

w numerze: *Grywalność systemów RPG*
Długa droga do Kadath



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 49, październik 2011



Ilustracja z okładki podreklamizacja Zew Cthulhu, Szóstka Edycja - (C) Galimadrin

SMALL WORLD UNDERGROUND
CTHULHU GLOOM

WARHAMMER INVASION LCG: LEGENDS

DUST TACTICS: OPERATION CYCLONE

REKINY BIZNESU

BARBARIANS OF LEMURIA

SENSACJA I PRZYGODA

ZEW CTHULHU



REBEL.PL
Centrum gier



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

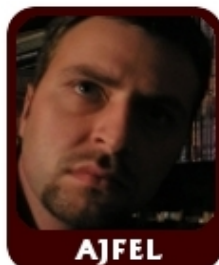
Cezary Domalski

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].

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



Właśnie wkraczamy w najgorętszy planszówkowy okres w ciągu roku. W chwili gdy piszę te słowa, mamy już za sobą tegoroczne targi Spiel w Essen, a co za tym idzie jesteśmy tuż po lawinie rozmaitych premier.

Zakończenie największych na świecie targów gier planszowych nie oznacza jednak, że przed nami spokojniejsze miesiące, zaczyna się bowiem okres przedświąteczny, zaś plany rodzimych i zagranicznych wydawców na ten czas są niezwykle interesujące.

Nie da się ukryć - będzie w co grać, będzie o czym pisać.

Tradycyjnie, jak co roku ekipa Rebel Times uczyni wszystko co w jej mocy, by w tym okazałym gronie nowości zaprezentować wam godne uwagi tytuły i ułatwić wybór planszówek najlepiej trafiających w Wasze gusta.

Milej lektury i do zobaczenia za miesiąc!

Rozwiązanie konkursu jubileuszowego

Serdecznie dziękujemy za wszystkie nadesłane odpowiedzi i ogromnie żałujemy, że możemy nagrodzić tylko trzy z nich. Niestety, każdy konkurs ma tę głupią zasadę, że nie mogą wygrać wszyscy. Poniżej przedstawiamy osoby, które naszym zdaniem najlepiej odpowiedziały na konkursowe pytanie.

Pierwsze miejsce zajął **Jan Rogiński** za opowiedzenie nam abstrakcyjnego dowcipu (ależ wodzu, co wódz...), którego nie powstydziliby się nawet kabaret Mumio. Gratulujemy i przekazujemy **Drako**.

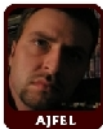
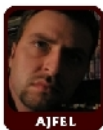
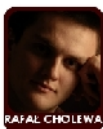
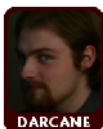
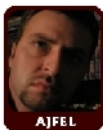
Drugie miejsce zajęła **Aleksandra Czaplińska** za zwrócenie nam uwagi na fakt, że nasze hobby nie jest zdominowane tylko przez facetów. Kobiety też mają prawo grać i wygrywać. Kropka. Aleksandro, na pewno pokonasz wszystkich w **Dobble**. Będziemy trzymać za Ciebie kciuki.

Trzecie miejsce przypadło **Krzysztofowi Gafce** za trud wychowawczy i troskę o młode pokolenie, którego nie można oderwać od ekranu monitora niczym prócz granatu zaczepnego lub gry planszowej. **Szał** ciał jest z pewnością lepszy niż szal na MMO.

Wszystkim zwycięzcom gratulujemy!

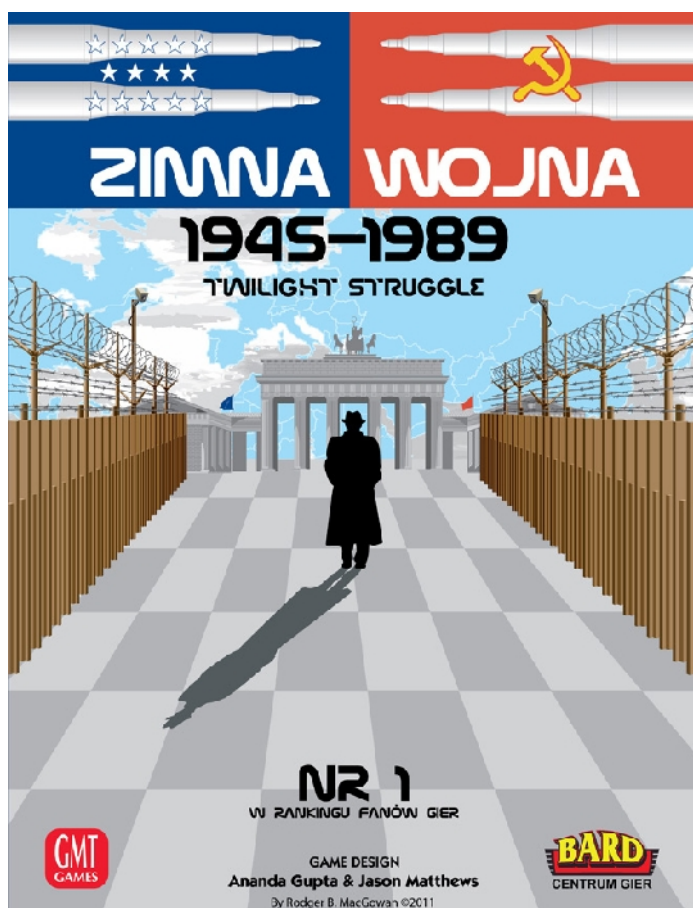
Nr 49, Październik 2011

Spis treści

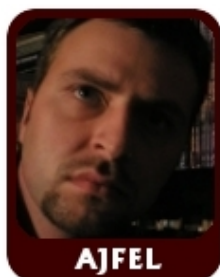
- 2 **Wstępniak** 
 ... czyli jak zwykle
 kilka słów na początek
- 4 **Aktualności** 
 ... czyli co nowego
 w świecie gier
- 7 **Na powierzchni było
 już za ciasno** 
 SmallWorld Underground
- 10 **Addamsom wyrastają
 macki** 
 Cthulhu Gloom
- 14 **Karl Franz, Archaon
 i klops** 
 Warhammer Invasion LCG:
 Legends
- 19 **Morski desant
 w artyleryjskim ogniu** 
 Dust Tactics: Operation Cyclone
- 22 **Biznes
 nie dla mięczaków** 
 Rekiny Biznesu

- 25 **Lovecraft
 wiecznie żywy** 
 Zew Cthulhu 6. edycja
- 29 **Długa droga
 do Kadath** 
 Jak straszyć?
- 32 **Grywalność systemów
 RPG** 
 Co przyciąga graczy
 na długie lata?
- 37 **Klasyczna kraina
 magii i miecza** 
 Barbarians of Lemuria
 Legendary Edition
- 40 **Pulp Fiction** 
 Sensacja i Przygoda
- 43 **Plany na listopad**
 czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Twilight Struggle po polsku!



AJFEL

Twilight Struggle to kultowa planszowa strategia dla dwóch osób, której tematem jest okres zimnej wojny. Ten niekwestionowany przebój ostatnich lat, aktualny lider rankingu BoardGameGeek, w polskiej wersji językowej trafi do sklepów nakładem

wydawnictwa Bard. Polska wersja **Twilight Struggle Deluxe Edition** zatytułowana będzie **Zimna Wojna 1945-1989**, premierę zaś będzie miała przed końcem tego roku. W polskiej edycji gry znajdują się unikalne komponenty, takie jak dodatkowa plansza z polskim akcentem oraz aktualne FAQ umieszczone na końcu książeczki z zasadami.

Nadciąga City Tycoon

City Tycoon to nowa planszówka w ofercie wydawnictwa Rebel.pl, której autorami są Hubert Bartos i Łukasz S. Kowal. Uczestnicy zabawy wcielają się w rolę inwestorów, których zadaniem jest zbudowanie od podstaw nowoczesnego miasta. Gracze będą inwestowali kapitał w budowę dzielnic, które ten kapitał pomnożą, wytworzą dobra luksusowe, a przede wszystkim dadzą punkty zwycięstwa – wskaźnik satysfakcji mieszkańców metropolii. Wygrywa ten, kto uzbiera najwięcej PZ. Premiera gry przewidziana jest na 26 października, a instrukcję można już teraz pobrać ze sklepu Rebel.pl.



Wraz z Galakcją ruszamy do Morii

Równolegle do konsekwentnie poszerzanej linii rozszerzeń do **Warhammera: Inwazji**, do sprzedaży trafiają kolejne dodatki do **Władcy Pierścieni**, najnowszej karcianki w formacie LCG dostępnej po polsku dzięki wydawnictwu Galakta. Obok comiesięcznych małych rozszerzeń z nowymi scenariuszami i kartami pozwalającymi wzbogacać nasze talie, pojawiła się zapowiedź pierwszego dużego dodatku do **Władcy Pierścieni** zatytułowanego **Khazad Dum**. Rozszerzenie przeniesie graczy do starożytnego królestwa krasnoludów i składać się będzie ze 165 kart, wśród których znajdziemy nowe scenariusze, zestawy spotkań, bohaterów, sprzymierzeńców, dodatki oraz wydarzenia.



Ponad 100 tys.
czytelników!

Literadar
Magazyn o książkach

**Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony**

**Magazyn o książkach
za darmo!**

www.literadar.pl



Instrukcja do nowej edycji planszowej Game of Thrones

O drugiej edycji **Game of Thrones** mieliśmy okazję już pisać. Już niebawem będzie możliwość zakupu tej znakomitej gry strategicznej, której nowa wersja jest znacznie atrakcyjniejsza od pierwowzoru (większość elementów z dodatków od razu zawarta w podstawowym zestawie, nowa szata graficzna i kilka drobnych, nowych elementów). Tradycyjnie na stronach Fantasy Flight Games można przedpremierowo zapoznać się z pełną instrukcją gry.



Spiel 2011



Jak co roku, październik to wyjątkowy miesiąc dla autorów, wydawców, dystrybutorów i fanów gier planszowych na całym świecie. To właśnie w tym miesiącu odbywa się impreza Spiel w niemieckim Essen, największe

targi gier planszowych i wielki zlot fanów i wydawców, a także okres gorących premier. Podobnie jak w ubiegłych latach, również tym razem na targach nie zabraknie polskiej reprezentacji z interesującymi tytułami (o części z nich już pisaliśmy, o innych poinformujemy niebawem). Oczywiście na łamach kolejnych numerów Rebel Timesa nie zabraknie miejsca na recenzje esseńskich nowości.

Polska edycja Nightfall

Wydawnictwo Galmadrin zadebiutowało w tym roku na rynku gier polską edycją gry fabularnej **Zew Cthulhu** (recenzja w tym numerze Rebel Timesa). Dalsze plany wydawnicze są bardzo ambitne, a drugim po **ZC** produktem z logo wydawnictwa będzie polska edycja gry karcianej **Nightfall**, objętej przez Rebel Times patronatem medialnym. **Nightfall** to niezwykle emocjonująca karcianka dla 2 do 5 graczy z potężną dozą interakcji, osadzona w konwencji nowoczesnego horroru, gdzie na ulicach miasta spotkać można potężne wilkołaki, wyrachowane wampiry, zdziczałe ghule i inne stworzenia nocy. Rozgrywka oparta jest na bardzo prostych i sprawdzonych mechanizmach budowy talii, jednak dzięki unikalnemu systemowi tworzenia „łańcucha” nie jest ona podobna do żadnej innej tego typu gry dostępnej na rynku. Już teraz ze strony wydawnictwa można pobrać polską wersję instrukcji.



SmallWorld Underground

Na powierzchni było już za ciasno



gdzieś pośrodku i to, jak odbierzemy **Smallworld**, zależy przede wszystkim od tego, z czego czerpiemy przyjemność podczas gry. Nie inaczej jest w przypadku najnowszego dodatku.

Pierwsze wrażenia

Smallworld Underground jest pierwszym większym suplementem do gry, który na dodatek jest pozycją samodzielną, więc możemy bawić się nim bez konieczności posiadania wersji podstawowej. Oglądając pudełko oraz poszczególne elementy zestawu, a także podczas lektury instrukcji mamy wrażenie, że przecież to już było. I owszem, rozgrywka bazuje na dokładnie takiej samej mechanice, co podstawowa wersja **Smallworld**. Mamy tu różnej wielkości plansze dla różnej liczby graczy, te same zasady podbijania terenów i wymierania, a wszystko to, tak jak poprzednio, w przepięknej, cukierkowej oprawie, którą tym razem ubarwiono kroplą mrocznego klimatu. Nowe są jedynie rasy i zdolności, dopasowane do podziemnego uniwersum. Nic dziwnego, że na początku może się wydawać, że ktoś wcisnął nam drugi raz to samo.



Smallworld to przepięknie wydana gra pseudostrategiczna o bardzo prostej mechanice, która posiada tyleż samo zwolenników, co przeciwników. W oczach jednych jej prostota jest największą zaletą produktu, pozwalającą na przyjemne spędzenie nie-

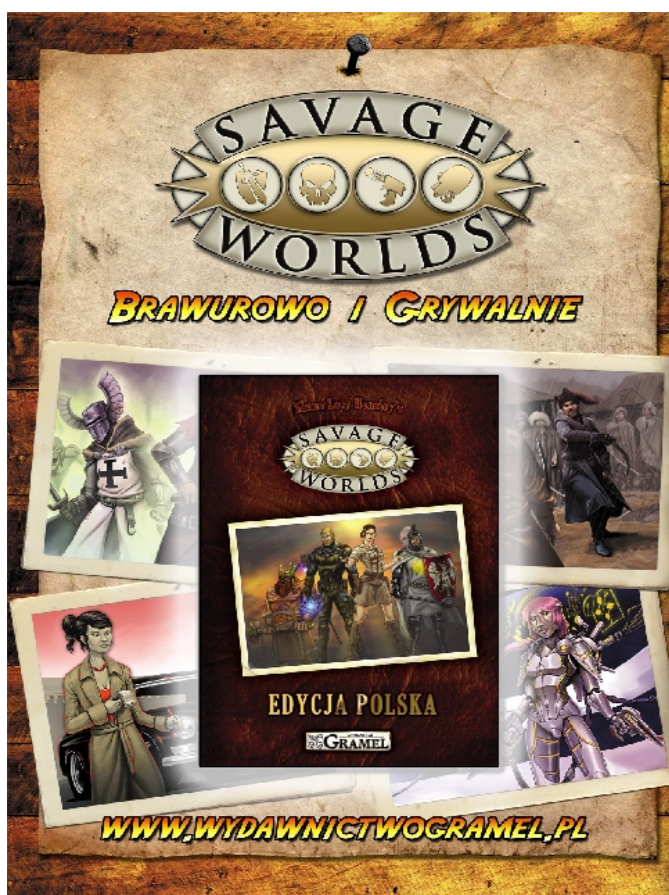
dzielnego popołudnia bez większego wysiłku intelektualnego. Inni znów upatrują w prostocie słabości tego tytułu, widząc tylko ładnie wykonane żetony i plansze, skrywające pod cieszącą oko oprawą rozgrywkę, nad, którą sami nie jesteśmy w stanie zapamiętać, bo to tak naprawdę nasz los jest zależny od decyzji innych. Prawda oczywiście znajduje się

Co nowego?

Dodatek wprowadza kilka ciekawych rozwiązań, które urozmaicają dobrze nam znaną mechanikę oryginału. Oprócz nowych ras i zdolności, w podziemiach natknąć się możemy na wiele istot, miejsc i rzeczy, o których nie mieli pojęcia mieszkańcy powierzchni. Zrezygnowano z „Wymierających Plemion”, które zasiedlały planszę na początku rozgrywki, na rzecz potwornych bestii, które upatrzyły sobie podziemia na swoje siedlisko. Stworzenia te stoją na straży prastarych relikwii lub tak zwanych „popularnych miejsc”, które dają interesujące bonusy tym, którzy je kontrolują. Aby je zająć, trzeba oczywiście podbić teren okupowany przez wspomniane monstra. Gdy to uczynimy, losujemy jeden żeton z odpowiedniego stosu miejsc i relikwii i sprawdzamy, co udało nam się zdobyć.

Trzeba przyznać, że relikwie i miejsca urozmaicają rozgrywkę, a także wprowadzają nieco humoru. Pośród nich znajdziemy między innymi latającą wycieraczkę, pierścień Frogga czy też kryptę Tomb Raidera. Różnica między relikwiami a miejscami polega na tym, że te pierwsze pozostają na obszarze, w którym ostatnio użyta była ich moc, zaś drugie przez całą grę będą leżeć tam, gdzie zostały odkryte. Jest to o tyle ważne, że inni gracze mogą przejąć nad nimi kontrolę, zdobywając dany teren. Zatem oprócz ekspansji, gracz musi teraz brać pod uwagę konieczność obrony potężnych przedmiotów i lokacji.

Kolejną nowością jest mechanizm przekraczania rzeki. Otóż przez podziemny nurt można się przeprawić, jednak by tego dokonać, musimy jednym żetonem podbić rzekę, kładąc go na odpowiednim polu i dopiero po tym możemy podbijać drugi brzeg. Żeton, który pomógł nam w przeprawie, jest usuwany z planszy i wraca do naszej puli.





Powierzchnia a podziemia

W instrukcji w kilku zdaniach uwzględniono współgranie elementów z obu dodatków. Rasy i zdolności, które odwołują się do poszczególnych elementów powierzchni lub podziemi, które nie mają swoich odpowiedników w drugim obszarze, są odrzucane. Pozostałe można swobodnie mieszać.

Podsumowanie

Podziemny świat podbija się równie przyjemnie (lub równie irytująco – jak kto woli), jak powierzchnię. Niestety mimo kilku nowych ras i zdolności, dodatek wprowadza jedynie dwa nowe mechanizmy. O ile relikwie i miejsca owocują większym zamieszaniem, które jest tak pożądane przez zwolenników gry, to mechanizm przeprawiania się przez rzekę zupełnie się nie sprawdza. Unikamy tego typu akcji, gdyż z jednej strony osłabiają one możliwość ekspansji przez zużycie jednego żetonu rasy, a z drugiej dzielą nasze małe imperium na dwie części.

Trzeba przyznać, że pierwsze wrażenie o próbie wyciągnięcia od na pieniądze za niemalże identyczny produkt potwierdza się w trakcie gry. Co więcej, określenie „dodatek” czy też „rozszerzenie” nie bardzo pasuje mi do tego produktu, który jest samodzielną grą, a możliwość połączenia go z podstawowym zestawem **Smallworld** opisano zaledwie w kilku zdaniach piętnastostronicowej instrukcji. Uczyniono to w najbanalniejszy z możliwych sposobów: „co będzie ze sobą działać, zostaw, co nie – wyrzuć”.

Jestem rozczarowany **Smallworld Underground**. Uważam, że nie jest wart swojej ceny i zdecydowanie odradzam zakup posiadaczom pierwowzoru. Osoby, które nie mają jeszcze tego tytułu w swojej kolekcji, mogą rozważyć zakup wersji podstawowej lub rozszerzenia – jedna gra w zupełności wystarczy.



Plusy:

-  Piękne wykonanie
-  Podziemia podbija się równie przyjemnie, jak powierzchnię
-  Pradawne relikty i popularne miejsca

Minusy:

-  Horrendalna cena
-  Przeprawiania się przez rzekę
-  Podziemia podbija się równie irytująco, jak powierzchnię

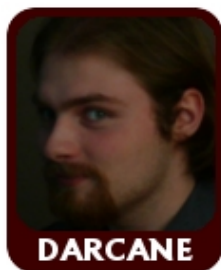
Liczba graczy: 2-5 Wiek: 8+

Czas gry: ok.60 minut

Cena: 169,95zł

Cthulhu Gloom

Addamsom wyrastają macki



DARCANE

Seria **Gloom**, składająca się z podstawowego zestawu i trzech dodatków, wyróżnia się na tle innych niekolekcyjerskich gier karcianych kilkoma nowatorskimi rozwiązaniami. Niebanalna estetyka przezroczystych kart, wyśmienity czarny humor i wyszukany język połączone ze sprawną mechaniką rozgrywki przysporzyły grze popularności. Tymczasem od sierpnia tego roku dostępna jest nowa edycja, utrzymana w klimatach opowieści H. P. Lovecrafta – **Cthulhu Gloom**. Czy moda na inspirowanie się postaciami Wielkich Przedwiecznych wyszła grze na dobre?

Rdzeń pozostaje taki sam

Cthulhu Gloom to nadal karcianka, w której gracze znęcają się nad przedstawicielami niesamowitych familii. Poprzez zagrywanie odpowiednich kart staramy się, by naszą rodzinę dotknęły jak najokropniejsze wydarzenia. Bohaterowie czołgają się zatem przez katakumby, walczą z bezkształtnymi bestiami, mają zatargi z kultystami, są zmuszani do jedzenia ludzkiego mięsa i, ogólnie rzecz biorąc, wpadają po uszy w makabryczne kłopoty. A że grę wygrywa ten, kto uśmierci swoich bohaterów w stanie jak największej depresji, nawet ich koniec nie jest przyjemny.

Dodatkowo w grze pojawia się element snucia opowieści. Każdy z graczy po zagranie karty powinien rozwinąć historię postaci, którą doświadcza nieszczęściem (albo której daje chwilę złudnej nadziei jednym z nielicznych szczęśliwych wydarzeń, które służą do rozweselania postaci przeciwnika). To kapitalne rozwiązanie jest integralną częścią gry i sprawia dużo frajdy.

W przypadku **Cthulhu Gloom** zmianie uległa estetyka karcianki. Do tej pory **Gloom**, mimo całej swej grozy, był pełen (czarnego) humoru. Bohaterowie byli raczej wyśmiewani przez klaunów i ścigani przez manaty niż doprowadzani na skraj szaleństwa czy dręczeni przez koszmarnie wizje. Nie twierdzę, że gra przestaje być zabawna, ale z pewnością jest teraz dużo bardziej poważna i mroczniejsza w swoim wydźwięku. To dobry ruch, by oddać klimat prozy Lovecrafta i za to należą się autorom wielkie brawa. Widać, że gra nie ma słowa „Cthulhu” w tytule dodanego na siłę. Z drugiej strony, cierpi na tym jeden ze znaków rozpoznawczych serii – wyśmienity czarny humor.

Ta gra jest jeszcze ładniejsza!

Nieprzekonanych do zmiany nastroju gry zachęcić może szata graficzna. Niezorientowanym w serii warto wspomnieć, że karty w **Gloom** są częściowo przezroczyste. Pozwala to na wdrożenie ciekawej mechaniki nakładania się na siebie wielu zagranych na postać efektów, co potęguje liczbę dostępnych taktycznych manewrów. Dodatkowo czyni to karty wyjątkowo atrakcyjnymi estetycznie, co jednak okupione jest ich mniejszą trwałością kart i wyższą ceną. Niestety, za tak nowatorski wygląd trzeba zapłacić trochę więcej niż za standardowe, papierowe zestawy.

Mimo podatności na zniszczenie, karty są zapakowane w liche opakowanie, które już po pierwszym otwarciu zaczyna się niszczyć. Nie ma szans, by utrzymać je w dobrym stanie, nawet jeżeli gramy tylko od święta. Jak na grę za taką cenę to skandal. Karty tej jakości zasługują na stylowe, blaszane pudełko. Pozostałe elementy są na szczęście wykonane dużo solidniej.

Kolorystycznie w **Cthulhu Gloom** dominują ładne kompozycje jaskrawej zieleni i czerni. Grafiki kart Postaci są wyraźne i pełne szczegółów, a na nowych kartach Historii i transformujących postaci Modyfikatorach również pojawiają się rysunki, i to silnie związane z Lovecraftem. Każdy z nich przedstawia postać, przedmiot czy miejsce z książek pisarza. Dość rzec, że jedna z kart nosi tytuł *Call of Cthulhu*, a inna *The King in Yellow*.

Co więcej, zdecydowana większość kart zawiera kilka linii niezwiązanego z mechaniką opisu, który nakreśla grę, nadaje jej dziwności i niesamowitości i ułatwia wymyślenie pasującej do konwencji historii. Każdy opis jest dopracowany, pasuje do postaci czy wydarzenia i współgra z grafiką na karcie.

Najnowsza edycja utrzymuje też tradycyjny, wysoki poziom językowy. Znajdziemy tu angielski z naj-

wyższej półki: tekst na kartach jest tak wyszukany, że nawet oksfordzki słownik potrafił mnie zawieść. Partia w **Cthulhu Gloom** to doskonała okazja do poznania naprawdę rzadkich słówek bądź wykazania się znajomością ledwie przetłumaczalnych na język polski przymiotników czy czasowników. Dla mnie kartkowanie słownika było satysfakcjonujące, ale może być również męczące i osłabiać zapał do fabularyzowania rozgrywki (trudno wymyślić historię zgodną z tytułem, którego się nie rozumie).

Zasady to esencja

Na szczęście instrukcja jest wolna od podobnych przeszkód i nadaje się również dla średniozaawansowanych adeptów języka Szekspira. W porównaniu z oryginalnym **Gloom** obecne reguły wyjaśnione są dużo prościej i klarowniej. Instrukcję czyta się łatwo i w konsekwencji szybciej można rozpocząć zabawę.

A ta jest ładząco podobna do modelu z poprzedniej edycji. Gra jest przeznaczona dla od dwóch do pięciu graczy (wcześniej bez dodatków mogło grać maksymalnie czterech), a partia trwa około godziny. W swej turze każdy z grających może wykonać dwie czynności wybrane spośród: pasowania, zagrania Efektu, Modyfikatora bądź Przedwczesnej Śmierci (tylko jako pierwszej czynności), odrzucenia wszystkich kart z ręki bądź zabrania ze stołu karty Historii. Pod koniec swej tury dobieramy do pełnej ręki (standardowo do pięciu kart, ale w **Cthulhu Gloom** jest sporo metagry i w konsekwencji nasza pula może się znacznie zmniejszyć lub zwiększyć).

Zagranie Efektu oddziałuje na karty nasze bądź przeciwnika, Modyfikatory to nic innego jak nieszczęśliwe zdarzenia, jakie trafiają się naszym postaciom, Przedwczesne Śmierci zaś to karty efektownie kończące nędzny żywot oddanych pod naszą opiekę istot. Ostatnie dwa typy mają po

lewej stronie trzy pola z liczbami modyfikującymi Patos postaci. Im mniej ma on wartość, tym postać jest bardziej nieszczęśliwa, a my jesteśmy bliżej zwycięstwa. Modyfikatory zajmują zwykle tylko niektóre pola.

Oznacza to, że kładąc kilka kart na postać, zakryjemy tylko część punktów Patosu. Te wcześniejsze będą utrzymywać się tak długo, aż nie zagramy karty z odpowiednio umiejscowionym polem. To dlatego gra jest tak emocjonująca i oferuje szerokie spektrum możliwości. Sztuką jest bowiem zakrywać zsyłane przez przeciwnika dodatnie wartości jak najniższymi.

Po prawej stronie karty znajdziemy ikony opowieści. W odróżnieniu od poprzedniej edycji mogą teraz wystąpić dwie naraz, zamiast jednej. Służą one jako inspiracja do stworzenia historii postaci, ale są również ważnym elementem mechanicznym. Dzięki nim działają efekty opisane na kartach, a zebranie kilku takich samych ikon pozwoli nam przejąć kontrolę nad kartą Historii. Historia jest trwałym atutem, dającym nam delikatną przewagę w grze, pozwalając na przykład dociągać kartę za każdym razem, gdy

ktoś zagra Efekt. To kolejna nowość w **Gloom**, będąca twórczym połączeniem zasad Ekspedycji i Domostw z dodatków. Pozbyto się dzięki temu nadmiernego skomplikowania reguł i zbyt dużej liczby typów kart, pozostawiając ciekawe taktycznie urozmaicenie.

Ostatnią modyfikacją są ikony, które łatwo pozwalają określić, jak rozegrać dane polecenie.

Niektóre teksty gry działają bowiem natychmiastowo, inne wykorzystujemy w odpowiedzi na ruch przeciwnika, jeszcze inne utrzymują się w grze, dopóki się ich nie zakryje. Łatwe

do zapamiętania obrazki rozwiązały kolejny problem poprzedniej edycji, w której występowała konieczność przeglądania stosów kart, by sprawdzić, czy dana zasada nadal działa, co kłóciło się z założeniami o przejrzystości kart. Jak

zatem widać, nowe reguły

Cthulhu Gloom są przejrzaną i poprawioną wersją tych znanych z poprzedniego wydania.

Gra prawie kompatybilna

Autorzy zarzekają się, że **Cthulhu Gloom** jest kompatybilne ze wszystkimi wcześniejszymi pozycjami w serii, a więc z **Gloom** i dodatkami: **Unhappy Homes**, **Unwelcome Guests** i **Unfortunate Expeditions**. Nie jestem tego pewien. Rewersy kart są różne, co pomaga przeciwnikowi w rozeznaniu się w naszych kartach. Zestawy trzeba posegregować, usuwając niepowtarzające się w obu wersjach ikony.



Po trzecie, część starych kart graficznie nie jest przystosowana do grania z nowymi i trzeba pamiętać o przestających działać modyfikatorach. Do tego stare karty nie mają dodatkowych tekstów gry, co sprawia, że łatwiej je zagrać niż te z najnowszej edycji. Dlatego podczas gry chętniej sięga się po Modyfikator z **Gloom** niż z **Cthulhu**.

Koniec końców karty jednak zagrają ze sobą, a my możemy dzięki temu bawić się nawet w dwanaście osób. Cięższy klimat **Cthulhu Gloom** jest osłabiany przez czarny humor oryginału, a trzy dodatki wprowadzają całą serię nowych typów kart, czyniąc rozgrywkę bardziej wymagającą.

Plusy:



Dobrze odrobiona lekcja z H.P.Lovecrafta



Nowatorski design kart



Oryginalna mechanika i jasna instrukcja



Kompatybilność z poprzednią edycją

Minusy:



Brak porządnego opakowania



Mniej czarnego humoru



Wysoka cena



Trudny język

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 13+ Czas gry: ok.60 minut

Cena: 89,95zł

Ważni są gracze

W **Cthulhu Gloom** wiele zależy od towarzystwa, w jakim gramy. Dobre fabularyzowanie pozwala stworzyć opowieść wyjętą z kart opowieści H. P. Lovecrafta. Ciekawscy badacze i pradawne byty ożyją, a wszystko dzieć się będzie szybko i dynamicznie. Z kolei miłośnicy taktyki znajdą tu stopy modyfikatorów i sporo dylematów typowych dla karcianek, a gra nabierze wolniejszego tempa. Zawiodą się chyba miłośnicy lekkich, zabawnych partii, bo czarnego humoru jest tu zdecydowanie mniej niż w poprzedniej edycji. Makabryczne stwory i przedziwne wydarzenia zniechęcą do zakupu osoby bawiące się z młodszymi graczami, ale przyciągną fanów Zewu Cthulhu.

Każdy znajdzie w nowej edycji jakieś wady i zalety. Ja widzę w Cthulhu Gloom poprawioną i ciekawszą wersję najoryginalniejszej gry karcianej, w jaką przyszło mi grać. To wróży mojemu zestawowi kart, że nie zakurzy się zbyt szybko, a pudełku, że nie wytrzyma do końca roku.

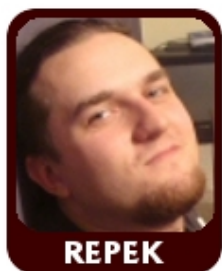


Warhammer Invasion LCG: Legends

Karl Franz, Archaon i klops



W tekście posługuję się przeważnie angielskimi nazwami kart. Na rynku dostępna jest również polska edycja dodatku (**Legendy**), a Galakta bardzo sprawnie wprowadza wszystkie rozszerzenia do **Inwazji**.



REPEK

Inwazja to stosunkowo młoda gra, która nie przytłacza jeszcze liczbą kart. W ramach formatu LCG ukazało się jednak już kilkanaście dodatków, w tym trzy większe pudełka, z których każde miało ambicje w istotny sposób urozmaicić rozgrywkę. W

Szturmie na Ulthuan otrzymaliśmy dwie nowe rasy podstawowe. W **Marszu potępionych** dwie rasy neutralne i nowe umiejętności jednostek. W **Legendach** miały czekać na nas tytułowe Legendy, wielcy herosi (jeszcze więksi od tych herosów ze słowem kluczowym „Hero”) znani miłośnikom świata Warhammera.

Z wielkiej legendy...

Zanim Legendy weszły do gry, zdołały obrosnąć... legendą. Wiedzieliśmy, że nie będą to zwykłe jednostki, lecz specjalne nad-karty, mające znacznie większy wpływ na rozgrywkę. I rzeczywiście. Legenda to karta, za którą płaci się normalnie koszt i trzeba przy okazji posiadać odpowiednią liczbę ikon lojalności, a następnie kładzie się ją swojej stolicy. Od tej pory Legenda, w zależności od siły, wpływa na poszczególne strefy: pomaga więcej zarabiać, dobierać dodatkowe karty i dodaje swoją siłę podczas ataku na przeciwnika. Każda posiada oczywiście indywidualną umiejętność specjalną, dla której warto ją wystawić i pod którą – w zamyśle projektantów – powinno się konstruować resztę talii.

Legenda posiada też swoje własne punkty wytrzymałości i może zginąć. Aby do tego doszło, przeciwnik musi zadeklarować atak przeciwko Legendzie i określić, przez którą strefę uderza. Jednostki znajdujące się w tejże strefie mogą pomóc w obronie Legendy. Co więcej, Legenda nie jest traktowana jak jednostka, więc nie działają na nią żadne karty, które biorą na cel jednostki.

Choć i tak Legendy w zasadzie nie opłaca się wystawiać.

Powody są dwa. Po pierwsze, większość Legend jest droga. Każda rasa ma do dyspozycji dwie, tańszą i droższą, i raczej tylko te pierwsze są brane pod uwagę w taliach, którymi chce się wygrywać. Albowiem w **Inwazji**, jeśli coś kosztuje więcej niż 4, to – o ile

nie jest to bardzo opłacalny manewr – z niewielkim wyjątkami wprowadzane jest do gry kuchennymi drzwiami. Za pomocą taktyki, na jedną turę, ze stosu kart odrzuconych (Raise Dead, Stand Your Ground, nekromancja). Tymczasem, żeby wystawić Legendę, zazwyczaj należy mieć nieco zasobów. A jeśli już się je ma, to przeważnie bardziej opłaca się za ten sam koszt zagrać dwa lub trzy inne atuty.



Po drugie, Legendę stosunkowo łatwo jest zabić. W turze, w której wystawiamy Legendę, rzadko stać nas na coś więcej. W efekcie w turze przeciwnika Legenda staje się łatwym łupem dla jego jednostek, które atakują przed nieobstawione strefy i szybko usuwają ją z gry. Niby w tym samym czasie rywal nie może zaatakować stref i ich niszczyć, ale jest to pozorne zyskanie na czasie.

W teorii można poczekać z wystawieniem Legendy do chwili, gdy już kontroluje się sytuację na stole. Jednak oznacza to, że prawdopodobnie i tak już wygrywamy albo zagranie „bossa” jest tylko dobiciem przeciwnika, przysłowiową wisienką na torcie.

Brzmi niezbyt zachęcająco, prawda? **Legendy** są jeszcze młodym dodatkiem. Być może ich tytułowi bohaterowie niebawem zostaną w jakiś sposób wzmocnieni i zaczną odgrywać jakąś istotną rolę. Na

razie fakty są okrutne. Podczas wrześniowych Mistrzostw Polski na 69 uczestników na palcach jednej ręki drwała można było policzyć tych, którzy włożyli do swoich talii Legendę. Z dwunastu dostępnych wzorów wyłącznie Kairos Fateweaver, przywódca sił Chaosu, który zamienia rozwinięcia w jednostki, jest traktowany poważnie i niekiedy rozstrzyga pojedyncze partie. Chwilę chwały, dzięki łatwości Imperium w zdobywaniu zasobów, przeżywał też Karl Franz, wspierający przemieszczanie imperialnych jednostek. Była to jednak w istocie chwilka, gdyż ludzie bez swojego Imperatora radzą sobie aż za dobrze (sześć talii w czołowej ósemce MP opierało się na kartach Imperium).

Co to wszystko oznacza? Przede wszystkim spory zawód graczy. A także zmarnowane dwanaście miejsc (sześć razy po dwie Legendy) na nowe karty w rozszerzeniu. Jeśli dodać do tego pięć jednostek (tylko Chaos miał szczęście i Warhounds działają również samodzielnie), których zasady są bezpośrednio związane z Legendami, to ta ilość wzrasta do siedemnastu. W efekcie dodatek obliczony na 55 karty kurczy się do 38 realnie grywalnych wzorów!

Czy można było temu zapobiec? Pewnie tak. Wystarczyło z Legend uczynić karty startowe, na wzór agend/domów/strategii z wielu innych karcianek. Bez kosztu, lojalności, może nawet bez siły i wytrzymałości, z samą zasadą modyfikującą rozgrywkę. Cóż, ork mądry po szkodzie.

Mówi się trudno i bije się dalej

W poszukiwaniu pozytywnych stron zawartości ciemnoczerwonego pudełeczka, przeglądamy ofertę skierowaną do poszczególnych frakcji i delikatnie oddychamy z ulgą. Nadludzkim (w tym elfickim, krasnoludzkim i orczym) wysiłkiem zakup tego dodatku może mieć sens nie tylko dla kolekcjonerów.

Trzymające się czołówki „krasie” tym razem cieszą się z Veteran Slayera. To teoretycznie niezbyt silna, tania jednostka, która ma jednak sporą zaletę – może poświęcić się na życzenie. W połączeniu z kartami, które pozwalają w takiej sytuacji strzelać do przeciwnika (Dwarf Ranger) i przywracać jednostki do gry (Stand Your Ground), niepozorny zabójca staje się istic zabójczy. A dodatkowe 2 punkty do *Toughness* dla wszystkich jednostek też nie przeszkadzają.

Najwięksi wrogowie brodatych, czyli Orki, tym razem nie mają powodów do radości. Zasadniczo autorzy chcieli chyba zachęcić do stawiania na droższe jednostki, które tym bardziej rosną w siłę, im więcej ran otrzymają. Na razie gracze wciąż wybierają *rush*, do którego nieźle pasuje taktyka Armed to da Teef, pozwalająca w czasie walki dołączyć z zaskoczenia do jednostki sprzęt (sztuk dwie) ze stosu kart odrzuconych. Potrafi zabość.

Imperium, jak już wielokrotnie się przekonaliśmy, to ulubiona frakcja projektantów **Inwazji**. Chyba nawet wtedy, gdy nie chcą dopakować ludzi, to i tak przypadkiem to robią. W „Legendach” uczynili to za pomocą niepozornej taktyki Call for Reserves. Cofa ona wybraną jednostkę gracza na rękę i pozwala zagrać z ręki jednostkę o koszcie 3 lub mniejszym. Tak, to może być ta sama jednostka. Tak, to mogą być Rodrik's Raiders, którzy w ten sposób znów mogą skasować przeciwnikowi jego kartę wsparcia. Tak jakby Imperium narzekało na brak kart do kontrolowania rywala.

Szok! Grywalna karta dla Wysokich Elfów! Może jeszcze za wcześniej, by odtrąbić triumfalny pochód Teclisa i kumpli po zwycięstwo, ale Judgement of Loec to sympatyczny dodatek, który jednostkę przeciwnika zmienia w rozwinięcie. To zawsze jakiś sposób, by przeciągnąć rozgrywkę o turę lub dwie.

Tak jak kiedyś Chaos ciągnął się w ogonie, tak teraz powoli odzyskuje należne mu miejsce. Z pięciu kart (poza Legendami), którymi został zasilony, w zasadzie wszystkie mogą się do czegoś przydać, a trzy

naprawdę działają. Seductive Delusion spacza jednostkę, równocześnie raniąc inną. Warhounds wchodzi do gry, od razu mocno raniąc jednostkę przeciwnika. A Bloodletter, umiejętnie użyty (podwaja wszystkie obrażenia w grze) może zakończyć partię. W tym Chaosie jest metoda.

Fani Mrocznych Elfów mogą mieć mieszane uczucia. Ciekawa, choć wrażliwa na rany, jednostka Thief of Essence pozwala dobierać kartę, gdy jakaś jednostka opuszcza grę. W kontroli w specyficznych przypadkach może się przydać Black Horror, wkładający rywalowi jednostkę na spód talii. Jest jeszcze Blade-wind, ciekawy do talii skonstruowanej na odrzucanie przeciwnikowi kart. Każdy z tych wzorów może wypalić w dobrej talii, ale nie są to atuty, o które można oprzeć całą strategię.

Prawdziwe legendy

Legendy przejdą jednak do legendy dzięki kilku kartom neutralnym, które chyba na stałe odcisną swoje piętno na grze. Sporo takich „muisz-mieciów” było w pudle podstawowym, kilka w pierwszych zestawach bitewnych. Teraz znów obrodziły i na szczęście występują w trzech kopiach.

Hitem dodatku jest z pewnością taktyka Warpstone Experiments (tylko dla Zniszczenia), która dodaje jednostce 3 młotki siły, zabijając ją na koniec tury. I coś z tego, skoro niezliczone partie były już końcowe właśnie dzięki tej niespodziewanej „dopałce”. Albo trzem zagranym naraz. Świetnie łączy się z nieumarłym Swarm of Bats, jednostką, która zyskuje siłę dzięki odrzucaniu kart z talii i jeszcze posiada nekromancję. Hordy nietoperzy to również stały element turniejowych stołów.

Ostatnie słowo po stronie Zniszczenia należy zaś do Blood Dragon Knighta, jegomościa, który tuż przed atakiem zabija co słabsze jednostki stacjonujące w

atakowanej strefie. Wytrzymały, stosunkowo tani, w kompanii z kolegami jest w stanie zakończyć grę.

Porządek nie miał aż tak dobrze (bo zazwyczaj ma lepiej), ale i tak jego szeregi zasilili dwie sympatyczne jednostki Leśnych Elfów. Shadow Sentinel, wchodząc do gry, dokłada rozwinięcie w swojej strefie, a Wild Rider, gdy tych rozwinięć uzbiera się kupka, staje się bardzo silny i ma tendencje do ekspresowego palenia stolicy przeciwnika.

TOP 3 Rysunków



Świetne rysunki to niejako norma w **Inwazji**. Wśród wielu doskonałych, bardzo warhammerowych ilustracji trafiają się i te gorsze, ale stanowią zdecydowaną mniejszość. Tym trudniej wybrać zwycięską trójkę dodatku...

Kairos Fateweaver – czyli przepiękny „boss” Chaosu. I nawet czasem da się nim zagrać!



Shadow Sentinel – eleganczka, klimatyczna karta Leśnych Elfów.



Archaeon – Chaos jest kwintesencją **Warhammera** i może dlatego szef szefów musiał się znaleźć w tym zestawieniu.

Tak umierają legendy

Legends to bardzo, ale to bardzo nierówny dodatek. Projektanci w jakimś zaprawionym spaceniem widzie wymyślili mechanikę, która zupełnie się nie sprawdza. W ramach bezstresowej zabawy można podejmować nieracjonalne decyzje tylko po to, by powiedzieć: „Patrz, wystawiłem Archaeona!” O ile nie przeszkadza nam, że w odpowiedzi rywal powie: „Mówisz o tym Archaeonie, który właśnie dostaje z Hellblastera za, raz, dwa... osiemnaście?”, to wszystko gra.

W końcu chodzi o zabawę, a nie tylko o zabawę, w której chce się wygrywać. Szkoda, że twórcy dodatku wsadzili do niego sporo wzorów, które nijak w wygrywaniu nie pomagają.



Plusy:



Tradycyjnie świetna oprawa graficzna



Kilka genialnych kart neutralnych

Minusy:



Zmarnowane 12 „slotów” na karty Legend



Zmarnowane 5 „slotów” na karty powiązane z kartami Legend

Liczba graczy: 2+ Wiek: 12+ Czas gry: ok.30 minut

Cena: 119,95 zł



Dust Tactics: Operation Cyclone

Morski desant w artyleryjskim ogniu



Dust Tactics to gra, którą można rozbudowywać niemal bez końca. W sprzedaży dostępne jest wiele zestawów, zawierających nowe typy oddziałów i maszyn. Posiadanie ich umożliwia rozgrywanie tych samych scenariuszy na zupełnie nowe

sposoby. Oprócz niewielkich pudełek z dodatkowymi figurkami, w regularnych odstępach czasu poja-

wiają się większe dodatki, dzięki którym otrzymujemy nowych bohaterów, scenariusze, rozszerzenia reguł i inne elementy. Do tej pory ukazały się dwa takie dodatki, trzeci zaś powinien trafić do sprzedaży jeszcze w tym roku. Dzisiaj zaprezentuję pierwszy dodatek kampanijny o tytule **Operation Cyclone**, a o drugim – **Operation SeeLöwe** – przeczytacie za miesiąc.

Elementy zestawu

Gra zapakowana jest w spore pudełko, wykonane z dość cienkiej, delikatnej tektury. Elementy chronione są jednak solidnie dzięki plastikowej wyprasce. Lista komponentów **Operation Cyclone** nie jest zbyt długa: znajdziemy tutaj 6 nowych modułów planszy, 9 tekturowych i 8 plastikowych elementów scenerii, instrukcję oraz dwie figurki bohaterów z odpowiadającymi im kartami. Każdy z bohaterów przeznaczony jest oczywiście dla innej strony konfliktu. Plastikowe elementy terenu nie są niczym nowym, po prostu zyskujemy dodatkowe skrzynie z amunicją i pułapki przeciwczołgowe. Za to sporym uatrakcyjnieniem scenerii są nowe moduły planszy, które oprócz tego, że umożliwią nam toczenie bitew na bardziej rozległym obszarze, to zawierają zupełnie nowe elementy, takie jak barki desantowe i układany z kilku modułów wielki okręt podwodny. Warto dodać, że moduły prezentują się bardzo dobrze od strony graficznej, mamy więc tu spory postęp w porównaniu do podstawowego zestawu z grą. Figurki bohaterów prezentują dokładnie taki sam poziom wykonania, jak wcześniejsze modele, jest więc bardzo dobrze.

Zestaw zapakowany jest porządnie, wypraska na elementy robi dobre wrażenie, niemniej kubatura pudełka jest dość duża, biorąc pod uwagę liczbę elementów. Bez trudu zmieścimy wszystko w pudełku z podstawowym zestawem (mam na myśli pierwszą, większą edycję **Dust Tactics**).

Co nowego?

Operation Cyclone wprowadza nowe reguły, nowych bohaterów oraz nową kampanię. Jeżeli chodzi o reguły, najwięcej miejsca poświęcono zasadom działania broni artyleryjskiej. Trzeba przyznać, że element ten stanowi spore urozmaicenie rozgrywek, jako że działanie broni artyleryjskiej różni się znacznie od pozostałych rodzajów uzbrojenia i otwiera przed graczami cały repertuar nowych taktycznych opcji. Najfajniejszym elementem jest tu niewątpliwie możliwość wykonania ataku w obiekt poza naszym polem widzenia (*indirect shot*), poprzez przekazanie naszej artyleryjskiej jednostce koordynat przez inny model, który widzi położenie celu. Dzięki takim możliwościom gra sporo zyskuje.

Niestety, opisanych tu reguł nie wykorzystamy, jeśli nie kupimy dodatkowych modeli (**Operation Cyclone** opisuje zdolności jednostek, których nie ma w zestawie). Dodatek więc w znacznej mierze skupia się nie na oferowaniu nowych atrakcji, lecz na opisie tego, co warto dokupić, by bawić się lepiej. Opis nowych zdolności, prócz tych omawiających artylerię, dotyczy jednostek snajperów oraz dołączonych do **Operation Cyclone** bohaterów. Walcząca po stronie Aliantów Rosie, oprócz tego, że potrafi jednym celnym strzałem z bazooki zniszczyć wrogiego mecha, to dodatkowo raz na rozgrywkę może naprawić uszkodzenia jednej ze sprzymierzonych maszyn. Wspierający wojska Osi Manfred stanowi zdecydowanie mniejsze wsparcie niż Rosie, ale aż się prosi, by używać go w połączeniu z jednym z oddziałów (skutecznie pruje z panzerfausta w nawet najlepiej opancerzone jednostki, ponadto jego jednorazowa zdolność podwojenia ruchu umożliwia „przyspieszenie” całego oddziału, a to można w ciekawy sposób wykorzystać).

Co poza tym? Na nowych modułach planszy pojawiły się niespotykane wcześniej oznaczenia typów terenu, które opisuje instrukcja. Mamy tu między innymi obszary, na które nie można wchodzić, ale nie blokujące przy tym pola widzenia (np. głęboka

woda) oraz reguły dla obszarów zakrytych dymem (po których możemy przemieszczać jednostki dowolnego typu, mimo iż całkowicie blokują pole widzenia). Instrukcja powtarza też informacje na temat oddziałów dowodzenia, opisane po raz pierwszy w podstawowych regułach.

Warto zaznaczyć, że wszystkie nowe reguły z **Operation Cyclone** znalazły się w instrukcji do poprawionego wydania **Dust Tactics**. Dla posiadaczy nowej wersji gry dodatek ten będzie wartościowy ze względu na wspomnianych bohaterów oraz kampanię wraz z wykorzystywanymi w niej modułami planszy.

Skoro już jesteśmy przy kampanii, to nie da się ukryć, że jest ona bardzo mocną stroną tego dodatku. Każdy z siedmiu scenariuszy „Operation Cyclone” toczy się na bardziej rozległym obszarze niż w przypadku kampanii „Operation Blue Thunder” znanej z podstawowego zestawu (12x9 zamiast 9x9 pól). Jednak nie wielkość areny zmagania, lecz jej różnorodność w kolejnych potyczkach sprawia, że zaproponowana tu kampania daje znacznie więcej frajdy, niż ta opublikowana wcześniej.



Bawcie się dobrze... i kupujcie dalej

To w jaki sposób opracowano dodatek **Operation Cyclone**, utwierdza w przekonaniu, że linia **Dust Tactics** przeznaczona jest dla osób pragnących regu-

larnie rozszerzać swoją kolekcję modeli. Po pierwsze, opisane mamy tu zasady, z których nie skorzystamy, jeśli nie kupimy dodatkowych modeli. Po drugie, w instrukcji sporo miejsca poświęcono nowym jednostkom dostępnym w sprzedaży, co czyni ją nie tylko zbiorem reguł, ale i swoistym katalogiem produktów.

Operation Cyclone to przede wszystkim dodatkowa kolekcja elementów planszy i dołączona do nich całkiem udana kampania składająca się z siedmiu scenariuszy oraz oczywiście dwóch nowych bohaterów. Dla osób, które zachwyciła podstawowa wersja gry, produkt ten jest zdecydowanie godną uwagi propozycją, zwłaszcza jeśli rozważamy w przyszłości kolejne zakupy rozszerzające naszą kolekcję. Jednak ci, którym podstawowa gra dostarczyła umiarkowanej frajdy, mogą sobie zakup podarować, gdyż **Operation Cyclone** wzbogaca i uatrakcyjnia bazowy zestaw, nie czyniąc jednak w samej rozgrywce wielkich rewolucji.



Plusy:



Ciekawsze graficznie moduły planszy



Bardzo udana kampania



Reguły broni artyleryjskiej

Minusy:



Wykorzystanie nowych reguł wymaga dokupienia dodatkowych modeli

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+ Czas gry: 60+ minut

Cena: 109,95 zł

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

Rekiny Biznesu

Biznes nie dla mięczaków



klasy wyższej? Teraz staje się to możliwe, przynajmniej na planszy, dzięki **Rekinom Biznesu**.

Autorem gry jest zielonowłosy Niemiec, Friedemann Friese, a **Rekiny Biznesu** nie są pierwszą grą jego autorstwa wydaną w Polsce. Mielismy bowiem okazję zagrać już między innymi w **Wysokie Napięcie**, **Wysokie Napięcie: Zostań Menadżerem** czy w **Fauna**, tytuły w opinii wielu graczy, wyróżniające się na tle masy innych eurogier. Czy Friese podtrzyma swoją dobrą opinię **Rekinami Biznesu**, prostą grą licytacyjną skąpaną w sosie pełnym interakcji?



Rekiny biznesu wydane przez firmę G3, opakowane są w pudełko charakterystyczne dla serii gier karcianych tego wydawnictwa (takie jak w grze **Sabotażysta**), otwierające się – niestety – samoczynnie podczas transportu np. w plecaku. Osobiście jestem już do tego przyzwyczajony i radzę sobie z tym, owijając je gumką recepturką. Poza tym nie da mu się nic zarzucić, wygląda schludnie oraz jest wytrzymałe. Wewnątrz znajdziemy 60 kart (rozmiar standardowy), 90 papierowych banknotów, instrukcję i drewniany krążek gracza rozpoczynającego.

Karty mają ciekawe grafiki i są wytrzymałe, jednak mają również pewną niewielką wadę. Ich funkcje



JASKIER

Któż z nas nie marzył o własnym biznesie, o posiadaniu rentownych fabryk, symbolicznych przedmiotów świadczących o naszym statusie społecznym czy prestiżu, o zajmowaniu – jakże miłego – miejsca przedstawiciela

opisane są zbyt małą i niewyróżniającą się czcionką, co może sprawiać problem podczas gry (karty przygotowywane do licytacji ustawia się w rzędach, przez co część graczy będzie je widzieć do góry nogami, co dodatkowo utrudni im odczytanie tekstu). Użyte tutaj papierowe banknoty są dobrym rozwiązaniem. Bardzo lubię tę całą metagrę polegającą na szastaniu banknotami, wymienianiu ich z bankiem i tak dalej. Kolekcjonerom i poedantom może przeszkadzać to, że banknoty trzymane w ręku mają tendencję do wyginania się i zgniatania, coż taki już ich urok.

Celem graczy w **Rekinach Biznesu** jest tak rozwinąć swoje imperium biznesowe, by jego wartość wynosiła czterdzieści punktów zwycięstwa. W zależności od liczby graczy (2-4) przygotowujemy odpowiednią liczbę kart (15 na gracza, niewykorzystane od-

kładamy do pudełka), tasujemy je i układamy początkową pulę kart (liczba graczy + 3) do licytacji.

Licytacja o karty, za pomocą których będziemy rozbudowywać swoje imperium, przebiega standardowo (przebijamy oferty zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż wszyscy spasyją. Ten, kto wygrywa pierwszą kartę, ma prawo do rozpoczęcia kolejnej licytacji (o następną kartę w rzędzie). Sekwencję powtarzamy aż do sprzedania wszystkich wystawionych kart. Gdy to nastąpi, wyjmujemy nowy zestaw. Gra kończy się gdy jeden z graczy osiągnie wymagany pułap punktowy.

Karty występujące w grze dzielimy na cztery typy: karty statusu (najczęściej dają konkretną liczbę punktów zwycięstwa), karty fabryk (zwiększają nasz standardowy zysk generowany co turę), karty wpły-



wu (modyfikujące działanie innych kart) i karty akcji (przepełnione negatywną interakcją, stanowiące o charakterze całej rozgrywki).



Rekinów biznesu to gra pełna negatywnej interakcji, za którą nie przepadam. Nie lubię, gdy mój cały miśtorny plan rozsypuje się jak domek z kart. Ciułam, ciułam i nagle „łup!”: przeciwnik zniszczył mi najlepszą kartę fabryki lub też wymienił karty statusu (moją i jego) tak, że w efekcie straciłem sporo punktów. Gra jest fajnym dodatkiem do coli i chipsów, o ile gracze nie mszczą się na pechowym współgraczu, a niemiłe psikusy rozdzielają równomiernie między wszystkich – wówczas zabawa jest przednia. Jest to bodaj jedyna gra licytacyjna tak pełna interakcji, w jaką dane mi było grać.

Rekinów Biznesu mają kilka drobnych wad: niektóre karty wydają się nieprzydatne i nieczęsto jest ktoś chętny je kupować; można też narzekać na balans gry, gdy nie gramy w pełnym składzie (w takim wypadku karty do rozgrywki dobiera się losowo – gdy odrzucimy te najwyższej punktowane, gra może się trochę przeciągać), jednak nadal jest to poprawna gra licytacyjna. Poza burzliwymi licytacjami jest w

niej sporo interakcji, co stanowi, przynajmniej dla mnie, pewna nowość w karciankach licytacyjnych. Do **Rekinów Biznesu** będę wracał, choć nie często. Jest to po prostu solidna gra licytacyjna, tylko tyle i aż tyle.



Plusy:



Dobre ilustracje



Dobrze napisana instrukcja



Solidna gra licytacyjna



Sporo negatywnej interakcji



Emocjonujące licytacje przy zakupie kluczowych kart

Minusy:



Dosyć szybko może się znudzić



Partia może się wydłużać przy mniejszej liczbie graczy



Sporo negatywnej interakcji

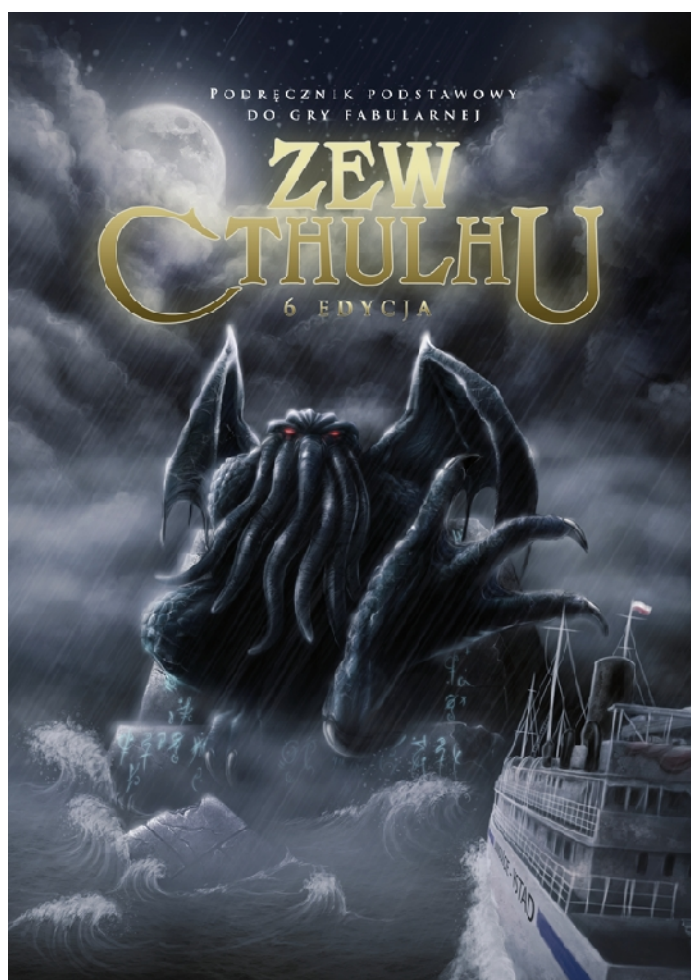


Drobne mankamenty związane z wydaniem (mała czcionka na kartach, otwierające się pudełko)

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+

Czas gry: ok. 45 minut Cena: 39,00 zł

Zew Cthulhu 6.edycja Lovecraft wiecznie żywy



Problemem, z którym musi zmierzyć się każdy kolejny recenzent podręcznika do **Zewu Cthulhu**, jest wtórność. Cóż nowego można bowiem napisać z okazji kolejnej edycji systemu, który gości już na rynku od trzy-

dziestu lat? Jeśli dodamy do tego, że od trzech edycji podręczniki podstawowe różnią się od siebie w minimalnym stopniu, otrzymamy pełen obraz tego trudnego zadania. Z wyżej wymienionych powodów recenzje **Zewu** niejednokrotnie balansują na granicy banału lub tekstu przeznaczonego dla totalnych laików. Postaram się ustawić z moją recenzją pośrodku, co powinno zaspokoić oczekiwania zarówno zagorzałych fanów Mitów, jak i tych, którzy sięgają po podręcznik dopiero po raz pierwszy.

Tematyka

Zew Cthulhu to gra osadzona w świecie wykreowanym przez Howarda Phillipsa Lovecrafta i jego kontynuatorów. Najogólniej rzecz ujmując, jest to nasza rzeczywistość wzbogacona o zupełnie nową kosmologię, pełną istot, dla których istnienie ludzkości pozostaje sprawą zupełnie obojętną lub – wręcz przeciwnie – dążą one aktywnie do jej zagłady. Tytułowy Wielki Cthulhu to istota śpiąca (a raczej zawieszona w stanie pomiędzy śmiercią a snieniem) w zatopionym pod powierzchnią oceanu pradawnym mieście R'lyeh. Cthulhu powróci i zawładnie światem, gdy tylko „gwiazdy znów będą w porządku”.

Mitologia stworzona przez Lovecrafta pełna jest bogów, Wielkich Przedwiecznych i innych istot kierujących się całkowicie odmienną od naszej racjonalnością. Pomimo tego istnieje wielu żądnych władzy i wiedzy ludzi, którzy czczą je i niejednokrotnie przywołują do naszej rzeczywistości za pomocą bluźnierczych rytuałów. Kultysty ci bardzo często kończą jako pierwszy posiłek istot, których poczynaniami pragnęli pokierować, niejednokrotnie jednak gotowi są ponieść tę ofiarę z uśmiechem szaleństwa na ustach.

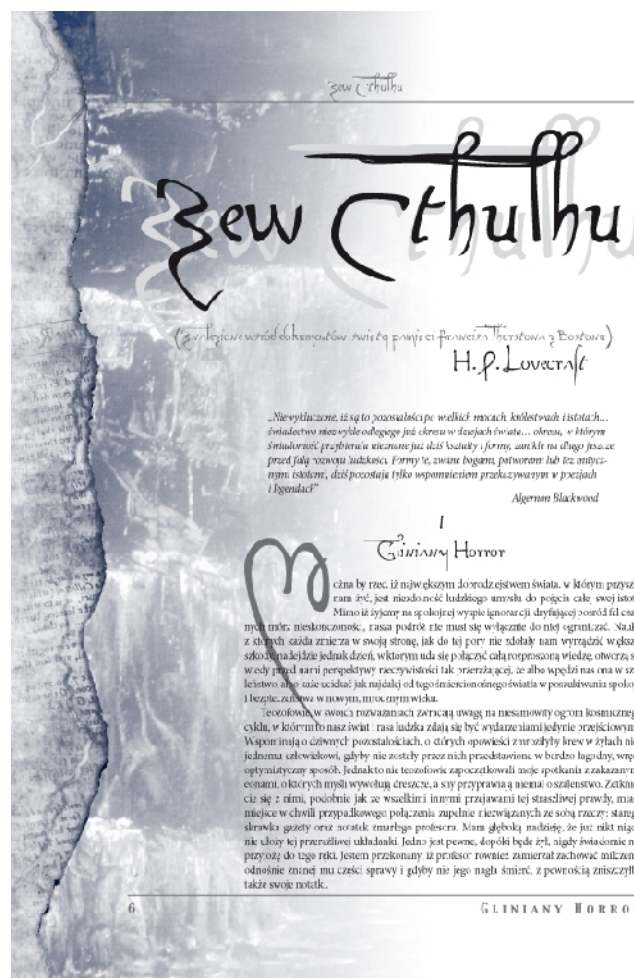
Obłąd to bardzo ważny element opowiadań Lovecrafta. Spotkania z bluźnierczym i niewypowiedzianym złem często kończą się w nich trwałym pobytem w szpitalu psychiatrycznym lub śmiercią. Fabuła wielu utworów skupia się wokół postaci, które dowiadują się dość brutalnie, że otaczająca je rzeczywistość stanowi jedynie fasadę dla mrocznej praw-

dy, o której istnieniu najlepiej byłoby nic nie wiedzieć. Nie jest to jednak możliwe, ponieważ bohater musi zazwyczaj zapobiec sprowadzeniu jakiejś istoty lub odesłać ją tam skąd przybyła, aby uratować świat przed zagładą. Jediną nagrodą dla protagonisty jest zazwyczaj szaleństwo, które pojawia się wraz z przerażającą świadomością, że nigdy nie byliśmy sami we wszechświecie i – co gorsza – pozostajemy całkowicie bezsilni wobec władających nim potęg.



Wszystkie opowiadania Lovecrafta osadzone zostały w latach 20. i 30. XX wieku i z tego powodu jest to najbardziej kanoniczny okres dla prowadzenia sesji w **Zewie Cthulhu**. Podręcznik oferuje jeszcze dwie inne możliwości – koniec XIX i lata 90. XX wieku (który łatwo przerobić na początek XXI wieku). Jest to oferta pozwalająca Strażnikom Tajemnic (nazwa-

-zamiennik dla Mistrza Gry) dostosować do swoich potrzeb czas i miejsce prowadzonych przygód. Warto zaznaczyć, że miłośnicy historii i realizmu nie znajdą w podręczniku zbyt wielu informacji o tym, w jaki sposób wyglądało życie pod koniec XIX w. i w latach 20. XX w. Zawiera on w sobie jednak ich wystarczającą liczbę, aby pomóc z poszukiwaniu dodatkowych informacji (np. zestawienia najważniejszych wydarzeń historycznych, klęsk żywiołowych itp.). Oczywiście **Zew Cthulhu** można prowadzić pulpowo, pomijając ogromną liczbę faktów i odniesień historycznych, nadal przy tym świetnie się bawiąc, ale wizyta w bibliotece i lektura kilku książek z pewnością ubarwi rozgrywane sesje. Podkreślę jednak raz jeszcze, że nie stanowi to wymogu dla dobrej zabawy – sam podręcznik wystarcza do tego w zupełności.



Sposób, w jaki potraktowano w **Zewie Cthulhu** rozwój postaci, jest zupełnie odmienny od tego, który występuje zazwyczaj w grach fabularnych. Tutaj gracze nie zbierają punktów doświadczenia, służących do rozwoju umiejętności i atrybutów postaci (czasami mogą otrzymać tzw. „krzyżyk” do jakiejś umiejętności, który pozwoli im trochę ją rozwinąć), nie zdobywają też złota, sławy czy artefaktów. Jedyłą dostępną dla bohaterów nagrodą jest wiedza i sam fakt, że przeżyli, aby stawić czoła Mitom po raz kolejny. Z tego powodu **Zew** nie jest grą dla każdego. Wcielamy się w nim bowiem w postaci tragiczne, które z każdym kolejnym zdobytym skrawkiem informacji przybliżają się coraz bardziej do smutnego końca. W pewnym momencie z bohaterem prowadzonym przez gracza na pewno stanie się coś złego – śmierć lub obłęd czai się na końcu drogi każdego Badacza Tajemnic.

Mechanika

Zew Cthulhu od czasów pierwszej edycji działa na tej samej mechanice, czyli **Basic Role-Playing**. Pod nazwą tą kryje się mechanika procentowa oparta na umiejętnościach, w której o sukcesie lub porażce decyduje rzut k100. Jeżeli postać posiada jakąś umiejętność na poziomie np. 60%, to właśnie tyle albo mniej musi wyrzucić gracz, aby test się powiódł. Jest to rozwiązanie proste i przede wszystkim szybkie, co w sesjach opartych na budowaniu nastroju grozy sprawdza się wyśmienicie. Oczywiście może wydawać się ono w dzisiejszych czasach nieco archaiczne, a osoby przyzwyczajone do systemów z ogromną ilością dostępnych manewrów, premii i kar mechanicznych oraz podobnych rozwiązań mogą poczuć się zawiedzione. Należy jednak zrozumieć, że **Zew Cthulhu** opiera się głównie na budowaniu opowieści, spychając w ten sposób mechanikę na dalszą pozycję.

Osobom lubiącym sesje z dużą ilością walki i latającego w powietrzu ołowiu, **BRP** może nie przypaść do gustu. Pod tym względem mechanika jest dość realistyczna i jeden celny strzał z broni palnej lub

cios nożem może zakończyć życie postaci. Jedną z klasycznych już maksym zawartych w podręczniku jest stwierdzenie, że gdy w powietrzu świszczą kule, to coś poszło nie tak – walka w **Zewie Cthulhu** jest bardzo śmiertelna i należy jej unikać za wszelką cenę. Przynajmniej wtedy, gdy chcemy grać zgodnie z duchem opowiadań Lovecrafta. Inna sprawa, że podjęcie walki z istotami z Mitów zazwyczaj kończy się szybką i krwawą śmiercią Badacza.



Najciekawszym rozwiązaniem mechanicznym jest system Punktów Poczytalności. Można powiedzieć, że są one główną walutą systemu, którą płaci się za podejmowane przez graczy decyzje. PP stanowią główny zasób postaci, o który należy dbać. Bycie świadkiem nadnaturalnych wydarzeń, konfrontacja z istotami rodem z Mitów czy chociażby zwykłe, wzbudzające strach sytuacje powodują, że ich pula

się kurczy. Im zaś ich mniej, tym bliżej do całkowitego szaleństwa, z którego objąć nie ma już powrotu.

Podręcznik

Pod względem jakości wykonania, polskie wydanie szóstej edycji **Zewu Cthulhu** przedstawia się bardzo dobrze. W porównaniu do miękkiej oprawy i klejenia znanych z edycji anglojęzycznej, tutaj dostajemy oprawę twardą, kredowy papier i porządne szycie. Wydawnictwu Galmadrin należą się ogromne brawa, wydali bowiem podręcznik stojący na najwyższym, światowym poziomie.

Gorzej przedstawia się już redakcja i korekta tekstu. Błędy rzeczowe, błędy gramatyczne, literówki, interpunkcja, stylistyka... jest tego wszystkiego zdecydowanie zbyt dużo. Co prawda nie uniemożliwia to zabawy, jednak utrudnia znacząco odbiór gry. Być może dobrym pomysłem byłoby zrezygnowanie z usług obecnych redaktorów przy wydawaniu kolejnych podręczników. Wydaje się bowiem, że zupełnie nie radzą sobie oni ze swoją pracą. Podobno niedługo na półkach sklepowych pojawić się ma nowy, poprawiony dodruk podręcznika, jednak cena kształtująca się w okolicach stu złotych nie zachęci raczej ludzi, którzy już go posiadają do ponownego zakupu. Mam tylko nadzieję, że wydawnictwo wyciągnie odpowiednie wnioski z tej wpadki i kolejne pozycje będą charakteryzowały się znacznie wyższym poziomem edytorskim.

Werdykt

Zew Cthulhu to klasyka gier fabularnych. Jest to system, który przetrwał na rynku przez trzydzieści lat i nadal posiada grono oddanych fanów. Już samo to stwierdzenie powinno przekonać was, że naprawdę warto się z nim zapoznać. Jeżeli jesteście fanami Lovecrafta i szeroko pojętych klimatów grozy, nie przeszkadza wam prosta i archaiczna mechanika, a w waszej naturze nie leży „maksowanie” prowadzonych przez was postaci, to jest to propozycja przeznaczona specjalnie dla was. W innym przypadku

raczej odradzam – na rynku jest wiele innych gier fabularnych, które o wiele bardziej przypadną wam do gustu.



Plusy:



Doskonale oddany klimat prozy Lovecrafta



Prosta, wspierająca narrację mechanika



Wytrzymały podręcznik w twardej oprawie

Minusy:



Redakcja i korekta tekstu



Archaiczność rozwiązań mechanicznych

368 stron, twarda oprawa, cena: 99,95 zł

Długa droga do Kadath

Jak straszyć?



Jak straszyć? To pytanie to zadaje sobie wielu Strażników Tajemnic, przygotowując się do sesji. Stworzenie odpowiedniego nastroju jest chyba najbardziej ulotną sprawą związaną z grami fabularnymi, a gdy chodzi o wywołanie wśród graczy uczucia strachu, sprawy znacznie się komplikują. Radość, smutek, przygnębienie, zdenerwowanie, podekscytowanie – wszystko to jeszcze jakoś da się zrobić, ale strach zupełnie nie pasuje do tej wyliczanki. Co jest takiego z tym uczuciem, że spędza ono sen z powiek nawet najbardziej doświadczonym Strażnikom?

Przede wszystkim winna jest tutaj atmosfera samej sesji. Kiedy siedzimy otoczeni przez grupę znajomych w ciepłym, dobrze oświetlonym pokoju i pijemy gorącą herbatę, raczej trudno uwierzyć nam bez reszty w te wszystkie przerażające sytuacje, w których biorą udział stworzeni przez nas bohaterowie. Istnieje jednak kilka sztuczek, które mogą wam pomóc w wywołaniu chociażby drobnego ukłucia niepewności w sercach graczy. Jednak od razu na wstępie muszę poczynić pewne zastrzeżenie – to nie są propozycje na zasadzie „100% satysfakcji gwarantowane”, nie staram się sprzedać wam stosowanych przez siebie sztuczek jako „prawdy objawionej grania głową”. Moim celem jest skłonienie was do refleksji nad różnymi aspektami trudnego zadania, jakim jest straszenie graczy. Na moich sesjach to, o czym tutaj piszę, sprawdziło się. Spróbujcie, protestujcie, zmodyfikujcie i dostosujcie to oczekiwań waszej grupy, a być może uzyskacie pożądaną efekt.

Zasada pierwsza – nie pokazuj

Nie wiem czy jest to uniwersalne zachowanie dla ludzkiego gatunku, ale faktem jest, że każda sesja, podczas której na graczy wyskoczy nawet najbardziej przerażające monstrum, skończy się radosnym wygrzewem. „Wielki Cthulhu? Nie ma sprawy, strzelałem do niego ze swojego karabinu!” Ta i podobne jej deklaracje ze strony graczy są chlebem powszednim dla wszystkich Mistrzów Gry, którzy próbują na swoich sesjach stworzyć atmosferę grozy. O tym, jak sobie radzić, gdy na scenę wkracza potwór, pisał już Miłosz w swoim **Skrócie do R'lyeh** („Teatr potworów”), więc nie będę powielał jego obserwacji. Mnie od zawsze zajmowało zupełnie inne postawienie problemu – jak poprowadzić sesję, aby potwór w ogóle się na niej nie pojawił (w sensie wielkiego złego wyskakującego w ostatniej scenie sesji z szafy)?

Nawet najbardziej zatwardziali fani Lovecrafta muszą przyznać, że stworzone przez niego potwory raczej średnio nadają się do straszenia w klasycznym tego słowa znaczeniu. Są jakieś takie mackowate, śluzowate, niedookreślone, obce, oglądając je w podręczniku trudno nawet o najmniejsze ukłucie przerażenia. Dodajmy do tego całą serię produktów od FFG, w których do Mitów wali się z obrzyna i otrzymamy smutny obraz całości. Dlatego pierwszą moją zasadą, gdy siadam do prowadzenia sesji grozy, jest: „nie pokazuj”. Główny zły może być obecny w przygodzie przez cały czas, ale bohaterowie graczy powinni doświadczać jedynie efektów jego działań. Pamiętajcie, że boimy się tego, czego nie znamy lub nie rozumiemy, dlatego też samo wyobrażanie sobie potencjalnych rozwiązań danego problemu jest tak naprawdę najbardziej przerażające. Pomyślcie, jak wiele interesujących obrazków podsyła wam wasza wyobraźnia, gdy wracacie sobie do domu późną nocą, a dookoła jest ciemno i niewiele widać. Wtedy nawet najmniej podejrzany odgłos wprawia was w stan podwyższonej gotowości, prawda? Podobnie jest z sesją – im więcej gracze sami sobie wyobrażają, tym

bardziej się przestraszą, ponieważ przetworzą to, co od was usłyszą, opierając się na własnych lękach grających im w duszy.

Zasada druga – opisuj oszczędnie

Nawet najciekawiej wymyśloną scenę grozy możecie popsuć zbyt bogatym opisem. Tak, wiem, że to szokujące stwierdzenie, ponieważ utarło się przeświadczenie, że wszystko, co dobre w nastrojowej sesji, płynie z ust Strażnika Tajemnic. Użyjcie jednak zbyt dużej ilości przymiotników i zabijecie pole dla wyobraźni graczy, na której macie bazować. Problem z ogromnie rozbudowanymi opisami jest tak naprawdę jeden – żaden z graczy nie wyobrazi sobie tego w taki sposób, w jaki wy to widzicie. Czasami warto więc przemilczeć kilka kwestii, przede wszystkim ZAŚ NIE WOLNO PODSUWAĆ GRACZOM GOTOWYCH ROZWIĄZAŃ.

Opisując scenę grozy, przedstawiajcie tylko to, czego bohaterowie graczy mogą doświadczyć swoimi zmysłami. Jeżeli dajmy na to w magazynie leży ciało, do którego prowadzi krwawy ślad, to właśnie tak to zostawcie. Żadnego „chyba ktoś go tutaj przyciągnął” albo „mężczyzna musiał się tutaj doczołgać i skonać” – mówienie czegoś takiego to całkowita głupota, ponieważ od razu podajecie na tacy rozwiązanie problemu. Jeżeli tego nie zrobicie, gracze zaczną sami kombinować i w ten sposób się nakręcać. „Jeżeli sam się tutaj doczołgał, to przed czym próbował uciec?” „Po co go tutaj przyciągnięto? Nie podoba mi się to.” „Rozglądam się uważnie po magazynie, być może znajdują się tutaj jeszcze jakieś inne ślady.” Pójdźmy tym tropem jeszcze dalej i załóżmy, że na ciele znajdują się dziwne, głębokie rany szarpane. Jeżeli opisując je, wstawicie pogłębiony opis tego, jak one wyglądają, zaczniecie je porównywać do obrażeń, które powstają po atakach różnych zwierząt itd., to znów zawłaszczycie swoim opisem pole dla wyobraźni graczy. „Na klatce piersiowej mężczyzny znajdują się cztery głębokie rany o poszarpanych

brzegach, długie na piętnaście centymetrów. Równe odstępki pomiędzy nimi wskazują, że musiały zostać zadane jednym ciosem, na tyle potężnym, że przeciął żebra.” Teraz czas dla graczy, którzy zaczną zadawać pytania w stylu: „Czy te rany wyglądają jak...” – i właśnie tak to powinno wyglądać. Wystarczy, że do powyższego opisu dodacie: „rany wyglądają, jakby zadało je pazurami jakieś ogromne zwierzę” i całe napięcie legnie w gruzach. Zwierzę równa się „można to zabić”. Nawet jeśli jest to NAPRAWDĘ duże zwierzę, to WYSTARCZAJĄCO duża strzelba na słonie rozsmaruje je na ścianie. Koniec strachu, wyciągamy mapki taktyczne i rozkładamy figurki.

Zasada trzecia – niepewność i izolacja

Niepewność i izolacja to klasyki, jeśli chodzi o budowanie nastroju grozy. Gracze tak długo się boją, jak długo nie wiedzą, z czym tak naprawdę mają do czynienia. Wyobraźnia wyobraźnią, ale uczucie to można w nich dodatkowo podsycać umiejętnym opisem. Cofnijmy się do przykładu z poprzedniej zasady. Gracz oglądając zwłoki, zadaje pytanie: „czy te rany wyglądają, jakby zadało je pazurami jakieś wielkie zwierzę, dajmy na to tygrys?”. Jak powinna wyglądać odpowiedź? „To mało prawdopodobne, tygrysy nie mają tak długich pazurów”, albo jeszcze lepiej: „tych ran na pewno nie mógł zadać tygrys” (bez wdawania się w żadne szczegóły). Oczywiście zakładamy tutaj, że bohater prowadzony przez gracza posiada w ogóle jakiekolwiek wykształcenie, które pozwala mu na zadawanie tego typu pytań. Powiedzmy sobie szczerze, ilu laików ma jakiekolwiek pojęcie o tym, jakie rany pozostają na ciele po ataku tygrysa? W takim przypadku wystarczy odpowiedzieć: „nie masz zielonego pojęcia, nigdy w życiu czegoś takiego nie widziałeś”. Podsumowując, wyrażenia takie jak: „być może”, „nie wiesz”, „to mało/bardzo prawdopodobne” czy „trudno powiedzieć” pozwalają na odpowiednie kształtowanie wy-

obrażeń graczy. Pozostawiają pole dla niepewności, która jest jednym z podstawowych sposobów budowania poczucia zagrożenia (które odpowiednio podsyćane może przerodzić się ostatecznie w uczucie strachu).

Jeśli chodzi o izolację, nie muszę chyba nikomu przypominać, że jest ona bardzo istotnym elementem atmosfery grozy. Weźmy pierwszy z brzegu horror, a na pewno się w nim pojawi. Najprostsze i najgłupsze podejście do zagadnienia izolacji to: „nikogo więcej tutaj nie ma / nie możecie wyjść, bo drzwi są zamknięte / telefony komórkowe straciły zasięg albo nagle się rozładowały”. Dlaczego tego typu rozwiązania są złe? Dlatego, że są strasznie naciągane i trudno w nie uwierzyć, a jak najbardziej realistyczne przedstawienie sytuacji jest dla sesji grozy niezwykle ważne. Poczytajcie Stephena Kinga, on robi to wyśmienicie.

Izolacja powinna opierać się zatem na poczuciu, że bezpieczne miejsce znajduje się tuż za rogiem. Jediną niewiadomą pozostaje tylko fakt, czy UDA SIĘ DO NIEGO W OGÓLE DOTRZEĆ? Takie przedstawienie sprawy powoduje, że zaczyna się robić naprawdę strasznie. „W tej piwnicy coś żyje – gorzej – goni mnie. Pokonuję kolejne metry, ciężko dysząc, widzę już schody na piętro. Pali się tam światło, a w którymś z mieszkań gra muzyka. Jeszcze tylko kilka metrów... Cztery, trzy, dwa... Coś łapie mnie za nogawkę spodni i z ogromną siłą ciągnie w tył! W ciemność pachnącą wilgocią. Próbuje złapać się palcami jakiejś wystającej powierzchni, ale nic nie znajduję w zasięgu rąk. Oddalam się coraz bardziej od bezpiecznego światła, przeraźliwie krzyżąc. Być może ktoś mnie usłyszy i pójdzie sprawdzić, co się dzieje, być może nawet zdąży nim to coś... Być może, być może...”. Widzicie? Żadnych zamkniętych drzwi, całkowitej ciszy dookoła i tym podobnych elementów kina klasy Z. Opisując tego typu sceny, musicie pamiętać, że dookoła całej sytuacji życie toczy się jak zwykle – to podstawa budowania nastroju grozy.

Znacznie trudniej wywołać uczucie osamotnienia w miejscach publicznych, jednak nie jest to niemożliwe. W takich sytuacjach należy podkreślać wyjątkowość doznań graczy. Inni ludzie nie zauważają tego, co oni, nie rozumieją ich, uważają za wariatów, odsuwają się na bok. Komunikat, który w ten sposób staracie się przekazać, brzmi: ONI WAM NIE POMOGĄ. To samo tyczy się telefonów komórkowych, jeśli gracie w czasach współczesnych. „Nie masz zasięgu” to wyświechtany do bólu slogan, podobnie: „wysiadła ci bateria”. Unikajcie tego jak ognia. Gracze powinni raczej uświadomić sobie, że telefon do przyjaciela niczego nie zmieni, ponieważ to coś czające się w ciemności nie przestraszy się, a pomoc raczej nie zdąży dotrzeć na czas. Najbardziej przerażający jest zatem fakt, że pomimo siedmiuset kontaktów w książce telefonicznej i tysiąca znajomych na Facebooku w tym momencie bohaterowie graczy są zdani tylko na siebie. Być może, zamiast dzwonić i TRACIĆ CZAS należałoby UCIEKAĆ?

Pamiętajcie, że najważniejsze dla straszenia jest umiejętne opisywanie scen, pozostawiające pole do popisu dla wyobraźni graczy. Jeśli uda się wam opowiadać te kilka prostych sztuczek, być może nigdy nie będziecie musieli opisywać plugastwa, które wyskakuje z lasu i staje się w ten sposób automatycznie „bossem poziomu”. Moim zdaniem zabija to sporą część nastroju – nawet po zastosowaniu świetnych rad Miłosza. Kiedy będziecie wiedzieć, że wykonujecie dobrą robotę? Wtedy, kiedy gracze zaczną uciekać od potworów, a nie z nimi walczyć. Taka sytuacja to najlepszy komplement dla Strażnika Tajemnic.

Do zobaczenia za miesiąc. I niech gwiazdy będą w porządku.



Grywalność systemów RPG

Co przyciąga graczy na długie lata?



Trzecia edycja **Dungeons & Dragons** była systemem, którego trzymałem się najdłużej – dobre 4-5 lat aktywnego grania z krótkimi przerwami na jednostrzałki i nieudane próby wprowadzenia nowych gier. **Warhammer Fantasy Roleplay**,

mimo że przez kilka lat był jedynym RPG po polsku, nie wytrzymał aż tak długo, ustąpił **Gwiezdnym Wojnom**, **Cyberpunkowi** i **Zewowi Cthulhu**.



Znam erpegowców, którzy przez długie lata trwali i wciąż trwają przy jednej grze. Kilka dni temu dowiedziałem się, że znajomi zaczęli kampanię w **Kryształy Czasu**. W **Kryształy Czasu**! Przecież ten system ma jakieś dwadzieścia lat! Mechanika skrzypi tam tak mocno, jak chyba nigdzie indziej! A jednak się da, jeśli ktoś zna zasady i lubi dany świat. Można przymknąć oko na wady (albo załatać je zasadami domowymi), dodać coś od siebie do settingu, przesunąć linię fabularną do przodu. Można stworzyć nowe postacie, „zrestartować” realia, rozpocząć na podstawie diametralnie innego pomysłu. Graliśmy łowcami czarownic? No to teraz zobaczmy, jak to jest być czarnoksiężnikami. Bawiliśmy się w dworską kampanię na cesarskim dworze? Może teraz czas pograć trochę roninami? Gdzieś tam tkwi jednak granica, po której przekroczeniu sesje nużą, zamiast bawić, a każdy wątek wprowadzony przez prowadzącego wydaje się wtórny. Pytanie brzmi: jakie cechy gry sprawiają, że jest w stanie zatrzymać przy sobie graczy na długie lata, a co zachęca do zmiany systemu?

Gra inna niż wszystkie

Na początek spróbuję odpowiedzieć na pierwszą część pytania. Na pewno ważna jest mechanika – ciekawymi, modułowymi regułami, pozwalającymi podkreślić różnice między wojownikiem, magiem i kapłanem, można się bawić przez długie lata. Zasady nie muszą być najważniejsze, ale zawsze pozostają w świadomości uczestników, nawet jeśli są to zasady „stołu” (a mechanika jest wykorzystywana w śladowych ilościach).

Równie istotny, co reguły, z pewnością będzie szeroko rozumiany świat gry – w niektórych systemach (np. **Przebudzeniu Ziemi**) będzie to dokładnie rozpisany setting, w innych (np. **Zewie Cthulhu**) zmieniona wersja naszej rzeczywistości, w jeszcze innych zaś (np. w **Gwiezdnym Wojnach**) realia inspirowane filmem, komiksem lub powieścią. Oczywiście, jest też czwarta możliwość: brak settingu, ograniczenie się do garści informacji i solidnych ge-

neratorów do tworzenia własnych wątków. Ciężko mi jednak uznać to za cechę charakterystyczną systemu, tym bardziej że w praktycznie każdym systemie można wyrzucić opis realiów i zastąpić je własnymi pomysłami.



Osobno od settingu wyróżniłbym rolę bohaterów – im szersza, tym większe pole do popisu mają gracze podczas tworzenia postaci. Osobiście nie uznaję tej cechy za zaletę (zwłaszcza gdy autor nie ma nic do powiedzenia w tej kwestii i daje grającym wolną rękę), ale nie wątpię, że system opowiadający o pacjentach szpitala psychiatrycznego będzie mieć o wiele mniejszą grywalność niż klasyczny **WFRP**. Ideałem wydaje mi się rozwiązanie pośrednie: określenie, jaką funkcję pełnią bohaterowie w świecie, jednak powstrzymanie się od ograniczenia ich profesji, historii, rasy, czy narodowości. Jako przykłady takich gier podałbym **Dark Heresy**, **Wilkołaka** oraz **Przebudzenie Ziemi**.

Jako czwarty czynnik wskazałbym wsparcie wydawcy, a konkretnie rozwój linii wydawniczej. Darmowe materiały, gotowe scenariusze, suplementy rozwijające mechanikę albo przesuujące linię fabularną gry do przodu są w stanie podtrzymać zainteresowanie systemem. Nie trzeba nawet stosować pseudo-karciankowej metody i w kolejne podręczniki wrzucać coraz to potężniejsze

moce, przedmioty i zdolności. Wystarczy wspierać grę regularnie wypuszczanymi dodatkami. Osobno wyróżnię jeszcze wsparcie fanów – duży ruch w Internecie, duża liczba osób prowadzących daną grę, czyli ogólnie pojęta popularność systemu też ma pewne znaczenie, choć sama w sobie nie wystarczy.

Ostatnim, w wielu przypadkach kluczowym czynnikiem są oczekiwania drużyny. To, czy gracze preferują jednostrzałówki, zamknięte kampanie, czy też ciąg scenariuszy przypominających serial telewizyjny. To, jak mocno angażują się w sesję, ile czasu poświęcają hobby, jak długo bawią się RPG. Jeśli drużyny nie interesują nowinki z erpegowego świata, teoria gier fabularnych, konkursy albo nagrody (np. ENnie Awards), gracze raczej nie będą widzieć sensu w zmianie systemu – zwłaszcza jeśli grają sporadycznie, a RPG to dla nich jeden z wielu sposobów na spędzenie wolnego czasu.

Dobry design

Gdybym miał podać kilka przykładów świetnie zaprojektowanych gier, które powinny przyciągnąć graczy na dłużej, wskazałbym bez wahania następujące:

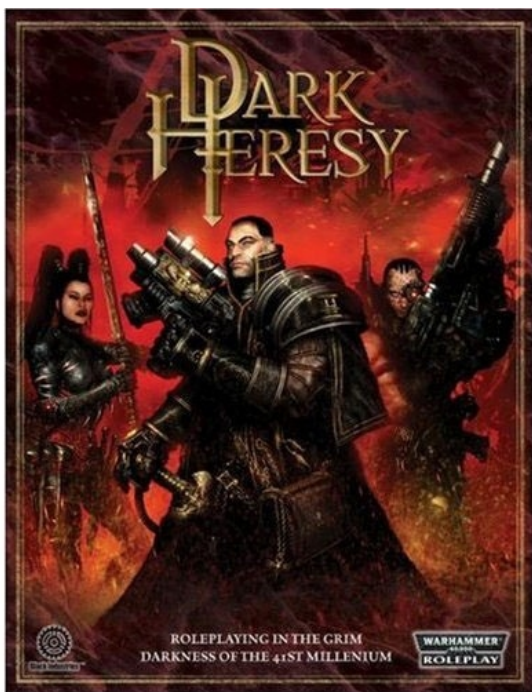
Legenda Pięciu Kręgów: charakterystyczna konwencja, bardzo wyraźne klany, do tego masa potencjalnych konfliktów, zarówno na linii dobro-zło, jak również ludzie-ludzie. Na dodatek wspierana świetnymi suplementami.

Zew Cthulhu: również jedyny system w swoim rodzaju. Bohaterowie teoretycznie mogą być kimkolwiek, łączy ich jednak pogoń za tajemnicą. Mechanika teoretycznie uniwersalna, ale bardzo ładnie wpasowująca się w konwencję horroru.

Przebudzenie Ziemi: heroiczne fantasy z charakterystycznymi (zdaniem niektórych niewygodnymi) regułami stworzonymi z myślą o tym jednym systemie – idealnie łączą się ze światem gry. Wiele ciekawych wątków na konflikty (Horror, Krwawa Puszcza, Thera). Bohaterowie jako adepci są wyjątkowi już na starcie.

Pozbyć się jak najszybciej!

Gdybym miał wymienić cechy, które najmocniej motywują mnie do zmiany systemu, bez wahania odpowiedziałbym w taki sam sposób, jak wcześniej. Po pierwsze, kiepski setting. Jeśli świat gry nie ma nic do zaoferowania, jest zlepkiem ogranych pomysłów i oklepanych koncepcji, a na dodatek nie ma w nim cienia oryginalności, może łatwo zniechęcić zwłaszcza Mistrza gry. Gracze nie odczują tego tak mocno, jak prowadzący (który w pewnym zakresie może łątać wady systemu i dopasowywać realia do gustu drużyny). Sam MG na pewno nie będzie zadowolony, jeśli wszystko, co mają do zaoferowania autorzy to klasyczne fantasy z ludźmi, krasnoludami i elfami albo współczesny świat z potworami czyhającymi w mrocznych alejkach.



Skoro wymieniałem świat, jako wadę łatwo można uznać słabe zasady. Kiedy mechanika kuleje, a grupa lubi z niej korzystać, nawet najciekawsze realia nie rozwiążą problemu. Zbyt skomplikowane albo zbyt proste zasady, duże luki, reguły nieprzete-

stowane w praktyce, błędy w obliczeniach oraz brak cech charakterystycznych systemu (w tym powiązania świata z regułami) mogą sprawić, że podręcznik bardzo szybko trafi na półkę. Z tych wszystkich czynników jako najmocniej wpływający na graczy wskazałbym zbyt trudne zasady. Jeśli po dwóch, trzech sesjach grupa nie jest w stanie opanować reguł, są duże szanse, że kolejna przygoda zostanie rozegrana w innym systemie. Z tego powodu bardzo dobrym pomysłem jest tworzenie dwóch wariantów mechaniki: prostego i pełnego oraz wypuszczanie darmowych wersji demonstracyjnych (jak np. „Jazda próbna” do **Savage Worlds** albo **Wolsunga**). Solidna mechanika i porządnie zaprojektowany świat nie wystarczą jednak, by zatrzymać graczy na długie lata.

Trzecim czynnikiem sprawiającym, że system szybko idzie w odstawkę, jest brak miejsca dla działań bohaterów graczy. Niektóre settings (zwłaszcza te opisane zbyt dokładnie) są bardzo „sztywne”, nie pozostawiają grupie zbyt wielu możliwości wpływania na szeroko rozumiany świat. MG może oczywiście wprowadzić jakąś rewolucję, ale w ten sposób sprawi, że większość materiałów oficjalnych stanie się nieaktualna, a na dodatek cała praca przy dopasowywaniu nowych realiów pozostanie na barkach prowadzącego.

Czwartym, kluczowym argumentem jest niedopasowanie mechaniki i settingu. Jeśli gra zapowiadana jest jako mroczna opowieść o potężnych bohaterach walczących z nadchodzącą Ciemnością, a okazuje się być systemem o pastuchach walczących z orkami, gracze mają prawo czuć się oszukani. Niestety, wielu autorów zapomina o pierwotnych założeniach i nie dbają o współgranie zasad i świata. Nie chcą albo nie potrafią napisać reguł w taki sposób, by podkreślały cechy charakterystyczne settingu.

W dalszej kolejności wskazałbym mało atrakcyjne archetypy postaci oraz brak wyraźnego tematu gry. Nie chodzi tu o wąską, mocno określoną konwencję, sprowadzenie wszyst-

kich bohaterów do wspólnego mianownika (np. policjantów) a wskazówki, które ułatwiłyby grupie tworzenie postaci i rozpoczęcie kampanii. Dobrym przykładem jest tu uniwersum **Warhammera 40k**. W przypadku **Dark Heresy** mamy do czynienia z poplecchnikami inkwizytora, **Rogue Trader** to opowieść o nieustraszonych, niezależnych kupcach,; **Deathwatch** z kolei traktuje o specjalnym oddziale kosmicznych marines, **Black Crusade** jest zaś systemem opisującym losy zdrajców ludzkości. Gdyby wyrzucić z tych gier założenia dotyczące roli i celów postaci, MG mógłby skończyć z kosmicznym marine Chaosu, śledzącym Inkwizycji oraz Orkiem-mechanikiem, przybyłym z odległych rubieży Galaktyki. Ciężko zrobić z takiej zbieraniny zgraną grupę – ba, ciężko w ogóle rozpocząć pierwszą sesję! Ostatnim czynnikiem jest, podobnie jak wcześniej, nastawienie grupy. Jeśli gracze nie lubią wgrzyzać się w mechanikę przez kilka sesji (preferu-

jąc proste reguły) i wolą jednostrzałówki albo zamknięte mini-kampanie, nawet najlepiej zaprojektowany, wspierany solidnymi dodatkami system nie pozostanie z nimi na długo.



Zły design

Są na rynku systemy, które mimo swojej olbrzymiej objętości nie sprawdzają się w praktyce, najczęściej z powodów wymienionych powyżej. Jako sztandarowe przykłady złego projektowania wskazałbym:

Fireborn: system opowiadający o duszach smoków odradzających się w ciałach współczesnych ludzi. Retrospekcje, mroczne zaułki miast i nietypowa mechanika mogły przyciągnąć graczy, ale ostatecznie gra nie miała zbyt wiele do zaoferowania.

Esoterrorists: w zamierzeniu rewolucyjna mechanika zaprojektowana z myślą o śledztwach. W praktyce system z bardzo nudnym settingiem i dziwnymi regułami, które da się emulować w praktycznie każdym innym RPG przez jedną zasadę domową.

Crystallium: mangowy atak na polski rynek okazał się być kalką 7th Sea, podmalowaną nieco na japońskimi cRPG. Nieciekawa mechanika, nudny setting i brak mocnych wskazówek odnośnie do tego, co grupa może robić w świecie, sprawiły, że podręczniki do tej gry w większości kurzą się na półkach.

Trzecia droga

Nie zawsze intencją autorów jest zatrzymanie graczy na długie lata. Niektóre systemy – najczęściej proste, krótkie *indie rpg* – są pisane dla graczy lubiących zmieniać systemy. Nie ma w takim przypadku lepszego rozwiązania, niż mocne ograniczenie konwencji oraz roli bohaterów i oparcie systemu na prostych zasadach, które da się opanować w ciągu kilkudziesięciu minut.

Przyrównywanie tych gier do opisanych powyżej kryteriów nie ma sensu – to, co zostało opisane jako zaleta (np. wsparcie dodatkami, czy wyraźny setting) może nie mieć zupełnie znaczenia lub być potraktowane jako wada. Zresztą autorom mogą przyświecać zupełnie inne cele. Ktoś, kto pisze system wyłamujący się z podziału na MG i graczy będzie na pewno chciał dobrze opisać strukturę sesji oraz podział obowiązków pomiędzy jej uczestników. Autor gry, która ma być wspierana kolejnymi settingami, przewidzianymi do pojedynczych kampanii, postawi na pewno na uniwer-

salność i elastyczność systemu. Zadbaj też o intuicyjność zasad – skoro jego dzieło ma posłużyć przez kilka czy kilkanaście sesji, grupa musi mieć możliwość opanowania ich już podczas pierwszego spotkania.

Więcej można powiedzieć już na temat wad takich RPG. Pierwszą, najważniejszą jest na pewno zła mechanika (jakakolwiek by nie była) – niespełniająca założeń, oderwana od settingu, z licznymi dziurami nie spodoba się niezależnie od tego, z myślą o kim została stworzona. Drugą będzie również nudny, przegadany setting – jeśli świat nie ma nic do zaoferowania graczom, lektura jego

opisu będzie męczarnią. Na koniec trzeba wskazać ogólnie pojętą wtórność – system mający stanowić odskocznnię od innych gier musi się czymś wyróżniać, być w jakimś sensie wyjątkowy. Klasyczne, heroiczne fantasy z orczo-krasnodzka wojną w roli motywu przewodniego ma małe szanse przyciągnąć uwagę graczy (chyba że zostanie uzupełniony przez fenomenalną mechanikę).

Podsumowanie

Czy da się znaleźć system, który pozostanie z grupą na lata? Jasne, że się da, ale zależy to od bardzo wielu czynników, z gustami drużyny włącznie. Wybierając nowe RPG warto się zastanowić, w jakim celu chce się w nie zainwestować: po to, by wymienić stary, wyświechtany system na nowy, znaleźć coś mogącego posłużyć jako przerywnik, czy też może z ciekawości, z powodu zapędów kolekcjonerskich albo dla oprawy graficznej? Najtrudniejsze jest znalezienie gry „na lata” – przeczytanie recenzji, obejrzenie samej książki, czy rozeznanie się w linii wydawniczej i planach na przyszłość stanowi jakąś pomoc, ale nie gwarancję sukcesu. Cudze wrażenia mogą się zupełnie nie pokryć z własnymi, wygląd podręcznika nie musi przełożyć się na jakość tekstu, a rozbudowana linia wydawnicza może być oparta na elementach, które w ogóle nie zainteresują graczy. Ostatecznie najskuteczniejszym sposobem na zabicie rutyny może okazać się nie zmiana systemu, a coś zupełnie innego: zmiana na „stanowisku” Mistrza Gry, uśmiercenie starych postaci i stworzenie nowych albo rozpoczęcie kampanii z inną drużyną.



Przykładowe systemy

W przypadku tych gier nie zawsze jednoznacznie można wskazać na dobry lub zły design – w przypadku systemów operujących na licznych settingach zależy to od konkretnego świata. Jako solidną bazę mogą jednak wskazać:

Burning Empires: inwazja obcych na ludzkie światy wsparta oryginalnymi, nietypowymi zasadami. **BE** nie jest grą dla każdego – wymaga opanowania dużej ilości reguł, na dodatek system wymusza rozgrywanie kampanii w sztywnym schemacie (po zakończeniu trzeciej fazy musi nastąpić jej koniec). Mimo tych cech to wyjątkowa gra, realizująca założenia, jakie przyświecały jej autorom.

Savage Worlds: proste, uniwersalne zasady uzupełnione mrowiem rozmaitych settingów (większość przygotowanych do rozegrania jednej, długiej kampanii). Dla kogoś, komu nie chce się uczyć nowych mechanik jest to idealne rozwiązanie. Nie każdy świat **SW** zasługuje na pochwałę, jednak dobrych jest zdecydowanie więcej, niż złych.

Monsters and Other Childish Things: nietypowa koncepcja systemu – gra dziećmi przyjaźniącymi się z potworami – raczej nie kojarzy się z długimi, rozbudowanymi kampaniami. W zasadzie można grać w ten system na wiele sposobów, wliczając w to jednostrzałówki. Myślę, że rola „zamiennika” była pisana tej grze od początku – i w taki sposób sprawdza się idealnie.

Barbarians of Lemuria Legendary Edition

Klasyczna kraina magii i miecza



Fantasy jest bardzo szerokim gatunkiem, jednak za sprawą najpopularniejszych gier, jakie ukazały się na naszym rynku (czyli **Warhammer Fantasy Roleplay** oraz **Dungeons & Dragons**), polskim graczom kojarzy się

najmocniej z krasnoludami, elfami i innymi istotami wyjętymi z powieści Tolkiena. Ciężko wskazać choć jeden system, którego świat nie przypominałby Śródziemia. Osoby ceniące wyżej innych twórców (Howarda, Leibera, Zelaznego, Wagnera czy choćby Pratchetta) nie mają szansy znaleźć gry fabularnej wpasowującej się w ich gusta, przynajmniej nie w języku polskim. Jeśli jednak przyrzeć się bliżej rynkowi podręczników anglojęzycznych, sprawa ma się zupełnie inaczej.

Barbarians of Lemuria jest jednym z takich systemów. Utrzymany w konwencji „magii i miecza”, czerpie pełnymi garściami z klasyków gatunku – wspomnianych wcześniej Howarda, Leibera, ale przede wszystkim z twórczości Lina Cartera (co zresztą przyznaje sam autor w przedmowie). Wydany w niestandardowym formacie (24x18,5 cm), mający nieco ponad 100 stron objętości podręcznik nie prezentuje się zbyt okazale. Ilustracje, choć świetnie oddają klimat świata, są całkiem niezłe, jednak w przypadku większości wyraźnie widać poszczególne piksele, z których są złożone. Być może jest to wina druku, wydaje się jednak, że niewielkie obrazki zostały zbyt mocno powiększone – dla miłośników książek przypominających albumy będzie to z pewnością wielki minus. Złe wrażenie potęguje kiepski skład rodem z edytora tekstu. Podsumowując, gdyby oceniać system wyłącznie na podstawie standardu wydania, ciężko byłoby mi wskazać choć jedną mocną stronę podręcznika. Pozostaje więc sprawdzić, jak ma się sprawa z treścią – w końcu to zasady, świat i wskazówki dla uczestników sesji określają, czy gra jest dobra, czy też nadaje się do kosza.

Świat

Cały świat gry obraca się wokół Królów-Czarnoksiężników i Mrocznego Lorda Hadrona, którzy przed tysiącami lat zniszczyli starą cywilizację, wprowadzając na ludzkość Mroczne Wiek. Choć dzięki wstawiennictwu bóstw udało się pokonać siły zła, magowie powrócili i zapewne wrócą jeszcze nie raz.

Uniwersum **Barbarians of Lemuria** to klasyczna kraina magii i miecza. Kilka miast jest ostoją cywilizacji – pomiędzy nimi rozciągają się dzikie krainy, zamieszkiwane przez nieustraszonych nomadów i prymitywne plemiona, ale i przez niezliczoną rzeszę groźnych drapieżników. Właśnie tam, w niezbadane dżungle, mroźną tundrę, gorące pustynie i niezdobyte szczyty gór przyjdzie się udać bohaterom graczy. To właśnie tam mogą znaleźć stopy złota, strzeżone przez zastępy stworzonych przez Królów-Czarnoksiężników ludzi-węży, czy też w najeżonych pułapkami podziemiach odnaleźć zwoje z sekretami starożytnych.

Świat gry jest ledwie zarysowany. Na kilkunastu stronach zawarto nie tylko całą historię, ale również opis geografii Lemurii, najważniejsze miasta i krainy, istoty czyhające na bezbronnych podróżników i garść plotek, będących gotowymi zaczątkami przygód. Dla miłośników dokładnie opisanych settingów będzie to zapewne wada, jednak niewątpliwą zaletą jest skoncentrowanie się na tym, co najważniejsze. To zresztą cecha całego podręcznika – w **Barbarians of Lemuria** nie ma miejsca na lanie wody. Na stu stronach zmieściła się nie tylko mechanika, opis świata i porady dotyczące prowadzenia tego systemu, ale również siedem przykładowych postaci, trzy szkice przygód, rozbudowany bestiariusz i krótkie podsumowanie zdolności specjalnych, jakie mogą wybrać dla swoich postaci gracze.

Mechanika

Zasady gry są bardzo proste. Każdy test to rzut 2k6, gdzie do wyniku dolicza się czasem kilka punktów, zależnie od wartości jednego z czterech atrybutów postaci (są to: Siła, Zręczność, Umysł i Urok osobisty), zdolności walki lub zdobytych zawodów. Uzywanie sumy równej co najmniej 9 (lub więcej, zależnie od trudności wyzwania) oznacza sukces. Co ciekawe, mechanika nie wykorzystuje wszechobecnego w innych grach umiejętności – i trzeba przyznać, radzi sobie bez nich znakomicie.

Barbarians of Lemuria jest pomyślana jako gra, gdzie mechanika ma uzupełniać decyzje bohaterów – dlatego w wielu przypadkach autor sugeruje posłużyć się zdrowym rozsądkiem, zamiast wymyślać regułę na każdą okazję. Z tego powodu zawody wystarczają w zupełności. Nie trzeba być ekspertem, żeby ocenić, jakich umiejętności potrzebuje do swojej pracy marynarz, czy minstreł, ani jakie talenty charakteryzują zdolnego złodzieja.

Charakterystyka postaci

Od strony mechaniki Postać składa się jedynie z kilku elementów: atrybutów, zawodów (określonych wartością liczbową, podobnie jak inne cechy), zdolności walki (Bijatyka, Broń biała, Broń dystansowa i Obrona), współczynników (Punkty Życia, Heroizmu, Magii i Doświadczenia), zdolności specjalnych i wad (jeśli gracz wykonuje test powiązany z nimi, rzuca 3k6 i wybiera dwa wyższe wyniki przy zalecie i dwa niższe przy wadzie), opisu posiadanej broni i zbroi oraz znanych języków.

Również walka i magia są rozwiązane w prosty sposób. Podczas każdej rundy starcia bohaterowie wykonują na przemian swoje akcje. Udany test ataku oznacza zadanie losowej liczby obrażeń (zależnych od wykorzystywanej broni i Siły postaci), którą odejmuje się po uwzględnieniu ochrony pancerza od wartości Punktów Życia trafionego. Przeciętny bohater posiada nieco ponad 10 PŻ, podczas gdy mniej ważne postacie tła mogą mieć ich znacznie mniej (zwykły rzeźmieszek będzie ich miał tylko 3). Teoretycznie w zasadach jest nieco miejsca na taktyczne planowanie, ale autor bardzo mocno podkreśla, że **Barbarians of Lemuria** stawiają przede wszystkim na szybką akcję i ciekawe opisy – na figurki i liczenie odległości nie ma miejsca w tej grze.

Choć zawody związane z magią są dostępne dla bohaterów graczy, dobrym pomysłem jest pozostawienie jej w rękach Bohaterów Niezależnych. Czary, choć potężne, wymagają długich przygotowań, rzadkich składników, często również krwawych ofiar – powszechnie uznawane są za zajęcie złych lu-

dzi, sług Hadrona i innych mrocznych sił. Nieco przychylniej patrzy się na alchemików, jednak z kolei ich dzieła, choć również bardzo potężne, wymagają sporych nakładów pieniędzy i wolnego czasu. Co ciekawe, kapłani i druidzi (w świecie gry to wyznawcy złych bóstw) dysponują niewielką mocą, jednak ci z nich, którzy rzucają prawdziwe czary, mogą to robić wyłącznie dzięki szkoleniu w sztuce czarnoksiężstwa.

Ogólne wrażenia

Barbarians of Lemuria nie jest grą dla każdego. System idealnie sprawdzi się w roli wprowadzenia do świata gier fabularnych, doskonale nadaje się również na przerywnik, gdy grupa będzie chciała odpocząć od innych gier z dokładniejszą (cięższą) mechaniką. Nie przypadnie do gustu na pewno osobom lubiącym przede wszystkim operowanie zasadami, spychającym narrację, czy fabułę na dalszy plan. W swojej klasie to prawdziwa perła.

Podręcznik czyta się bardzo dobrze (mimo nie najlepszej oprawy), w dodatku każdy jego fragment może przydać się podczas tworzenia przygody lub bezpośrednio na sesji. Zasady są opisane jasno – zresztą, są na tyle proste, że ich wykorzystanie nie powinno sprawić żadnego problemu. Jedyńm mankamentem można uznać cenę – 24,99 dolarów to nieco zbyt dużo jak za podręcznik wydany w takiej formie. Mimo wszystko polecam **Barbarians...** gorąco, zwłaszcza tym graczom, którzy mają dość fantasy z elfami i krasnoludami i chcieliby choć na kilka sesji przenieść się w uniwersum Kane’a, Conana lub Thongora.

Dziękuję wydawnictwu Cubicle 7 za udostępnienie podręcznika do recenzji.



Plusy:



Same konkrety



Proste zasady



Dopasowanie do świata

Minusy:



Ilustracje i skład



Cena

111 stron, miękka oprawa
Cena: 69,95 zł,

Sensacja i Przygoda Pulp Fiction



WOJTEK
DORACZYŃSKI

Mechanika **Savage Worlds**, choć jest prezentowana jako mechanika uniwersalna, wyraźnie sprzyja awanturniczo-przygodowej konwencji. Świadczą o tym zarówno „brawurowe” reguły, jak i specyficzny styl, którym prześiąknięty jest podręcznik główny.

Z tych względów zaskakujące jest, że w linii **Savage Worlds** dostaliśmy do tej pory tylko fantasy i space operę. Jednak teraz z piskiem opon i w huku wystrzałów nadjeżdża **Sensacja i Przygoda**!

Na początek mała uwaga: to nie jest setting. Choć świat **Sensacji i Przygody** jest idealnie dopasowany do mechanicznego szkieletu, nie jest on światem spójnym i domkniętym. To przede wszystkim garść wątków i scenerii, zaczerpniętych z taniej, popularnej literatury lat 20. i 30. XX wieku. Karty owych książek zaludniali dzielni bohaterowie, łojący skórę łotrom we wszystkich zakątkach świata. Pulpowe opowieści były dość zróżnicowane gatunkowo (od opowieści szpiegowskich, przez horror, aż po science-fiction), ale łączyły je wyraziste, czarno-białe charaktery oraz sensacyjna akcja, rozgrywająca się w świecie okresu międzywojennego. Zainteresowanych odsyłam do pierwszego rozdziału podręcznika — jest on ciekawym i przystępnym omówieniem tej literatury.

W **Sensacji i Przygodzie** znajdziemy zatem pomysły wspólne dla większości pulpowych fabuł. Nieźle opracowano scenerię (lata 30. XX wieku), a podręcznik pełny jest historycznych informacji. Zamieszczono też kalendarium i przy niemal każdej okazji (np. opisach przeciwników czy propozycjach profesji) autorzy wspominają o rozmaitych ciekawostkach: wydarzeniach politycznych, technice, stylu życia. Mimo to lektura podręcznika nie nuży — historyczna wiedza została zmielona na łatwą do przyswojenia papkę. W końcu mamy bawić się w przygodowe sesje, a nie rekonstrukcję dawnych dziejów!

O ile wiadomości o latach międzywojennych można łatwo uzyskać z innych źródeł, to przełożenie ich na reguły **Savage Worlds** wymaga wysiłku. Z tego powodu zawsze wysoko ceniłem fragmenty dodatków poświęcone mechanice — po prostu zdejmują one z barków prowadzącego sporo pracy. Ten aspekt podręcznika jest bez zarzutu. Na cyferki rozpisano zarówno broń palną z tamtego okresu (na czele z nieśmiertelnymi Lugerem P-08 i Mauserem C96 „Bro-

omhandle"!), jak i liczne pojazdy naziemne i powietrzne. Nareszcie, bez zbędnych przygotowań, możemy rozegrać emocjonujący pojedynek potężnych zeppelinów!

W **Sensacji i Przygodzie** dużo miejsca zajmuje rozdział poświęcony postaciom graczy. Bohaterowie w stylu pulp byli zawsze ludźmi ponadprzeciętnymi, a swe zwycięstwa zawdzięczali nadzwyczajnym zdolnościom. W podręczniku zasugerowano, aby kampanię rozgrywać zaawansowanymi postaciami, lub — co jest bliższe duchowi tanich powieści — by drużyna składała się z jednego herosa i kilku jego pomocników. Dostajemy też cały rozdział pełen różnych „profesji” dopasowanych do sensacyjno-przygodowej konwencji. Jest to galeria pełna zamaskowanych mścicieli, gangsterów, femme fatale, geniuszy i wynalazców, wielkich myśliwych, łowców skarbów, a także wielu innych awanturników. Nie wiele tu mechaniki. W opisach położono nacisk na fabularną otoczkę, styl czy problemy związane z odgrywaniem poszczególnych profesji. Przy każdej umieszczono też krótką, literacką wstawkę. W mojej ocenie gracze, tworząc postaci, nie będą mieli wiele pożytku z tych opracowań, za to prowadzący może znaleźć tu kilka ciekawych pomysłów na przygody.

Sercem **Sensacji i Przygody** są jednak sążniste i treściwe teksty poświęcone pulpovym przeciwnikom. To one sprawiły, że po zamknięciu książki miałem ochotę natychmiast coś poprowadzić, a w głowie kłębiły mi się dziesiątki awanturniczych kampanii. Autorzy serwują nam klasycznych złoczyńców: cynogli mafii, sowieców, nazistów uniesmiertelnionych dzięki przygodom Indiany Jonesa. Rodzynką są jednak egzotyczni wrogowie, kiedyś licznie występujący na kartach pulpowej prozy, dziś rzadko wykorzystywani: tajne sekty hinduskich dusicieli lub diaboliczni, chińscy geniusze zbrodni. Do dyspozycji mamy nazistowskich okultystów, dysponujących mocami germańskich bogów. Członków chińskiego tongu, od dziecka zgłębiających techniki kung-fu. Smocze Damy z dalekiego Orientu. Komisarzy NKWD w długich czarnych płaszczach i z naganami

w dłoniach. Mrocznych mnichów, obdarzonych nadprzyrodzonymi mocami przez mistycznych władców królestw Himalajów. Zabójcze żmije olgojchochroję pełzające wśród piasków pustyni Gobi. Pobudzających wyobraźnię łotrów starczy prowadzącemu na długo.

Standardem w linii **Savage Worlds** są nowe Przewagi i Zawady oraz losowe generatory przygód — nie zabrakło więc i tego. Generator z **Sensacji i Przygody** mieści się gdzieś pośrodku pomiędzy tymi dobrymi (np. generator z polskiej edycji **Evernight**) i tymi złymi (np. **Savage Worlds of Solomon Kane**). Może się przydać, ale w mojej opinii jest za mało szczegółowy.

Najbardziej muszę pochwalić wydawcę za polskie wydanie i dodanie do książki całego rozdziału o pulpowej II Rzeczypospolitej. Zawarto w nim garść informacji o Polsce pod rządami sanacji. Bardzo dobrze, że skupiono się na sprawach najbardziej istotnych z punktu widzenia twórcy sensacyjnych scenariuszy: przeczytamy sporo o międzywojennej policji i przestępczości, polskim wywiadzie wojskowym i ambicjach kolonialnych, barwnych postaciach, jak podróżnik Ferdynand Ossendowski czy też o kulturze tego okresu. Tej ostatniej poświęcono dużo uwagi: z podręcznika możemy dowiedzieć się niemało o polskich filmach, popularnych kabaretach i knajpach, wreszcie o poczytnych gazetach. Te wiadomości uznałem z początku za zbędne, ale szybko dotarło do mnie, że dzięki nim można znakomicie odmalować codzienność i styl życia w Polsce z tamtych lat. Do tego dorzucono trzy polskie „profesje”: apasza, kasiarza i ułana. Jednym słowem — bardzo dobra rzecz.

Rzeczpospolitą w stylu pulp cenię sobie tak wysoko z dwóch powodów. Po pierwsze, wprowadza ona do RPG świeże, rzadko wykorzystywane motywy. Jest to świetna propozycja dla osób, którym (tak jak mnie) przejadły się trochę międzywojenne Stany à la Cthulhu, nie mówiąc już o niezliczonych światach fantasy. Po drugie, dzięki odwołaniu do rodzimych

realiów, **Sensacja i Przygoda** może skorzystać z mitów, tkwiących gdzieś w naszej literaturze popularnej. Do tej pory bawiliśmy się mitologiami, które były barwne, ale których — być może — do końca nie rozumieliśmy. Teraz mamy szansę wzbogacić wielką skrzynię z motywami RPG o rzeczy głębiej zakorzenione w żywiole naszej popkultury.

Największą wadą tego dodatku jest brak konkretnych propozycji przełożenia pulpowych pomysłów na sesje. Zaprezentowane załączki przygód są trochę zbyt ogólnikowe. Wrażenie to pogłębia brak kampanii splotów z oryginalnej edycji, która na szczęście zostanie udostępniona na stronie wydawcy. Uwaga ta nie dotyczy też opisu międzywojennej Polski, tutaj postarano się o bardziej konkretne szkice scenariuszy.

Podsumowując, muszę stwierdzić, że **Sensacja i Przygoda** to świetny podręcznik, wart każdej wydanej na niego złotówki. Niektóre jego wady nie są dokuczliwe dzięki mechanice **Savage Worlds**. Przykładowo: w bestiariuszu nie ma żadnych fantastycznych przeciwników, ale przecież można ich bez problemu zaadaptować z innego settingu **SW**. Prowadzący będzie musiał też włożyć trochę pracy w stworzenie przygód, ale to jedyna większa wada **Sensacji i Przygody**. Poza tym podręcznik ma mnóstwo mocnych stron, a przede wszystkim — roznieca emocje i wyobraźnię. W trakcie lektury co rusz chciałem „coś takiego” poprowadzić. A to jest najważniejsze.



Plusy:



Znakomicie opracowana przygodowo-sensacyjna konwencja



Oryginalni przeciwnicy



Pulpowa II Rzeczpospolita

Minusy:



Mało konkretnych pomysłów na fabułę przygód

48 stron, miękka oprawa, cena: 16 zł,

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 50, listopad 2011

w numerze między innymi:
Alien Frontiers
Olympos
Dust Tactics: Operation SeeLoewe



REBEL.PL
Centrum gier