów pod wezwaniem Taala, a inaczej cwanych, łotrzykowskich sympatyków Ranalda.

Trudno również oprzeć się wrażeniu, że nie wszystkie kapłańskie ścieżki są równie „grywalne”. Oczywiście, żeby uniknąć tego mętnego terminu, niektóre z nich lepiej, a inne słabiej wpasowują się w rozmaite okoliczności. Autorzy nie są w stanie ukryć faktu, że najważniejszy w świecie **Warhammera** pozostaje konflikt wyznawców Sigmara i Ulryka, który jest prawdziwym samograjem. Wybór przedstawiciela którejś z tych dwóch religii zapowiada ciekawe konflikty w obrębie drużyny i poza nią. Bez problemu do większości *genericowych* scenariuszy można również dopasować kapłanów i kapłanki Vereny, Shallyi, Morra i Myrmidii.

Tymczasem wyznawca Mananna siłę swojej wiary czerpie przede wszystkim z bliskości morza i doskonale wzbogaci swoją obecnością każdą przygodę rozgrywającą się podczas rejsu. Podobnie kapłani Taala pełnię swojej mocy zaprezentują raczej w leśnych ostępach niż na sali balowej. Mniejszą kompatybilność tych ostatnich rekompensuje bardzo miódna konstrukcja kart ich błogosławieństw. Bohater odwołujący się do mocy Taala posługuje się ich czer-

woną stroną, zaś gdy chce skorzystać z mniej agresywnego aspektu wiary, używa zielonego rewersu, który symbolizuje potęgę bogini Rhyi.

Bardzo ciekawie przedstawia się też talia wyznawców Ranalda. Znajdujące się w niej atuty nieraz wywołają uśmiech na twarzy współgraczy i pozwolą zdrowo się pośmiać. Z ranaldystów uczyniono w Tredycji obrońców sprawiedliwości i równości społecznej, swego rodzaju Robin Hoodów, którzy jednak nie zawahają się skorzystać na swojej awanturniczej działalności. A nade wszystko – nigdy nie pozwolą się złapać.

Jeśli zastanawiacie się nad wyborem jednej z kapłańskich profesji, niech najlepszą reklamą będą choćby poniższe błogosławieństwa, które pozwolą wam znaleźć się w centrum zainteresowania choć na jedną chwilę (tłumaczenie własne).

Sigmar: Boży młot (Hammer of God)

Błogosławieństwo rzucane na broń, pozwalające zadać do kilkunastu dodatkowych obrażeń i kilka krytyków. Prawdziwie epicki *finisher*.

Myrmidia: Boska waleczność (Divine Prowess) i Lot orla (Eagle's Stoop)

Czyli panie nie są gorsze. Sprzymierzeniec jest w opałach, a ty jesteś za daleko? Udostępnij mu swoją akcję ataku i pozwól być twoim dłużnikiem. Za dużo przeciwników? Atakujesz niczym orzeł, zadając kosmiczne obrażenia. Cel wyeliminowany? No to za chwilę możesz zrobić to samo.

Manann: Rybka! (Fish!)

Zgłodniałeś? No to może rybkę? Albo i trzy (przyudanym rzucie). Prosto z powietrza.

Ulryk: Widmowy wilk (Spectral Wolf)

Kawaleria przybywa! Jedyne, co musisz zrobić, by przywołać tego efekciarskiego sprzymierzeńca w walce, to znaleźć się w sytuacji, gdy przeciwnicy mają przewagę liczebną. Czyli znaleźć się w dowolnym niemal starciu.

Ranald: Reszka wygrywam... Orzeł przegrywasz (Heads I win... Tails you lose)

Kwintesencja gry kapłanem Ranalda. Dwustronne błogosławieństwo, które pozwala albo przerzucić swoje kości szczęścia lub kości pecha przeciwnika.

Verena: Puchacz sądu i Sowa mądrości (Owl of Judgement i Owl of Wisdom)

Aby przywołać oba widmowe ptaki naraz, trzeba mieć wysoką rangę lub szczęście na kostkach. Połączone działanie obu błogosławieństw, poza masą premii do rzutów, pozwala bohaterce wyglądać jak postać z okładki **Signs of Faith**. Radość sama w sobie.

Mistrz i uczeń

Mieliście w drużynie jednego kapłana i był tak fajny, że inni też chcieli wkroczyć na ścieżkę wiary? Pewnie pojawił się klasyczny Tredycyjny problem – brak podstawowych kart akcji z mniejszym błogosławieństwem czy służących pozyskaniu boskich względów.

Nikogo nie namawiam do nabycia **Signs of Faith** tylko dla tych czterech marnych kartoników. Jednak perfekcyjniści i esteci nie muszą już korzystać z *proxów*, jeśli drużynę najdzie fantazja na granie postaciami jak z **Imienia Róży**.

Straszna groza

Jesteś graczem? Nie czytaj, chyba że chcesz złapać zgniliznę Nurgla lub – co gorsza – świerzb.

Dodawane do scenariuszy w Tredycji pomoce prezentowały różną jakość. Zupełnie bezużyteczne były zwłaszcza dwustronne mapki – zbyt małe, a przy tym szczegółowe. FFG ratowało się, udostępniając ich duże kopie na swojej stronie internetowej. W **Sigms of Faith** dodatki są trzy. Dwa z nich to teksty (list i obwieszczenie miejskie), oba po angielsku. O ile graczom nie przeszkadza taki przeskok językowy, można je wykorzystać. Trzeci to mapka miasteczka Hugeldal. Czysto umowna i może przez to odrobinę funkcjonalna pomimo swoich typowo kieszonkowych rozmiarów.

Sama przygoda, „Groza w Hugeldal” (jakże oryginalnie, prawda?), oczywiście nawiązuje do tematu dodatku i jest przeznaczona dla zaprawionej w bojach z Chaosem drużyny. Bohaterowie, po obowiązkowym rozprawieniu się z bandytami napadającymi na podróżników, trafiają do miasteczka, z którego wypędzono wyznawców Shallyi. Za wszystkim stoi zły doktor, który omamił rządzącą osadą wdowę po zmarłym lordzie. W Hugeldal szalała zaraza, którą wywołał, by potem jej zapobiec, rzeczony Doktor. Sam szybko się jednak przekonał, że stał się narzędziem w rękach potężniejszych sił, które niebawem pojawią się w mieście.

Gracze, jak na scenariusz do **Warhammera** przystało, muszą przede wszystkim nie pogubić się w ilości Bohaterów Niezależnych i przymknąć oko na jedną nachalną wskazówkę. Poza tym jednak scenariusz naprawdę nie jest najgorszy. Mistrz Gry musi go nieco podrasować, by gracze nie mieli poczucia, że tylko obserwują intrygę. Ale kilka pomysłów może wypaść całkiem zaskakująco. Spory potencjał ma też motyw wędrownej trupy aktorskiej, w istocie skrywającej wyznawców Chaosu i demony. Zawsze to lepsza koncepcja niż wyłapywanie pięciu kultystów spośród kilku tuzinów opisanych mieszkańców osady.



Plusy:

-  Jak zawsze doskonałe wykonanie elementów
-  Zróżnicowane, ciekawe ścieżki kapłaństwa
-  Zaskakująco znośny scenariusz
-  Mocne wpisane religii w realia świata
-  Kilka dobrych zahaczek na przygody i opisy BNów

Minusy:

-  Fatalne, zbyt miękkie pudełko
-  Zdecydowanie zbyt mało zahaczek na przygody

Cena: 129,95 zł,

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 44, maj 2011

w numerze między innymi:
D&D Wrath of Ashardalon
Dobble
Troyes

