

w numerze: *Karty, figurki i inne gadzety*



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 46, lipiec 2011

**SHADOW, SWORD & SPELL: BASIC
THE ESOTERROR FACTBOOK**

Władca Pierścieni Gra Karciana

ARKANA MIŁOŚCI: KOCHANKOWIE

DOMINION: SEASIDE

ONIRIM

SID MEIER'S CIVILIZATION

DWARF KING'S HOLD: DEAD RISING

YGGDRASIL





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisław

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' Zawisław

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



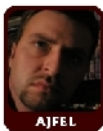
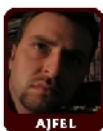
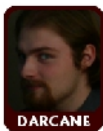
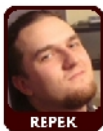
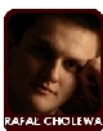
Hau, hau, hau. Odszczekuję to, co powiedziałem, a mianowicie, że Galmadrin to kolejne wydawnictwo, które niczego nie wyda. Moje czarnowidztwo dotyczące polskich edycji gier fabularnych, budowane przez lata na niekompetencji kolejnych wydawnictw, spowodowało, że nie wierzyłem, iż polska edycja Zewu Cthulhu 6.0 ujrzy światło dzienne. Ujrzała, piękna, na papierze kredowym, w twardej oprawie, majestatycznie stojąca na półce. A ja odszczekuję. Hau, hau, hau.

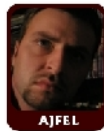
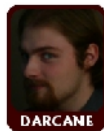
Powiem wam jednak, że szczerzę się przy tym do monitora jak głupi, ponieważ uwierzyłem, że polski rynek może podnieść się z gruzów. Po tylu latach pojawia się światełko w tunelu: Ars Magica, Delta Green, Blood & Honor, nawet reedycja Cyberpunka 2020! Kiedy pojawiają się takie zapowiedzi, to wiedz, że coś się dzieje. Kiedy pojawia się na półkach sklepowych nowa edycja Zewu Cthulhu, a terminy zostały zachowane, to wiedz, że jest dobrze. I bądź optymistą. Nie będziesz musiał później czekać.

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

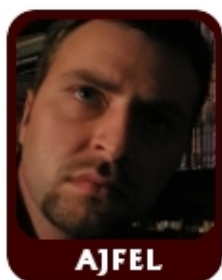
Nr 46, Lipiec 2011

Spis treści

- 2 **Wstępniak** 
 ... czyli jak zwykle
 kilka słów na początek
- 4 **Aktualności** 
 ... czyli co nowego
 w świecie gier
- 7 **Karciana podróż** 
 przez Śródziemie
 Władca Pierścieni
 Gra Karciana
- 12 **W sam raz** 
 na wyjazd w góry
 Arkana Miłości - Kochankowie
- 16 **Dominion z Karaibów** 
 Dominion: Seaside
- 20 **Sny na jawie** 
 Onirim
- 23 **Przejdź do historii** 
 Sid Meier's Civilization

- 29 **Batalia** 
 w krasnoludzkich
 tunelach
 Dwarf King's Hold: Dead Rising
- 34 **Kooperacyjni** 
 Bogowie Wikingów
 Yggdrasil
- 39 **Stara szkoła** 
 po liftingu
 Shadow, Sword & Spell:
 Basic Core Rulebook
- 44 **Karty, figurki** 
 i inne gadżety
- 47 **Walcząc** 
 z niewysłownym
 horrorem
 The Esoterror Factbook
- 50 **Plany na sierpień**
 czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Druga edycja planszowej Gry o Tron

Wydana w 2003 roku planszowa **Game of Thrones** do dzisiaj pozostaje jednym z największych hitów wydawnictwa Fantasy Flight Games. Ostatni nakład gry, także polskiej edycji Galakty, dawno już został wyczerpany. Biorąc pod uwagę popularność wyemitowanego niedawno przez HBO serialu, powrót gry na rynek wydawał się być jednak pewien. Przypuszczenia stały się faktem, zaś gra do czekała się nie samego dodruku, lecz nowej, poprawionej edycji. Warto dodać, że zaledwie kilka dni po pierwszej zapowiedzi FFG, na stronach wydawnic-



two Galakty pojawiła się informacja o tym, że druga edycja Gry o Tron zostanie wydana także po polsku. Produkt zapowiada się naprawdę smakowicie: nowa, efektowna szata graficzna, czytelniejsza instrukcja oraz kilka zupełnie nowych elementów, tj. zasłonek dla graczy i kart punktów kulminacyjnych bitwy. W pudełku od razu znajdziemy elementy, które w pierwszej edycji wprowadzały dodatki **Clash of Kings** i **Storm of Swords**, takie jak: porty garnizony, karty Dzikich czy maszyny oblężnicze. Premiera już jesienią.

Neuroshima Tactics już jest!

Zapowiadany od dłuższego czasu ambitny projekt wydawnictwa Portal wreszcie trafił do sprzedaży. **Neuroshima Tactics** to polski bitewniak, a mówiąc ściślej - figurkowa gra taktyczna, której akcja osadzona została - oczywiście - w postapokaliptycznym uniwersum znanym z fabularnej **Neuroshimy** i innych produktów Portalu, takich jak: **Neuroshima Hex** czy **51 Stan**. W sprzedaży są już dostępne startery dla czterech armii (w cenie około stu złotych każdy) i szereg dodatkowych figurek. Podręcznik z zasadami nie trafił jeszcze do sprzedaży, ale już teraz dostępny jest za darmo w formie elektronicznej na stronie wydawcy.



Blood Bowl Team Manager – także po polsku!

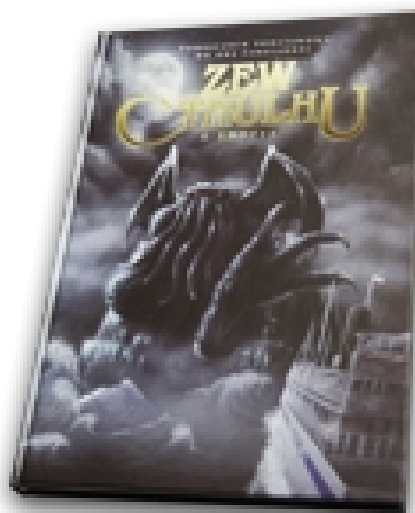
Blood Bowl obok takich gier jak **Space Hulk** czy **Warhammer Quest** jest jedną z legendarnych, kultowych wręcz planszówek, wydanych przed laty przez Games Workshop i mających wiernych fanów, którzy prowadzą regularne rozgrywki do dzisiaj. Wydawnictwo Fantasy Flight Games dysponuje licencją umożliwiającą wydawanie gier w uniwersach **Warhammera** i **Warhammera 40k**, czego owocem są takie produkty, jak m.in. **Horus Heresy**, **Chaos in the Old World**, fabularne **Warhammer Fantasy** (3 edycja), **Dark Heresy**, **Rogue Trader** i **Deathwatch**. Licencja ma swoje ograniczenia, które uniemożliwiają powrót na rynek wspomnianych na początku tytułów. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby nawiązując do nich, wydawać np. gry karciane. W taki właśnie sposób powstał **Space Hulk: Anioł Śmierci**, a już niedługo dołączy do niego karcianka o tytule **Blood Bowl: Team Manager**. Pierwowzór był plan-



szową figurkową symulacją meczu w niezwykle brutalnej dyscyplinie, tylko odrobinę przypominającej futbol. W karciance natomiast dwóch do czterech graczy wcieli się w role menadżerów drużyn, aby z jak największymi sukcesami poprowadzić je przez cały sezon rozgrywek. Stawką rywalizacji jest tytuł „Menadżera roku” przyznawany przez magazyn **Spike!**. Aby go zdobyć, trzeba pozyskiwać gwiazdów i personel pomocniczy, wygrywać rozgrywki oraz zgromadzić jak największe rzesze fanów. Premiera gry nastąpi jeszcze w tym roku.

Polska edycja Zewu Cthulhu

Skromny polski rynek gier fabularnych doczekał się nowego wydawcy. Niedawno na sklepowe półki trafiła szósta edycja gry **Zew Cthulhu**, wydanej nakładem wydawnictwa Galmadrin, które pojawiło się nagle z dużymi ambicjami i zostało przyjęte z dość dużym niedowierzaniem polskich erpegowców, przyzwyczajonych już do szumnych zapowiedzi, przerwanych linii wydawniczych i niedotrzymanych terminów. Polska edycja **ZC** wydana została bardzo efektownie - w twardej oprawie i na kredowym papierze. Liczący 360 stron podręcznik można nabyć w cenie około stu złotych.



Dodruk Cyberpunka 2020

Tymczasem wydawnictwo Copernicus Corporation, przed laty aktywne na polskim rynku gier fabularnych, podjęło dość kontrowersyjną decyzję, jaką jest dodruk podręcznika podstawowego do gry **Cyberpunk 2020**, wydanej po polsku ponad dekadę temu. Czarno-biały podręcznik w miękkiej oprawie można będzie nabyć w cenie 99 złotych. Nie mamy informacji na temat reprintu licznych dodatków do gry – prawdopodobnie uzależnione to będzie od zainteresowania podręcznikiem podstawowym.



Merchants & Marauders – będzie polska edycja

Tą niezwykle sympatyczną przygodową planszówką o kupcach i piratach prezentowaliśmy na łamach Rebel Timesa trzy miesiące temu. Wydanie polskiej edycji zapowiedział REBEL.pl, zaś premiery możemy się spodziewać tuż przed gwiazdką.



Władca Pierścieni Gra Karciana

Karciana podróż przez Śródziemie



AJFEL

Format LCG (*Living Card Game*, czyli Żywa Gra Karciana) to niezwykle udany pomysł wydawnictwa Fantasy Flight Games oraz godna uwagi alternatywa dla klasycznych, kolekcjonerskich gier karcianych. W obu przypadkach zabawa polega na budowaniu talii z regularnie nabywanych, dodatkowych kart, różnica jednak tkwi w formie publikacji rozszerzeń. LCG zrywa z tradycyjnymi zestawami dodatkowymi, zawierającymi kilka losowych kartoników. W to miejsce wprowadzono wydawane co

miesiąc zestawy, których zawartość jest z góry ustalona – wiemy więc za co płacimy. Gracze mają mniejsze poczucie naciągania na niekończące się wydatki i nie są narażeni na sytuację, w której kupili karty zupełnie bezużyteczne tylko dlatego, że zabrakło im szczęścia.

W praktyce okazuje się, że ta nowa forma wydawnicza nadal wiąże się z regularnymi wydatkami i zarówno reguły kompozycji turniejowych talii, jak i kolekcjonerski wymiar całej zabawy pozostają ludzko podobne do klasycznych CCG. Zasady wydają się jednak uczciwsze, zaś sam pomysł okazał się strzałem w dziesiątkę. Format LCG przyciągnął do rozgrywek wielu nowych graczy, których losowe zestawy dodatkowe odrzucały już na starcie (nie ukrywam, że sam należę do tego grona). Widać wyraźnie, że wydawca ma zadowalające wyniki sprzedaży, oferta tej linii produktów stale się bowiem rozrasta.

Zaczął się od wydania starych i uznanych kolekcjonerskich gier karcianych w nowym formacie, czyli **A Game of Thrones** oraz **Call of Cthulhu**, a także zupełnie nowej - **Warhammer: Invasion**. Ta ostatnia ukazała się także po polsku, nakładem wydawnictwa Galakta. Wśród graczy panowały obawy, czy polski wydawca podoła z publikacjami comiesięcznych rozszerzeń. Dzisiaj widzimy, że były one bezpodstawne, zaś **Warhammer: Inwazja** to niekwestionowany hit, wyróżniony przez polskich graczy w tegorocznym plebiscycie Gra Roku. Biorąc pod uwagę sukces karcianek LCG, oczywiste było to, że premiera kolejnej gry jest tylko kwestią czasu. Patrząc na posiadane przez FFG licencje, zdaniem wielu osób kolejna Żywa Gra Karciana miała być osadzona w uniwersum **Warhammera 40000**. Rzeczywistość okazała się jednak zupełnie inna - wydawnictwo FFG zaskoczyło grą karcianą **Lord of the Rings**, której akcja toczy się w tolkienowskim Śródziemiu, zaś sama rozgrywka ma charakter kooperacyjny. Również tą grą możemy cieszyć się w polskiej wersji językowej dzięki wydawnictwu Galakta, zaś w tym tekście pragnę przybliżyć wam podstawowy zestaw

Władcy Pierścieni. Myślę również, że premiera kartianki LCG w świecie **Warhammera 40000** prawdopodobnie i tak nas wcześniej czy później nie ominie...



Tego jeszcze nie było

Warhammer: Inwazja wyróżniał się na tle innych LCG tym, że był grą przeznaczoną dla dokładnie dwóch osób. Mechanika pojedynków (w której talia każdego z graczy prezentowała jedną z występujących w grze armii) sprawiła, że **Inwazja** okazała się świetną grą turniejową. **Władca Pierścieni** wyróżnia się jeszcze bardziej, jest bowiem grą kooperacyjną, w dodatku posiadającą wariant rozgrywki jednoosobowej. We **Władcę** gra się w oparciu o wybrany scenariusz, który ukończyć można z lepszym lub gorszym wynikiem (wyrażonym w punktach). Niezbyt sobie wyobrażałem, jak gra kooperacyjna ma funkcjonować na turniejach, okazuje się jednak, że zaproponowany tu system świetnie się do tego nadaje, ale o

tym za chwilę. Możliwość gry w pojedynkę jest mocnym atutem **Władcy Pierścieni** w kontekście budowania i optymalizowania naszej talii – można bowiem sprawdzać jej skuteczność w każdej chwili, niezależnie od tego czy mamy kompanów do rozgrywki, czy nie.

Efektownie, ale z wpadką

Tradycyjnie dla LCG, podstawowy zestaw stworzono w taki sposób, aby stanowił on kompletną grę, w którą mogą zagrać także osoby niezainteresowane kolekcjonowaniem kolejnych kart i budowaniem z nich jak najmocniejszych talii. Zestaw zawiera 226 kart, z czego ponad połowę stanowią cztery talie startowe graczy, resztę zaś karty Spotkań i Wypraw, których używa się wybiórczo, w zależności od tego, jaki scenariusz postanowiliśmy rozegrać. Oprócz tego w pudełku znajdziemy około setki żetonów o różnym zastosowaniu oraz dwie plansze zagrożenia. Te ostatnie posiadają zamocowane od spodu dwie obrotowe tarcze z cyframi i pozwalają w ten efektowny oraz bardzo praktyczny sposób oznaczać liczby z zakresu 0-99. Na pewno jest to o wiele wygodniejsze rozwiązanie niż np. znacznik przesuwany po numerowanych polach. Pojawia się tu jednak pewien zgrzyt: **Władca Pierścieni** to gra przeznaczona dla jednej lub dwóch osób, natomiast gdy kupimy dwa zestawy podstawowe, to z powodzeniem możemy grać w liczniejszym gronie – maksymalnie do czterech uczestników. Okazuje się jednak, że pojedynczy zestaw zawiera w zasadzie wszystko, co jest potrzebne, aby zagrać w cztery osoby (przede wszystkim od razu mamy przygotowane cztery odmienne talie dla graczy), a jedyne czego mu brakuje to właśnie plansz zagrożenia. W podstawowym zestawie powinny znajdować się od razu cztery, a nie dwie takie plansze – kupowanie drugiego zestawu tylko dla nich jest bowiem całkowitym nieporozumieniem.

Poza tym irytującym brakiem, gra prezentuje się w miarę przyjemnie. Karty są świetnie zaprojektowane i pięknie zilustrowane. Uważam, że to najładniejsza z dotychczas wydanych LCG, a wcześniejsze produkty, jak wiadomo, stawiały wysoko poprzeczkę. Żetony są typowe dla gier FFG: gruba, solidna tektura - nic dodać, nic ująć. Początkowo może przerazić obszerna instrukcja (32 strony w formacie A4). W trakcie jej lektury mechanika wydaje się skomplikowana, niemniej już podczas pierwszej rozgrywki uświadamiamy sobie, że łatwo ją opanować.



Zbierz jak najmniej punktów

Jak już wspominałem, rozgrywka we **Władcy Pierścieni** toczy się w oparciu o jeden ze scenariuszy. Podstawowy zestaw zawiera trzy scenariusze, z których każdy ma inny poziom trudności. W pierwszym podróżujemy z poselstwem przez Mroczną

Puszcę, w drugim przedzieramy się wzdłuż Anduiny w kierunku Lorien, trzeci zaś opowiada o desperackiej próbie ratunku kompana uwięzionego w Dol Guldur. Każdy z graczy wystawia do rozgrywki maksymalnie trzech bohaterów. Z jednej strony ich liczniejsze grono ułatwia zadanie (liczniejsza ekipa to większa siła w walce z przeciwnościami i szerszy repertuar unikalnych zdolności), z drugiej jednak im więcej bohaterów, tym wyższy początkowy poziom zagrożenia (poziom ten rośnie podczas gry i gdy osiągnie ustaloną wartość, drużyna ponosi klęskę).

Przebieg scenariusza to sekwencyjne pokonywanie kolejnych etapów przygody. Każda runda zaczyna się od pozyskania zasobów (im więcej mamy bohaterów, tym więcej żetonów zyskamy), którymi płacimy za zagrywanie nowych kart oraz aktywowanie zdolności. Następnie gracze zagrywają z ręki pomocne w przygodzie karty (m.in. użytecznych sprzymierzeńców). W kolejnych fazach gracze przydzielają bohaterów do wypraw, pojawiają się nowe przeciwności i przeciwnicy do pokonania. Postępy w wyprawie oznacza się za pomocą żetonów postępu, układanych na aktualnej karcie wyprawy. Gdy zgromadzona zostanie ich odpowiednia liczba, dany etap wyprawy zostaje ukończony i przechodzimy do kolejnej karty. Scenariusz kończy się zwycięstwem, gdy uda się spełnić warunki na ostatniej karcie talii Wyprawy danego scenariusza. Wszyscy gracze zwyciężają, jeżeli przeżyje przynajmniej jeden bohater któregośkolwiek z nich. Rozgrywka kończy się porażką, gdy zginą wszyscy bohaterowie lub poziom zagrożenia każdego z uczestników przekroczy ustaloną w scenariuszu wartość.

Ważne jest nie tylko to czy zdołaliśmy ukończyć scenariusz, ale też jak dobrze poradziłyśmy sobie z zadaniem, co obrazują zdobyte punkty, przy czym im mniej punktów, tym lepiej. Ostateczny wynik to suma uzyskanego poziomu zagrożenia, koszt każdego poległego bohatera i łączna ilość obrażeń bohaterów, którym udało się przetrwać. Wynik pomniejszany jest o punkty zwycięstwa zdobyte podczas scenariusza.

Ten system sprawia, że **Władca Pierścieni**, jako gra turniejowa sprawdza się wyśmienicie. Czy to drużynowo, czy indywidualnie: przejście uczestników zawodów przez te same scenariusze łatwo pozwala wyłonić tych, którzy poradzili sobie najlepiej - mieli dobrze przygotowaną talię, podejmowali słuszne decyzje podczas rozgrywki, no i oczywiście dopisało im trochę szczęścia, gdyż to właśnie te trzy czynniki decydują o osiągniętym wyniku.



Cztery talie, cztery sfery

W grze **Władca Pierścieni** występują cztery sfery wpływów: Przywództwo, Wiedza, Duch i Taktyka. Każdy z występujących w grze bohaterów przypisa-

ny jest do jednej z nich, podobnie do sfer przypisane są karty w taliach graczy. Cztery gotowe do rozgrywek talie stanowią zbiory kart poszczególnych sfer, nic jednak nie stoi na przeszkodzie, aby toczyć rozgrywki z użyciem kart z różnych sfer: daje to większą różnorodność, ale i stwarza ograniczenia, przy zagrywaniu kart musimy bowiem płacić żetonami zasobów pochodzącymi od bohaterów, których sfera wpływów zgodna jest z zagrywaną kartą.



Rozgrywka każdą z talii jest zupełnie inna, wyraźnie widać tu różnice w poszczególnych sferach. Przy rozgrywce kilkuosobowej nie brakuje okazji do wzajemnego wspierania się: kooperacja jest tu bardzo istotna. Mechanika gry działa bez zarzutu także w rozgrywce jednoosobowej, jednak w tym przypadku pojawia się problem ze zbalansowaniem talii - zwycięstwo jedną jest bardzo proste, inną zaś praktycznie niemożliwe. Wiele osób zapewne uzna, że nie

jest to wada, ważną częścią gry jest bowiem samodzielne tworzenie takiej talii, która okaże się najbardziej skuteczna. Są jednak również i tacy, których bardziej interesuje sama rozgrywka na gotowych zestawach kart, zaś kolekcjonersko-turniejowy aspekt zabawy ma dla nich znaczenie drugorzędne. W tym przypadku w jednoosobowych rozgrywkach gotowe talie mogą wywołać frustrację.

Co miesiąc nowa wyprawa

Mechanika **Władcy Pierścieni** bardzo przypadła mi do gustu. Jest pomysłowa, grywalna, wymaga sporo kombinowania i gwarantuje ciekawe, zróżnicowane rozgrywki. Jest to godny konkurent dla dysponującego świetnymi regułami **Warhammera: Inwazji** (o ile można w ogóle porównywać dwuosobową rywalizację z grą kooperacyjną). Elementem, w którym **Władca Pierścieni** na pewno z **Warhammerem: Inwazją** przegrywa jest regrywalność zestawu podstawowego. Tutaj niestety szybko odczuwamy, że mamy do czynienia jedynie ze starterem: talie są dość skromne, a scenariuszy oddano do dyspozycji graczy zaledwie trzy. O ile osoby nie nastawione na regularne zakupy dodatków mogą się na **Warhammera: Inwazję** skusić, o tyle takim osobom **Władcy Pierścieni** bym nie polecał. Natomiast osoby chętne do rozszerzania kolekcji efektownych kart, mają we **Władcy Pierścieni** grę o ogromnym potencjale i świetnym klimacie. Comiesięczne zestawy przygodowe w cenie poniżej 50 złotych zawierały będą porcję nowych kart: w tym za każdym razem nowego bohatera i kolejny scenariusz. Repertuar dostępnych opcji wydaje się więc nie mieć granic, o ile tylko postanowimy za te atrakcje regularnie płacić.

Władca Pierścieni na tle innych Żywych Gier Karcianych jest bardzo oryginalny i zupełnie niepodobny do którejkolwiek z wydanych wcześniej gier. Jest także wyjątkowo atrakcyjny wizualnie, zaś jakość przekładu w polskiej edycji nie budzi zastrzeżeń (cytaty na kartach pochodzące z **Władcy Pierścieni** i

Hobbita, zaczerpnięte zostały z przekładu Marii Skibniewskiej). Jeżeli zaś chodzi o tempo wydawania rozszerzeń, patrząc na kondycję polskiej linii wydawniczej **Warhammera: Inwazji**, również o losy **Władcy Pierścieni** możemy być spokojni.



Plusy:



Świetna szata graficzna



Ciekawa i grywalna mechanika



Zdecydowanie odmienna i oryginalna na tle innych gier w formacie LCG



Solidna polska edycja z dodatkami publikowanymi równoległe do wydania FFG

Minusy:



Zupełnie nieuzasadnione dwa liczniki zagrożenia zamiast czterech



Gotowe talie nie są zbalansowane pod kątem rozgrywek jednoosobowych



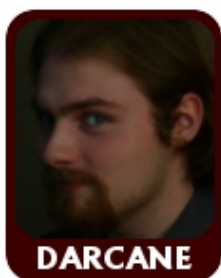
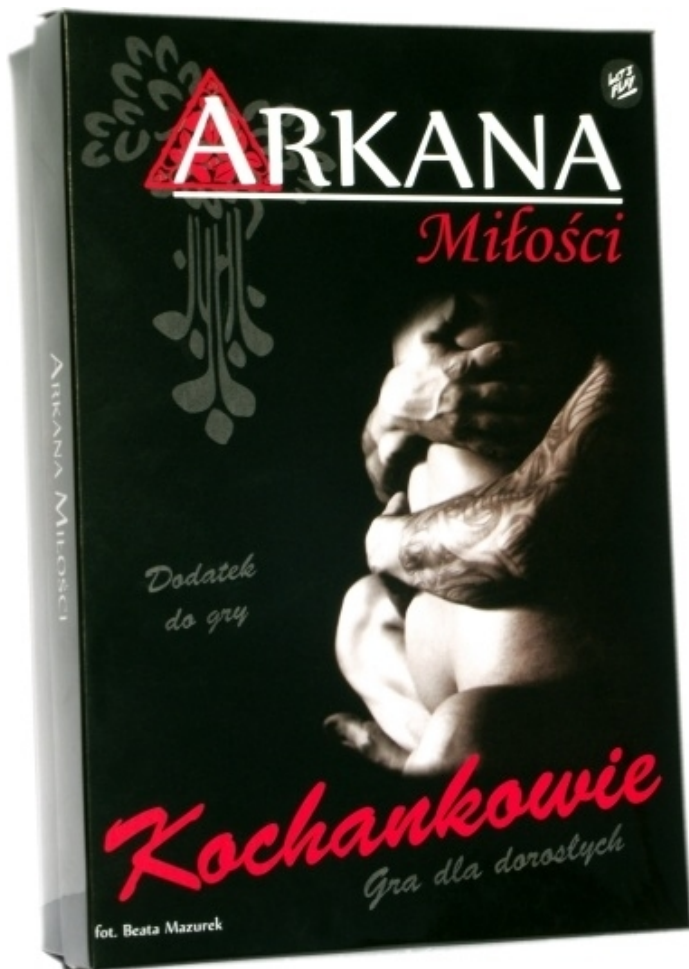
Szybko czujemy, że to starter LCG – gra dla osób nastawionych na regularny zakup dodatkowych kart

Liczba graczy: 1-2(4) Wiek: 12+ Czas gry: ok.60 minut

Cena: 125,00zł

Arkana Miłości - Kochankowie

W sam raz na wyjazd w góry



DARCANE

Popularność **Arkan Miłości** (gry karcianej dla dorosłych wydawnictwa Let's Play) zaważyła na decyzji o wydaniu dodatku, oferującego nie tylko zestaw nowych kart, ale również akcesoria przydatne w erotycznej rozgrywce. I choć **Kochankowie** spełniają

swoją rolę, nie sposób nie odnieść wrażenia, że twórcy nie zaprezentowali w nich niczego nowego.

Pudełko z dodatkami

Arkana Miłości – Kochankowie to tak naprawdę kilka przedmiotów zapakowanych w całkiem gustowne, czarne pudełko. W środku znajdziemy dwadzieścia cztery karty rozszerzające podstawową talię do gry, w tym specjalną kartę Arkan „Kochankowie”, a także erotyczne akcesoria. Wśród nich sygnowane logiem gry kajdanki ze skaju, szarfę na oczy, mały vibrator (tzw. *lady finger*) oraz zapachowe świece i piórka.



Poszczególne elementy diametralnie różnią się od siebie jakością wykonania. Vibrator jest mały i niepozorny, ale solidnie wykonany. Rozmiar jest chyba jego atutem, ponieważ może zachęcić nieśmiałe osoby do użycia go podczas zabawy. Ma również neutralny kształt, co jest dość ważne, jeżeli miałby być wykorzystywany przez obie płcie. Kajdanki wykonane są z kiepskiego materiału, ale wyglądają bardzo elegancko i mają pomysłowe zapięcie. Szarfa na oczy jest miła w dotyku i również całkiem dobrze spełnia swoją funkcję. Z kolei świece i piórka wyglądają jak kupione na pchlim targu. Świece to tak naprawdę zwykłe zapachowe podgrzewacze, bru-

dzące woskiem wszystko dookoła, a piórka są małe i zupełnie nieprzydatne. Na szczęście żaden z tych elementów nie jest niezbędny do zabawy. Z drugiej strony, tym bardziej sprawiają one wrażenie upchniętych do pudełka na siłę. Szkoda, bo zamiast nich w środku mogło znaleźć się coś innego – chociażby jedno większe piórko.

Warto dodać, że do pudełka z powodzeniem zmieści się też oryginalna talia **Arkan Miłości**, a woreczki strunowe ułatwią posegregowanie elementów. Zostanie nawet trochę miejsca na własne przedmioty. W ten sposób **Kochankowie** mają szansę stać się „pudełkiem z niespodziankami”, które można wykorzystać podczas intymnych wieczorów.

Karty – raj dla nałogowych graczy

Twórcy gry twierdzą, że **Kochankowie** stanowią rozszerzenie skierowane przede wszystkim do par i zawierające bardziej pikantne polecenia niż wersja podstawowa. Jestem daleki od podzielania tej opinii. Akcje (karty zlecające innej osobie wykonanie zadania) niewiele różnią się od tych zaprezentowanych w **Arkanach Miłości**. Owszem, zawierają takie czynności jak pieszczoty oralne i masturbacja (także z wykorzystaniem dołączonych do dodatku zabawek – wibratora i kajdanek), ale autorzy nie stronili od nich również w oryginale. Kilka poleceń jest nowatorskich, choć dość dziwnych (kapitałne „dmuchanie, aby drżał”), ale same karty Akcji nie wnoszą nic więcej poza większym wyborem stosunkowo podobnych do siebie poleceń. W talii znalazła się również karta Arkan „Kochankowie”. Zagrana, pozwala znacznie przyspieszyć rozgrywkę i jest szczególnie przydatna w grze dla par.

To, co czyni zabawę ciekawszą dzięki **Kochankom**, to nowy rodzaj kart – Atuty. Karty te działają w war-

stwie metagry, to znaczy oddziałują na same zasady i inne karty. Dzięki nim możemy mieć na ręce więcej kart, wykonać więcej czynności w turze, a nawet wykorzystywać odrzucone karty przeciwnika. W połączeniu z nowymi Akcjami Specjalnymi pozwalającymi kontrolować działania współgraczy i korzystać z ich kart, gra nabiera rumieńców. Trudno w to uwierzyć, ale dzięki **Kochankom** taktyczne myślenie w **Arkanach Miłości** staje się całkiem dobrym pomysłem, pozwalającym postawić na swoim i poradzić sobie z „opornymi” graczami. Z drugiej strony, brak kart negujących „metagrowe” działania powoduje, że nieśmiali gracze mogą czuć się zagrożeni szczególnie potężnymi efektami kart, przeciwko którym nie mogą się bronić. Dlatego też zachęcam do uzgodnienia stylu gry przed zabawą i złożenia satysfakcjonującej wszystkich talii.



Wspomniane składanie talii stało się trochę ciekawsze i sensowniejsze. To oczywiste, ponieważ więcej kart oznacza większe pole manewru. Należy pamiętać o zawarciu w talii odpowiedniej ilości Arkan, ale poza tym swoboda w kształtowaniu zabawy znacząco wzrasta. Również osoby nie lubiące akcesoriów poczuć się lepiej, ponieważ talia pozbawiona wykorzystujących je kart nie robi się z tego powodu dziwnie szczupła. Więcej kart to również dobra nowina dla preferujących zabawę w grupie – talia kończy się wolniej i pozwala na dłuższą rozgrywkę. Dla par to z

kolei perspektywa bardzo długiej gry lub odrzucenia znacznej ilości kart – sami musicie zdecydować, co będzie dla was lepsze. Niestety, więcej kart nie wpływa pozytywnie na problem powtarzalności rozgrywki. Rozegranie kilku partii nadal wywołuje u graczy wrażenie, że „wszystko to już było”. Rantunkiem jest oczywiście twórcza inwencja graczy.

Za wysoki poziom trzeba płacić

Od strony wykonania **Kochankom** niewiele można zarzucić. Dodatek utrzymuje wysoki poziom talii podstawowej - odzwierciedlenie elegancji i pikanterii. Karty nadal ozdobione są wysokiej jakości aktaami (być może bardziej odważnymi niż wcześniej) i pasującymi do poleceń cytataami. Dzięki temu nawet te bardziej perwersyjne zadania są subtelne (pomaga w tym sugestywny, aczkolwiek nie wulgarny język) i całość nie sprawia wrażenia taniej zabawki ze sklepu z akcesoriami erotycznymi. Talię **Kochanków** wyróżnia też mały znaczek kwiatka, pozwalający łatwo oddzielić karty z talii podstawowej od tych z dodatku.



Plusy:

- 👍 Ciekawsza, wzbogacona mechanika gry
- 👍 Wygodne pudełko
- 👍 Bardzo wysoki poziom wykonania kart

Minusy:

- 👎 Niska jakość niektórych akcesoriów erotycznych
- 👎 Brak ciekawych Akcji
- 👎 Zbyt wysoka cena

Liczba graczy: 2+ Wiek: 18+ Czas gry: 20-60 minut
Cena: 39,00zł

Niestety, akcesoria zawarte w pudełku i nowa talia składają się razem na dość wygórowaną cenę, wyższą niż cena oryginału. Jak na niesamodzielny dodatek z kilkoma akcesoriami o nierównej jakości wykonania, cena mogłaby być niższa. **Kochankowie** znacznie wzbogacają zabawę i przydadzą się każdemu, kto posiada podstawową wersję gry, ale nie wnoszą tak naprawdę większych innowacji. Dlatego polecam ten dodatek tylko tym, którzy talię **Arkan Miłości** zgrali już na wszystkie możliwe sposoby i chcą więcej. Mam dla was również dobrą wiadomość – wydawnictwo Let's Play zapowiedziało kolejny dodatek o wiele mówiącym tytule - **Domina-cja**.





BRAWUROWO / GRYWALNIE



EDYCJA POLSKA
GRAMEL

WWW.WYDAWNICTWOGRAMEL.PL

Evernight: Noc bohaterów

Oto Tarth, liniecy niecyry, idącej świat zielonych dolin i błękitnych mórz. Ocknął ustatu Wielka Węzna Rura, i dźwięczyła w spokoju, a dźwięczyła się wyłączone w odlądych, nieodstępnych liryjówkach. Szczegółowe losy bohaterów. Władzy przemierzali drużyny bohaterów – grupy nieustraszonej, bohaterów, gnasze, gromiących walczyć w obronie prostych ludzi. O ich męskich czynach śpiewano pieśni i opowiadano legendy. Przynależ Tarth wyświatała się światłana.

Alte wówczas radości Oni. I światu zniknęło na zawsze.

Evernight to świat: dark fantasy, jaskiego jeszcze nie było. Podręcznik zawiera: gotową do poprowadzenia kampanię, opowiadającą losy i twórcy tajemniczych, kwiżdżących Władów od jej pierwszych chwil aż po la wany final. Bohaterowie zaciągają się jako Nowi i stare w doświadczonej i smutnym świecie: olków, krasnoludów, orków i ludzi. Kim stają się prawdziwymi Litosami, wszelkie zapamiętane ciemność – gęsta.

Podręcznik zawiera ponadto nowe: przewagi, zawady, nadprzyrodzone moce i magiczne przedmioty oraz specjalne reguły tworzenia i rozwoju drużyny bohaterów. Mistrzowie Gry otrzymują kompletną kampanię, która ujawnia tajemnice łączące się w szalenie ciekawą przeszłość świata, wdy leżąca między potworem, generatory przyrod i oskazy, jak wykorzystywać świat Tarth jako scenę i konwencjonalnej kampanii fantasy, w czasach poprzedzających główny wątek.



WWW.WYDAWNICTWOGRAMEL.PL



BRAWUROWO / GRYWALNIE



GRAMEL

Wkrótce zapadnie ciemność!

Ponad 100 tys.
czytelników!

Literadar

Magazyn o książkach

**Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony**

**Magazyn o książkach
za darmo!**

www.literadar.pl



Magazyn o książkach



**Książki, które
przeczytałem
mojemu synowi**
Piotr Skankiewicz

**Gra
w kości**

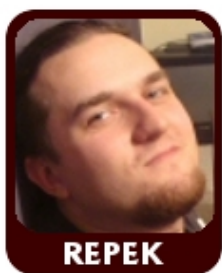
BiblioNETka.pl
forum i katalog książek

Współpraca z wydawnictwami:
Kiedy Ulegnę
Chłopak z Koloru

**Jeśli rodzic będzie się
zmuszał do czytania
dziecku, to na pewno nie
wyjdzie czytelnikiem**
Wywiad z Krystą Kozłowską

Dominion: Seaside

Dominion z Karaibów



REPEK

Na początku czujcie się ostrzeżeni. Jeśli myślicie o sięgnięciu po **Dominion: Seaside**, zostaniecie (lub już zostaliście) zmuszeni do zakupu jednego z dwóch pudeł - **Dominion: Rozdarte Królestwo** lub **Dominion: Intryga**. Niestety, tylko tam znajdziecie około dwu-

stu uniwersalnych kart skar-bów, klątw i zwycięstwa, które są niezbędne do rozegrania partii. Tak, wydawca wypuścił dwa samowystarczalne produkty i

Ponieważ **Seaside** nie doczekał się jeszcze polskiej wersji językowej, w recenzji posługuję się oryginalnymi nazwami kart. Ich nadmorskie, pirackie i oceaniczne znaczenia nie powinny wam jednak nastręczyć zbyt wielu kłopotów.

na tym skończył się Dzień Dziecka. Od tej pory rządzi sprzedaż łączona.

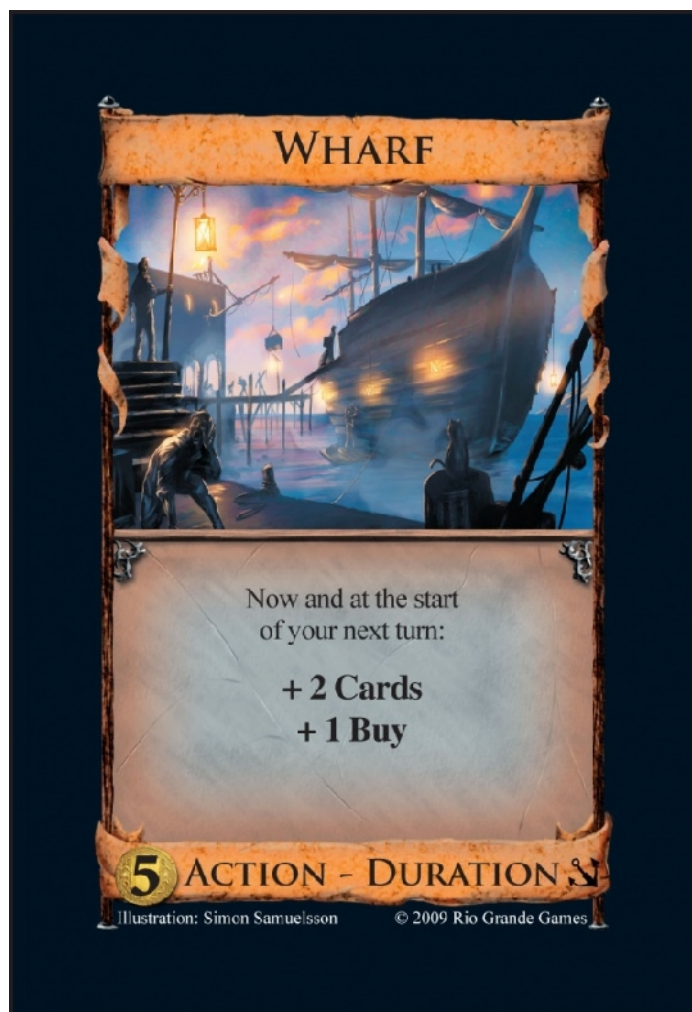
Zawartość pudełka **Seaside** – po raz pierwszy w historii **Dominiona** ozdobionego całkiem ładną grafiką – niesie miłe zaskoczenie. Oprócz dwudziestu sześciu nowych wzorów kart, co w połączeniu z podstawką lub **Intrygą** daje już naprawdę nieprzewidywalne kombinacje startowe, znajdziemy w nim parę niespodzianek.

Dla każdego z graczy przewidziano trzy tekturowe, całkiem spore tafelki przedstawiające – gdy złożą się je razem – malowniczą zatoczkę na tropikalnej wyspie. Po lewej rozciąga się rajska plaża, pośrodku cumuje imponujący piracki okręt, zaś po prawej widnieje nasza letnia rezydencja w postaci tubylczej wioski. Każdy z tych kartoników ma swoje zastosowanie w grze. Co prawda dwa tylko wtedy, gdy w zestawie wylosują się odpowiednie karty (*Pirate Ship* i *Native Village*), ale naprawdę przyjemnie jest położyć przed sobą na stole cały zestaw.

Kompletu gadżetów dopełniają dwa woreczki z metalowymi – złotymi i srebrnymi – monetami. Żetonów tych używa się, by oznaczyć zgromadzone przez gracza pirackie łupy oraz wysokość embarga nałożonego na wybrane stosy kart za pomocą karty *Embargo*. Każdy, kto grywa w planszówki wie, jak fajną rzeczą są te wszystkie dodatki i zapchajdziurki budujące klimat zabawy. W przypadku **Seaside** każdy z nich nie dość, że ładnie wygląda, to jeszcze ma konkretne, praktyczne zastosowanie.

Seaside, tak jak i poprzednie dodatki, ma na siebie pomysł. Zachowując nieco znanych motywów (także tutaj mamy wioskę, tym razem należącą do tubylców, a wiedźma – oczywiście morską – rzuca klątwy), wprowadza zupełnie nowe słowo kluczowe na kartach: *duration*. Owo „trwanie” na język gry przekłada się bardzo prosto: zagrana karta

ma jakiś efekt tu i teraz, oraz dodatkowy (czasem ten sam, czasem inny) na początku kolejnej tury. W tej prostocie kryje się cały geniusz dodatku i jego największy atut. Dowód na to, że Donald X. Vaccarino wciąż ma pomysły na rozwój swojego flagowego tytułu.



Karty z *duration* to aż osiem spośród dwudziestu sześciu wzorów. Większość z nich, gdy pojawia się na stole, staje się naturalnym celem zakupów. Ich działanie podnosi bowiem do kwadratu ogólną zasadę **Dominiona**, czyli dążenie do zachowania płynności i kreowania efektu śnieżnej kuli. W **Seaside** już podczas bieżącej tury można zbudować sobie pozycję na następną, nie licząc na ślepy los i ułożenie kart w talii. Poza tym, tak jak w **Intrydze** postawiono na

alternatywne zastosowania tej samej karty, tak tutaj pogłębiono zasadę „*set aside*” (odkładanie karty na bok na pewien czas). W ten sposób kartą zwycięstwa *Island* można odkładać z talii (aż do momentu podliczenia punktów) zaśmiecające ją atuty, np. inne karty zwycięstwa, a *Native Village* czy *Haven* pozwalają gromadzić karty do późniejszego ich wykorzystania. Jak widać, całość działa według zasady, że dobry pirat zawsze ma jakiś plan.

Jeżeli coś rozczarowuje, to karty dorzucające przeciwnikom kławy. Spośród trzech z nich tylko *Ambassador* równocześnie daje nam jakąś strategiczną korzyść (usuwając niepotrzebne karty). Pozostałe – *Sea Hag* i *Embargo* – może i są nieprzyjemne dla rywali, ale nie oferują znaczących bonusów. Z drugiej strony wymaga to lepszego planowania, a nie tylko zagrywania seryjnie klasycznej Wiedźmy i patrzenia, jak przeciwnikowi zapycha się talia.

Mniejsza jednak z psuciem innym krwi. I tak najfajniejsze są okręty. *Ghost Ship* odrzuca przeciwnikom karty, a nam pozwala je dobrać. *Merchant Ship*, jak sama nazwa wskazuje, zapewnia regularny dopływ gotówki. Ale prawdziwą czarną perłą tej floty jest *Pirate Ship*, czyli karta, której warto użyć przynajmniej raz – dla frajdy. Nasza łajba to klasyczny samograj. Przez kilka pierwszych tur, gdy przychodzi na rękę, służy do niszczenia kart skarbów z talii przeciwników (zazwyczaj się trafia) i gromadzenia w ten sposób złota (wspomniane wcześniej złote monety) na pirackiej wyspie, symbolizowanej przez jedną z tekturowych tafelek. W miarę zbliżania się do końca rozgrywki tej samej karty używa się do korzystania ze zgromadzonego podczas pirackich rejsów złota. *Pirate Ship* zdecydowanie zwycięża w kategorii „Najmłodniejsza karta w Dominionie”. Zwłaszcza, gdy uda się ustrzelić przeciwnikom ich ciężko ciułane Złociszce.

Jak w każdym dodatku do **Dominiona**, także w **Seaside** pojawia się kilka mniej atrakcyjnych atutów. Jest ich jednak na tyle mało, że znacznie ciekawsze

Jeżeli sięgnęliście już po **Dominion: Seaside**, zapraszam do lektury paru słów naszego eksperta, którzy dzieli się swoimi spostrzeżeniami.

Jakub 'hubczas' Makowski – zwycięzca drugiej edycji **Netowej Ligi Dominiona**

Ulubione karty z dodatku Seaside?

Mam dwie ulubione: *Lookout* i *Tactician*. *Lookout* za trashowanie i położenie dobrej karty na wierzch talii, a *Taktyka* za stworzenie dziesięciokartowej ręki w kolejnej turze.

Kombo dwukartowe?

Bazaar lub *Fishing Village* + *Wharf*. Duże dociągi są zawsze dobrą strategią, a *Wharf* daje dwie karty w dwóch turach i jest według mnie najlepszą kartą dającą bonus „+karty”. Jednak żeby zrobić długi łańcuch akcji, musi iść w parze z kartą dającą „+2 akcje”.

Warehouse i *Treasure Map*. Mapa skarbów pozwala szybko zdobyć dużo złota do talii, jednak potrzeba mieć dwie kopie tej karty na ręce, a *Warehouse* pozwala na szybsze przekopywanie się przez talię.

Kombo trzykartowe?

Lubię kombinację z *Taktykiem*, ale taką, która pozwala kupić coś w turze jego wyłożenia na stół. Aby zrobić dobry łańcuch kart, potrzebne są:

- * karty dające „+akcje”, takie jak *Bazaar* lub dowolne wioski,
- * karty dające „+monety” do zakupu, takie jak *Merchant Ship* lub *Pirate Ship*, choć najlepszy jest Czarny rynek [*Black Market*, karta promocyjna, sprzedawana lub rozdawana w osobnych zestawach – przyp.rep.]. Dział on idealnie z *taktykiem*, ponieważ pozwala wyłożyć karty skarbu na stół w momencie jego zagrywania,
- * i na końcu *Taktyk* (trzeba pamiętać, żeby zostawić sobie jakąś kartę na ręce do odrzucenia na koniec tury, bo bez tego zasada *Taktyka* nie zadziała).

W co warto inwestować przy grze tylko na tym dodatku?

W karty ataku, które są tutaj bardzo dobre i w karty „duration”, które przynoszą profit także w kolejnej turze.

wzory przechylają szalę zwycięstwa na stronę produktu Rio Grande Games.

Seaside jest oczywiście kompatybilny ze wszystkimi innymi dodatkami do **Dominiona**. Jednak w tej bardzo pretekstowej pod względem konwencji grze, jest to rozszerzenie zaskakująco spójne pod względem klimatu. Z tego powodu partie rozgrywane tylko na dwudziestu sześciu wzorach kart z **Seaside** mają swój niepowtarzalny urok. Choćby z tego powodu warto raz na jakiś czas zagrać „setowo”. Tylko wtedy ma się gwarancję na porządne kombo złożone z trzech lub czterech kart, z jakże słodko brzmiącym słowem kluczowym „duration”...



Plusy:



Bardzo odświeżająca rozgrywkę zasada „duration”



Chwytna konwencja graficzna i tematyczna



Dodatkowe, porządnie wykonane akcesoria

Minusy:



Tradycyjnie dość słabe ilustracje (choć widać poprawę)



Konieczność dokupienia około 300 ochronnych koszulek



Konieczność posiadania Rozdartego Królestwa lub Intrygi

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 8+ Czas gry: ok.30 minut

Cena: 129,95 zł



Onirim

Sny na jawie



JASKIER

Jakiś czas temu wszedłem sobie na stronę główną mojego ulubionego, internetowego sklepu z grami. Zresztą robię to dosyć często. Zaglądam najpierw w rubrykę "promocje", a następnie "nowości". To właśnie w tej drugiej znalazłem bohatera dzisiejszej recenzji, grę **Onirim**. Śliczna, pełna tajemniczego uroku okładka - to pamiętam z naszego pierwszego spotkania. Później doszedłem do wniosku, że była to miłość od pierwszego wejrzenia, ponieważ **Onirim** to gra niemalże pozbawiona wad!

Dlaczego gra karciana - w dodatku debiutancka - której autorem jest niejaki Shadi Torbey zwróciła moją uwagę? Było tak, ponieważ jest ona przezna-

czona dla jednego lub dwóch graczy. Szczególny nacisk kładę tu na ową "jedynekę". Gry dla jednego gracza to ostatnio pewien trend w grach planszowych i karcianych. Za przykład może tu posłużyć **Władca Pierścieni: Gra Karciana** lub bardzo znana gra typu *print and play* („wydrukuj i zagraj”) **Zombie in my pocket**. Ostatnio tego typu gier powstaje zresztą coraz więcej, jednak nadal nie ma ich zbyt wiele. Stąd też byłem bardzo zaintrygowany, co do zaoferowania w tej materii ma **Onirim**.

Gra **Onirim** to nic innego jak 109 kart i instrukcja, zapakowane w pudełko mieszczące dwie talie (podobnie jak w grze **Mamma Mia** wydawnictwa G3). Co ciekawe, w pudełku zmieszczono również aż trzy dodatki. Jest to naprawdę świetny pomysł!

Podczas gry wcielamy się w rolę osoby podróżującej przez sny. Naszym zadaniem jest uciec z przepelnionego koszmarami labiryntu. Będzie to możliwe dopiero wówczas, gdy odnajdziemy klucze do drzwi, których otworzenie pozwoli nam go opuścić.

Opisując mechanikę **Onirim**, skupię się na zasadach dla jednego gracza (zresztą tak też jest to rozwiązane w instrukcji; zasady dwuosobowe to jedynie pewna modyfikacja reguł dla jednego gracza). Celem gry jest odnalezienie odpowiednich kluczy do drzwi, przy czym gracz jest ograniczony czasowo i musi osiągnąć warunek zwycięstwa przed skończeniem się talii, z której dobiera na rękę karty.

Podstawowe karty występujące w grze to karty labiryntu (rozdzielamy cztery kolory kart, w obrębie każdego z nich karty dzielą się na trzy różne kategorie, przy czym są one takie same dla każdego koloru - mamy więc karty ze słońcem, księżycem i kluczem). Na rękę posiadamy na początku gry pięć kart labiryntu, a nasz ruch to zazwyczaj dołożenie jednej karty na specjalną ścieżkę labiryntu. Nie możemy jednak nigdy dokładać karty z tej samej kategorii, co ta przed chwilą zagrana. Naszym celem jest

dołożenie bezpośrednio po sobie trzech kart w tym samym kolorze. Gdy to uczynimy, zyskujemy pierwszą kartę drzwi w danym kolorze. Gdy uzyskamy po dwie karty drzwi z każdego z kolorów występujących w grze przed skończeniem się talii - wygrywamy.

Podczas swojego ruchu możemy dołożyć kartę do ścieżki lub odrzucić jedną z kart i dobrać nową (jeśli odrzucimy kartę z kategorii klucz, możemy dodatkowo przejrzeć wierzchnie pięć kart talii i ułożyć je w wybranej przez siebie kolejności, ponadto musimy odrzucić jedną z owych kart). Jak dotąd wszystko wydaje się proste, prawda? Nie do końca jednak tak jest, gdyż całość utrudniają karty koszmarów. Gdy je dobieramy, wyrządzają nam one krzywdę, jednak sami możemy wybrać, jaką (odrzucenie kart z ręki, odrzucenie pięciu kart z wierzchu talii, odrzucenie którejś ze zdobytych kart drzwi lub też odrzucenie karty z kategorii klucz, jeśli taką posiadamy na ręku w momencie dobrania karty kosmaru).

Karty drzwi, podobnie jak karty koszmarów, są losowo rozmieszczone w talii i gdy akurat dobierzemy je na rękę a posiadamy kartę z kategorii klucz w kolorze tych drzwi, możemy zdobyć je automatycznie, bez układania sekwencji kart labiryntu na ścieżce labiryntu.

Onirim to gra prosta, ale niesamowicie wciągająca. Regrywalność jest w jej przypadku ogromna (zagrałem jak dotąd niemal sto partii, a grę posiadam zaledwie od miesiąca). Jedna partia trwa około 15 minut, jednak często zdarza się tak, że natychmiast po ukończeniu jednej, zaczynamy kolejną. **Onirim** to gra w dużej mierze losowa, jednak jest to ten rodzaj losowości, który uwielbiam. Mechanizmy są tak zbalansowane, że w osiemdziesięciu procentach panujemy nad tą losowością i w kółko podejmujemy decyzje, często dość trudne. To nie jest losowość znana z **Chińczyka**, a raczej z **Keltisa**. Myślimy, czy wykorzystać klucz na podejrzenie kart, czy też może mieć go na ręce w razie dobrania kosmaru, a może po

prostu dołożyć do ścieżki, ponieważ brakuje nam jednej karty labiryntu do uzyskania sekwencji. Myślimy, myślimy, a czas mija. Niedługo na zawsze pozostaniemy w sennym koszmarze... Klimat to kolejna zaleta **Onirim**. Wielu widzi w tej grze układanie pasjansa (jest w tym sporo prawdy), ja jednak czuję ten niepowtarzalny klimat podróży przez sny.

Wykonanie gry dodatkowo buduje ów klimat. Działające na wyobraźnię ilustracje przywodzą mi na myśl stylistykę gry **Dixit**. Autorowi rysunków należą się duże brawa. Warto dodać również, że karty i pudełko są wytrzymałe. Osobiście tak świetną grę wolałbym w nieco większym pudełku, jednak jest to już w dużej mierze zwykłe marudzenie.

Kolejną zaletą **Onirim** jest to, że gra zajmuje mało miejsca przy zadowalającym poziomie skomplikowania rozgrywki. Nie jest to prostacka gra, a zagrać możemy w nią chociażby w restauracji, oczekując na zamówienie. Dodatkowo **Onirim** to pierwsza gra jednoosobowa, w którą gram i zupełnie nie przeszkadza mi brak innych graczy, a przebieg gry jest na tyle zajmujący, że pochłania mnie bez reszty.

Żywotność gry przedłużają dodatki (nie widziałem potrzeby, aby po nie sięgać, jednak ze względu na recenzję postanowiłem je sprawdzić). Generalnie - upraszczając - zmieniają one warunki zwycięstwa, nieco komplikują rozgrywkę i dodają pewne drobne modyfikacje. Są miłym... dodatkiem właśnie, jednak gra podstawowa w zupełności wystarcza, aby dobrze się bawić.

Dotychczas pisałem głównie o grze jednoosobowej, a jak wypada wersja przeznaczona dla dwóch graczy? Moim zdaniem nieco słabiej, choć tak naprawdę niewiele się zmienia. Uważam jednak, że jest tyle dobrych gier dwuosobowych, iż **Onirim** na dwie osoby można sobie darować. Grało mi się co prawda przyjemnie, ale bez rewelacji.



Onirim to gra wyśmienita. Jej zalety to świetna mechanika, piękne wykonanie, ogromna regrywalność oraz dodatki zmieniające rozrywkę. Jest to najlepsza gra jednoosobowa, w jaką grałem. Zdecydowanie polecam, ponieważ za tę cenę to grzech nie spróbować. Ja tymczasem wstawiam autora gry do mojej listy "autorów gier, których dokonania śledzę", bo już zapowiada on kolejną grę podobną do **Onirim**. Jej premiera ma odbyć się na tegorocznych targach w Essen. Nie mogę się doczekać.



Plusy:

- 👍 Świetne klimatyczne grafiki
- 👍 Najlepsza gra jednoosobowa w jaką grałem
- 👍 Wyśmienita mechanika i ogromna regrywalność
- 👍 Cena
- 👍 Zajmuje niewiele miejsca (i w kieszeni i podczas gry)
- 👍 Trzy dodatki urozmaicające i tak niebanalną rozrywkę

Minusy:

- 👎 Instrukcja zawiera drobne niedomówienia
- 👎 Nieco mniej zajmująca gra dla 2 osób
- 👎 Niektórym może przeszkadzać losowość
- 👎 Pudełko mogłoby być nieco większe

Liczba graczy: 1-2 Wiek: 6+

Cena: 29,95 zł

Sid Meier's Civilization

Przejdź do historii



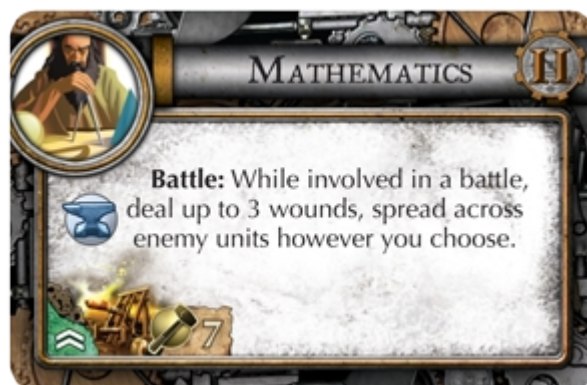
RAFAŁ CHOLEWA

Przyznam się bez bicia, że z niecierpliwością oczekiwałem premiery planszowej odsłony jednej z najsławniejszych komputerowych strategii turowych, która wyrwała mi wiele godzin z życia. Ciekawości towarzyszyło jednak uczucie niepokoju, wyni-

kające z faktu, że planszowa **Cywilizacja** wyjść miała ze stajni Fantasy Flight Games, do której twórczości tytuł ten po prostu mi nie pasował. Czy królowie *ameritrashu* podołali zadaniu?

O cywilizacjach

Kevin Wilson oddał nam do dyspozycji sześć cywilizacji. Znajdziemy wśród nich: Egipcjan, Rzymian, Chińczyków, Rosjan, Niemców i oczywiście Amerykanów. Każda z cywilizacji posiada swoje unikalne zdolności, np. Egipcjanie rozpoczynają grę ze znajomością drugopoziomowej technologii budownictwa, losowym antycznym cudem świata oraz ułatwioną możliwością stawiania budynków; Rzymianie otrzymują bonusy kulturowe za zakładanie miast oraz wygrywanie bitew, a także rozpoczynają grę, posiadając ustrój republiki; Niemcy natomiast posiadają więcej jednostek, a także zyskują dodatkowe przy modernizacji. Już na pierwszy rzut oka widać, że niektóre cywilizacje tworzone są pod konkretny styl gry (Niemcy – podbój, Rzymianie – kultura). Oczywiście nikt nie zmusza nas, żebyśmy podążali tą, a nie inną ścieżką. Początkowo wydawało mi się, że przyjęte rozwiązania z czasem ukształtują dominującą strategię, która będzie zawsze obierana podczas gry daną frakcją. Jakież było moje zdziwienie, gdy po kilkunastu partiach efekt był zupełnie odwrotny – przeciwnicy, chcąc być jak najbardziej nieprzewidywalnymi, zaczęli używać swoich bonusów, aby odnieść zwycięstwo zupełnie innym sposobem. Duży plus dla Kevina Wilsona.



Kolejną mocną stroną gry jest fakt, że dostępne nacje zostały odpowiednio wyważone. Również i tu miałem początkowo wątpliwości, gdyż wydawało mi się, że o wiele łatwiej odnieść zwycięstwo militarne i technologiczne, niż kulturowe lub gospodarcze. I faktycznie jest to prawda, ale tylko na początku, kiedy dopiero poznajemy grę. Pierwsze dwa rodzaje zwycięstwa pozwalają ukierunkować się ściśle w trakcie rozgrywki, pozostawiając takie elementy jak bogactwo i kultura samym sobie. Zwycięstwo kulturowe i gospodarcze wymaga natomiast zachowania równowagi pomiędzy wszystkimi aspektami rozwoju naszego państwa, dlatego też trzeba najpierw dobrze poznać grę, aby nie przesadzić w żadną ze stron. Po około pięciu partiach w tym samym składzie zauważyłem, że równie niebezpieczny jest gracz, który decyduje się na rozwój kulturowy, co ten, który planuje podbój. Kolejny plus dla autora.

O świecie

Planszowa **Cywilizacja** w interesujący sposób odzwierciedla losowe budowanie świata, w którym toczy się rozgrywka. Mapa budowana jest z losowo układanych kafelków (każdy z graczy otrzymuje do dyspozycji po szesnaście pól), które w trakcie gry będą odkrywane, co ma odzwierciedlać eksplorację świata. Dodatkowo każda nacja posiada swój specjalny kafelek startowy. Modułowa plansza nie jest rozwiązaniem nowym, aczkolwiek w **Cywilizacji** sprawdza się bardzo dobrze. Warto również dodać, że kafelków jest dużo, co jeszcze bardziej zwiększa szanse na powstawanie różnorodnych map. Położenie geograficzne niejednokrotnie wpływa również na nasz rozwój technologiczny. Pamiętam jak raz jednemu ze współgraczy tak ułożyła się plansza, że wylądował na wyspie, co zrodziło konieczność opra-

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

cowania odpowiedniej technologii, aby móc się dalej rozwijać – zupełnie jak w komputerowym pierwowzorze. Oczywiście zdają sobie sprawę, że takie rozwiązanie nie każdemu może się podobać.

dają. Punkty kultury pozwalają nam przemieszczać się po torze kultury, przybliżając w ten sposób do zwycięstwa. Każdy taki krok kulturowy pozwala nam zdobyć kartę, która umożliwia ułatwienie sobie



O gospodarce

Chcąc osiągnąć zwycięstwo, musimy się rozwijać. Podstawową komórką, która umożliwia nam rozwój jest miasto, które „zbiera” wszelkie potrzebne surowce (punkty wymiany handlowej, punkty produkcji i kultury oraz surowce specjalne) z pól je otaczających. Punktów wymiany handlowej możemy używać do odkrywania nowych technologii, a także do zwiększania swoich możliwości produkcyjnych. Punkty te są kumulowane - jeżeli nie wydamy ich w danej turze, przejdą do następnej. Wyjątek stanowi tu opracowywanie technologii, które zawsze zeruje nam całą pulę, niezależnie od tego, ile byśmy mieli w niej punktów. Punkty te mogą być również przedmiotem wymiany z innymi graczami.

Punkty produkcji możemy natomiast przeznaczyć na wybudowanie w danym mieście cudu, budynku, wozu lub jednostki wojskowej. W przeciwieństwie do poprzednich – niewykorzystane zawsze przepa-

życia (np. wymiana technologii z innym graczem), albo uprzykrza je innym (np. niszczenie wojsk). Dodatkowo postęp na torze kultury sprawia, że pojawiają się w granicach naszego państwa wielki osobistości. Dlatego też imperia oparte na kulturze wcale nie są takie słabe, jak mogłoby się to wydawać. Punkty kultury mogą również podlegać wymianie z innymi graczami. Surowce specjalne pozwalają natomiast aktywować specjalne efekty, wynikające z poszczególnych technologii.



Oczywiście to jeszcze nie koniec. Dodatkowo, aby odnieść zwycięstwo gospodarcze, należy kontrolować piętnaście złotych monet, które symbolizują poziom bogactwa danego kraju. Monety te ustalają również limit, do którego spada poziom punktów wymiany handlowej po opracowaniu technologii. Można je zyskać na kilka różnych sposobów: z pól, od wielkich osobistości i poprzez technologie. Wszystko to zostało bardzo sprytnie pomyślane.



O turze

Tura dzieli się na kilka, następujących po sobie faz. Na początku zmieniany jest pierwszy gracz, budowane są nowe miasta, a także przyjmowane nowe ustroje. Następnie gracze mogą ze sobą handlować punktami wymiany handlowej, kultury, czy też zebranymi surowcami specjalnymi. Nie istnieją żadne formalne zasady dotyczących umów, polegające na zapłacie z góry za przyręczone działanie, co sprawia, że nie jesteśmy zbyt otwarci na kontrakty, które nie odbywają się na zasadzie wymiany „z ręki do ręki”. Grając jednak często w tym samym gronie, szybko uczymy się, że *pacta sunt servanda*, gdyż złamanie umowy w jednej grze sprawia, że automatycznie nie budzimy zaufania w następnej.

W kolejnej fazie nasze miasta „zbierają” z sąsiadujących pól punkty wymiany handlowej i punkty produkcji, a następnie każde miasto może wykonać jedną z następujących czynności: wybudować budynek, cud lub wybraną jednostkę, poświęcić się kulturze (zebrać wszystkie punkty kultury z okolic miasta) lub zebrać surowiec specjalny leżący w jego granicach. Następnie poruszają się nasze jednostki, tj. wozy symbolizujące osadników oraz armie. Turę kończy możliwość opracowania wybranej technologii, jeżeli oczywiście nas na nią stać.



O technologii

Nie da się przecenić znaczenia postępu technologicznego. Opracowywanie nowych technologii leży u podstaw naszego sukcesu lub porażki. Pozwalają one bowiem stawiać nowe budynki, które zapewniają różnorakie premie, zwiększają siłę wojska oraz jego mobilność. Dzięki nim możemy efektywniej wykorzystywać surowce specjalne. Drzewko technologiczne zostało zbudowane na zasadzie piramidy. Żeby osiągnąć zwycięstwo technologiczne, należy dojść na sam jej szczyt, czyli opracować technologię piątego poziomu - przy czym dwie technologie niższego szczebla pozwalają opracować jedną wyższego stopnia. Rozwiązanie to jest kapitalne, nie musimy bowiem opracowywać wszystkich technologii

niższego rzędu, które niekoniecznie będą miały znaczenie w naszym modelu państwa. Zamiast tego możemy dobrać sobie do naszej piramidy wyłącznie takie, które będą nam przynosić jak największe zyski.



O wojnach

Zwycięzca może być tylko jeden, przez co konflikty w trakcie gry są nieuniknione. Często będą one przybierały charakter militarny, aby osłabić przeciwnika, który zbliża się do zwycięstwa lub odnieść zwycięstwo militarne, które osiąga się przez podbicie jego stolicy. Nie jest to jednak zadanie proste. Zaczniemy jednak od początku. Po planszy poruszają się flagi, które symbolizują armie. Do walki dochodzi wtedy, gdy dwie lub więcej flag dwóch różnych krajów wejdą na to samo pole. Losujemy wtedy spośród naszych wyprodukowanych kart jednostek te, które wezmą udział w bitwie. Rodzaje jednostek są cztery: piechota, kawaleria, artyleria oraz lotnictwo. Jednostki te będą wraz z rozwojem technologii modernizowały się - i tak łuczników zastąpią katapulty, potem działa itd. Wyjątek stanowi tu jedynie lotnictwo, które pojawia się dość późno i samo w sobie jest na tyle mocne, że nie wymaga modernizacji. Wzajemny wpływ na siebie podstawowych jednostek ujęty został na zasadzie papieru, kamienia i nożyc. To znaczy, że piechota w walce z kawalerią za-

daje pierwsza obrażenia i analogicznie kawaleria z artylerią oraz artyleria z piechotą. Gdy spotykają się dwie takie same jednostki, zadają sobie rany równocześnie (tak samo jest z lotnictwem).



Zanim dojdzie do bitwy, gracze muszą wpierw oszacować, ile jednostek im przysługuje. Jest to uzależnione od liczby flag tego samego koloru znajdujących się na danym polu (pierwsza flaga oznacza trzy jednostki, każda kolejna dwie dodatkowe). Ponadto swoje osobne limity posiadają miasta, a w szczególności stolica. Po wylosowaniu odpowiedniej liczby jednostek, gracze naprzemiennie - rozpoczynając od broniącego się - wystawiają po jednej jednostce, którą mogą dołożyć do już odkrytych (wtedy dochodzi do walki między nimi) lub obok. Gdy skończą się jednostki na ręku, każdy z graczy sumuje siłę jednostek, które przeżyły i powiększa tę liczbę o różnorakie modyfikatory, wynikające z posiadanych baraków, wielkich generałów, czy też faktu obrony miasta. Zwycięzcą bitwy jest oczywiście ten z graczy, którego suma wszystkich modyfikatorów jest wyższa. Jeżeli chodzi o system walki, to mam mieszane uczucia. Z jednej strony jest on w pewnym stopniu losowy, dodatkowo w kluczowych momentach ma tendencje do przedłużania się. Z drugiej dobrze odzwierciedla fakt, że niekoniecznie ten, kto stracił więcej jednostek przegra bitwę. Ponadto system ten wymaga, aby nie tworzyć bezmyślnie jak największej liczby jednostek, ponieważ tracimy wtedy kon-

trolę nad tym, co wylosujemy podczas starcia. Przy mniejszych ilościach kart, posiadamy bowiem większe szanse, że dojdzie nam na rękę to, czego akurat potrzebujemy.

Podsumowanie

Nazwisko Sid'a Meier'a nie znalazło się w tytule gry przypadkowo. Klimat komputerowej **Cywilizacji** da się wyczuć w wielu aspektach. Wiąże się to przede wszystkim z wysoką grywalnością produktu. Niejeden maniak gry komputerowej zapewne oderwie się od monitora, aby rozwijać swoją cywilizację ze znajomymi przy stole. Entuzjastów eurogier należy jednak przestrzec, że mimo wysokiej radości płynącej z rozgrywki, planszowa **Cywilizacja** posiada dużo mechanizmów, które zwolennikom czystych strategii będą przeszkadzały. Mowa tu o sporej losowości (plansza, system walki), syndromie „bij lidera”, który jest jej największą bolączką tej gry oraz załatwianiu wielu spraw „na gębę”. Wszystko to znajdziemy jednak również w komputerowej **Cywilizacji**, gdzie niezbyt przyjazne miejsce startu może sprawić, że zostaniemy w tyle, a zawarta umowa zostanie w najmniej oczekiwanym momencie zerwana. Muszę również dodać, że gra niezbyt dobrze sprawdza się podczas rozgrywek dwuosobowych. W takim przypadku wszystko sprowadza się w zasadzie do konfliktu zbrojnego.

Gra zawiera w sobie sporo zasad do opanowania. W związku z powyższym pierwsze partie powinny być czysto instruktażowe, gdyż ciężko będzie nam zapamiętać nad własnym podwórkiem (miasta, drzewko technologii, wojsko i dyplomacja), a co dopiero orientować się w potencjale przeciwników. Największym atutem gry jest to, że po prostu czuć rozwój własnego państwa i chociaż nie zawsze wiąże się to

ze zwycięstwem, to nadal jest niezwykle ekscytujące. Tym samym istota gier planszowych, polegająca na zapewnieniu dobrej zabawy, zostaje zachowana. Szczerze polecam!



Plusy:

-  Grywalność, grywalność i jeszcze raz grywalność
-  Bardzo dobra konwersja gry komputerowej
-  Cztery wyważone drogi prowadzące do zwycięstwa
-  Piękne wykonanie

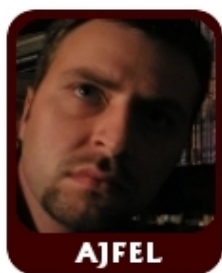
Minusy:

-  System walki budzący mieszane uczucia
-  Nie sprawdza się w grze na dwie osoby
-  Nie dla miłośników gier, którzy chcą mieć wszystko pod kontrolą

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 13+

Czas gry: ok. 180 minut Cena: 179,95 zł

Dwarf King's Hold: Dead Rising Batalia w krasnoludzkich tunelach



AJFEL

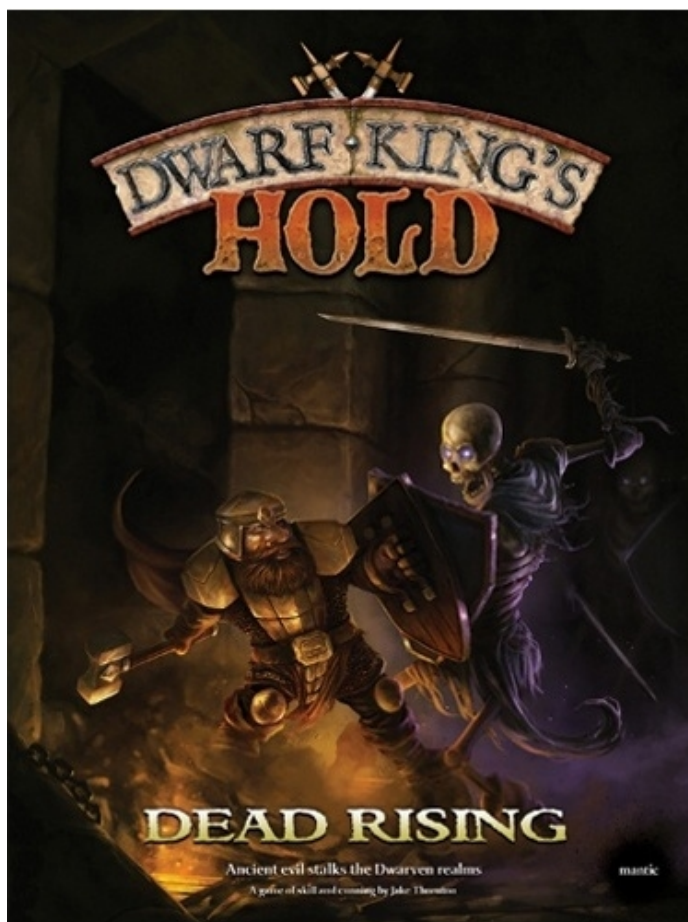
Dotychczasowa oferta firmy Mantic skierowana była bardziej do fanów modelarstwa i systemów bitewnych niż koneserów gier planszowych. Figurki kilku armii fantasy i modelarskie akcesoria – to były podstawowe produkty w ofercie. W ubiegłym

roku ujrzała światło dzienne **Kings of War**, dość prosta bitewna gra fantasy, w której armie buduje się z modeli produkowanych przez Mantic. Potem figurki tej firmy postanowiono przenieść także na planszę. Tak powstała gra **Dwarf King's Hold: Dead Rising**, której premiera miała miejsce na początku tego roku.

Pomysł stary, ale jary

Podstawowe założenia gry nie są szczególnie oryginalne: dwuosobowa rozgrywka z użyciem figurek, toczona na modularnej planszy, prezentującej płaciznę podziemnych korytarzy i komnat. Jeden gracz kontroluje garstkę dzielnych wojowników, mających określone w danym scenariuszu cele, drugi zaś nacierają niekończącymi się zastępami wrogów, usiłując

udaremnić zamierzenia rywala. Pomysł stary, ale w tym przypadku nie jest to zarzut, gry oparte o podobny schemat nigdy bowiem nie wyjdą z mody, na czele z **Claustrophobią** czy nieśmiertelnym **Space Hulkiem**. **Dwarf King's Hold: Dead Rising** w oparciu o analogiczne założenia opowiada o desperackiej walce kilku dzielnych krasnoludów z niezliczonymi zastępami ożywieńców, które opanowały podziemne komnaty i korytarze starożytnego krasnoludzkiego królestwa.



Rusza kolejny cykl

Coraz częściej kupując dzisiaj grę planszową, sięgamy po czubek góry lodowej w nieustannie rozrastającej się linii produktów: szeregu dodatków albo niezależnych zestawów, które można ze sobą łączyć. W wypełnionych figurkami planszowych grach bitew-

nych czy taktycznych jest to już praktycznie standard. Liczba dodatków do **Descenta**, **Tide of Iron**, **Memoir'44**, **Tannhausera**, **BattleLore** czy **Battles of Westeros** rośnie nieustannie. Kupując zestaw podstawowy do **Dust Tactics**, w instrukcji od razu mamy streszczony bogaty plan wydania rozmaitych rozszerzeń na najbliższych kilka lat. Sięgając po **MaGeStorm**, szybko jesteśmy uświadomieni, że ten zestaw to dopiero początek, a już wkrótce będziemy mieli okazję do zakupu zestawów z kolejnymi armiami. Kooperacyjne przygodówki z logo **Dungeons&Dragons** (premiera trzeciej już jesienią) to z założenia cykl niezależnych gier, których komponenty można ze sobą mieszać, zaś wydawca linię tę może rozwijać praktycznie w nieskończoność. Podobne przykłady można mnożyć, zaś **Dwarf King's Hold: Dead Rising** nie jest w tym przypadku wyjątkiem. Lada moment do sprzedaży trafić ma **Dwarf King's Hold: Green Menace**, drugi produkt serii, w którym dla odmiany w krasnoludzkich podziemiach walczyć będą ze sobą elfy z orkami. Jeżeli tylko gra okaże się sukcesem, wydawca z pewnością nie spocznie na tych dwóch tytułach.

Planszówka dla modelarzy?

Co musi mieć w sobie gra planszowa, powielająca utarte schematy, aby stać się godną alternatywą dla podobnych, uznanych już tytułów? Bez wątpienia ciekawą, grywalną mechanikę, a w przypadku gier, o których mowa bardzo istotna jest również jakość wydania. Zobaczmy zatem jak pod tym względem wypada **Dwarf King's Hold**.

Otwierając pudełko z grą, błyskawicznie stwierdzamy, że Mantic doświadczenia w wydawaniu planszówek nie ma. Samo pudełko jest wykonane z cienkiej tektury – zupełnie nie odpornej na zgniecenia, co biorąc pod uwagę zawarte wewnątrz plastikowe modele jest sporym mankamentem. Pudełka takiej jakości to w pełni zadowalający standard w przypadku zestawów figurek do bitewniaków. W takim

wypadku figurki po sklejeniu i pomalowaniu wędrują na półkę lub do wypełnionej gąbką walizki, zaś pudełko zwykle ląduje w koszu. W przypadku gry planszowej jednak opakowanie ma służyć latami i to, co dostajemy w przypadku **Dwarf King's Hold** jest niestety dalekie od dzisiejszych standardów. Tyle o pudełku, zajmijmy się elementami gry.



Arkusze z tekturowymi żetonami i płytkami, z których budowana będzie plansza są niezłej jakości. Niezbyt grube, ale trwałe. Pozytywne wrażenie robi szata graficzna płytek – prezentują się naprawdę ładnie. Wszystkie tekturowe elementy mają nadruk tylko z jednej strony, w przypadku modułów planszy to nie problem, za to żetony, które podczas rozgrywki muszą być zakryte, bez jakiegokolwiek nadruku nie wyglądają szczególnie atrakcyjnie. Trochę jakbyśmy testowali jakiś prototyp, a nie gotowy produkt.

Figurki wykonane są z dobrej jakości plastiku – nie ma mowy o gumowatych, wyginających się elementach. Modele dostajemy niesklejone, w plastikowych ramkach. Tu warto zaznaczyć, że osoby nie lubiące modelarskich zabaw, powinny od razu odpuścić sobie zakup **Dwarf King's Hold**. Przed pierwszą rozgrywką musimy się bowiem przygotować na parę godzin wycinania i sklejania grubo ponad setki drobniotkich, plastikowych elementów. Na różne sposoby możemy skleić z nich trzydzieści figurek

krasnołudów i szkieletów. Dla porównania powiem jedynie, że nabywcy **Space Hulka**, czy nawet startera do bitewnego **Warhammera (Wyspa Krwi)** zadanie z przygotowaniem figurek mają nieporównywalnie prostsze: precyzyjnie wykonane elementy po wyjęciu z ramek można ze sobą łączyć bez użycia kleju. W przypadku **Dwarf King's Hold** nie ma co na to liczyć: kupując tę grę, upewnij się, że masz przynajmniej podstawowy zestaw modelarskich narzędzi.

Po sklejeniu otrzymujemy całkiem ładne modele. Jakością wzorów, spasowaniem elementów i ilością detali nie są one w stanie konkurować z krasnoludami i szkieletami z **Warhammera**, aczkolwiek jak na grę planszową, prezentują jakoś zdecydowanie ponadprzeciętną.

Instrukcja to czarno-biała książeczka o niewielkim formacie, licząca sobie dwadzieścia stron. Oprócz reguł zawarto w niej sześć scenariuszy. Zasady opisane są nieźle, bardzo dobre wrażenie robią także scenariusze (przede wszystkim są ciekawe i mocno

zróżnicowane). To, czego zdecydowanie zabrakło, to karta pomocy ze skrótem zasad i charakterystykami modeli. Kilka użytecznych tabel jest rozrzuconych po różnych stronach instrukcji i sięganie po nie podczas rozgrywki nie jest wygodne.

Walka na żetony i kości

Mechanika **Dwarf King's Hold** jest prosta i pomyślowa. Każdy z graczy posiada pulę zakrytych żetonów akcji (z których losuje) oraz pewną ilość żetonów „na rękę”. W swojej turze możemy poruszać modele i wykonywać nimi ataki, o ile przydzielimy im akcje. Aby przydzielić akcje, zagrywamy jeden lub więcej żetonów. Żetony gracza kontrolującego krasnoludy mają wartość jednej lub dwóch akcji, zaś pula żetonów gracza kontrolującego szkielety (nazywanego w grze nekromantą) zawiera żetony o wartości od jednej do czterech akcji (czyli niekiedy zagrywając jeden żeton, można wykonać akcje aż czterema modelami). Gracz kontrolujący krasnoludy



może także odrzucać posiadane na ręku żetony, a pod koniec każdej tury losuje kilka nowych (zależnie od scenariusza). Nekromanta na koniec tury losuje dokładnie jeden żeton. Oprócz tego w puli gracza kontrolującego krasnoludy znajdują się żetony specjalne, służące do kontynuowania akcji. Z pewnymi ograniczeniami można zagrywać dowolną ich liczbę na jeden model, co pozwala mu albo wykonać wielokrotność normalnego ruchu, albo przeprowadzić kilka ataków.

W praktyce system ten działa bardzo fajnie i sprawnie: zagrywamy żetony, wykonujemy akcje modelami, po czym losujemy nowe żetony. Zależnie od tego, którą stronę kontrolujemy, taktyka znacząco się różni. Nekromanta często ma do dyspozycji dużo modeli na planszy, ale zmuszony jest rozważnie dysponować posiadanymi żetonami, gdyż co turę zyskuje tylko jeden nowy. Oznacza to, że część ożywieńców stoi w bezruchu, czekając na odpowiedni moment do przeprowadzenia ataku, podczas gdy szkielety będące w pobliżu wroga są nieustannie aktywne. Granie krasnoludami oznacza dość beztrojskie wydawanie i odrzucanie żetonów (aczkolwiek niektóre scenariusze stanowią wyjątek od tej reguły). W tym przypadku kluczowe jest zbieranie żetonów specjalnych i wielokrotne używanie ich w decydujących momentach (by przeprowadzić zmasowany atak, bądź wykonać jednym z krasnoludów długodystansowy bieg do określonego punktu).

Wyniki ataków rozstrzygane są za pomocą rzutów kostkami. Standardowo krasnoludy mają cztery kostki, wojownicy szkieletów dwie, zaś widma trzy. Liczba kostek w różnych okolicznościach może być jednak zmodyfikowana (np. gdy model jest ranny lub atakowany od tyłu). Każdy z graczy rzuca swoją pulą kostek i ustawia je jedna obok drugiej - od najwyższych do najniższych wyników. Najwyższa kostka atakującego porównywana jest z najwyższą kostką obrońcy, analogicznie parami zestawiane są kolejne kostki, zaś dla kostek bez pary (gdy jeden z graczy rzucił większą ilość) uznaje się, że przeciwnik wyrzucił jedynekę. Wynik dla każdej pary rozstrzyga

się osobno: jeżeli kostka atakującego jest wyższa niż obrońcy i jednocześnie wyższa niż wartość jego pancerza, wówczas obrońca otrzymuje jeden punkt obrażeń, w przeciwnym razie atak został zablokowany. Prosto, szybko i z losowością na rozsądnym poziomie.



Charakterystyki występujących w grze modeli (sześć rodzajów) różnią się od siebie dość znacząco. Krasnoludy zdecydowanie lepiej walczą (mają więcej kostek), mają także lepsze pancerze od szkieletów. Jednak gdy atak sięgnie już celu, otrzymane obrażenia krasnoludy znoszą zdecydowanie gorzej (jedno obrażenie oznacza, że krasnolud jest ranny, drugie to już śmierć). Ożywieńców trudno jest zabić, nieco łatwiej wyeliminować na chwilę (umieszczenie w miejsce pokonanego modelu żetonu symbolizującego stos kości, z którego nekromanta będzie mógł na nowo stworzyć wojownika, poświęcając akcję).

Streszczonym powyżej regułom towarzyszy kilka zasad dodatkowych, które znacząco uatrakcyjnają rozgrywkę. Poszczególne krasnoludy dysponują różnymi zasadami specjalnymi, zaś nekromanta dysponuje punktami „złowrogoego spojrzenia”, dzięki którym kilka razy podczas rozgrywki może swym wojownikom dać specjalne przywileje lub zyskać dodatkowe żetony akcji. Dochodzą do tego jeszcze specjalne reguły opisane w poszczególnych scenariuszach. Wspomniane losowe rozstrzyganie ataków pomyślano bardzo fajnie, jest odczuwalny element przypadku, ale nie brakuje także taktyki. Szanse na powodzenie swoich akcji możemy znacząco zwiększyć poprzez zajmowanie odpowiednich pozycji, najlepiej plecami do ściany, wykorzystywanie przewagi liczebnej, flankowania itd. Krasnoludy starają się zajmować pozycje na stosach kości (blokuje to nekromancie możliwość stworzenia nowego szkieletu), ożywieńcy zaś starają się blokować przejścia, aby związać walką bardziej mobilnego przeciwnika (krasnoludy poruszają się od nich znacznie szybciej). Rozgrywka zazwyczaj kończy się, gdy krasnoludy zrealizują opisany w scenariuszu cel lub wtedy, gdy nekromanta zdoła pokonać wszystkich brodatych przeciwników.

Kupić? Trudny wybór

Gra ma fajny klimat, proste reguły stwarzają sporo możliwości, rozgrywka jest dynamiczna, a scenariusze ciekawe, innymi słowy mechanika gry zdaje egzamin. Mimo to nie sądzę, aby odniosła ona znaczący sukces. Ładne figurki i miła dla oka szata graficzna planszy nie zmieniają faktu, że **Dwarf King's Hold** wydana jest dość słabo. Moduły planszy są niewielkich rozmiarów, dzięki temu można grać na niewielkim stole, co w tego typu grach jest rzadkością. Ma to jednak również swoje negatywne konsekwencje. Plansza ułożona jest z elementów, które nie są ze sobą w żaden sposób połączone. Gdy na sąsiednich polach stoją figurki, a pod niektórymi spoczywają jeszcze żetony, jeden niefortunny ruch może

narobić sporo bałaganu. Podczas rozgrywki elementy planszy często trzeba poprawiać, gdyż łatwo mimowolnie je przesunąć. Niedociągnięcia w wykonaniu rekompensuje jednak wysoka grywalność. Z tych powodów **Dwarf King's Hold: Dead Rising** ciężko jednoznacznie ocenić. Gdyby grę wydano w taki sposób jak np. **Earth Reborn** czy **Claustrophobia**, znacznie więcej osób zwróciłoby na nią uwagę. Biorąc pod uwagę jej potencjał, szkoda, że tak się nie stało. Wspomniana **Claustrophobia** jest od **Dwarf King's Hold** niewiele droższa (bijąc go na głowę jakością wydania), tak więc sięgając po grę o krasnoludach możemy mieć poczucie wydania zawyżonej sumy.

Gra wymaga poza tym przed pierwszą rozgrywką sporo modelarskiej zabawy. Jeżeli gotowi jesteśmy zaakceptować te niedociągnięcia, dostaniemy jednocześnie produkt oferujący zestaw ładnych modeli i fajną, grywalną mechanikę.



Plusy:



Nieźle figurki



Grywalna mechanika – pomysłowa i prosta



Bogactwo scenariuszy

Minusy:



Słaba relacja cena – jakość wydania



Konieczność samodzielnego wycięcia i posklejania wielu drobnych, plastikowych elementów

Liczba graczy: 2 Wiek: 10+

Czas gry: ok.45 minut Cena: 159,95zł

Yggdrasil

Kooperacyjni Bogowie Wikingów



STING

Nadchodzi Ragnarök, wielka wojna bogów z olbrzymami dowodzonymi przez Lokiego, podczas której przyjdzie nam wcielić się w tych pierwszych i uratować przed zniszczeniem „Drze-

wo Straszego” (tytułowy „Yggdrasil”). Jeżeli zawiadziemy, Asgard oraz pozostałe światy spłoną od płomiennego miecza zemsty olbrzyma Surta, ocean zaleje „Drzewo Straszego” i wszystko, co znamy przestanie istnieć.

Tak w olbrzymim skrócie przedstawia się fabuła **Yggdrasil**, kooperacyjnej gry, w której o końcowym sukcesie decyduje współpraca pomiędzy graczami. Ze wspólną zabawą przeciwko mechanizmom gry zetknąłem się po raz pierwszy bodajże przy okazji **Arkham Horror**, później zaś zostałem oczarowany innym przedstawicielem tego gatunku – **Ghost Stories**. Obie wymienione przeze mnie pozycje cechuje jedna rzecz – są świetnymi tytułami, do których można wracać bez końca i z każdym kolejnym podejściem bawić się równie dobrze. Zawdzięczają to przede wszystkim przemyślanym mechanikom, które, co równie ważne, doskonale wpisują się w ich warstwy fabularne. Jak to wygląda w przypadku **Yggdrasil**?

Pierwsze, co rzuca nam się w oczy zaraz po otwarciu pudełka to sporych rozmiarów plansza, karty poszczególnych bogów, w których możemy się wcielić (Odyn, Thor, Frey, Heimdall, Tyr i Freyja), sporo kart (o rozmiarze, który pasuje do standardowych protektorów), trochę żetonów, kostka i cztery płóciennne woreczki. Przyznam szczerze, że ten ostatni element najbardziej przykuł moją uwagę, ponieważ nie spodziewałem się znaleźć go w pudełku (jak się później okazało, to właśnie na nim opiera się większość nowatorskiej części mechaniki gry). Całość sprawia dobre wrażenie, zarówno pod względem trwałości jak i estetyki, a po kilkunastu rozegranych partiach nie zauważyłem jakichkolwiek uszkodzeń poszczególnych elementów. Najgorzej wyglądają karty bogów, ponieważ wykonano je na cienkiej tekturze, ale ponieważ stanowią one głównie element dekoracyjno-informacyjny (widnieje na nich rysunek boga i jego specjalna zdolność), nie dochodzi do ich nadmiernej eksploatacji. Na plus należy zaliczyć również fakt, że gra jest całkowicie niezależna językowo, tj. wszędzie zastosowano symbole dla dostępnych akcji i efektów kart, które już w połowie pierw-

szej rozgrywki stają się intuicyjne. Ów trend spotykany jest zresztą w grach planszowych coraz częściej i nie ma się czemu dziwić – zabawa zyskuje dzięki temu na płynności.



Celem rozgrywki, jak wspomniałem już na początku, jest niedopuszczenie armii olbrzymów (Nidhögga, Surta, Jörmunganda, Fenrira i Heli) dowodzonych przez Lokiego do zniszczenia „Drzewa Straszego”. Może ono zostać zniszczone tylko w jednym przypadku. Kraina Asgardu, w której toczy się walka, podzielona została na osiem pól. Armia olbrzymów rozpoczyna swoją wędrówkę od pierwszego z nich i co turę jeden z olbrzymów przesuwa się ku siedzibie Odyna (czyli w kierunku ósmego pola). Jeżeli ich określona liczba wkroczy na kolejne pola (po przekroczeniu bramy pomiędzy 3 i 4 polem – pięciu; pomiędzy 5 i 6 – trzech; po wkroczeniu na 8 – jeden) i pozostanie na nich do końca tury, gracze przegrywają. Zwycięstwo następuje w momencie, w którym powyższy warunek nie został spełniony, a talia przeciwników się skończyła.

Tura każdego z graczy składa się z dwóch faz. W pierwszej z nich dociąga on kartę przeciwnika, przesuwa go o jedno pole do przodu i wykonuje wynikającą z jego karty zasadę specjalną. Oprócz Nidhögga i Fenrira zasady specjalne olbrzymów odnoszą się do poszczególnych światów znajdujących się na

planszy i, ogólnie rzecz ujmując, mają na celu skomplikowanie rozgrywki. Zasada specjalna Nidhögga nakazuje przesunięcie najdalej wysuniętego olbrzyma o kolejne pole, natomiast Fenrira należy oblaskawić, zużywając akcje na wyrzucenie odpowiedniego koloru na kości. Oprócz Nidhögga i Jörmunganda zasady specjalne olbrzymów są „stopniowalne”, tzn. po przekroczeniu przez nich kolejnych bram ich efekty stają się coraz potężniejsze.

Podczas drugiej fazy każdy z graczy otrzymuje do swojej dyspozycji po trzy akcje (cztery, jeżeli kontroluje Freya), które musi zużyć w trzech różnych światach spośród dziewięciu dostępnych w grze (jeżeli gracz wybrał Freyje, może wykonać dwie akcje w jednym świecie). W **Yggdrasil** mamy więc do czynienia z typowym mechanizmem obstawiania pól. Każde pole zapewnia nam określone profity, a płynące z nich korzyści staramy się maksymalizować. Tutaj gra nie zaskakuje nas niczym niezwykłym. Pamiętacie jeszcze o płóciennych woreczkach? To dobrze, ponieważ to właśnie w nich kryje się cała nowatorskość zastosowanych w tej grze rozwiązań.

Woreczków jest cztery – biały, niebieski, zielony i czarny. Odpowiadają one kolorom wysp Midgardu, który z punktu widzenia mechaniki gry jest równie ważny jak Asgard. To tutaj gracze pozyskują żetony wikingów (a dokładniej - ich dusz, zbieranych przez Walkirie), niezbędne do prowadzenia wojny panującej przy „Strasznym Drzewie”. Sama mechanika pozyskiwania dusz potraktowana została niezwykle ciekawie. Na początku gry do każdego woreczka trafia określona liczba żetonów wikingów i ognistych gigantów. W białym woreczku proporcja ta wynosi 6 do 12, w niebieskim 9-9, w zielonym 12-6, a w czarnym 15-3. Podana przeze mnie kolejność kolorów nie jest przypadkowa i odpowiada kolejności rozmieszczenia wysp na planszy.

Podczas wykonywania swojej akcji w Midgardzie, gracz może „przeskoczyć” Walkiriami z zajmowanej przez nie wyspy na sąsiednią. Najbardziej korzystna czarna wyspa jest na początku gry zatopiona, ale może to ulec zmianie wraz z dociągnięciem karty

Jörmunganda, ponieważ jego specjalna zdolność nakazuje rzucić kostką i zatopić tę wyspę, której kolor wypadł.



W momencie, w którym poruszyliśmy Walkiriami (możemy pozostawić je również na wyspie, na której się obecnie znajdują) bierzemy odpowiedni woreczek i losujemy z niego trzy żetony (cztery, jeżeli naszym bogiem jest Heimdall). Wszystkie żetony wikingów zabieramy, natomiast wylosowane żetony ognistych gigantów wkładamy z powrotem do woreczka. Dlatego też dociągając żetony z najbardziej niekorzystnych woreczków (biały i niebieski), jesteśmy w stanie całkowicie zmarnować jedną z trzech dostępnych nam akcji. Na planszy znajdują się jednak dwa kolejne światy – Helheim i Muspellheim – które pozwalają zmienić proporcje w zawartości woreczków. Wykonanie akcji w Helheim pozwala dorzucić do dowolnego woreczka pięć żetonów wikingów, a wizyta w Muspellheim pozwala na dobranie pięciu żetonów z dowolnego woreczka i odrzucenie z niego wszystkich wylosowanych żetonów ognistych gigantów. Odpowiednie zarządzanie tymi trzema polami stanowi zatem klucz do zwycięstwa. Oczywiście i tutaj pojawiają się utrudnienia – po dociągnięciu karty Heli i Surta równowaga sił w woreczkach zostaje zachwiana. Hela wyjmuje z woreczka, którego kolor wypadł na kości określoną liczbę wikingów (im dalsze pole na planszy zajmuje jej że-

ton, tym więcej), a Surt dokłada do woreczków na analogicznej zasadzie żetony ognistych gigantów.

Po co nam jednak wikingowie? Odpowiedź na to pytanie jest prosta – służą oni do walki z olbrzymami w Asgardzie. Każdy z graczy może w swojej turze wykonać tam akcję w celu cofnięcia o jedno pole wybranego przez siebie olbrzyma. W zależności od miejsca, które zajmuje na planszy jego żeton, posiada on określoną wartość siły (od 5 do 8) i aby go pokonać, należy osiągnąć wynik wyższy lub równy tej wartości. Rozpoczynając walkę, bóg nie posiada żadnej wartości siły (chyba, że gramy Thorem, którego wartość siły wynosi 1) i aby jakkolwiek uzyskać musi przed rzutem kostką wydać dowolną liczbę żetonów wikingów. Każdy wydany żeton zapewnia mu jeden dodatkowy punkt siły. Następnie następuje rzut sześciocienną kostką, a wartości, jakie możemy na niej uzyskać wahają się od 0 do 3 (dwie ścianki kości posiadają wartość 0, dwie wartość 1, i po jednej dla wartości 2 oraz 3). Jeżeli po rzucie kostką nadal nie posiadamy wystarczającej siły do cofnięcia olbrzyma, możemy wydawać żetony elfów (które pozyskujemy z planszy, wykonując akcje w Alfheimie). Każdy wydany w ten sposób żeton zapewnia nam jeden dodatkowy punkt siły. Jeżeli nadal nie jesteśmy w stanie chociażby zrównać się z siłą olbrzyma, jego żeton pozostaje w tym samym miejscu, a nasza akcja jest stracona (wraz z wszystkimi wydanymi na nią zasobami).

W tym właśnie elemencie gry wychodzi jej największa słabość - rzut kostką w trakcie walki i związana z nim losowość. Podczas rozgrywki nie możemy sobie bowiem pozwolić na to, aby przegrać zbyt wiele starć. Przegrana jest bardzo kosztowna, ponieważ co turę kolejne żetony przeciwników przesuwają się w stronę siedziby Odyna i dwie czy trzy zawałone potyczki mogą spowodować porażkę w całej rozgrywce. Dlatego też nikt obdarzony choćby odrobiną zdrowego rozsądku nie będzie raczej liczył na wynik z kostki wyższy niż jeden. Podjęcie takiego ryzyka zwyczajnie się nie opłaca. Wydani wikingowie są odrzucani, a ich ponowne pozyskanie wiąże się z wykonaniem przynajmniej jednej akcji (najczęściej

dwóch, tj. dorzucenia wikingów do woreczka lub wybrania z niego ognistych gigantów). Powiem więcej, niejednokrotnie nie opłaca się nawet liczyć na jedynkę, ponieważ zero wręcz uwielbia wypadać na kostce w najmniej oczekiwanych momentach. Sytuację ratują wtedy elfy, ale ich ilość jest ograniczona (do liczby graczy plus jeden).



Oczywiście istnieje pewna pomoc w walce z olbrzymami. Mowa tutaj o polu planszy Nidavellir, z którego pozyskujemy artefakty dodające naszemu bogowi od +1 do +3 w walce przeciwko określonemu olbrzymowi. Początkowo otrzymujemy przedmiot z modyfikatorem +1, ale każda kolejna akcja wykonana w kuźni pozwala nam podnieść jego wartość o kolejne +1, aż do maksymalnego +3. Z tym rozwiązaniem wiążą się jednak dwa problemy. Pierwszym z nich jest strata akcji, a na to często graczy nie stać, drugim natomiast jest fakt, że każda broń zapewnia plusy tylko do jednego rodzaju przeciwnika. Oczywiście odpowiednie rozplanowanie tego, jak podzielić się bronią jest niezwykle ważne, ale niekiedy dobrany przeciwnik musi zostać pokonany natychmiast, bez czekania na turę kolejnego gracza i wtedy okazuje się, że posiadany oręż jest zwyczajnie nieprzydatny.

W **Ygdrasil** dostępne są jeszcze dwa inne mechanizmy, mające na celu pomóc graczom w osiągnięciu zwycięstwa. Pierwszym z nich jest pole Jotunheim, w którym możemy walczyć z gigantami. Każdy z nich posiada siłę równą 3 oraz stanowi część jednej z

czterech run. W momencie, gdy uzbieramy taką runę, zapewnia nam ona dość znaczną, choć jednorazową przewagę (np. pozwala cofnąć trzy żetony olbrzymów o jedno pole do tyłu). Świat ten stanowi jednak broń obosieczną, ponieważ w momencie dociągnięcia karty Lokiego, odkrywamy w nim karty z góry talii gigantów i wtedy do gry wchodzi ich specjalne zdolności, które niezwykle utrudniają rozgrywkę (np. dodają +1 do siły określonego olbrzyma lub wyłączają z użycia światy znajdujące na planszy). Oczywiście można takiego giganta pokonać i skasować działanie jego specjalnej zdolności, ale wymaga to wydania żetonów i skorzystania z akcji, a wrogowie znajdujący się w Asgardzie ciągle prą do przodu...

Drugim z mechanizmów ułatwiających rozgrywkę jest Vanaheim, w którym po Ścieżce Umocnienia przesuwamy Vanira. Zapewnia on kilka możliwości, które ułatwiają rozgrywkę (np. odrzucenie karty giganta bez konieczności walki czy ułożenie sześciu kart wrogów z góry talii), ale – znów – jego użycie kosztuje sporo akcji (profity ułożone są na ścieżce zbudowanej z pięciu pól, najlepsze znajdują się na jej końcu; każdy z graczy za pomocą akcji może przesunąć Vanira o jedno pole do przodu lub cofnąć go na początek ścieżki i skorzystać z profitu pola, na którym się on znajdował lub położonego na lewo), których gracze często nie posiadają.

Jak w każdej grze kooperacyjnej, tak i w **Ygdrasil** nie mogło zabraknąć miejsca, które umożliwiłoby przekazywanie innym graczom posiadanych przez siebie żetonów. Dzięki obecności Niflheimu uczestnicy zabawy mogą podzielić się pomiędzy sobą posiadanymi żetonami wikingów i elfów, co jest w zasadzie niezbędne, aby odnieść końcowe zwycięstwo.

Należy napisać jeszcze kilka słów o skalowaniu gry. Najlepiej sprawdza się ona przy trzech i więcej graczach. W takich rozgrywkach umiejętności poszczególnych bogów zaczynają się wzajemnie uzupełniać a szanse na zwycięstwo znacząco wzrastają. **Ygdrasil** oferuje też wariant gry dla jednego gracza, ale - nie oszukujmy się - jest on słaby i wymaga sporej

dawki szczęścia przy losowaniu kart wrogów oraz rzutach kostką. Ogólnie można powiedzieć, że rozgrywka dla jednego i dwóch graczy jest w zasadzie całkowicie losowa i kilka niefortunnych rzutów lub dociągnięć kart potrafi doprowadzić do przegranej.

Dla tych, którzy opanowali grę na tyle dobrze, że nie stanowi ona dla nich większego wyzwania, autorzy przewidzieli kilka dodatkowych kart przeciwników, które podnoszą znacząco stopień trudności. Pierwszym rodzajem kart są ulepszone karty olbrzymów (po jednej dla każdego z nich), które po wylosowaniu przesuwają danego wroga o dwa pola do przodu. Trzeba przyznać, że jest to wariant trudniejszy, ale możliwy do pokonania nawet w przypadku rozgrywki dwuosobowej. Drugi rodzaj kart, Ragnarök, przewidziany jest raczej dla rozgrywek pięcio- lub sześćoosobowych, dociągnięcie tej karty powoduje bowiem, że wszystkie olbrzymy przesuwają się o jedno pole do przodu. Ragnarök to opcja dla praw-

dziwych twardzieli, poniżej pięciu graczy powodująca jedynie płacz i zgrzytanie zębów. Jeżeli oba te warianty połączymy ze sobą w jeden, otrzymamy rozgrywkę o wręcz epickim poziomie trudności, którą przetrwa w zasadzie chyba tylko maksymalnie liczna (sześciu graczy) i mocno doświadczona grupa (a to i tak przy ogromnym szczęściu).

Jak zatem brzmi końcowy werdykt? Warto czy nie? Cóż, jest to z pewnością gra warta uwagi, ale nie oszukujmy się - na rynku dostępne są o wiele lepsze gry kooperacyjne. Rozgrywka w **Yggdrasil** jest niezwykle losowa, a motyw walki z użyciem kostki całkowicie nieprzemyślany. Nigdy, powtórzę to jeszcze raz – nigdy, nie możemy liczyć na to, że kostka będzie nam sprzyjała, dlatego też maksymalizujemy szanse powodzenia, nie biorąc pod uwagę potencjalnego wyniku rzutu. Podstawowym problemem jest w tym przypadku fakt, że aż dwie ściany kostki mają wartość zero, a tylko jedna maksymalną, czyli trzy. Gdyby rozłożenie możliwych wyników wyglądało inaczej (jedno 0, dwa 1, dwa 2 i jedno 3), gra tylko by na tym zyskała. A tak zmarnowano całkiem obiecujący pomysł. **Yggdrasil** polecam wyłącznie wielkim fanom planszówek kooperacyjnych lub mitologii nordyckiej. Inni gracze mogą spokojnie zainwestować chociażby w **Ghost Stories** i bawić się o wiele lepiej.



Plusy:



Tematyka



Wykonanie



Ciekawy mechanizm z losowym dobieraniem żetonów z woreczków

Minusy:



Losowość



Fatalne rozłożenie możliwych do uzyskania wyników na kostce



Wariant dla jednego gracza dodany nieco na siłę

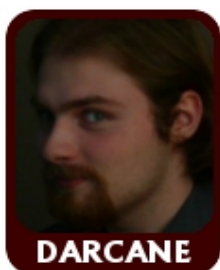
Liczba graczy: 1-6 Wiek: 13+

Czas gry: ok.75 minut Cena: 129,95zł



Shadow, Sword & Spell: Basic Core Rulebook

Stara szkoła po liflingu



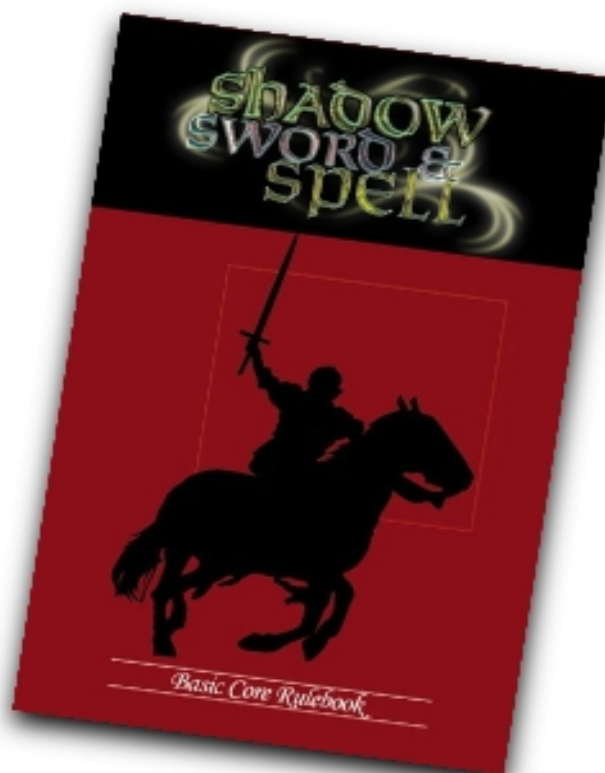
DARCANE

W drugiej połowie sierpnia do kin zawita film **Conan barbarzyńca**. Na ekranizację przygód legendarnego bohatera Roberta E. Howarda czekają zarówno fani jego twórczości, jak i miłośnicy efektów specjalnych oraz filmów akcji. To również doskonała okazja, aby samemu wcielić się w rolę pulpowego bohatera i zagrać kilka sesji w klimatach starej szkoły gier fabularnych. **Shadow, Sword & Spell** to system stworzony właśnie w tym celu.

Humanocentryczna pulpa

Takimi słowami twórcy (jednym z nich jest znany każdemu fanowi *retrogamingu* James Maliszewski) **Shadow, Sword & Spell: Basic Core Rulebook** definiują konwencję podręcznika. Humanocentryzm w RPG to idea przedstawienia świata fantasy z punktu widzenia ludzi, którzy są w nim rasą dominującą i najważniejszą - nie uświadczyć tu zatem tołkienowskich elfów czy krasnoludów. Z kolei pulpa to konwencja wprowadzająca wielkich bohaterów oraz walkę z odwiecznym złem. Jeżeli lubisz twórczość H.P. Lovecrafta i R.E. Howarda czy też klimaty znane z popularnego systemu **Savage Worlds**, to **Shadow, Sword & Spell** na pewno ci się spodoba.

Co więcej, system ten czerpie pełnymi garściami z klasyki gier fabularnych rodem z lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych ubiegłego stulecia. Aby się o tym przekonać, wystarczy zajrzeć na koniec podręcznika, gdzie autorzy wymieniają listę inspiracji. Króluje w niej kolejne edycje **Dungeons & Dragons**, jeszcze z czasów wydawnictwa TSR, pełno tam rów-



nież dzieł wspomnianych już pisarzy oraz Clarka Ashtona Smitha i Michaela Moorcocka. Listę dopełniają magazyny **Dragon**, **The Dungeoneer** i **White Dwarf**. Sam sposób wydania podręcznika, wprowadzający wersję podstawową (**Basic**) i osobno wydane zasady zaawansowane (**Expert**) to również ułkon w stronę dawnych czasów, w których tak właśnie wydawano gry fabularne.

Na tym jednak podobieństwa do starych gier się nie kończą. Na każdym kroku widać zafascynowanie autorów *retrogamingiem* - od procesu tworzenia bohatera, poprzez system przemieszczania się i zauwa-

żania wrogów, aż do walki i bestiariusza, **Shadow Sword & Spell** nawiązuje do zapomnianych już przez większość graczy systemów i rozwiązań. Na szczęście nie kończy się tylko na samych nawiązaniach i autorzy poszli o krok dalej - nie tylko zaadaptowali klasyczne reguły do całkiem nowego systemu, ale znacznie je odświeżyli, przeprogramowali na nową, całkiem zgrabną mechanikę i dodali rozwiązania znane z nowoczesnych gier fabularnych. Efekt, jaki uzyskali jest nie tylko oryginalny, ale i całkiem grywalny.

Mechanika oparta o k12

Kostka dwunastościenna nie jest powszechnie wykorzystywana w grach fabularnych, a to właśnie na niej opiera się cała mechanika **SS&S**, nazwana zresztą 12° (*Twelve Degrees*). Jej zadaniem nie jest realizm, tylko odwzorowanie heroicznego świata i rozgrywki nastawionej na akcję. Testy polegają tu na rzucie dwoma kośćmi dwunastościennymi (2k12) i porównaniu otrzymanego wyniku ze Stopniem Trudności (*Target Number* - TN). Jeżeli wynik jest równy bądź niższy ST, test kończy się powodzeniem. Sukces zależy tu przede wszystkim od szczęścia, wrodzonych talentów i wyszkolenia postaci. Uwzględniane są również odpowiednie modyfikatory, przede wszystkim za warunki, w jakich wykonywany jest test. Mechanika systemu wprowadza również testy przeciwstawne oraz stopnie sukcesu i porażki.

Ważnym elementem gry jest duża władza, jaką otrzymuje Mistrz Gry. Nie tylko dowolnie ustala on poziom trudności testów i wysokość modyfikatorów, ale także bezwzględnie rozstrzyga o stosowaniu mechaniki lub pozostawieniu rozstrzygnięcia działań samemu opisowi fabularnemu. W razie niejasności reguł lub ich ewidentnych luk, to do MG należy ostateczna decyzja. Tak duża władza i odpowiedzialność ciążyące na Mistrzu Gry są jednak typowe dla starszkołnych gier fabularnych.

Stwórz własnego Conana

Mechanika 12° wprowadza dodatkowo dwa ciekawe elementy, obecne już na etapie tworzenia postaci. Pierwszym z nich jest system Haczyków (*Hooks*), będących formą sfabularyzowanych atutów znanych z **D&D** lub sztuczek z **Neuroshimy**. Haczyki to unikalne doświadczenia bohatera, takie jak zdolności złodziejskie wyniesione z dzieciństwa spędzonego na ruchliwych ulicach wielkiego miasta czy wyczulony zmysł słuchu, tak potrzebny na bezkresnych stepach. Te doświadczenia to coś więcej niż fabularna przeszłość nadająca kolorytu postaci. Ich odpowiednie wykorzystanie pozwala bowiem zdobywać i efektywnie wykorzystywać Punkty Akcji (*Action Points*). Te punkty to swego rodzaju „metagrowa waluta”, wymienialna na mechaniczne bonusy i przerzuty, a odzwierciedlająca dramatyzm wydarzeń i wyjątkowość bohaterów, dążących do miana żyjących legend. To również system znany obecnie z takich gier, jak chociażby **Savage Worlds** czy **Wol-sung**.

Punkty Akcji mają jeszcze jedno, wyjątkowe zastosowanie, mianowicie pozwalają wpływać na przygodę. Ich wydanie daje graczom możliwość ingerencji w tworzony przez MG świat gry, zrywając na chwilę z jego dominacją. Gracze dostają szansę wpłynięcia na przebieg historii, odwołując się do doświadczeń życiowych prowadzonych przez siebie bohaterów. Na przykład, jeżeli Mistrz Gry planuje zasadzkę w karczmie, gracz może wydać Punkt Akcji i stwierdzić, że jego doświadczony wojownik był przygotowany na taką ewentualność, a także obmyślił wcześniej drogę ucieczki lub zbadał teren gospody w taki sposób, aby zyskać taktyczną przewagę podczas potencjalnego starcia. Takie zastosowanie punktów jest świetnym pomysłem, dającym graczom wielką frajdę wynikającą z współtworzenia historii.

Epickość systemu podkreśla proces tworzenia postaci. Zaczynamy jako osoba żadna przygód, głodna sławy i bogactwa. Naszego bohatera określają takie współczynniki jak: siła fizyczna, szybkość, rozsądek, siła woli oraz jasność umysłu, spadająca w wyniku zetknięcia się z niezrozumiałym, pierwotnym złem, co w efekcie prowadzi do szaleństwa. Nasz heros jest również wyposażony w garść umiejętności przydatnych podczas interakcji z mieszkańcami świata oraz w trakcie walki - od dyplomacji po walkę wręcz. Każda umiejętność może być dodatkowo spersonalizowana dzięki systemowi specjalizacji, osłabiających szersze zastosowanie umiejętności na rzecz wąskiej, ale eksperckiej wiedzy w jednej z jej dziedzin.

Walczyć, czarować i umierać

Trzonem rozgrywki jest tu oczywiście walka. Ta zaś jest krwawa i niezwykle śmiertelna, wymaga więc wielkich umiejętności postaci lub porządnego pancerza. Nawet to nie gwarantuje jednak, że nasz heros nie straci życia w pierwszej lepszej potyczce z bandytami. Dlatego też Punkty Akcji wykorzystywane są często, a walka z przeważającymi siłami wroga musi być odpowiednio zaplanowana i zabezpieczona możliwością ucieczki. Postaci to wielcy herosi u początków swojej sławy - jeden rzezimieszek nie ma z nimi co prawda większych szans, ale strach, rany, zmęczenie i ucieczka przed przeważającymi siłami wroga są dla nich czymś na porządku dziennym.

Takie nastawienie podkreślają szczegółowe, choć raczej proste do zapamiętania zasady dotyczące stanów postaci, w tym zatrucia, zmęczenia, głodu i chorób psychicznych. Również leczenie ran jest procesem żmudnym i długotrwałym, chyba że postać ma dostęp do rzadkiej i niebezpiecznej sztuki magicznej. Bohaterowie graczy mogą się oczywiście parać wykorzystaniem mistycznych potęg, trzeba jednak uczciwie przyznać, że zasady dotyczące magii są trochę pogmatwane, a cały system rzucania cza-

rów trudny, obwarowany wieloma czynnikami i dość niemiły dla zdrowia. Wykorzystanie magii wymaga bowiem poświęcenia swojej energii życiowej, a nierzadko również części umysłu. Magia stanowi zatem prostą ścieżkę do śmierci lub szaleństwa.

Co do walki, opiera się ona na testach przeciwstawnych z uwzględnieniem wartości pancerza przeciwnika oraz odpowiednim wykorzystaniem przysługujących nam podczas tury (trwającej zwykle minutę – kolejny ukłon w stronę starej szkoły) akcji. Możemy wybierać pomiędzy obroną i atakiem, a odpowiednie wyważenie tych dwóch działań stanowi klucz do sukcesu. Testy modyfikowane są przez szereg (opcjonalnych) zmiennych, takich jak: ciemność, ukrycie czy pozycja walczących.

Całość reguł **Basic**, będąca zgrabnym połączeniem nowoczesności ze starą szkołą (no, może z wyjątkiem stosunkowo skomplikowanych zasad magii), sprawuje się całkiem nieźle. Rozgrywka w **Shadow, Sword & Spell** jest bardzo płynna i łatwa do opanowania, a to dzięki prostocie podstawowych zasad i dużej swobodzie, jaką otrzymuje Mistrz Gry. Pozwala to na wybór tempa opowieści i stopnia wykorzystania zasad. Wiele reguł jest opcjonalnych, co stanowi spory atut systemu i nie narzuca grającym jedynej słusznej drogi zabawy. Podkreślają to wskazówki dla Mistrza Gry, które na pierwszym miejscu stawiają dobrą zabawę i radość płynącą z rozgrywki. Niestety, w podręczniku zabrakło wprowadzenia i wskazówek dla początkujących MG, przez co nie jest to system dobry do rozpoczynania z nim swojej przygody z grami fabularnymi. A szkoda.

Zasady dotyczące grania herosami o wielkich możliwościach i potędze, omówione zostały w innym podręczniku z tej serii noszącym podtytuł **Expert**.

Świat przedstawiony

Shadow, Sword & Spell ma swój własny *setting* - jest to świat otwarcie nawiązujący do twórczości pulpowych pisarzy (jeden z mrocznych bogów nazywa się Cthulhu). Akcja gry umiejscowiona została na wybrzeżu Lazurowego Morza, w klaustrofobicznej zbieraniu małych kupieckich miasteczek i osad. Ludność jest tu nieufna, potwory z dziczy potężne, a drogi roją się od bandytów. Poziom technologiczny mógłbym oszacować na mniej więcej XI wiek, gdyby nie broń z okresu późnego średniowiecza. Religia pełni ważną rolę, miastami rządzą gildie, kościoły lub mroczne kulty, a zbrojna siła jest jedyną legitymacją władzy. Już kilka dni drogi od wybrzeża wszystko zmienia się nie do poznania. Praktycznie nikt nie dociera w te dzikie, niegościnnie tereny, zalesione bezbrzeżnymi lasami, usiane pasmami górskich szczytów i pełne nieodkrytych tajemnic czekających na podróżników. To jest właśnie nastrój świata mrocznej pulpy nawiązujący do otwartego stylu gry (tzw. *sandbox*). Miasta to rzadkie punkty światła (*Points of Light*) w ciemnej, niebezpiecznej dziczy (*Wilderness*). Nawet załączona w podręczniku mapa rysowana jest na wspierających taką otwartą konwencję sześciokątach, zwanych potocznie heksami.

Gra jako książka

Na koniec kilka słów o samym podręczniku. Wydany jest on na słabym papierze, w miękkiej oprawie i nie grzeszy urodą. Nie pomagają mu w żaden sposób ryciny, będące mieszaniną grafik rodem sprzed trzech dekad i rysunków stylizowanych na średniowieczne. Być może niektórym spodoba się taka stylizacja, ale jest ona, co najmniej surowa. Zaletą od strony wydawniczej jest za to wyjątkowo czytelny i jasny podział na zwężone akapity, bardzo wyraźne tabele oraz ułatwiające podsumowanie informacji ramki. Podręcznik napisany jest zrozumiałym, ścisłym językiem, miejscami tylko podkreślającym na-

strój świata. Gra jest co prawda dostępna tylko w języku angielskim, jednak nie jest trudna w odbiorze. Wręcz przeciwnie – nawet średniozaawansowana znajomość angielskiego pozwoli na płynne przyswojenie treści.

Co to jest sandbox?

Sandbox to styl prowadzenia polegający na pozostawieniu graczom swobody w podejmowaniu decyzji. Opiera się on na stworzeniu mapy okolicy z najważniejszymi, rozpisanymi lokacjami i losowym generowaniu spotkań oraz terenu. Zadaniem Mistrza Gry jest twórcze łączenie rezultatów w logiczną, ciekawą całość. Do graczy należy z kolei swobodna eksploracja świata, angażowanie się w różnorakie wątki, nanoszenie informacji o poznawanym świecie na mapę i kontrolowanie skali podejmowanych wyzwań. Więcej o sandboxie przeczytasz w 40 numerze naszego miesięcznika.

Pierwszy rozdział wprowadza nas krótko w *setting* i podstawowe zasady mechaniki. Drugi, trzeci i piąty rozwijają zasady tworzenia postaci i walki, a czwarty skupia się na ekonomicznych aspektach świata przedstawionego. Te rozdziały napisane są językiem wyjątkowo jasnym i zwięzłym, co jest wielkim atutem, szczególnie dla polskiego odbiorcy. Same zasady zostały rozpisane czytelnie i raczej bezbłędnie. Szósty rozdział przedstawia magię od strony mechanicznej i fabularnej, a kolejne dwa wprowadzają nas w świat od strony samego w nim funkcjonowania. Tutaj pozostał u mnie pewien niedosyt - niektóre informacje mogłyby być rozwinięte chociażby w minimalnym stopniu i nadal pozostawiłyby świat w formie podatnego na modyfikacje szkieletu.

Kolejne dwa rozdziały to bestiariusz, podzielony na przeciwników ludzkich i potwory. Ludzie to wszelkiego rodzaju zabijacy, najemnicy i gladiatorzy, a potwory to głównie dzikie zwierzęta lub postaci z legend - olbrzymy, duchy, mumie, wampiry i wilkołaki. Statystyki przeciwników nie są skomplikowane a stworzenie własnych monstrów nie powinno nastręczać większych trudności. Ostatni rozdział zawiera ilustrowaną mapkami, rozległą przygodę, stojącą na

dobrym, aczkolwiek rzemieślniczym poziomie. Podręcznik zamyka jednostronicowa karta postaci i wspomniana wcześniej lista inspiracji.

Książkę czyta się lekko i przyjemnie. Każdy lubi co innego, ale ja wolałbym, aby w podręczniku znalazło się więcej załączków przygód lub tabel losowych do *sandboxa*, a nie skomplikowane zasady magii (których w ogóle mogłoby nie być) i aż tak długa przygoda.

Shadow, Sword & Spell to doskonały podręcznik do wprowadzenia graczy w starszkołne granie, a także gratka dla wszystkich miłośników powieści spod znaku pulpy. To również całkiem dobry krok w stronę popularyzacji odżywającego obecnie *retroga-*

mingu i otwartego stylu prowadzenia gry. Cieszy mnie również fakt, że mechanika w podręczniku nie jest jedynie adaptacją starych zasad, a twórczym ich rozwinięciem i próbą przystosowania do dzisiejszych realiów. Zawarte w mechanice nowoczesne rozwiązania całkiem dobrze podkreślają te rodem sprzed kilkudziesięciu lat. Każdemu, kto do tej pory nie słyszał o starej szkole RPG, polecam ten system jako pomost pomiędzy pokoleniami i niekanoniczne, ale za to płynne wprowadzenie w tą gałąź gier fabularnych.



Plusy:



Lekka, łatwa do przyswojenia mechanika



Udane połączenie starszkołnych rozwiązań mechanicznych z nowoczesnymi



Zwięzły język



Wsparcie dla sandboxa

Minusy:



Słaba mechanika magii



Brak wsparcia dla początkujących MG



Kiepska jakość wydania

143 strony, miękka oprawa

Cena: 45,00 zł,



REBEL.PL
Centrum gier

Karty, figurki i inne gadżety



Gry fabularne kojarzą się przede wszystkim z grubymi, czarno-białymi podręcznikami, kserami kart postaci, masą wielościennych kości i rozgrywanymi w wyobraźni przygodami. Czasem na stole może pojawić się mapa świata gry, jakaś kolorowa ilu-

stracja przedstawiająca lokację ze scenariusza albo ekran MG, za którym prowadzący ukrywa swoje notatki. Taki wizerunek gier fabularnych trwał przez długie lata, jednak obecnie nie ma on zbyt wiele wspólnego z rzeczywistością. Kolorowe, przypominające albumy książki, wydania pudełkowe napakowane po brzegi różnymi gadżetami, czy też karty zawierające najważniejsze zasady, plastikowe figurki i mapy bitewne sprzedają się świetnie. Nic więc dziwnego, że coraz więcej systemów jest wydawanych w takiej właśnie formie. Pozostaje zadać sobie pytanie – czy takie gadżety faktycznie poprawiają jakość gry, czy też są drogim, aczkolwiek niepotrzebnym dodatkiem, który jest niczym innym, jak skokiem na kieszeń graczy?

Walka taktyczna

Sztandarowym przykładem systemu, który wykorzystuje figurki i w dużym stopniu opiera się na wykorzystaniu rozmaitych gadżetów jest najnowsza edycja **Dungeons & Dragons**. W odróżnieniu od swojej poprzedniczki, w czwartą edycję nie da się grać (przynajmniej nie bez pominięcia $\frac{3}{4}$ mechaniki)

bez siatki bitewnej i figurek – lub czegoś, co będzie je zastępowało. Sercem systemu jest walka, zaś jej zasady zaprojektowano specjalnie z myślą o starciach rozgrywanych na podzielonej na kwadraty mapce. Wszystkie istotne parametry, takie jak zasięg i obszar ataków, szybkość ruchu, czy też inne, dodatkowe efekty są określane w polach. Jest to bardzo ważne zwłaszcza przy mocach specjalnych – to, czy zioniecie obejmie jedną postać, czy też wszystkie, zależy od ustawienia figurek na mapce, nie od widzimisię prowadzącego.



Czy można zastąpić te elementy czymś innym? Pewnie, nie trzeba inwestować w oryginalne **D&D Tiles** i kupować kilkunastu pudełek figurek, jednak warto zastanowić się nad tym, jak to zrobić i włożyć w to nieco wysiłku. Starcie rozegrane na białej kartce papieru z wykorzystaniem figur szachowych raczej nie sprawi graczom zbyt wiele frajdy. Warto zadbać choćby o żetony z ilustracjami przedstawiającymi bohaterów i ich przeciwników, zaś jako siatkę bitewną użyć jakiejś uniwersalnej (np. jednej z tych produkowanych przez Paizo). Podniesie to co prawda nieco koszt zabawy, jednak poprawi orientację na polu walki, dodatkowo zaś ułatwi wyobrażenie sobie samego starcia.

Karty

Opiera się na nich trzecia edycja **WFRP**, wykorzystuje kilka innych gier (np. **Gamma World**, **Dungeons & Dragons**). Mogą zawierać skrót zasad, opisywać moce bohaterów, być opcjonalnym elementem systemu albo pełnić rolę generatora różnych losowych zdarzeń. Ciężko znaleźć mocne, racjonalne powody przeciwko wykorzystaniu ich w grze. Mogą przeszkadzać niektórym graczom, którzy wolą opierać się na narracji, jednak takie osoby raczej nie zdecydują się na sesję w **D&D**, czy inny system korzystający z takiego rozwiązania. Wymagają one jednak sporej ilości wolnego miejsca przy stole, którego często po prostu nie ma. Najmocniejszym argumentem przeciw nim jest chyba koszt – dla przykładu karty z pewnością dość mocno windują cenę pudełka wprowadzającego w trzecią edycję **WFRP**.



Równie trudno jest znaleźć argumenty przemawiające za korzystaniem z takiego gadżetu. Dobrze zorganizowana karta postaci wystarczy, aby opisać zdolności bohatera, zaś wsparta wiedzą gracza sprawdzi się równie dobrze, jak leżący przed nim kartonik. Jako generator losowy równie dobrze może sprawdzić się kostka i tabelka z poszczególnymi opcjami.

Jedynym rozsądnym powodem jest sytuacja, gdy stopień komplikacji mechaniki jest zbyt wysoki, by był sens opisywać wszystko na karcie postaci (albo sięgać, co chwilę po podręcznik) – ale ile osób byłoby zainteresowanych aż tak trudną w ogarnięciu grą?



Mapy i ekrany

Niektóre gadżety są dodawane do podręczników nie dlatego, że są potrzebne do gry, ale z bardziej błahych powodów – dla wartości estetycznych. Fajnie jest pokazać graczom na mapie, gdzie aktualnie znajduje się drużyna. Lepiej, jeśli skrót zasad będzie znajdował się po wewnętrznej stronie ekranu MG (a gracze będą widzieć świetną, klimatyczną ilustrację z okładki), niż na odręcznie przepisanej kartce. W momencie, gdy grupa trafia do jakiejś istotnej lokacji lub napotyka na istotną postać tła, szybciej i wygodniej będzie pokazać grafikę, niż opisywać to przez kilka minut. Podobnie ma się sprawa z różnymi listami, zaproszeniami i innymi dokumentami, jakie otrzymują bohaterowie – jeśli gracz dostanie taki gadżet do rąk, na pewno zrobi to na nim dobre wrażenie. Czy są niezbędne? Nie, i nikt nie ukrywa tego faktu. To raczej opcja dla tych, którzy lubią z nich korzystać i nie przeszkadza im wyższa cena podręcznika, czy też pudełka z kampanią.

E-gadżety

Warto zatrzymać się przy nich na dłużej. Nie chodzi tu wyłącznie o elektroniczne wersje papierowych podręczników, ale również inne pomoce, przydatne zarówno podczas prowadzenia przygody, jak i poza stołem - przy projektowaniu scenariusza, przeciwników czy choćby tworzeniu bohatera. Książki w postaci PDF z obszernym indeksem, rozpoznawaniem znaków i hiperłączami udostępnia w zasadzie większość wydawnictw, często po znacznie niższych cenach niż ich papierowe odpowiedniki. Choć e-book nigdy nie zastąpi mi przyjemności z lektury prawdziwej książki, korzyści z jego posiadania są oczywiste. Przekonał się o tym na pewno każdy, kto prowadził system z wykorzystaniem większej liczby dodatków - noszenie kilku grubych książek nie należy do przyjemności. Wystarczy jednak upchnąć je na dysku laptopa czy czytnika e-booków (lub, w skrajnym przypadku, w pamięci smartfona), aby problem 15-kilogramowego plecaka został rozwiązany.

Bardzo przydatne są też rozmaite aplikacje stworzone z myślą o MG. Program, który pozwala na generowanie statystyk przeciwników, generator imion, skarbów, czy też całych spotkań losowych oszczędzą prowadzącemu sporo czasu. Dla graczy, którzy nie lubią dłubać w mechanice gry wybawieniem będą na pewno generatory bohaterów - dbające nawet o takie detale, jak udźwig postaci. Takie dodatki są bardzo przydatne zwłaszcza w przypadku bardziej skomplikowanych systemów, gdzie stworzenie postaci lub Bohatera Niezależnego wymaga więcej niż kilku kroków.

Warto przy okazji wspomnieć o aplikacjach przeznaczonych do grania na odległość, z pomocą komunikatorów głosowych. Sesje *via* Skype są coraz bardziej popularne - nic więc dziwnego, że rozwojowi tej formy rozgrywania sesji towarzyszy powstawanie rozmaitych programów. Pozwalają one nie tylko wykonywać rzuty kośćmi, ale również rozgrywać starcia na wirtualnych mapkach bitewnych, tworzyć karty

bohaterów, wymieniać się ilustracjami. Nie da się zaprzeczyć, że podczas gry za pośrednictwem Internetu są po prostu niezbędne.

Myślę, że to właśnie e-gadżety są najpotrzebniejszym dodatkiem, uzupełniającym podręczniki, kości i karty postaci. Dobrze zaprojektowana aplikacja potrafi oszczędzić prowadzącemu naprawdę wiele czasu, w dodatku wyręczając go z czynności, jakie mało któremu Mistrzowi Gry sprawiają przyjemność (jak np. przeliczanie wartości współczynników dodatkowych potworów).

Czy warto inwestować?

Nie zawsze kolorowy gadżet jest wart swojej ceny. Zastanawiając się nad zakupem talii kart opisujących moce bohatera, czy też będących generatorem skarbów albo krytycznych ran, warto zastanowić się czy faktycznie są one potrzebne do gry. Czy poprawią jakość sesji, ułatwią projektowanie lub prowadzenie przygód? Czy w ogóle będą wykorzystywane podczas gry? Nie ma chyba gadżetu, który byłby zupełnie bezużyteczny, ale nie ma też uniwersalnych, które sprawdzą się w każdej drużynie. Z drugiej strony, niektóre pomoce są po prostu niezbędne - prowadzenie **Dungeons & Dragons** bez mapki bitewnej i figurek lub żetonów po prostu mija się z celem.

Trzymanie się kurczowo przeświadczenia, że RPG to wyłącznie podręcznik, karta postaci, ołówek i kości przestało być rozsądne już kilka lat temu. Nie ma sensu powstrzymywać się przed zakupem jakiejś świetnej pomocy, która na pewno sprawi frajdę drużynie. Równie nierozsądne jest jednak kupowanie wszystkiego, co tylko zaoferuje wydawca, zwłaszcza, jeśli takie gadżety mają jedynie leżeć na półce. Dużo zależy od rozmaitych czynników - nastawienia graczy, stylu sesji, czy nawet tak błażej sprawy jak ilości miejsca dostępnego na stole. Najlepszym wyjściem są po prostu przemyślane zakupy.



The Esoterror Factbook

Walcząc z niewystłownym horrorem



The Esoterror Factbook jest trzecim podręcznikiem z linii **The Esoterrorists**, z jakim miałem okazję się zapoznać. Po przeciętnym podręczniku podstawowym i kiepskim **Profane Miracles**, bardzo obawiałem się tego, co zastanę w środku. Linia zapo-

wiadana jako rewolucja w temacie przygód opierających się na śledztwach, do tej pory wydawała mi się co najwyżej przeciętną, zaś *setting*, na którym została oparta pretekstowy i nijaki. Czy lektura **The Esoterror Factbook** jest w stanie zmienić ten obraz?

Wydanie

Podręcznik liczy 148 czarno-białe strony. Zarówno ilustracja na okładce, jak i prace wewnątrz książki stoją na przyzwoitym poziomie – trzeba jednak uczciwie przyznać, że nie ma ich zbyt wiele. Choć nie mam zastrzeżeń względem sposobu przedstawienia materiału – książka jest złożona poprawnie – na minus trzeba policzyć korektę. Dość często można spotkać niepotrzebny przecinek, średnik czy podwójną spację.

Pomimo faktu, że książka zawiera bardzo wiele informacji, na których można oprzeć scenariusze, autor reklamuje ją jako podręcznik zarówno dla MG, jak i graczy. Dla prowadzącego zarezerwowane są tylko niewielkie fragmenty – opis kilku sztuczek przydatnych podczas tworzenia przygód z myślą o **The Esoterrorists** oraz scenariusz dla grupy komandosów. Łącznie mniej niż 1/5 objętości dodatku. Początkowo byłem sceptycznie nastawiony do tego pomysłu, jednak lektura suplementu zmieniła moje zdanie. Autor podręcznika, Robin D. Laws, napisał go w taki sposób, że nawet w przypadku budowy przygody w oparciu o jednego z rozpisanych w dodatku NPC, Mistrz Gry otrzymuje ogromne pole do popisu przy opracowywaniu szczegółów. Informacje zawarte w książce gracze mogą otrzymywać przy rozpoczynaniu śledztwa, więc nie ma ryzyka, że ich znajomość popsuje komukolwiek zabawę.

Treść

The Esoterror Factbook został podzielony na kilka rozdziałów omawiających rozmaite kwestie związane z Ordo Veritas i tytułowymi Ezoterrorystami. Na

początku zapoznajemy się z procedurami obowiązującymi agentów polowych OV (czyli bohaterów gry), następnie ze schematem działania jednostek wsparcia, które są wysyłane na misje w przypadku napotkania większego zagrożenia. Warto tu wspomnieć, że gra owymi komandosami jest proponowana jako alternatywa dla domyślnie przypisanej roli śledczych. W podręczniku znajduje się krótki rozdział dotyczący dodatkowych reguł stosowanych w walce oraz przygoda utrzymana w militarnej konwencji, więc osoby chcące rozegrać taką kampanię, na pewno nie poczują się zawiedzione.

W rozdziale „Wróg” zebrano wszelkie ważne fakty dotyczące Ezoterrorystów, którymi dysponuje Ordo Veritas. Opisano w nim schemat działania, strukturę oraz sfery zainteresowań członków tej złowrogiej organizacji, ich najczęściej spotykane profile psychologiczne, jak również powody, dla których ludzie dają się zwerbować do spisku. W dalszej części podręcznika znajdują się gotowe przykłady osób związanych z Ezoterrorystami, niezależnych agentów czy też tajemniczych miejsc (gdzie bariera pomiędzy światami jest bardzo cienka), które można wykorzystać na sesjach. Na końcu **The Esoterror Factbook** umieszczono krótki rozdział z poradami dla MG oraz wspomnianą wcześniej przygodę.

Wrażenia

Na temat treści podręcznika nie można powiedzieć zbyt wielu złych rzeczy. Czyta się go z zapartym tchem w zasadzie od początku do końca. Autor **The Esoterror Factbook** wspiął się na prawdziwe wyżyny pisarskiego kunsztu. Praktycznie każdy fragment tekstu zawiera przydatne informacje. Prezentowane przykłady tajemniczych miejsc czy osób podejrzanych o sprzyjanie Ezoterrorystom nie są pisane „na odwal się”. Każdy z nich oparty jest na świetnym, grywalnym pomysle. Co więcej, różnią się one od siebie diametralnie, ukazując szerokie spektrum możliwości, jakie otrzymują MG i gracze, decydując się na rozpoczęcie kampanii w tym systemie.

The Esoterror Factbook to jedna z niewielu książek dotyczących horroru, która faktycznie wspiera tę konwencję. Wizja świata odmalowana przez autora jest bardzo spójna i przekonująca. Robin D. Laws nie tworzy nastroju poprzez opowieści o niewysłowionym złe, czy też bluźnierczych rytuałach odprowadzanych z niewiadomych powodów przez nierealnie złych szaleńców. Nie boi się poruszać ciężkich tematów, poczynając od narkotyków, przemocy i prostytucji, a na rozmaitych zaburzeniach seksualnych kończąc. Jego Ezoterrorysty mają konkretne powody by czynić zło (oczywiście nie wszyscy postrzegają swoje działania negatywnie) i to właśnie owe zachowania są prawdziwie przerażające, nie przywoływanie nadnaturalnych bestii z innych wymiarów. Nie każdy adwersarz bohaterów musi dysponować nadnaturalnymi mocami – przerażenie, złość, gniew czy żądza krwi osłabiają barierę równie skutecznie, co zakazane rytuały.

W książce można znaleźć sporo interesujących informacji na temat samego Ordo Veritas. Autor w wielu miejscach podkreśla, że nadrzędnym celem konspiracji jest chronienie świata przed potworami z Zewnętrznej Ciemności (*Outer Dark*), a nie zniszczenie Ezoterrorystów. Ze względu na złowrogi wpływ na barierę między światami, agenci OV wzbraniają się przed używaniem przemocy, morderstwami i innymi czynami powszechnie uznawanymi za złe. Ordo Veritas nie jest kolejną, tajemniczą agencją, której ludzie pojawiają się w miejscach, gdzie dzieją się niesamowite wydarzenia po to, aby pomagać mieszkańcom przy pomocy granatów i strzelb. W niektórych przypadkach bardziej opłacalne okazuje się powstrzymanie od agresywnych działań – agresywne działania osłabiłyby i tak już cienką barierę oraz ułatwiły bestiom przenikanie do naszej rzeczywistości. Podobnie nie wszystkie osoby walczące z Ezoterrorystami są sprzymierzeńcami Ordo Veritas. Świetnym przykładem jest opisana w podręczniku dziewczyna posługująca się w walce z potworami pseudokatolickimi rytuałami. Jej magia ma równie mocny wpływ na barierę, jak czarna magia, dlatego zwierzchnicy OV wydali na nią wyrok śmierci – jeśli

agenci napotkają ją na swojej drodze, powinni „strzelać, by zabić”.

The Esoterror Factbook jest w zasadzie podręcznikiem uniwersalnym. Poza nielicznymi fragmentami z opisem mechaniki (a dokładniej przedstawiającymi rozmaite opcje do wykorzystania podczas walki) brak w nim odniesień względem mechaniki GUM-SHOE. W przypadku niektórych systemów prowadzący na pewno będzie miał nieco pracy z dostosowaniem opisanych w dodatku postaci lub miejsc do swojej kampanii, myślę jednak, że pomysły zaprezentowane przez autora są tak dobre, iż warto poświęcić im nieco czasu.

Podsumowanie

W zasadzie nie jestem w stanie wymienić choćby jednej cechy, która mogłaby zniechęcić kogoś do tego podręcznika. Szczerze polecam go każdemu Mistrzowi Gry zainteresowanemu konwencją horroru lub współczesnymi śledztwami. Przyda się on zarówno osobie prowadzącej **The Esoterrorists**, jak również miłośnikom innych gier (np. **Świata Mroku** czy **Zewu Cthulhu**), jeśli oczywiście prowadzą scenariusze wykorzystujące elementy grozy. **The Esoterror Factbook** to jeden z nielicznych, naprawdę świetnie zaprojektowanych i napisanych podręczników – przyda się zarówno jako poradnik MG, jak i w roli inspiracji do tworzenia własnych materiałów.



Dziękuję wydawnictwu Pelgrane Press za udostępnienie podręcznika do recenzji.

Plusy:



Styl książki



Świetne pomysły



Genialne przykłady



Uniwersalność

Minusy:



Korekta

148 stron, miękka oprawa, Cena: 89,95 zł,

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 47, sierpień 2011

w numerze między innymi:
Dust Tactics
Draco
Talisman: Pani Jeziora




REBEL.PL
Centrum gier