



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 5, luty 2008

w numerze:
Niagara
Marvel Heroes
The World of Darkness
Vampire: the Requiem
City of the Damned: New Orleans
CthulhuTech

Ilustracja z okładki podręcznika CthulhuTech (C) Mongoose Publishing



REBEL.PL
Centrum gier



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny: Tomasz 'Sting' Chmielik

Zespół: Tomasz 'Sting' Chmielik, Marcin 'ajfel' Zawislak

Współpracownicy: Dominika 'jestem_wredna' Rycerz,
Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

Korekta: Tomasz „Sting” Chmielik

Grafika, skład: Marcin 'ajfel' Zawislak

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

Czekamy na Wasze opinie i komentarze.

Kierujcie je na nasz adres: sklep@rebel.pl

Koniec sesji, czas na sesje!

Mimo, iż czasy studenckie to w moim przypadku już przeszłość, w pewien sposób wciąż na własnej skórze odczuwam gdy nadchodzi czas sesji egzaminacyjnej. Wśród różnych grup, z którymi grywam są także studenci. Czas przygotowań do egzaminów zmusza ich do rezygnacji z planszowych bądź erpegowych spotkań, za to po egzaminie (bez względu na jego wynik) są podwójnie zmotywowani by oprócz bardziej tradycyjnych, zakrapianych studenckich metod odreagowania stresu – jak najszybciej zorganizować spotkanie przy jakichś ciekawych grach. Wiem z autopsji, że sesja zaraz po sesji ma swój wyjątkowy urok. Dlatego w tym numerze Rebel Times wyjdziemy naprzeciw fanom gier fabularnych. Jednocześnie chcemy by numery lutowe w przyszłości, również bardziej koncentrowały się na grach fabularnych kosztem planszówek. Natomiast już w marcu powrócimy do dotychczasowych proporcji.

Do tej pory recenzje podręczników do gier fabularnych na łamach RT stanowiły nieznaczną część pisma. W tym numerze jest inaczej, proponujemy Wam aż cztery recenzje angielskich podręczników.

Jednak fani planszówek również znajdą coś dla siebie: numer otwierają recenzje dwóch popularnych, godnych uwagi tytułów.

Milej lektury i do zobaczenia za miesiąc!

ajfel

Jak oceniamy

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

Po lewej stronie znajduje się okładka produktu, po prawej informacje o autorze recenzji. Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 10 obejmuje jakość wydania (zarówno trwałość jak i estetyka wykonania, jakość ilustracji, poziom redakcji etc). Przez **Miodność** rozumiemy jakość i elastyczność zasad gry, pomysły i ogólną atrakcyjność produktu. **Cena** w skali od 1 do 10 to stosunek podanej w nawiasie ceny produktu do jego faktycznej wartości – czyli szacunkowe określenie, na ile naszym zdaniem warto grę kupić. Redakcja **Rebel Times** stara się pisać wyłącznie o grach godnych uwagi, niemniej niekiedy cena dobrego produktu może okazać się wyjątkowo wygórowana lub atrakcyjna – to właśnie obrazuje trzeci element oceny.

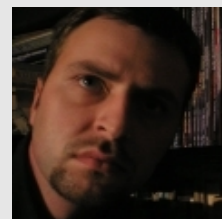


Nazwa gry

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 10/10 (169.95 zł)



zrecenzował: ajfel

Nr 5, Luty 2008

Spis treści

- 2 Koniec sesji, czas na sesję!
.. czyli kilka słów tytułem wstępu
- 4 Z siłą wodospadu
Niagara
- 9 I need a hero..
Marvel Heroes
- 16 Nowy, wspaniały świat?
The World of Darkness
- 21 Danse Macabre
w najlepszym wydaniu
Vampire: the Requiem
- 26 Przybądź na imprezę,
zostań na ucztę
City of the Damned: New Orleans
- 30 Na grzyby w mechu
CthulhuTech
- 34 Plany na marzec
czyli: co w następnym numerze?



Niagara

Z siłą wodospadu

- Podpłyn jeszcze kawałek, ponoć tu są najcenniejsze złoża. Widzę je! Jeszcze trochę...
- Wiesz co... jest taka sprawa...
- Nie teraz, to wymaga precyzji!
- Ale słuchaj...
- Później!
- Ale...
- CO?
- Czy rzeka powinna tak nagle... zniknąć?
- CO?!

- AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

Niagara to gra przygodowo-strategiczna wymagająca od graczy zmagania z rwącym i niebezpiecznym nurtem rzeki. Wzdłuż brzegów znajdują się bowiem złoża cennych klejnotów, a im bliżej wodospadu, tym bardziej rośnie wartość kamieni. Ten, kto dostarczy do obozu najcenniejsze okazy, zwycięży.

Warto w tym miejscu nadmienić, że pozycja ta została doceniona na całym świecie, o czym świadczy szereg nagród i wyróżnień, m.in. tytuł *Gry Roku 2005* w Niemczech, czy wyróżnienie *Mensa Select* w USA.

Elementy gry

W skład gry wchodzi:

- plansza wraz z wodospadem
- 12 plastikowych dysków rzeki
- 40 klejnotów (po 8 w 5 kolorach)
- 10 kanoe (po 2 w 5 kolorach)
- 35 Kart Wioseł (po 7 w 5 kolorach)
- Znacznik Pierwszego Gracza – koło ratunkowe
- Znacznik Pogody – chmurka
- instrukcja



Pudełko wykonane jest z grubej tektury, więc żadne uszkodzenia nie są mu straszne. Zdobi je miła dla oka i kolorowa grafika przedstawiająca poszukiwaczy, w role których przyjdzie graczom się wcielić.

Wnętrze pudełka prezentuje standard, do którego przyzwyczało nabywców inne wydawnictwo, Days of Wonder – na każdy z elementów przeznaczona jest osobna przegródka. Łatwo w ten sposób utrzymać całość w porządku.

Jeśli chodzi natomiast o poszczególne elementy, te również są wysokiej jakości. Karty Wioseł wykonane

są z grubej, solidnej tektury, a kanoe i znaczki z gładkiego, leciutkiego drewna. Wszystkie pomalowane są w żywe, kontrastowe kolory, które nie sposób ze sobą pomylić. Również dyski rzeki i klejnoty zrobione są z dobrego jakościowo, miłego w dotyku plastiku. Kolory kamieni odpowiadają odpowiednim złożom na planszy i choć w normalnych warunkach nie ma problemu z ich odróżnieniem, to ze względu na ich transparentność przy sztucznym oświetleniu czasem ciężko stwierdzić na pierwszy rzut oka czy leżący na brzegu egzemplarz jest niebieski czy fioletowy. Nie jest to jednak żaden ciężki zarzut.

Pora przejść do elementu kluczowego dla Niagary, czyli planszy. Gra jest trójwymiarowa, dlatego planszę układa się na odwróconych do góry dnem częściach pudełka, z wodospadem wystającym poza krawędź. Należy przyznać, że taki pomysł był strzałem w dziesiątkę! W połączeniu z plastikowymi dyskami, plansza świetnie symuluje rwącą rzekę zakończoną groźnym wodospadem. Jeśli chodzi natomiast o stronę wizualną planszy, to nie ma się do czego przyczepić. Piękna kolorystyka, wyżłobione koryto rzeki i złoża, aby dyski i klejnoty nie wydostawały się poza wyznaczone miejsca i bardzo gruba tektura. Słowem – arcydzieło.

Ogólne wrażenie psuje nieco instrukcja. Nie chodzi bynajmniej o jej wygląd, bo pod tym względem nie

można jej niczego zarzucić, ale o potknięcia w kwestii niektórych reguł. Wielu zasad nie tłumaczy w sposób wystarczająco jasny, na niektóre pytania, jakie mogą się pojawić w trakcie gry nie daje odpowiedzi. Sytuację ratują niekiedy obrazki i przykłady, ale w większości przypadków z wątpliwościami gracze muszą radzić sobie sami, korzystając z logiki i zdrowego rozsądku. Szczęściem jednak, problematycznych kwestii nie jest wiele.

Podsumowując, poza drobnym zgrzytem w postaci instrukcji, gra sprawia fenomenalne pierwsze wrażenie.

Przebieg rozgrywki

Niagara przeznaczona jest dla 3-5 graczy. Stosunkowo niski stopień skomplikowania zasad i w zasadzie bezbolesna rywalizacja czynią z niej idealną grę rodzinną. Jednak nawet „starzy wyjadacze” nie będą się przy niej nudzić. Rwący nurt rzeki i niebezpieczeństwo spowodowane bliskością wodospadu sprawiają, że każda rozgrywka jest niezwykle dynamiczna i emocjonująca. Warto dodać, że zasady zezwalają na wiele zagrań taktycznych, z podkopywaniem przeciwników włącznie.



Na początku każdej rozgrywki na środku stołu umieszcza się trójwymiarową planszę. Koryto rzeki wypełnia się 9 dyskami tak, aby pierwszy z nich dotykał namalowanej linii. W każdym złożu układa się po 7 klejnotów w odpowiadającym mu kolorze. Na Ścieżce Pogody, z boku planszy, umieszcza się znacznik-chmurkę na polu 0. Następnie każdy z graczy wybiera dla siebie miejsce na planszy (koło na Znacznik Pierwszego Gracza i prostokąt do zagrywania Kart Wiosł) oraz kolor i otrzymuje po 2 kanoe i 7 Kart Wiosł. Łódki ustawia się w dokach, na brzegu, karty zaś trzyma przy sobie, niewidoczne dla innych graczy. Teraz wystarczy już tylko wybrać pierwszego gracza i można rozpocząć grę.

Każda tura składa się z 4 faz:

I – Zagranie Karty Wiosł

II – Ruch kanoe lub zmiana pogody

III – Ruch rzeki

IV – Przekazanie Znacznika Pierwszego Gracza



Wygrywa ten z graczy, kto jako pierwszy zgromadzi w obozie odpowiednią ilość klejnotów: 5 różnych kamieni lub 4 tego samego koloru bądź 7 w dowolnych kolorach.

Pierwsza faza tury to zagranie Kart Wiosł.

Każdy z graczy wybiera jedną z kart, które ma na ręce. Na sześciu z nich namalowane są liczby (1-6); karty te określają mobilność kanoe. Siódma karta, z chmurką, umożliwia zmianę pogody. Oba rodzaje kart mają również wpływ na prędkość nurtu rzeki, ale o tym w fazie III. Wybraną kartę każdy z graczy kładzie zakrytą na swoim prostokacie na planszy.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Przyglądałam się każdemu elementowi z osobna po kilka razy i mimo to nie mogę się do niczego przyczepić. Solidne pudełko z porządkującymi zawartość przegródkami, niesamowita trójwymiarowa plansza, wysokiej jakości plastik i drewno i piękna kolorystyka. Ta gra to po prostu wzór do naśladowania!

Miodność: Przystępne i stosunkowo łatwe do przyswojenia zasady sprawiają, że w **Niagarę** może zagrać właściwie każdy. Jednocześnie gra pozwala na zagrania taktyczne i „przeszkadzanie” przeciwnikom. Każda rozgrywka jest wciągająca i niesamowicie dynamiczna. Z drugiej strony, po kilkunastu partiach gra może stać się trochę przewidywalna. Doświadczeni gracze często wiedzą już jaka taktyka się sprawdza i kiedy warto stosować daną akcję. Drugi minusie za instrukcję – niewystarczająco klarowną i wymagającą „inwencji” graczy.

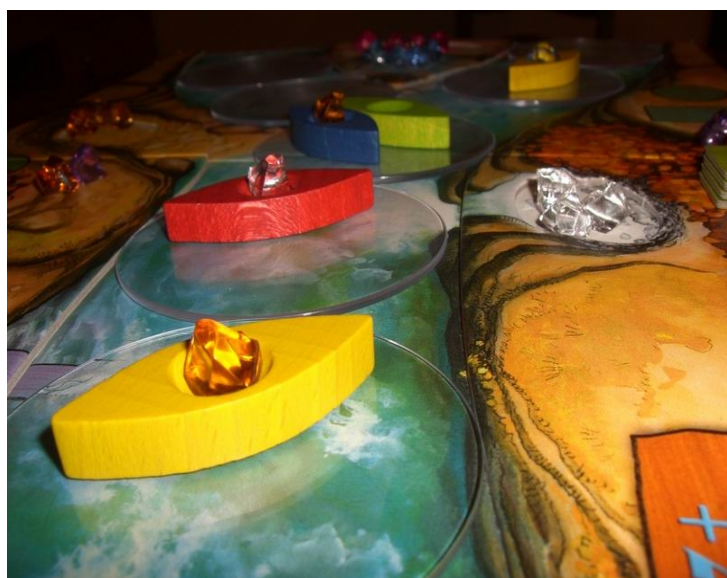
Cena: Wysoka jakość wykonania i spora miodność, czego chcieć więcej? Ponadto sama cena powoduje, że grę można brać właściwie w ciemno. Być może to nadal sporo, jak na polską kieszeń, ale należy wziąć pod uwagę fakt, że niewiele jest na rynku tytułów, których koszt nie przekracza 100zł. Jak dla mnie wydawnictwu **Egmont** należą się gratulacje.

Teraz następuje ruch kanoe lub zmiana pogody.

Pierwszy gracz, a następnie pozostali zgodnie z ruchem wskazówek zegara, odwraca swoją Kartę Wioseł i wykonuje akcję. W zależności od rodzaju karty może poruszyć swoje kanoe lub zmienić pogodę.

· Ruch kanoe

W tej akcji istotna jest lokalizacja kanoe gracza. Jeśli obie łódki znajdują się na brzegu, gracz musi poruszyć się jedną z nich. Jeśli jedno czołno jest na brzegu, gracz może wykonać nim ruch, lecz musi przenieść kanoe będące na wodzie. Jeśli obie łódki



są na wodzie, muszą zostać poruszone. Najogólniej mówiąc, cyfra na Karcie Wioseł określa o ile dysków na rzece można poruszyć kanoe. Każde czołno porusza się niezależnie od drugiego o liczbę pól wskazaną przez kartę. Zawsze należy wykorzystać wszystkie punkty ruchu, trzeba jednak pamiętać, że mogą one posłużyć nie tylko do poruszania. Ładowanie i wyładowywanie klejnotów kosztuje zawsze 2 punkty ruchu. Można też kraść kamienie z kanoe innych graczy, co jest całkowicie darmowe, należy jednak płynąć w górę rzeki i zakończyć ruch na tym samym polu, na którym znajduje się łódka, z której zamierzamy „podprowadzić” klejnot.

Do zwycięstwa liczą się tylko kamienie wyładowane na brzeg, do obozu.

· Zmiana pogody

Jeśli gracz zagrał kartę z chmurką, musi zmienić pogodę przesuwając znacznik na Ścieżce Pogody. Spowoduje to spowolnienie lub przyspieszenie nurtu rzeki. W przypadku wybrania tej akcji nie można zrobić nic więcej.

Po graczach przychodzi pora na ruch rzeki.

Rzeka poruszana jest na pomocą plastikowych dysków. Ilość pól o jaką przesunie się Niagara determinowana jest przez najniższą wartość zagranych w danej turze Kart Wioseł. Dodatkowo prędkość nurtu modyfikowana jest przez aktualną pogodę. Oczywiście nieraz zdarzy się tak, że pod wpływem ruchu rzeki czyjaś łódka spadnie z wodospadu. Gracz tymczasowo traci kanoe, a jeśli był na nim kamień, to wraca on do złoża. Czołno można odkupić, za cenę jednego klejnotu, a ci, którzy zostali bez transportu i funduszy otrzymują jedną łódkę za darmo.

Ostatnią fazą jest przekazanie Znacznika Pierwszego Gracza.

Koło ratunkowe trafia do gracza siedzącego po lewej stronie. Cykl faz zaczyna się od nowa do momentu wyłonienia zwycięzcy.



Podsumowanie

Niagara to tytuł, który można polecić każdemu. Ciężko byłoby chyba znaleźć takie osoby, którym ta sympatyczna i emocjonująca gra nie przypadłaby do gustu. Mało która pozycja może poszczycić się taką dynamiką rozgrywki. Nie sposób nie zachwycić się ładną, żywą kolorystyką. Warto też szczególnie podkreślić niebanalne rozwiązanie w postaci płynącej rzeki i wodospadu. Stosunkowo krótki w porównaniu do innych tytułów czas rozgrywki (30-

45 minut), sprawia że nietrudno zebrać grupę osób chętnych do grania. Jest to też tym łatwiejsze, że **Niagara** nie wprowadza w zasadzie żadnych ograniczeń w kwestii wieku, stopnia zaawansowania czy zainteresowań. Krótko mówiąc, jest to świetna rozrywka dla każdego.

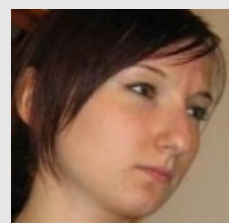


Niagara

Wykonanie: 10/10

Miodność: 8/10

Cena: 9/10 (99,00 zł)



zrecenzowała: jestem_wredna



**WROTA
WYOBRAŹNI**
wrota.com.pl

*Incunabula Somnus
miejsce, gdzie rodzą się sny*

DE W DAWN

Login

Hasło

[Zaloguj](#)

[Załóż konto](#)

przejdź przez

WROTA WYOBRAŹNI

internetowy portal miłośników fantastyki:
literatura, film, komiks, manga & anime,
świat nauki, galerie, fotorelacje,
gry planszowe, karciane i fabularne

www.wrota.com.pl

Wrota Wyobraźni polecają:

- » [Wiesci](#)
- » [Forum](#)
- » [UV\(oD\)](#)
- » [Fotorelacje](#)
- » [Redakcja](#)

Gry fabularne

- » [Dungeons&Dragons](#)
- » [Earthdawn](#)
- » [Legenda Pieciu Kragów](#)
- » [Neuroshima](#)
- » [Świat Mroku](#)
- » [Zew Cthulhu](#)
- » [Pływ](#)

Rozmaitości

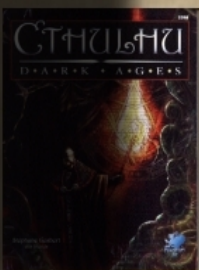
- » [Fandom](#)
- » [Planszówki i karcianki](#)
- » [Aniołowie FGK](#)
- » [Pirates CSG](#)
- » [Film](#)
- » [Komiks](#)
- » [Literatura](#)
- » [Manga&Anime](#)
- » [Nauka](#)
- » [Sztuka](#)
- » [Varia](#)

Współpraca

- » [ConStar](#)

Wyszukiwarka [Znajdź](#)

Polecamy:
[Cthulhu Dark Ages](#)
[Cthulhu w czasach
Średniowiecza](#)



Przezroczyta żaba laboratoryjna
Wtorek, 2 października 2007, 10:13, Jan M. B. Kryw...

Unspeakable Vault (of Doom) #96
Po dłuższej przerwie zapraszamy do lektury kolejnego odcinka UV(oD). Dzisiejszy dedykujemy specjalnie fanom humorystycznej gry karcianej "Munchkin".

Polcon 2007 - relacja
[12]

"Munchkin Cthulhu"
[1]

Polcon 2007 - relacja
[12]

"Munchkin Cthulhu"
[1]

Polcon 2007 - relacja
[12]

"Munchkin Cthulhu"
[1]

Marvel Heroes

I need a Hero...

W latach 90. poprzedniego wieku chyba każdy chłopiec (mam nadzieję, że to uogólnienie nie jest dla nikogo krzywdzące) miał do czynienia z pulpowymi komiksami o przygodach superbohaterów. Ci sami chłopcy, dzisiaj już nieco starsi, bawili się w szkolnych świetlicach wcielając się w role postaci z albumów. Dziś z rozrzewnieniem wspomina się tamte czasy. Kiedy więc w 2006 roku firma Fantasy Flight Games ogłosiła, że zamierza wydać grę Marvel Heroes, niejednemu zaświeciły się oczy. Obawiam się jednak, że po kilku partiach entuzjazm opada. Dlaczego tak się dzieje, postaram się przybliżyć Wam w tej recenzji.



Marvel Heroes to gra strategiczna, w której przyjdzie nam dowodzić grupą superbohaterów i stawić czoła złoczyńcom. Celem rozgrywki jest takie kierowanie naszymi postaciami, które pozwoli zyskać jak największą liczbę punktów (otrzymujemy je za wykonywanie misji), a dzięki temu wygrać. Istnieje też kilka scenariuszy alternatywnych, w których naszym zadaniem jest pokonanie arcyłotra, wykonanie unikatowej misji, bądź też sprytnie wymanewrowanie przeciwników, jednak większość trybów sprowadza się do systematycznego zbierania punktów.

Pierwsze wrażenie

Gdy po raz pierwszy otworzymy pudełko możemy być całkiem mile zaskoczeni. Jest w nim przejrzysta i kolorowa instrukcja; duża, solidna plansza; sporo kart i przede wszystkim 20 fajnie wymodelowanych figurek superbohaterów i arcyłotrów. Karty, kości i figurki mają swoje miejsce w pudełku, co z pewnością należy zaliczyć na plus. Mimo to trzeba się zaopatrzyć w kilka woreczków strunowych, gdyż na cały zestaw składa się jeszcze kilka tuzinów znaczników i żetonów, które nie sposób trzymać w pudełku luzem.

Wziąwszy dowolny element do ręki nabywamy przeświadczenia, że wszystkie elementy gry wykonane są z wysokiego jakościowo papieru i dobrego plastiku. Żetony same wychodzą z wyprasek i jedynie sporadycznie zostają na nich mikroskopijne kanty świadczące, że wcześniej przymocowane były do większych arkuszy. Wszystkie ilustracje cieszą oko, a dobór kolorów przypomina ten ze starych komiksów. Figurki przedstawiające superbohaterów i arcyłotrów nie dość, że całkiem ładne to są na dodatek przyzwoicie (choć niewątpliwie maszynowo) pomalowane. Wydawałoby się, że wykonanie gry to cud i miód. Niestety pierwsze wrażenia bardzo lubią być mylne.

Pierwsza rozgrywka koryguje nasz pogląd. W zasadzie każdy element gry ma jakąś mniejszą lub większą wadę. Karty, chociaż bardzo ładne, są potwornie śliskie. Lakierowany papier jest podczas gry ekstremalnie niewygodny. Kupki z kartami rozsypują się, ślizgają i bardzo często spadają ze stołu przy najlżejszym dotyku. Dodatkowo ze względu na śliskość, ciężko za jednym podejściem wyłuskać wszystkie karty z przegródek w pudełku, trzeba do tego zatrudnić paznokcie, a przez to łatwo zniszczyć bądź zgąć któryś z kartoników. Większe karty na szczęście mieszczą się w standardowych koszulkach, można więc do pewnego stopnia chronić je przed uszkodzeniami. Znacznie więcej

problemów nastroczają małe karty, bo to właśnie one mają największe tendencje do zadzierania się na krawędziach i spadania ze stołu.



Z figurkami niestety też jest problem. Ich podstawki wciśnięte są w specjalnie wytłoczone miejsca w podstawie pudełka. Wytłoczki trzymają modele w miejscu w czasie transportu, ale jednocześnie utrudniają nam ich wyjmowanie. W przypadku kilku figurek jest trochę strachu przy kolejnym ich wyciąganiu, gdyż albo mają cienkie połączenie z podstawką (co grozi połamaniem modelu) albo też przykładając zbyt dużo siły możemy odłączyć jakiś przyklejony element.

Na koniec zostaje plansza. Utrzymana w nieco wyblakłej kolorystyce (co raczej pasuje do klimatu, ale obniża walory estetyczne), ma jeden wielki, gigantyczny wręcz jak się później okazuje mankament – jest niemal zupełnie zbędna. Wielki kawałek tektury (70 x 50 cm) zajmuje bardzo dużą powierzchnię stołu, służy jednak tylko i wyłącznie jako podkładka pod figurki i karty. Lwią część planszy zajmuje mapa Manhattanu, na której oprócz stawiania (nawet nie przesuwania) figurek nic się dzieje. Przy niewielkiej modyfikacji spokojnie można byłoby zmniejszyć jej rozmiar o połowę, przez co gra potrzebowałaby znacznie mniej miejsca na rozłożenie. Gdyby wydawca się postarał mógłby planszę podzielić na kilka mniejszych tekturek i moim zdaniem (tak jak i zdaniem moich współpracowników) sprawdziłoby się to znacznie lepiej.

Elementy gry

Pierwsze wrażenie za nami, warto byłoby się więc dowiedzieć co tak właściwie znajduje się w pudełku. Na elementy gry składają się:

- Plansza do gry
- Instrukcja
- 16 figurek superbohaterów
- 4 figurki arcyłotrów
- 8 specjalnych kości szczęściennych
- 12 kart arcyplanów
- 24 karty historii
- 36 kart nagłówków
- 12 kart wzmocnień drużyn
- 50 kart zasobów
- 10 kart scenariuszy
- 50 kart złoczyńców
- 4 karty ze skrótami zasad
- 16 kart bohaterów
- 4 karty arcyłotrów
- 1 żeton pierwszego gracza i 1 żeton arcywroga
- 12 żetonów walki
- 1 znacznik przebiegu tur gry i 1 znacznik przebiegu tur akcji
- 4 żetony drużyn
- 13 znaczników rannych bohaterów
- 36 żetonów zagrożenia
- 52 żetony fabuły
- 1 znacznik poziomu kłopotów

Elementów jest jedynie pozornie dużo, wszystkie mieszczą się w opakowaniu bez problemów, zostawiając jeszcze dużo miejsca. Warto dodatkowo wspomnieć o tym, że samo pudełko ma trochę większe wymiary niż standardowe gry FFG (dokładnie 410 x 275 mm, czyli mimo wszystko

mnijšie niż np. pudełko Starcrafta lub Twilight Imperium), przez co jest nieco bardziej nieporęczne w transporcie. Podział na przegródki i dobre mocowanie figurek (pomijając wspomniany wcześniej, związany z tym defekt) niwelują jednak ten niewielki mankament.

Instrukcja

Pierwszym miejscem, do którego zaglądamy po obejrzeniu wszystkich elementów jest instrukcja. W przypadku **Marvel Heroes** nie można się w niej do niczego specjalnie przyczepić. Zasady wypisane są jasno, w sensownej kolejności, nie zajmują też specjalnie dużo miejsca. Instrukcja liczy sobie 16 stron (łącznie z przednią i tylną okładką), ale uświadczymy w niej wiele rysunków. Samych zasad nie jest więc dużo, martwić może jednak ich szczegółowość. Przebieg rozgrywki sam w sobie jest dosyć prosty – rozpoczyna się tura, potem następuje faza planowania, a następnie wykonywania posunięć. Chociaż instrukcja klarownie opisuje wszystkie fazy to po kilku pierwszych rozgrywkach nie idzie spamiętać wszystkiego. Ilość szczegółów, o których nie powinno się zapomnieć w danym momencie może przytłoczyć graczy, którzy do tego typu rzeczy nie mają pamięci. Szczególnie dokuczliwe jest to w czasie walki, gdzie występuje wiele zmiennych oraz w czasie planowania, kiedy to przychodzi nam wybrać bohaterów, którzy będą działać w danej rundzie. Konieczność doczytywania specjalnych mocy na karcie bohatera lub arcyłotra bardzo często niepotrzebnie przedłuża rozgrywkę i irytuje.

Przebieg rozgrywki

Gdy już przebrniemy przez instrukcję możemy przystąpić do gry. Przy stole zasiąść może do czterech graczy, chociaż niektóre scenariusze zakładają mniejszą liczbę uczestników. W pierwszej kolejności musimy oczywiście ustalić, kto będzie kontrolował, którą drużynę. Do dyspozycji mamy cztery grupy:

- The Avengers (Captain America, Hulk, Thor i Iron Man)
- Fantastic 4 (Human Torch, Invisible Woman, Mr. Fantastic, The Thing)
- Marvel Knights (Daredevil, Dr Strange, Elektra, Spider-Man)
- X-Men (Cyclops, Jean Grey, Storm, Wolverine)

Każda z grup posiada też odpowiadającego jej arcyłotra i są to w kolejności: Red Skull, Dr Doom, Kingpin oraz Magneto. Arcyłotr odpowiadający danej drużynie jest kontrolowany przez gracza bezpośrednio po lewej stronie uczestnika prowadzącego konkretną grupę. W rzeczywistości nie tylko ten jeden gracz jest przeciwnikiem w czasie gry, są nimi także pozostali uczestnicy zabawy. W odpowiednich momentach wszyscy będą mieli możliwość przeszkadzać aktualnie działającemu graczowi, przez co rozgrywka staje się nieco ciekawsza.



Kiedy każdy wybierze drużynę, dociągnie na rękę odpowiednią liczbę kart, a wszystkie talie i żetony znajdują się na swoim miejscu na planszy przystępujemy do pierwszej tury. Długość gry jest zazwyczaj ustalona przez scenariusz – czasem poprzez ustalenie określonej liczby rund albo do

Rebel Times

momentu zdobycia pewnej liczby punktów. Jedna tura gry składa się z trzech faz:

- Fazy rozpoczęcia tury
- Fazy planowania
- Fazy misji

W skrócie zasady wyglądają następująco. W pierwszej rundzie rozgrywki pomijamy fazę numer jeden i od razu przechodzimy do planowania. Każdy gracz otrzymuje pewną liczbę żetonów fabuły (w zależności od ilości aktualnie posiadanych w kwaterze głównej bohaterów i ewentualnych bonusów; żetony można uzyskać także dzięki specjalnym umiejętnościom bohaterów lub niektórym kartom zasobów) po czym za ich pomocą wykupuje możliwość korzystania z usług swoich herosów płacąc koszt ich wynajęcia. Ten równy jest z góry określonego poziomowi bohatera, a więc wykupienie w danej turze usług potężniejszego herosa kosztuje więcej, niż słabszego. Logiczne. Możemy także zapłacić jedynie za umiejętności wspierające naszego herosa, co zawsze kosztuje tylko jeden punkt. Taki bohater będzie mógł pomagać w wykonaniu misji w danej turze, ale nie będzie miał prawa do samodzielnego rozwiązywania problemów w mieście. W dalszej kolejności leczymy wszystkich superbohaterów, którzy w poprzedniej turze zostali ranni i nie udzieliliśmy im pomocy medycznej (w pierwszej rundzie nie ma to oczywiście miejsca). Na samym końcu mamy możliwość zagrania z ręki karty sojusznika (także płacąc punktami fabuły), którego kładziemy obok naszych postaci. Z jego mocy będziemy mogli skorzystać w dowolnym momencie rozgrywki. Chociaż brzmi to banalnie to takie nie jest. Planowanie to bardzo istotna część rundy gry. Trzeba wziąć pod uwagę wiele zmiennych, przewidzieć posunięcia przeciwników i zoptymalizować swoje zamierzenia tak, aby udało nam się je z powodzeniem wykonać. W każdej turze gry do wykonania jest sześć misji, przy dwóch uczestnikach zabawy rzadko kiedy wchodzi się sobie w drogę, problemy zaczynają się przy trzech lub czterech graczach.

Po tym jak zapłacimy za usługi naszych herosów przychodzi czas na fazę misji. W istocie jest to najważniejsza część gry i jednocześnie najdłuższa. To właśnie w niej nasi herosi będą mieli możliwość udania się na misję i zdobycia tym samym cennych dla nas punktów. W tej fazie możemy zrobić jedną z pięciu czynności:

- Ruszyć bohaterów
- Wykonać misję
- Uleczyć rannego bohatera
- Wykonać akcję fabularną
- Użyć specjalnej umiejętności wspomagającej

W każdej fazie misji mamy 5 tur akcji. Każda czynność może być wykonana dowolną ilość razy, nie ma co do tego żadnych ograniczeń. Ruch, leczenie bohaterów i używanie specjalnych umiejętności wspomagających nie wymagają specjalnych wyjaśnień. Opiszę natomiast przebieg wykonywania misji oraz na czym polegają akcje fabularne.



Gdy bohater zostanie postawiony na polu planszy, na którym coś się dzieje ma on możliwość wykonania danej misji. Odwołujemy się wtedy do losowanych na początku każdej tury kart nagłówek i rozpoczynamy rozwiązywanie problemu. W pierwszej kolejności gracz siedzący po

lewej stronie osoby kontrolującej bohatera rzuca ustaloną na karcie nagłówka liczbą specjalnych kości (mających ścianki o wartościach 0, 1 i 2). Podsumowuje się wynik (wcześniej ewentualnie przerzucając kostki pokazujące oprócz konkretnych wartości plusy) po czym odejmuje się od niego poziom umiejętności superbohatera w radzeniu sobie z tym konkretnym problemem (ten też jest wyszczególniony na karcie nagłówka i należy go brać pod uwagę w fazie planowania). Otrzymujemy wynik, który przez autorów został nazwany poziomem kłopotów. W rzeczywistości jest to ilość punktów, za które przeciwnicy danego gracza mogą wystawiać złoczyńców i dodatkowe karty wspomagające ich umiejętności. W tym momencie wychodzi szkopuł tego rozwiązania – o wszystkim decydują kości. Nie należą do rzadkości sytuacje, w których na 5 lub 6 kościach rzuca się np. 2 lub 3 oczka, co jest wartością bardzo niską. Po odjęciu punktowej wartości umiejętności bohatera okazuje się, że misja została wykonana bez żadnej walki. W prostej linii prowadzi to do frustracji i utraty chęci do grania.



W wykonywaną przez bohatera misję może być zamieszany także arcyłotr. Jeśli na karcie nagłówka obok ilości kostek znajdują się pioruny oznacza to, że wpłątany we wszystko jest arcywrog danej drużyny. W zależności od sytuacji może on pomóc

zwykłym złoczyńcom w pokonaniu bohatera albo też sam może stawić mu czoła w otwartej walce (lub jedno i drugie). Wtedy to przeprowadza się standardowy pojedynek pomiędzy herosem a arcyłotrem.

Skoro już jesteśmy przy walce to warto napisać o niej dwa słowa. Przede wszystkim znów bardzo ważną rolę odgrywają kości. Na początku każdej rundy starcia gracze wybierają czy decydują się na atak, na obronę czy też na próbę wymanewrowania przeciwnika. W zależności od wybranej opcji mają do dyspozycji różne ilości kostek przy ataku, obronie i starciu umysłów. Pierwsze dwa wydają się być oczywiste, na wyjaśnienie zasługuje jednak trzecie zagadnienie. W starciu umysłów gracze jednocześnie rzucają kostkami. Ten, kto wyrzuci więcej zadaje przeciwnikowi jedno obrażenie oraz, jeśli rana nie spowodowała utraty przytomności u wroga, decyduje o inicjatywie (kolejności atakowania) w następnej rundzie walki. Dodatkowo zarówno złoczyńcy, jak i bohaterowie mogą korzystać z umiejętności jakie dają im zagrane karty sojuszników (w przypadku herosów), bądź też umiejętności wspomagające (u złoczyńców). Opis może wydawać się nieco skomplikowany, ale w rzeczywistości walka jest dosyć prosta. Zbyt dużą rolę odgrywają jednak kości, co potrafi zdenerwować.

Jeśli bohaterowi uda się przezwyciężyć wszystkie trudności gracz prowadzący danego herosa może przypisać sobie ilość punktów przysługującą za wykonanie zadania. Misje, w których do określenia poziomu kłopotów rzuca się większą ilością kości są warte więcej punktów, choć wcale niekoniecznie muszą być trudniejsze. Wszystko wychodzi przy rzucie.

Drugą czynnością, którą obiecałem wyjaśnić jest akcja fabularna. Na planszy są cztery miejsca, na których leżą karty związane z konkretnymi drużynami, tuż obok leży zakryta reszta talii. Karty same w sobie są zupełnie nieistotne, widnieje na nich jedynie rysunek i trochę „klimatycznego”

tekstu, ważna jest ich przynależność do danej grupy. Jeśli zdecydujemy się na wykonanie akcji fabularnej ciągniemy kartę zasobów, po czym możemy przesunąć karty w dół zgodnie ze strzałkami (zsuwając tym samym jedną z kart z planszy) albo, o ile jest to możliwe, położyć kartę przynależną naszej drużynie na początku kolejki. Gracz, którego karta właśnie zsunęła się z planszy otrzymuje jeden punkt zwycięstwa i zachowuje właśnie zepchniętą kartę historii. Karty te możemy zużyć na zakupienie wzmocnień dla naszej drużyny. Z reguły gracze niechętnie wykonują jednak akcje fabularne (chyba, że pozwala im na to jakaś specjalna umiejętność). Jest tak dlatego, że w ciągu jednej tury czasu na wykonanie różnych rzeczy jest niewiele, a wzmocnienia nie są na tyle potężne żeby opłacało się w nie inwestować za wszelką cenę. Niestety jest to kolejna zasada w tej grze, której potencjału nie udało się wykorzystać w pełni.



Pozostała jeszcze pierwsza faza, czyli rozpoczęcie tury. Tutaj wszystko odbywa się szybko. Przesuwa się znaczniki tur, automatycznie zsuwa się z planszy jedną kartę historii, losuje się nowe karty misji oraz przydziela się żeton pierwszego gracza (temu, kto ma najmniej punktów) oraz arcywroga (graczowi po lewej od tego uczestnika zabawy, który zebrał do tej pory najwięcej punktów).



Drużyny bohaterów

Na sam koniec warto powiedzieć kilka słów na temat drużyn. Przede wszystkim po kilku rozgrywkach mogę z czystym sumieniem powiedzieć – bohaterowie i ich drużyny nie są zrównoważone. Podobnie ma się sprawa z arcyłotrami. W czasie walki okazuje się, że nie ma znaczenia poziom danej postaci, jej moce czy umiejętności specjalne, ale ilość obrażeń, które może otrzymać. Bohaterowi, który ma dwa punkty życia, trudno jest konkurować z przeciwnikami mającymi ten jeden punkt więcej (trzy to wartość maksymalna jeśli idzie o wytrzymałość). Oczywiście dobry dobór mocy i szczęście w kostkach mogą sprawić, że będą działać się cuda, ale bazowo większość walk wygrywają postacie z większą liczbą punktów życia. Szczególnie cierpi na tym drużyna Marvel Knights, która nota bene jest chyba najsłabszą spośród wszystkich. Być może nieco paradoksalnie najmocniejszą z grup wydają się być X-meni. Chociaż żaden z ich herosów nie ma 3 punktów życia to ich umiejętności są lepsze, niż członków innych drużyn. Umiejętność specjalna Wolverine'a (regeneracja), pozwalająca na zniwelowanie obrażenia po odrzuceniu karty zasobów, jest zresztą warta więcej, niż tylko jeden dodatkowy punkt żywotności. Odpowiednie zbalansowanie drużyn z pewnością nie było łatwym zadaniem, wydaje mi się, że jednak można było poświęcić temu więcej uwagi.

Podsumowanie

Marvel Heroes nie jest grą dla każdego. Niewątpliwym jej walorem jest klimat pulpowych komiksów z drugiej połowy poprzedniego wieku. Rzecz w tym, że nie każdemu będzie się to podobać. W zasadzie do tej gry powinni zasiąść sami zapaleńcy tematu, bo poza klimatem gra nie ma zbyt wiele do zaoferowania. Zasady, chociaż pozwalające na wiele kombinacji, są zbyt skomplikowane. Umiejętności, wartości, akcje specjalne, ruchy pojedyncze i grupowe, punkty, walki i arcyłotrowie – jest tego wszystkiego stanowczo za dużo i nie sposób tego naraz ogarnąć. Nieźle wykonanie gry nie jest w stanie zatuszować statyczności tej gry. Na planszy praktycznie zupełnie się nic nie dzieje. Ot, okazjnie położymy jakąś kartę, postawimy na niej bohatera albo przesuniemy znacznik tur. Poza tym zero dynamiki. Do tego dochodzi uczucie powtarzania się, w każdej turze do znudzenia robimy to samo. Sytuacji nie poprawia słaba mechanika oparta niemal wyłącznie na kościach i frustrująca losowość. Jako fan komiksów o przygodach superbohaterów sam czuję się nieco

zawiedziony. Po tej grze spodziewałem się nieco więcej, chociażby dlatego, że liczyłem na inną formę – bardziej przygodową, niż strategiczną. Niestety zmarnowano bardzo dużo potencjału. Mimo wad fanatycy tematu znajdą tu coś dla siebie, prawdopodobnie wiele z wymienionych przeze mnie mankamentów zupełnie nie będzie im przeszkadzać. Niestety jedynie im z czystym sumieniem mogę polecić tę pozycję.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Pomimo kilku irytujących mankamentów (śliskie karty, ciasne wytłoczki na podstawki, zbyt duża plansza) wykonanie stoi na wysokim poziomie. Szczególnie zachwycić mogą grafiki na kartach. Niczego sobie jest też wykonanie figurek, pomalowanych schludnie, choć maszynowo i bez nadmiernego pietyzmu.

Miodność: Stopień skomplikowania zasad i straszna statyczność zabijają całego ducha tej gry. Sytuacji nie poprawia zbyt duża losowość przy walkach i określaniu poziomu kłopotów. Ze względu na klimat fani tematu do ostatecznej oceny mogą dodać jedno oczko, fanatycy dwa.

Cena: Bardzo przesadzona. Po raz kolejny mamy do czynienia z sytuacją, w której wydawca chce nam zasugerować, że dołączone do gry figurki kosztują ciężkie pieniądze. Zarówno wykonanie jak i miodność nie są warte aż tak wygórowanej ceny.

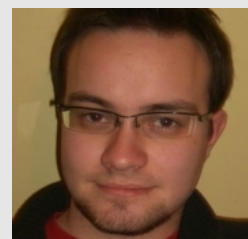


Marvel Heroes

Wykonanie: 8/10

Miodność: 5/10

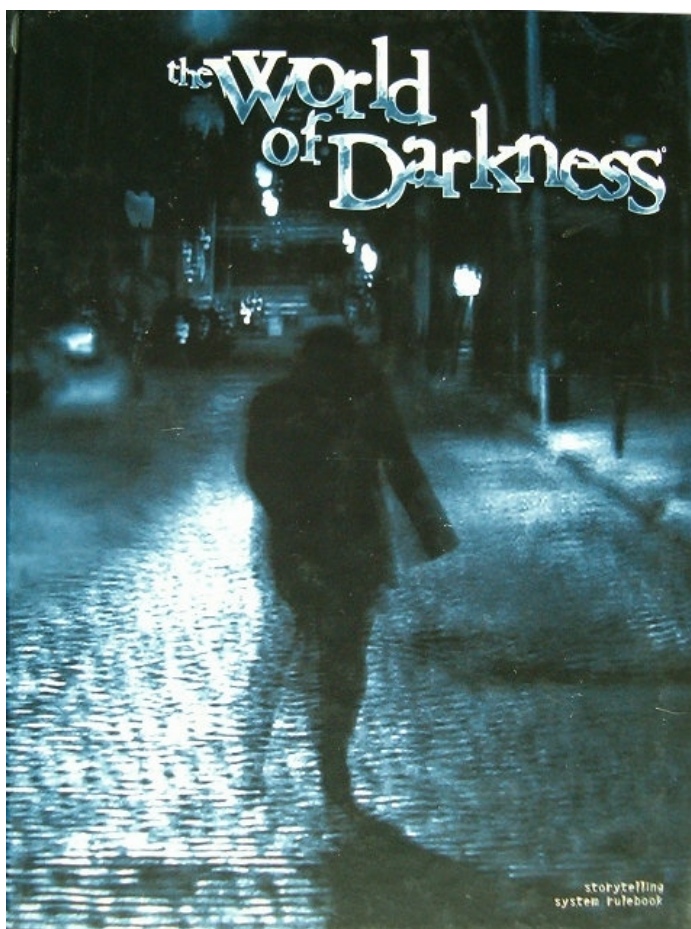
Cena: 4/10 (199,99 zł)



zrecenzował: Ejdżej

The World of Darkness

Nowy, wspaniały świat?



Już ponad trzy lata minęło od czasu, kiedy na rynku pojawił się podręcznik podstawowy do nowego **Świata Mroku**. W tym czasie wydano doń ogromną liczbę (jak na warunki rynku gier fabularnych) suplementów, a trzy główne linie - Wampir,

Wilkołak i Mag - oraz dwie „poboczne” - Prometejczyk i Odmieniec - rozrosły się niebywale. Dodatkowo na polskim rynku pojawiło się tłumaczenie podręcznika podstawowego (wydanego przez wydawnictwo ISA), które pozwala oczekiwać (w krótkim czasie miejmy nadzieję) pierwszego z podręczników głównych traktujących o nadnaturalnych istotach (wszystko wskazuje, iż na pierwszy ogień pójdzie **Wampir**).

Owa recenzja jest recenzją angielskiego produktu, a nie jego polskiego odpowiednika. Z pewnością część z was zastanawia się, dlaczego nie recenzuje wersji już przetłumaczonej na nasz piękny język. Zdecydowałem się na taki krok, ponieważ uważam, że tłumaczenie zasługuje na oddzielną recenzję, która stanowić będzie pewnego rodzaju porównanie dwóch produktów pod kątem trafności tłumaczeń oraz ich jakości wydania. Wydaje mi się, że owo porównanie będzie przydatne dla wszystkich tych, którzy zastanawiają się czy inwestować w edycję polską czy angielską, a biorąc pod uwagę fakt, iż tempo wydawania tłumaczeń nie będzie raczej zbyt wysokie, jest to temat godny rozważenia. Tymczasem skupmy się na tym, co ma do zaoferowania angielska wersja.

Wykonanie

Zacznijmy zatem od tego, co widać już na pierwszy rzut oka. Jakości wydania. Podręcznik wydany jest na dobrej jakości papierze kredowym, sztywny i w twardej oprawie. Ilustracje stoją na dość wysokim poziomie, chociaż część z nich w sposób widoczny odstaje od reszty (natomiast pseudomangowe rysunki w przykładzie rozgrywki wydają się być kompletnym nieporozumieniem). Zajawka na tylnej części okładki spełnia całkowicie swoje zadania i zachęca do dalszej lektury. Daje nam również pewne pojęcie o nastroju tajemnicy i niepewności, w który podręcznik będzie próbował nas wprowadzić.

The World of Darkness sprawia wrażenie podręcznika bardzo uporządkowanego. Rozkład tekstu na stronie (w dwóch kolumnach), wyraźnie oddzielone poszczególne rozdziały (oddzielające je ilustracje i krótkie formy to prawdziwe dzieła

sztuki) i wyodrębnione inną czcionką śródtytuły oraz wszechobecne ramki zawierające wyróżnione pogrubieniem ważne zasady, już na pierwszy rzut oka pozytywnie nastrajają do rozpoczęcia lektury. Średnia ilustracji waha się w granicach 1 na 4-5 stron tekstu i wydaje się być średnią dobrze wyważoną – tekst nie przytłacza czytelnika swoim nadmiarem, a rozsądna ilość grafik nie powoduje wrażenia „zapychania miejsca”.

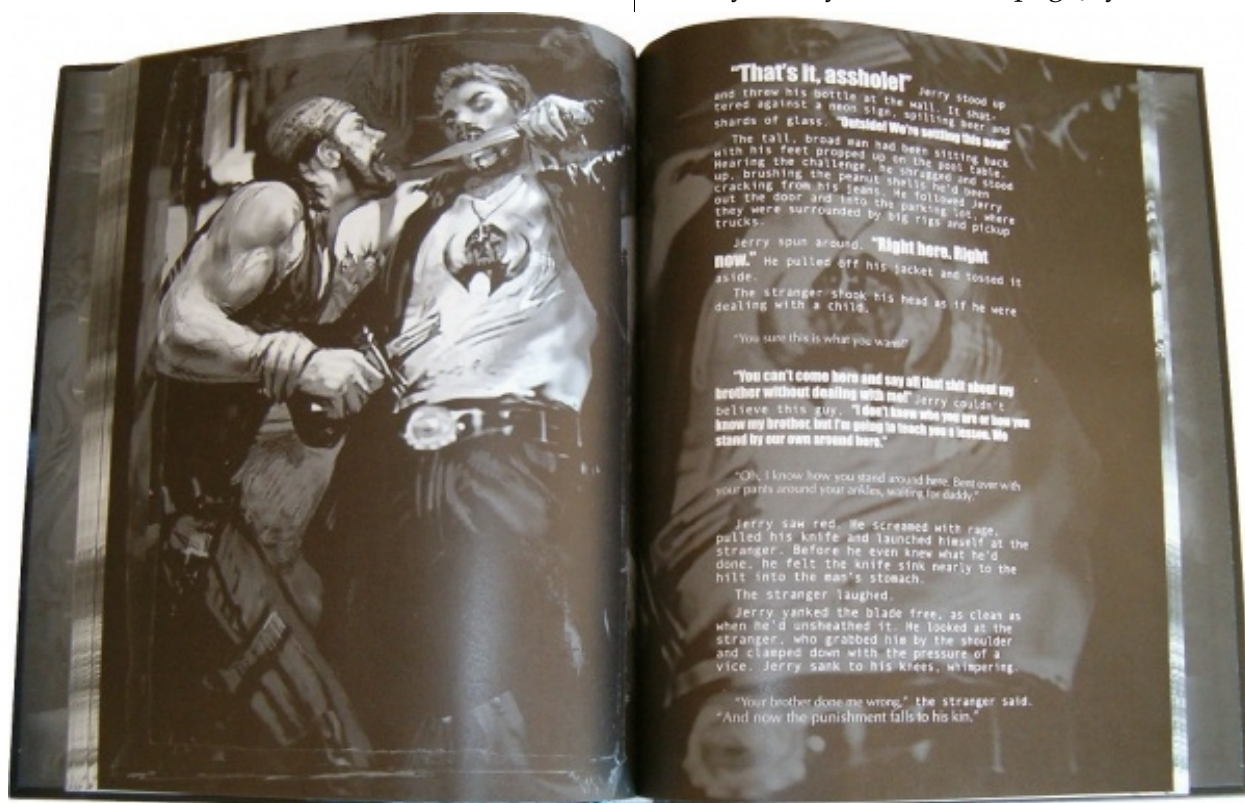
Świat

Trudno w przypadku tego podręcznika mówić o jakimś konkretnym opisie świata. Świat jest w zasadzie naszym światem wypełnionym istotami nadnaturalnymi i przerysowanym w znacznym stopniu. Cienie są w nim dłuższe, noce ciemniejsze, a przestępczość, brak nadziei, narkotyki, upadek wartości oraz zanieczyszczenie środowiska bardziej widoczne. To świat pozbawiony nadziei i stojący na granicy upadku. Traktują o nim w zasadzie tylko cztery opowiadania otwierające podręcznik. Teksty te stoją na bardzo wysokim poziomie i widać, że **White Wolf** solidnie przygotował się do wydania

podręcznika podstawowego – nie są to żałosne próby grafomańskiej twórczości, które tak często wypełniają karty podręczników do RPG. Wszystkie opowiadania utrzymane są w atmosferze tajemnicy, czegoś nienazwanego czającego się za rogiem i, co najważniejsze, do samego końca trzymają w napięciu. Wypełniają również swoją rolę w stu procentach – „kupują” czytelnika dla nowego produktu i jasno określają, czego może spodziewać się on po dalszej lekturze. Jak dla mnie są najlepszą częścią całego podręcznika i wyjaśniają istotę systemu lepiej niż rozbudowane rozdziały o świecie znane z wielu innych produktów RPG.

Dodatkowo wszystkie fabularyzowane wstawki, które znajdziemy przy opisach Atrybutów, Umiejętności i w przykładach rozgrywki przekazują nam informacje o nastroju systemu oraz przedstawiają pewne sytuacje, które mogą się w nim zdarzyć. Są zatem wspólną kopalnią pomysłów i źródłem wiedzy o *settingu*.

Również rozdział przeznaczony dla Narratora opisuje sposób postrzegania **Świata Mroku**. Poprzez opis nastroju, tematów przygód oraz celów ewentualnych kampanii pomaga zrozumieć, z czym mamy do czynienia. Same poglądy na temat tego jak



budować sesję, łączyć poszczególne przygody w kronikę, itd. nie są niczym nowym dla doświadczonego Mistrza Gry, ale dla tych początkujących z pewnością będą stanowić dobre źródło informacji na temat roli prowadzącego.

Mechanika

To główna część tego podręcznika. W zasadzie jest to podręcznik całkowicie jej poświęcony. Nowy **Świat Mroku** jest uniwersum zintegrowanym i każdy *setting*, który doń dokupimy opiera się właśnie na zasadach przedstawionych w owej książce. Nie będę rozwodził się na temat porównań pomiędzy „starym”, a „nowym” **Światem Mroku**, nad tym, jakie Atrybuty doszły, jakich już nie ma, jakie Umiejętności zniknęły, jakie się pojawiły, itd., bo nie ma to zwyczajnie sensu. Są to dwie różne gry i jako takie należy je traktować. Oczywiście, w wielu miejscach są one podobne, jednak **nWOD** nie jest prostą kontynuacją pomysłów zawartych w poprzednich produktach **White Wolfa**.

Podstawa mechaniki jest banalnie prosta. Dodajemy do siebie wartość atrybutu i umiejętności, bierzemy do ręki tyle kości dziesięciościennych ile wynosi ich suma i rzucamy. Każda 8, 9 i 10-ka to sukces. 10-ki przerzucamy za każdym razem (nawet jeśli po przerzuceniu, znów wyrzucimy 10). Jeden sukces wystarczy do tego, aby osiągnąć sukces w większości przypadków (chyba, że jest to akcja złożona, w której musimy uzyskać określoną liczbę sukcesów lub działanie sporne, podczas którego musimy wyrzucić więcej sukcesów niż przeciwnik), natomiast pięć sukcesów gwarantuje nam niemal całkowite zwycięstwo. Szybko i prosto. Sprawy komplikują się nieco przy trudniejszych działaniach i używaniu ekwipunku lub przy niezwykle sprzyjających/niesprzyjających okolicznościach. Wtedy do owej puli dodajemy lub odejmujemy kilka kostek. Jeśli spadnie ona do zera przysługuje nam rzut jedną kostką, jednak sukces gwarantuje w takim przypadku tylko wyrzucenie 10-ki, a wyrzucenie jedynki traktowane jest jako pech i powoduje nieciekawe reperkusje. Walka wygląda bardzo podobnie, a każdy sukces przy trafieniu to jedno obrażenie zadane przeciwnikowi (nie ma rzutów na



wytrzymałość, a wszelkie utrudnienia, tj. robienie uników, używanie kamizelki kuloodpornej itp. powodują odejmowanie kostek z puli przeciwnika).

Reszta mechaniki to szczegółowe zasady walki, leczenia obrażeń, pościgów samochodowych, porażen prądem, efektów używania narkotyków, itd., itd. Słowem na ponad 200 stronach otrzymujemy wszelkiego rodzaju „mięsko”, które będzie nam potrzebne w określaniu efektów różnych działań mających miejsce podczas naszych sesji. System wydaje się symulować dużą część możliwych tzw. dramatycznych działań, które ubarwiają większość sesji RPG.

Tworzenie postaci

Sam proces tworzenia postaci polega na przydzielaniu punktów do interesujących nas atrybutów i umiejętności (które wyrażone są w wartościach od jednego do pięciu). Atrybutów jest dziewięć, po trzy na aspekty umysłowe, fizyczne i społeczne naszej postaci. Umiejętności zaś

dwadzieścia cztery, podzielonych na trzy identyczne grupy, po osiem w każdej z nich. Dodatkowo każda postać posiada pewną wartość Moralności (*Morality*), która określa jak dana postać postrzega świat. Wartość tego współczynnika waha się od 1 do 10-ju, przy czym 1 to zupełnie zdehumanizowany psychopata, a 10 święty, który nie miewa nawet grzesznych myśli. Bardzo ciekawym rozwiązaniem jest wybór przez każdą z postaci określonej Cnoty (*Virtue*) i Grzechu (*Vice*), opartych na moralności chrześcijańskiej i siedmiu Cnotach oraz Grzechach Głównych, które w najlepszy sposób określają jej zachowanie. Odgrywanie ich zaś pozwala na odzyskiwanie punktów Siły Woli, która jest dosyć istotnym współczynnikiem z punktu widzenia samej rozgrywki (znacznie ułatwia wykonywane testy – pozwala dodać trzy kostki do rzutu za wydanie jednego punktu).

Tworzenie postaci zamyka wybranie kilku Przewag (*Merits*), które dopełniają jej opisu. Rozciągają się one w granicach od Żelaznego Żołądka (*Iron Stomach*) do Sprzymierzeńców (*Allies*) i pozwalają na stworzenie kogoś naprawdę niepowtarzalnego.



Ciekawym pomysłem jest podejście do Wad (*Flaws*). W wielu systemach dają one dodatkowe punkty, które możemy wykorzystać przy tworzeniu postaci. W nowym **Świecie Mroku** działają one zupełnie inaczej. Zamiast dawać szybkie zyski, które łatwo przydzielić w dodatkowe kropki, wymuszają większą koncentrację na odgrywaniu postaci dając dodatkowe punkty doświadczenia podczas każdej sesji. Jeśli gracz nie będzie jednak o nich pamiętał, Narrator ma prawo wykreślić określoną Wadę z jego karty. To rozwiązanie wydaje się być czymś o wiele ciekawszym niż stare, dobre „zapominanie” przez niektórych graczy o pewnych ograniczeniach zaraz po wydaniu dodatkowych punktów.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Solidne szycie, papier kredowy, dobre ilustracje, słowem wszystko to, co u **White Wolfa** najlepsze.

Miodność: Jeśli oceniać miodność mechaniki, czyli jej spójność, logiczność itd., to stoi ona na wysokim poziomie. Jeśli jednak oceniać *setting*, to nie ma go tutaj zbyt wiele. Zdecydowany plus za wspaniałe opowiadania na początku podręcznika.

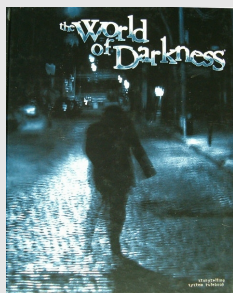
Cena: Cenowo jest to zakup bardzo dobry. Otrzymujemy wytrzymały podręcznik, wypełniony po brzegi informacjami podanymi w lekkostrawny sposób. Oczywiście, jeśli zakup **The World of Darkness** potraktujemy jako wstęp do obcowania z określonym *settingiem* (tutaj wszak mamy całą potrzebną ku temu mechanikę) to cena całości (*core plus setting*) nie będzie już tak rewelacyjna.

O duchach słów kilka

Podręcznik zamyka krótki rozdział o duchach, które twórcy podręcznika uznali za ciekawych antagonistów dla postaci graczy. Mamy więc tutaj opisane ich moce (*Numina*), to, jakimi atrybutami dysponują i jak najlepiej wprowadzić je do rozgrywki, aby stanowiły ciekawe dopełnienie historii. Duchy zostały opisane w sposób całkiem ciekawy i pomimo faktu, że większa część rozdziału koncentruje się na zagadnieniach czysto mechanicznych, możemy odnaleźć wystarczającą ilość informacji pozwalających na ich przemyślane użycie (a nie traktowanie ich, jako kolejnego „mięsa armatniego”).

Podsumowanie

The World of Darkness jest podręcznikiem dobrym. Ładnie wydany, dobrze ilustrowany i ciekawie napisany. Nic nie zmieni jednak faktu, że jest to podręcznik *stricte* mechaniczny i jedynie wstęp do „czegoś więcej”. Znaczną jego część wypełnia mechanika i choć podana w naprawdę interesujący sposób (dużo fabularyzowanych wstawek, wiele przykładów) jest nadal tylko mechaniką. Zwykłym narzędziem do użycia podczas sesji. Jednak zawarte w podręczniku opowiadania, rozdział dla Narratora i rozrzucone to tu, to tam informacje pozwalają na wystartowanie z kroniką przeznaczoną dla zwykłych śmiertelników w zasadzie bez większych problemów. Polecam jako wstęp do *settingów* przeznaczonych dla istot nadnaturalnych i przystawkę przed daniem głównym.



The World of Darkness

Wykonanie: 8/10

Miodność: 5/10

Cena: 7/10 (84,95 zł)



zrecenzował: Sting

Vampire: the Requiem

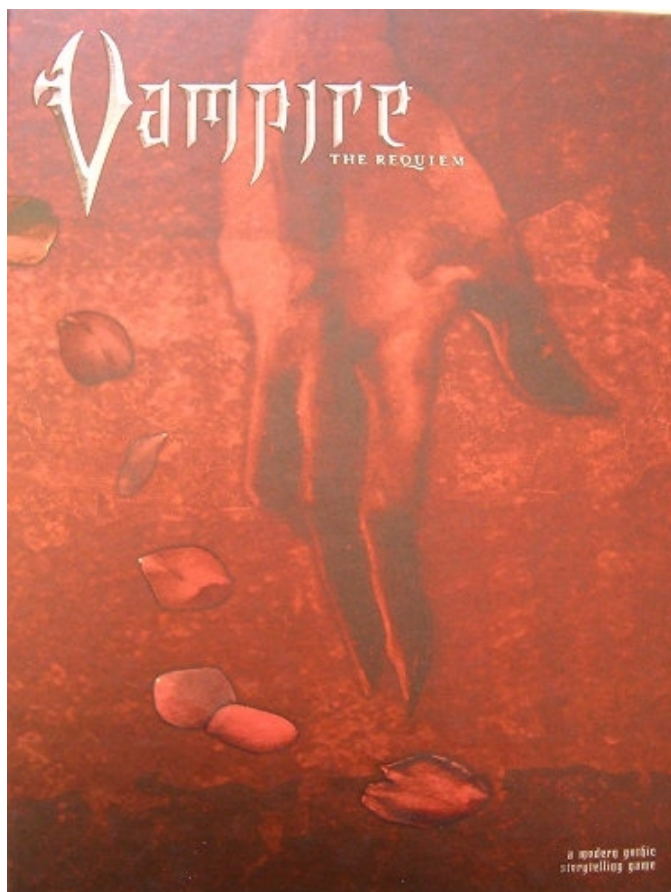
Danse Macabre w najlepszym wydaniu

Opowieści o wampirach towarzyszą nam od bardzo dawna. Wielu autorów, poczynając od takich klasyków jak Bram Stoker, upodobało sobie opowieści o istotach, które nie chcą pozostać w grobie i polują na krew śmiertelników. Najgłośniejsza z pośród nich, Anne Rice, wykreowała dominujący w popkulturze stereotyp wampira - przystojnego kochanka i uwodziciela (jak

to już z popkulturą bywa szersza publika zapoznała się jedynie ze sławną ekranizacją **Wywiadu z wampirem**, a do dzieł samej autorki raczej nie sięgnęła, a szkoda bowiem homoseksualne aspekty wszelkich wampirycznych postaci burzą trochę obraz seksownego łowcy wykreowany przez Brada Pitta i Toma Cruise'a). Wampiry... Cóż tak fascynującego jest w tych istotach, które rozpalają wyobraźnię całej rzeszy ludzi? Które doprowadziły do powstania subkultury krwiopijców, ludzi którym wydaje się, iż picie krwi jest w stanie ich odmłodzić, a być może zapewnić nawet nieśmiertelność? Może to jest właśnie odpowiedź? Strach przed śmiercią, przed końcem istnienia, który towarzyszy większości z nas? Wizja nieśmiertelności może być faktycznie w tym przypadku niezwykle kusząca i godna zainteresowania. Jakże jednak nie byłyby to powody, jedno jest pewne - wampir stał się dla nas wszystkich pewnym symbolem i na stałe wszedł do naszej kultury, która obdarła go z pewnych odniesień, które miał chociażby dla węgierskich chłopów (i które z pewnością nie wiązały się z jego romantycznym wyobrażeniem) i nadała mu wiele nowych, o których krótko powiedzieliśmy już sobie wcześniej. Po co jednak piszę to wszystko? Przecież ma to być recenzja narracyjnego systemu grozy, a nie próba określenia istoty zjawiska. Cóż, owe uwagi warto mieć przed oczyma, aby zrozumieć sam system, w którym potwory z węgierskich podań ludowych zamieniły się w istoty zdolne wytworzyć społeczeństwo i, co ważniejsze, żerować na ludziach w bardziej „cywilizowany” sposób. Zapraszam zatem do zapoznania się z założeniami **Vampire The Requiem**, najnowszego dziecka **White Wolfa** traktującego o istotach nocy.

Spokrewnieni czy Kainici?

To pierwsze z pytań, które nasuwają się po rozpoczęciu lektury nowego **Wampira**. Następnym zaś jest zapewne: jak bardzo oba systemy się od siebie różnią? Albo też: czy nie jest to stary kotlet w nowej panierce? Na oba pytania należy odpowiedzieć przecząco. **Vampire the Requiem** to całkiem nowa gra, która w znaczący sposób zmienia to, co znaliśmy dotychczas z **Maskarady**.



Oczywiście, pewne założenia nadal pozostają takie same. Wampiry nadal żywią się krwią, nadal słońce powoduje ich Ostateczną Śmierć, nadal zasady ich społeczeństwa opierają się na ściśle określonej hierarchii z księciem na czele, a gra polityczna toczy się na podobnych zasadach jak w **Maskaradzie**. Słowem – same podstawy stworzone przez Marka Hagena nie zostały zmienione. To co jednak uległo zmianie to pewne implikacje z nich wynikające. Po pierwsze i najważniejsze to brak metaplotu i globalnych sieci władzy starych wampirów. **Requiem** nie jest grą, w której Dżihad szaleje na obszarze całej kuli ziemskiej, a wampiry kontrolują rządy państw śmiertelnych. Nie ma Kaina, od którego swe początki wziął wampiryzm ród i żadna Gehenna raczej nie nadejdzie. Oczywiście wampiry nadal ze sobą walczą, nadal próbują zniszczyć swoich wrogów, ale nie ma w tym już podtekstów wielkiego metaplotu. Teraz **Wampir** stał się grą bardziej regionalną. Spokrewnieni żyją w miastach, określonych domenach i mają wystarczająco wiele problemów na poziomie lokalnym, aby myśleć jeszcze o podboju świata. Nowa edycja wraca do korzeni, o których opowiadać powinna była już poprzednia. Po drugie – nie ma już globalnej wampirzej organizacji, nie ma już Camarilli, która walczy z Sabatem na terenie całego globu (co prawda podręcznik wspomina o niej, jako o pewnej nieudanej próbie w czasach antycznych, zamkniętym rozdziale, eksperymencie, który nie wyszedł i który nigdy się już nie powtórzy). W jej miejsce wchodzi zaś Przymierza (*Covenants*), które

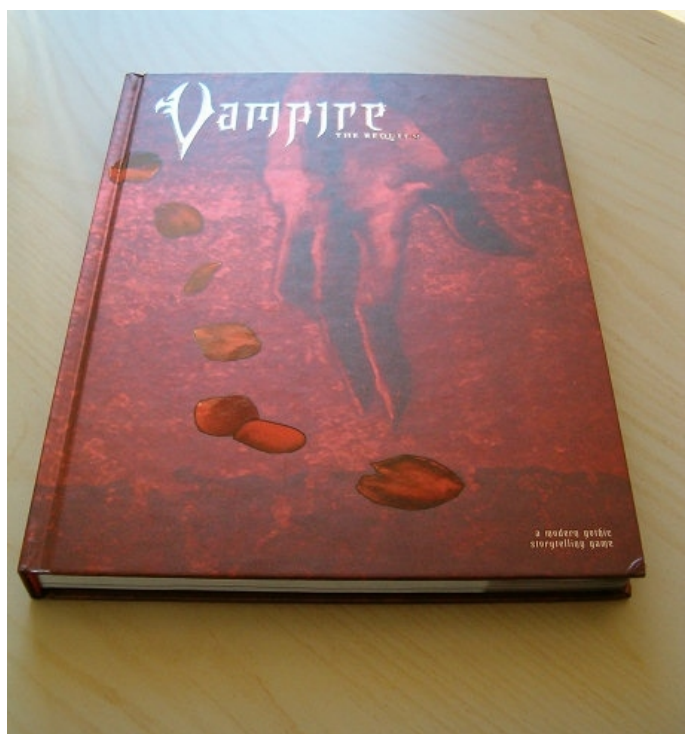
najłatwiej porównać do partii, czy też ugrupowań politycznych lub religijnych. Skupiają one wampiry, których światopogląd w podstawowych wartościach egzystencjalnych jest do siebie zbliżony. Mamy więc Invictus, który wierzy w system feudalny i ściśle określoną hierarchię społeczną, mamy Lancea Sanctum, którego członkowie wierzą, iż są przeklętymi przez Boga istotami, mającymi swój udział w Jego Planie, jako demony żerujące na niewiernych, mamy Carthian, którzy pragną zreformować społeczeństwo Spokrewnionych w kierunku komunizmu, demokracji, lub każdej innej formy, która nie opiera się na autorytarnych rządach jednostki, mamy Circle of the Crone, którego członków łączy wiara w to, że pochodzą od pogańskich bogów i Ordo Dracul, założone przez samego sławnego Drakulę, które wierzy, iż wampir to jedynie forma pośrednia w ewolucji gatunku.

Mamy zatem wiele różnych frakcji, które mają różne poglądy na temat genezy Spokrewnionych oraz wierzą w zupełnie odmienne dogmaty i zwalczają przy tym dogmaty innych. Daje to isticie wybuchową mieszankę i jest o wiele sensowniejsze niż stare, globalne podejście. W **Vampire the Requiem** nic nie jest pewne, mity są tylko mitami i żaden wampir nie jest bliżej prawdy niż inni, nieważne ile wieków udało mu się przeżyć. W tym miejscu wychodzi bowiem „po trzecie”, a mianowicie to, że letarg, nieśmiertelny sen, niszczy wspomnienia, miesza je z majakami sennymi i wypacza. Stare wampiry stają się zatem swoimi największymi wrogami, nie mogą bowiem nawet polegać na swoich wspomnieniach, które niszczą jakąkolwiek spójną wizję przeszłości. Nowy **Wampir** jest zatem maksymalnie klaustrofobiczny, terytorialny i oparty na strachu – przed samym sobą, przed innymi Spokrewnionymi, przed stratą władzy, pozycji, słabością, słowem przed wszystkim tym, co może odebrać szansę na przetrwanie w wiecznym *Danse Macabre*. W końcu **Wampir** stał się więc tym, czym powinien już w **Maskaradzie**: współczesnym gotyckim horrorem, pełnym podwójnych układów i niemożliwej do poznania prawdy o historii Spokrewnionych. Odrzucenie metaplotu, mitu Kaina i całej otoczki zbliżającego się nieuchronnie końca spowodowało,



że system ten uzyskał prawdziwe drugie dno, do którego posiadania **Maskarada** mogła jedynie aspirować.

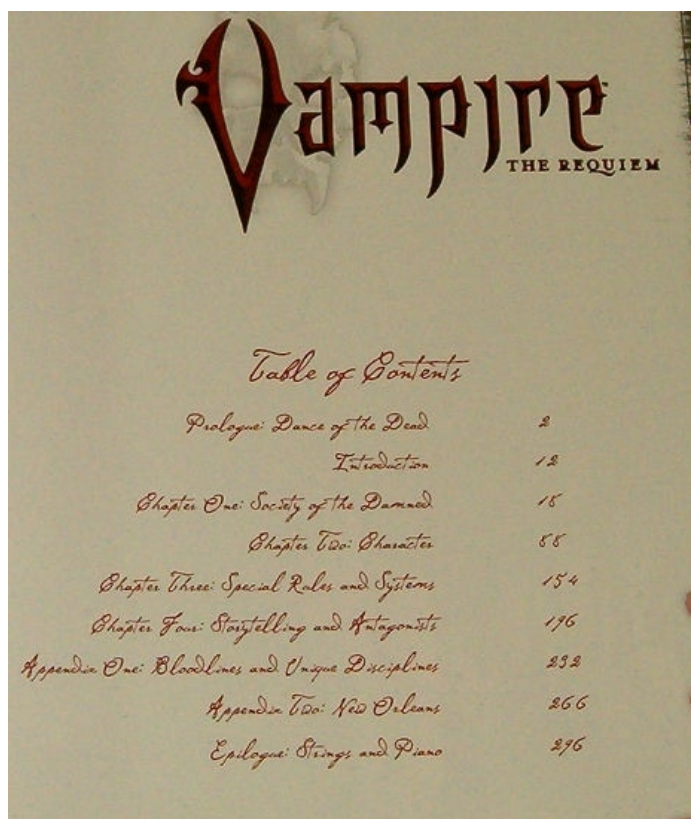
Nie znaczy to jednak, że stał się przez to systemem „elitarnym”, który tylko godni są w stanie „odpowiednio” zrozumieć. Nie. Stał się systemem, w którym to nasze własne pragnienia, pomysły, wizje i wartości mogą zostać przedstawione w nieskrępowany sposób. Stał się w pełni „naszą” grą, a nie grą „twórców”, którzy na każdym kroku „podpowiadali” nam jak powinniśmy w nią grać. **Requiem** to wielkie narzędzie, które każdy jest w stanie wykorzystać w odpowiedni sposób.



Mało klanów czy 300?

Podejście do klanów w nowym **Wampirze** wyklucza jakiegokolwiek zaburzenia logiki systemu, które mogłyby pojawić się przy wydawaniu kolejnych suplementów. Wszyscy grający poprzednio w **Maskaradę** mieli zapewne uczucie pewnego zniesmaczenia, kiedy to nowe podręczniki wprowadzały kolejne „zagubione”, „tajne”, „niecodzienne” (niepotrzebne skreślić) klanu, które burzyły wszystko to, co zawarto w podręczniku podstawowym. **Requiem** zakłada istnienie tylko

pięć klanów i jest to liczba niezmienna. Starzy znajomi wśród tej piątki to władczy Ventrue, potworni Nosferatu i pierwotni Gangrele. Dwa nowe klanu zaś to Mekhet (poszukiwacze wszelkiej maści tajemnic) i Davea (najbardziej „uspołecznieni” drapieżnicy, którzy doskonale wpisują się w archetyp wykreowany przez Anne Rice). Owa liczba może nie wszystkim przypaść do gustu. Na pierwszy rzut oka wydaje się bowiem ograniczać koncepcje tworzonych postaci i dawać zbyt małe pole manewru dla tworzenia niepowtarzalnych kronik. **White Wolf** proponuje jednak nowe spojrzenie na Linie Krwi (*Bloodlines*), które rozwiązuje ten problem w zupełności. Każda Linia Krwi bazuje na którymś z klanów i jest jego twórczym rozwinięciem. Tak jak specjalizacje do Umiejętności w nowym **Świecie Mroku** koncentruje się na pewnym aspekcie wynikającym z natury danego klanu i go uwypukla. W przełożeniu na czystą mechanikę daje to dodatkową wadę klanową związaną z danym aspektem oraz czwartą klanową dyscyplinę (która bardzo często jest nową, unikalną dla owej Linii Krwi dyscypliną, której nie mogą nauczyć się inni nawet poprzez Diabolizm). W podręczniku głównym przedstawionych jest pięć Linii Krwi, po jednej dla każdego klanu. I znów możemy zaobserwować kilka ukłonów w stronę starszej edycji – Toreador jako Linia Krwi klanu Daeva, Malkovian (tak, to nie błąd w pisowni) jako Linia Krwi Ventrue oraz Bruja (również nie jest to błędem) będący Linią Krwi klanu Gangrel. Na tych trzech przykładach doskonale widać, w jaki sposób pewne cechy związane z klanem zostają uwypuklone – Toreadorzy to miłośnicy sztuki (rozwinięcie archetypu *social predator*), Malkovianie naznaczeni są szaleństwem (rozwinięcie archetypu władcy), Bruja zaś to rockersi, którzy szukają najmniejszego powodu do bójki (rozwinięcie archetypu pewnego rodzaju człowieka pierwotnego, agresywnego). I na koniec najważniejsze. Wszystkie Linie Krwi są opcjonalne, co oznacza, że jeśli nie życzymy ich sobie w naszej wizji **Świata Mroku**, to po prostu nie istnieją. Mają one bowiem dodawać atmosfery niepewności i strachu przed nieznanym, a nie być narzędziem, które zamiast pomagać dokona destrukcji w równowadze świata.



Blood Potency a Pokolenie

O samej mechanice zawartej w podręczniku nie będę się rozpisywał na łamach owej recenzji. Oczywiście jest jej całkiem sporo, ale sprowadza się ona w znacznej części do rozstrzygnięć mechanicznych w kwestii używania Dyscyplin i ich efektów, Szału, obrażeń, sposobów wydawania krwi, Człowieczeństwa, słowem wszystkiego znanego nam już z poprzedniej odsłony **Wampira**. Skupie się jednak na czymś o wiele ciekawszym, a mianowicie na Potędze Krwi (*Blood Potency*), która zastąpiła Pokolenie i, moim zdaniem, jest o wiele ciekawszą propozycją. Każdy nowo stworzony wampir posiada Potęgę Krwi na poziomie pierwszym (jej skala wynosi od 1 do 10). Jego krew jest słaba, potrafi utrzymać w swoim ciele tylko dziesięć punktów *Vitae*, wydać jeden punkt krwi na turę oraz zerować na ludziach, zwierzętach i wampirach. Z czasem jego krew staje się silniejsza (dzieje się tak za każde 50 lat nie-życia, za wydanie punktów doświadczenia lub zdiabolizowanie kogoś z wyższą wartością owego współczynnika), a on sam może

gromadzić w sobie więcej *Vitae*, wydawać jej większą ilość na turę oraz posiadać wyższe poziomy współczynników. Dodatkowo im wyższy poziom osiąga owa cecha, tym bardziej restrykcyjne stają się sposoby żywienia – na poziomie 4 zwierzęta przestają zapewniać zaspokojenie głodu, zaś na poziomie siódmym jedynie inne wampiry mogą go zaspokoić. Wszystko to, co prawda pokrywa się z efektami jakie zapewniało Pokolenie, jednak ono samo było cechą statyczną natomiast *Blood Potency* jest całkowicie dynamiczne i pozwala postaciom graczy z czasem stawać się prawdziwymi *ancillae*, a nie wymoczkami, którzy, dajmy na to, przeżyli 100 lat i nadal są niewiele bardziej potężni od przeciętnego nowincjusza. Dodatkowo owo rozwiązanie mechaniczne doskonale uzupełnia założenia systemu. Pamiętacie co pisałem o letargu? Jego niszczące psychikę działanie powoduje między innymi, że metaplot nie może mieć miejsca. Większość wampirów jest bowiem zmuszona po osiągnięciu pewnego poziomu do zapadnięcia w letarg (trudno żywić się jedynie krwią innych wampirów, czasami staje się to wręcz niemożliwe), podczas którego za każde 25 lat snu wartość *Blood Potency* obniża się o jedną kropkę. Ilustruje to, moim zdaniem, w jak wspaniały sposób przemyślanie mechanika może wspierać warstwę fabularną i główne założenia systemu. Traktując sprawę szerzej – wszelkie rozwiązania mechaniczne w **Requiem** są na tyle przemyślane i dostosowane do założeń fabularnych, iż jest wręcz niemożliwym rozdzielanie obu tych warstw.

Podsumowanie

Jestem świadomy, że ograniczone ramy owej recenzji nie pozwalają w całkowity sposób wyczerpać zagadnień przedstawionych w podręczniku. Wydaje mi się również, że nie miałyby to najmniejszego sensu, bowiem wymagałoby opisywania strona po stronie tego co uległo zmianie. Skoncentrowałem się zatem na najważniejszych, w moim subiektywnym odczuciu, kwestiach, które powodują, że nowy **Wampir** jest interesującym systemem i, co ważniejsze, samodzielnym produktem (a nie wariacją na temat **Maskarady**).

Należy jeszcze tylko wspomnieć o wykonaniu podręcznika, które stoi na bardzo wysokim poziomie. Podręcznik jest utrzymany w tonacji czerwono-białej, szyty, wydany na wysokiej jakości papierze kredowym i, oczywiście, w twardej oprawie. Ilustracje są świetne i praktycznie nie zdarzają się wśród nich totalne porażki. Układ tekstu jest logiczny i bardzo łatwo znaleźć interesujące nas informacje w przeciągu kilku chwil. Pomaga w tym również przemyślany indeks. Jedyną wadą, do której mógłbym się przyczepić jest ozdobna czcionka jaką pisane są śródtytuły i nazwy dyscyplin. Czasami bywa ona nieczytelna. Pomimo tego drobnego mankamentu byłbym w stanie uznać **Vampire The Requiem** za najładniej wydany podręcznik jaki kiedykolwiek trzymałem w rękach.

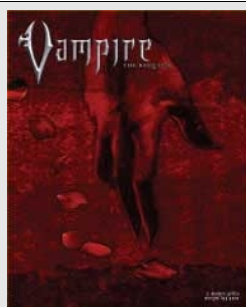


Komentarz do oceny

Wykonanie: *Magnum opus.*

Miodność: Wszelkie wady starego **Wampira** zostały wyeliminowane przez co otrzymujemy produkt bliski doskonałości. Ci, którym wampiry nie przypadły zupełnie do gustu powinni odjąć 3 punkty od oceny (choć w takiej sytuacji raczej nie sięgną po ten podręcznik).

Cena: W relacji cena-wykonanie i cena-zawartość jest to najlepszy podręcznik jaki miałem kiedykolwiek w rękach.



Vampire: the Requiem

Wykonanie: 9/10

Miodność: 9/10

Cena: 9/10 (99,95 zł)



zrecenzował: Sting



City of the Damned: New Orleans

Przybądź na imprezę, zostań na ucztę

Do wszelkiego rodzaju podręczników opisujących określone miejsca podchodzę zawsze z ogromną ciekawością. Fascynuje mnie fakt, że ich autorzy potrafią spisać swoje pomysły w taki sposób, iż tworzą żywe i wypełnione ogromem opcji fabularnych lokacje, które aż same proszą się o wykorzystanie (pomijając oczywiście nieudane próby, których kilka dane mi było już w mojej erpegowej karierze przeczytać). Być może dzieje się tak dlatego, że sam jestem raczej leniwy i miast

opisywać scenerię, bohaterów niezależnych oraz wszelkiego rodzaju intrygi jakie przyjdą mi na myśl, mam je po prostu tam gdzie mi najwygodniej – w głowie. Zawsze jednak przyrzekam sobie, że pewnego dnia usiądę i sumienne spiszę wszystkie swoje pomysły, aby stworzyć coś w rodzaju podręcznika, który wystarczy mi na długo. Jak na razie na przyrzeczeniach się jednak kończy, a gdy do systemów, które aktualnie prowadzę wychodzą takie pozycje jak **City of the Damned New Orleans** to z pewną dozą smutku (ale również i ulgi) stwierdzam, że owa chwila nie nadejdzie zbyt szybko. **City of the Damned** było trzecim suplementem do **Vampire**, który kupiłem (wcześniejsze dwa to **Coteries** i **Nomads**), ale zarazem pierwszym, którego premiery wyczekiwałem z ogromną niecierpliwością. Stało się tak z powodu krótkiego opisu Nowego Orleanu i jego Spokrewnionych zamieszczonego w podręczniku podstawowym. Pomysł ów był na tyle ciekawy, że strasznie mnie interesowało czy jego autorzy będą potrafili rozwinąć go w sposób zadowalający. Miał być to również pewnego rodzaju test gotowych kampanii do nowego **Świata Mroku** – stare „*by Nighty*” były, jak dla mnie, zbyt przesycone częścią mechaniczną i brakowało im (w większości przypadków) tego „czegoś”, co nie pozwala oderwać się od czytania i wyzwała w nas chęć natychmiastowego poprowadzenia kilku sesji. Dzisiaj mogę stwierdzić, że **City of the Damned New Orleans** jest o wiele lepszym suplementem niż oczekiwałem.

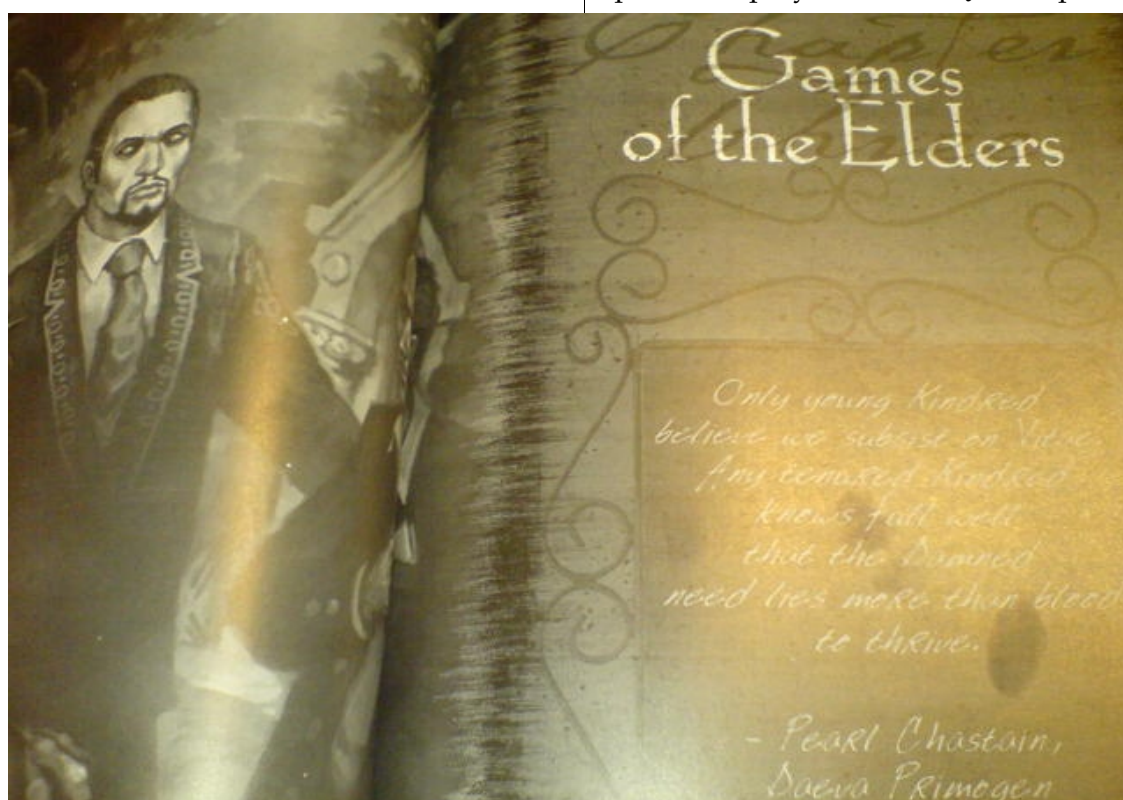
Informacje wstępne

Podręcznik otwierają dwa bardzo istotne rozdziały, bez których dalsze opisy polityki Spokrewnionych byłyby zupełnie niekompletne i – niejednokrotnie – pozbawione sensu. Rozdział pierwszy opisuje historię miasta ze szczególnym uwzględnieniem roli jaką odegrali w niej Spokrewnieni. Jest on krótki i konkretny, jednak ilość zawartych w nim informacji spokojnie wystarcza, aby zrozumieć w jaki sposób doszło do obecnej sytuacji – konfliktu pomiędzy księciem Augusto Vidalem, samozwańczym lordem Dzielnicy Francuskiej Antoinem Savoyem oraz



potężnym szamanem (*hounganem*) voodoo Baronem Cimitiere. W trakcie lektury jesteśmy wprowadzani krok po kroku w kolejne wydarzenia, które spowodowały, że w przededniu zapadnięcia księcia w letarg wymuszony przez wiek (Spokrewnieniu Nowego Orleanu uważają, że jest on na tyle stary, że niedługo jedynie krew innych wampirów będzie mogła zaspokoić jego głód) jego domena jest bardzo niespokojnym miejscem, w którym poszczególne frakcje wykonują coraz więcej gwałtownych ruchów i prób zmiany *status quo*. Bardzo interesującym pomysłem są ramki, czyli wyodrębnione grubszą czcionką fragmenty tekstu, które opisują różne istotne wydarzenia mogące stać się załączkami przygód. Zabieg ten zresztą przewija się przez cały podręcznik i jest niezwykle pomocny przy poznawaniu miasta. Jedynym minusem jaki znalazłem w tym rozdziale jest brak kalendarium, które zostało zamieszczone przy opisie miasta w podręczniku głównym. Tą jedną stronę można było spokojnie umieścić w suplemencie i nie trzeba by było sięgać co chwila do podręcznika podstawowego, aby umiejscowić jakiś fakt w konkretnym przedziale czasowym.

Rozdział drugi skupia się natomiast na opisie topografii i nastroju samego miasta oraz praw, których Spokrewnieni muszą przestrzegać. Jeśli chodzi o opis tradycji, zwyczajów i praw jakie rządzą nie-życiem w Nowym Orleanie to jest on w zupełności wystarczający – zawiera wszelkie potrzebne informacje by oddać specyficzny, religijny nastrój panujący w polityce Spokrewnionych. Jeśli chodzi jednak o opis samego miasta to miejscami jest on trudny w odbiorze. Dzieje się tak przede wszystkim z powodu słabych mapek, które, w założeniu, mają pomóc nam umiejscowić sobie konkretne dzielnice Nowego Orleanu opisywane w suplemencie. Problem jednak w tym, że część z nich nie jest na niej zaznaczona, a odwołania do nazw ulic pomiędzy którymi dana dzielnica się mieści również niewiele nam mówią bowiem ich nazwy również nie są zaznaczone na mapce. Część z nich musimy zatem umiejscowić intuicyjnie, opierając się na wielu poszlakach rozrzuconych po reszcie podręcznika, albo sięgnąć po źródła, takie jak przewodniki po Nowym Orleanie. Na pierwszy rzut oka problem wydaje się być dosyć blahym jednak jeśli zastanowimy się nad faktem, że prawa do polowań przyznawane są wampirem właśnie w



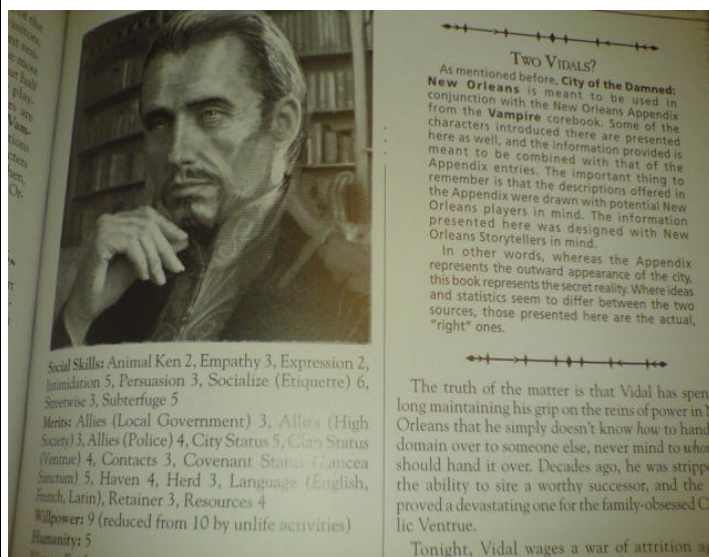
określonych dzielnicach, to konkretna lokalizacja miejsca może być w pewnych momentach kroniki niebawale istotna. Nie jest to jednak problem, z którym w dobie internetu nie można sobie poradzić. Autorzy mogli jednak tego uniknąć nanosząc po prostu na mapę kilka dodatkowych nazw. Drugim problemem jaki daje się zauważyć jest dość pobieżne potraktowanie specyfiki poszczególnych dzielnic. Nowy Orlean, jak na warunki Stanów Zjednoczonych, jest miejscem mocno zabytkowym i kilka ramek zawierających krótkie opisy sposobów w jaki powinno się przedstawiać poszczególne części miasta z pewnością by nie zaszkodziło. Również i w tym rozdziale daje się we znaki fakt, że część opisów z podręcznika głównego nie została w nim zamieszczona (choćby ten traktujący o Mardi Gras – karnawale, z którego słynie Nowy Orlean) i wymusza to na nas wertowanie obydwu źródeł podczas lektury.

Polityka pijawek

Kolejne trzy rozdziały, stanowiące lwią część podręcznika, opisują poszczególnych Spokrewnionych, ich cele, motywacje i status w mieście. Podział jest bardzo intuicyjny i praktyczny – pierwszy z rozdziałów opisuje starszyznę miasta (z księciem i jego wrogami na czele), drugi uznanych obywateli, trzeci zaś nowincjuszy, którzy stoją najniżej w drabinie społecznej. Każdy Spokrewniony opisany jest w podobny sposób – poczynając od jego historii, poprzez wiedzę, motywacje i cele. Dodatkowo przy każdym znajdziemy ramkę z pomysłem na przygodę do wykorzystania niemal od ręki. Opisy wampirów są jednak na tyle bogate i spójne (co może ważniejsze), że gwarantują dziesiątki pomysłów na kolejne sesje. Po lekturze tej części podręcznika mamy już w głowie wyraźny obraz całego konfliktu oraz dziesiątki pomysłów w jaki sposób uwikłać węć postaci naszych graczy.

Godne uwagi jest również i to, że podręcznik nie aspiruje do miana wyczerpującego źródła. Sami autorzy podkreślają, że opisali zaledwie połowę wszystkich Spokrewnionych zamieszkujących na stałe Nowy Orlean więc wprowadzenie potrzebnych

nam postaci nie powinno być większym problemem. Istnieje tylko jedno „ale” – każdy wprowadzony przez nas wampir o statusie wyższym niż nowincjusz będzie wymagał dopasowania do struktury władzy i nasza swoboda zostaje ograniczona hierarchią władzy opisaną w suplementach. Nie jest to jednak coś, co uniemożliwiłoby nam wprowadzenie większości wymyślonych samemu postaci do kroniki. Musimy zrobić to jedynie z dużą dozą ostrożności i taktu.



Reszta jest milczeniem?

Podręcznik zamykają dwa krótkie rozdziały. Pierwszy z nich traktuje o prowadzeniu sesji w Nowym Orleanie i jest twórczym rozwinięciem rozdziału o *storytellingu* z podręcznika głównego. Zawiera także kilka naprawdę interesujących informacji o tym jak konstruować przygody, aby zachować odpowiedni nastrój należny Perle Południa. Znajdziemy tu również kilka pomysłów w jaki sposób prowadzić kroniki dla starszych lub nawet śmiertelnych, którzy mogą zmagać się z wampirzą konspiracją.

Drugi z rozdziałów to krótka przygoda dla nowincjuszy, która może być dobrym wprowadzeniem do kroniki osadzonej w Nowym Orleanie. Jak dla mnie jest ona jednak zbyt schematyczna i wprowadza za dużo założeń:

„dobrej woli i zupełnego rozsądku graczy”. Powoduje to, że nie będzie jej można raczej wziąć i poprowadzić z tzw. „marszu” – wymaga ona wielu od Narratora wielu przemyśleń i jest najsłabszą częścią podręcznika.

Zakończenie

City of the Damned New Orleans to podręcznik wyjątkowy. Na zaledwie 140 stronach otrzymujemy ogrom materiału, który wystarczy nam na naprawdę długo. Przedstawionych tutaj pomysłów nie sposób wyczerpać w przeciągu zaledwie kilku sesji i będziemy mogli za jego pomocą poprowadzić naprawdę dużo ekscytujących kronik. Tak jak i inne podręczniki **White Wolfa**, tak i ten wydany jest na dobrej jakości papierze kredowym, szyty i obłożony twardą oprawą. Poziom samych rysunku odstaje jednak nieco od podręcznika podstawowego w sposób niekoniecznie pozytywny – częściej trafiają się ilustracje słabe, a tych naprawdę zapierających dech w piersiach jest jakby mniej. Nie zmienia to jednak faktu, że ów suplement wart jest każdej wydanej nań złotówki. Gorąco polecam.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Stojące na wysokim poziomie. Boli tylko trochę fakt, że poziom ilustracji obniżył się nieco w porównaniu do podręcznika podstawowego.

Miodność: Podręcznik napisany jest wyśmienicie, a wszelkie informacje są uporządkowane w bardzo przejrzysty sposób. Opisy poszczególnych wampirów oferują naprawdę wiele pomysłów na załączki przygód, a całość robi piorunujące wrażenie. Boli tylko fakt, że część informacji dotyczących Nowego Orleanu zamieszczona w podręczniku podstawowym nie została przedrukowana. Wymusza to dość częste wertowanie **Requiem**.

Cena: W tej cenie jest to jedna z najlepszych inwestycji (zaraz po *Covenant Bookach*) do nowej odsłony **Wampira**.

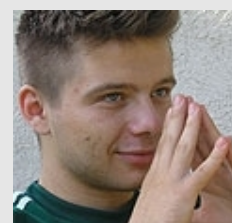


City of the Damned: New Orleans

Wykonanie: 7/10

Miodność: 7/10

Cena: 8/10 (99.95 zł)



zrecenzował: Sting

CthulhuTech

Na grzyby w mechu



Zew Cthulhu to jeden z moim ulubionych systemów. Absolutny klasyk i kamień milowy w historii rozwoju gier fabularnych. Dlatego też z ogromnym zaciekawieniem słuchałem doniesień o powstawaniu systemu, który przenosi stare dobre Mity kilkadziesiąt lat do przodu. Cthulhu w klimatach science fiction? Były już, co prawda próby połączenia **Zewu** z **Cyberpunkiem 2020**, ale przecież **Zew Cthulhu** to **Zew Cthulhu**. Jazz, lata

dwudzieste ubiegłego wieku i wszechogarniające szaleństwo. Gdy w końcu **CthulhuTech** ujrzał światło dzienne zamówiłem go natychmiast i kilka dni później rozpocząłem lekturę. Nie zawiodłem się.

Fikcja

Świat jakim go znamy nie istnieje. Gdy w 2019 roku Teresa Ashcroft rozpoczęła pracę nad arkanotechnologią (*arcanotechnology*) nikt nie przypuszczał, że praktyczne wykorzystanie nieeuklidesowej geometrii zmieni nasze życie na zawsze. Nikt nie przypuszczał również, że przyczyni się do szaleństwa tak wielu osób. W krótkim czasie po rozpoczęciu swoich badań Teresa Ashcroft oszalała, a jej następca Simon Yi niedługo po niej. Wkład Yi w rozwój ludzkości był jednak równie wielki – to właśnie on wymyślił projekt arkanotechnologicznego źródła mocy, czegoś, co nazwał D-Silnikiem (*Dimensional Engine*). Wynalazek ten zrewolucjonizował wszystko, był niemal niemożliwym do wyczerpania źródłem mocy. Kiedy w roku 2033 D-Silnik trafił na rynek (po wielu latach testów, które pochłonęły poczytalność niezliczonej rzeszy inżynierów) świat zmienił się nieodwracalnie. Fundacja Ashcroft (nazwana tak na cześć pionierki badań nad arkanotechnologią) w ciągu kilku miesięcy stała się najbogatszą korporacją na świecie, a wielkie koncerny paliwowe stanęły na granicy bankructwa. Gdy w 2036 Fundacja ogłosiła zakończenie prac nad swoim nowym projektem – Anty-grawitacyjną Głowicą (A-Pod) również i linie lotnicze oraz państwa utrzymujące się z transportu powietrznego znalazły się w kryzysie. Teraz każdy pojazd mógł swobodnie wzbić się w powietrze. Nie powinien więc nikogo zdziwić fakt, że w 2046 roku wybuchła nowa Zimna Wojna. Państwa środkowego wschodu, nawet wspierane przez Chiny, nie mogły jej jednak wygrać. Nie były w stanie zmierzyć się z nową technologią, a gdy w 2051 roku pojawił się pierwszy bojowy mech koniec wojny wydawał się bardzo bliską perspektywą. Można powiedzieć, że w latach pięćdziesiątych ludzkość sięgnęła gwiazd. I to ją zgubiło. Mi-go poczuły się zagrożone ze strony rasy, nad którą panowały przez tyle wieków. Poprzez swoich agentów obca rasa wykradła dokumenty D-Silnika i w 2056 stworzyła Nazzadi –

rasę bardzo podobną do naszej (zupełnie jednak czarnoskórą i z przerażającymi gorejącymi czerwienią oczyma). Po co? Mi-go szykowali się do wojny z ludzkością, aby jednak zatuszować w niej swój udział postanowili wyhodować genetycznie zmodyfikowanych ludzi, którym zakodowali fałszywą historię dumnej, wojowniczej rasy podbijającej galaktykę za galaktyką. Jedynie najwyżsi dowódcy Nazzadi znali prawdę. I to okazało się słabym punktem całego planu. Rok 2059 zmienił oblicze ziemi na zawsze. Rozpoczęła się Pierwsza Arkanotechniczna Wojna (*First Arcanotech War*), w której zginęły miliony. Co ciekawe ludzkość w obliczu zagłady stworzyła coś, co nie udało się jej jak dotąd nigdy wcześniej - globalne państwo: Nowy Ziemski Rząd (*New Earth Government*). Jednak nadal NZR był w głębokiej defensywie i gdyby w 2064 machina wojenna Nazzadi nie zaczęła się sypać, kto wie czy nie byłby to jego koniec. Jak wspomniałem wcześniej słabym punktem armii byli jej dowódcy, którzy znali prawdę. Marszałek Polowy Vreta zakwestionował w końcu sens całej wojny z ludźmi. W końcu ludzie byli Nazzadi znacznie bliżsi niż Mi-go. Dlaczego z nimi walczyć? Nie wszyscy jednak popierali jego stanowisko i po raz pierwszy od pięciu lat w obozie najeźdźców nastąpił rozłam. W 2065 delegaci Vrety i prezydenta NZR Nathaniela Roosevelta doszli do porozumienia i Pierwsza Arkanotechniczna Wojna dobiegła końca. Niedobitki lojalistów floty Nazzadi rozproszyły się zaś po całej planecie, aby dawać o sobie znać w partyzanckich atakach, a ludzkość dowiedziała się o Mi-go, którym dotychczas zawsze udawało się pozostawać w cieniu. W 2074 roku rozpoczęła się Druga Wojna Arkanotechniczna i inwazja Mi-go w latach 2075-77. W tym czasie ludzkość stanęła również przed nowym zagrożeniem - kultury Wielkich Przedwiecznych rozpoczęły swoją własną ofensywę mającą na celu przebudzenie Mistrzów i, w efekcie, zagładę ludzkości. Wyznawcy Nienazwanego (*Disciplines of the Unnamable*) zaatakowali Centralną Azję i w przeciągu zaledwie kilku lat eksterminowali większą część jej ludności, a Ezoteryczny Porządek Dagona (*Esoteric Order of Dagon*) opanował morza oraz wiele miejscowości przybrzeżnych. W 2078 Mi-go zrozumieli, że jeśli Wielcy Przedwieczni zostaną przebudzeni to oni

sami staną się niewiele więcej niż sługami. Ich przywódcy postanowili, że będą prowadzić walkę na kilku frontach - z ludzkością i zdradzieckimi Nazzadi oraz kultami. W tym roku zakończyła się Druga Wojna Arkanotechniczna i rozpoczął konflikt, który może zakończyć się zwycięstwem tylko jednej ze stron. Wojna Eonów (*Aeon War*), która trwa już siedem lat, a ludzkość wciąż spychana jest do coraz większej defensywy. Jak długo jeszcze będzie w stanie się bronić?

Mięsko

Tak w skrócie przedstawia się świat, w którym przyjdzie prowadzić nam sesje. Trzeba przyznać, że autorzy postarali się i opis fabularny doskonale wprowadza nas w realia świata. Trzeba również powiedzieć, że jest to świat niezwykle zaawansowany technologicznie - nie uświadczymy w nim cyborgizacji, ten etap jest już dawno za ludzkością. Nanotechnologia świeci triumfy, arkologie powstały w miejscu starych, zniszczonych wojną miast, a wielkie, bojowe mechy zrewolucjonizowały konflikty militarne. Najnowszy wynalazek Fundacji Ashcroft - Engel, pół mechaniczny-pół organiczny mech świadomy swojego istnienia z pewnością jeszcze bardziej udoskonali działania wojenne. W tym miejscu jednak pojawia się pierwszy zarzut w stronę podręcznika - informacji dotyczących codziennych warunków życia w tak futurystycznym społeczeństwie jest niezwykle mało. Nie wiemy jak wyglądają budynki, środki transportu, co się spożywa, jak się ubiera, itd. itd. To co otrzymujemy to kilka szczątkowych informacji, tak jakby autorzy założyli, że każdy odnajdzie się w jakiś sposób w wybitnie futurystycznym otoczeniu. Wystarczyło by zaś kilka rysunków miast, sytuacji społecznych i ulic (tak jak np. w *Cyberpunku 2020*), aby rozjaśnić całą sytuację.

Zatrzymam się na chwilę przy mechanice, która jest całkiem nowatorska i interesująca. *Framework* (bo tak nazywa się owa mechanika) używa tylko kostek dziesięciościennych. Test polega zaś na ustaleniu

stopnia trudności, rzutu liczbą kostek równą poziomowi umiejętności i, tutaj zaczyna się ciekawie, zostawieniu najwyższego wyniku, albo zsumowania dwóch kości o takim samym wyniku, albo zsumowania trzech (lub więcej kości), na których wypadła taka sama liczba oczek. Następnie do wyniku dodajemy poziom atrybutu do jakiego przyporządkowana jest umiejętność i porównujemy całość ze stopniem trudności testu. Równy lub wyższy wynik gwarantuje sukces. Szybko i łatwo... piecze się chyba tylko ciasto. Podczas starć i bardziej skomplikowanych testów mechanika potrafi mocno zwolnić. Nie jest bowiem tak intuicyjna jak w wielu innych systemach i wymaga czasami sporej liczby obliczeń. Po kilku rozegranych sesjach ten problem jednak znika, a najczęściej wykonywane testy można obliczyć bardzo szybko. Tej mechaniki trzeba się po prostu dosyć dobrze nauczyć (a przynajmniej MG powinien).



Tworząc postać mamy do wyboru dwie rasy (ludzi i Nazzadi), które pod względem mechanicznym nie różnią się zbyt od siebie. Prawdziwe różnice leżą w warstwie fabularnej i mogą prowadzić do ciekawych interakcji pomiędzy postaciami należącymi do różnych ras. Profesji autorzy udostępniają nam siedem, zaznaczając przy okazji, że nie są one dogmatem (jeżeli pragniemy stworzyć postać całkowicie inną mamy do tego prawo). Wśród nich mamy: Arkanotechnika (*Arcanotechnican*), Pilota Engela (*Engel Pilot*), Agenta Wywiadu (*Intelligence Agent*), Pilota Mecha (*Mecha Pilot*), Okultystę (*Occult Scholar*), Żołnierza (*Soldier*) i Tagera (*Tager*). Zatrzymajmy się chwilę przy tym ostatnim. Tager to osoba pozostająca w symbiozie z czymś nienazwanym. W dowolnej chwili może zamienić się w potwora spoza czasu, który zapewnia jej różne dodatkowe możliwości. Typów potwornych patronów jest kilka – od szpiegów do maszyn do zabijania. Grając Tagerem będziemy należeć do sekretnego stowarzyszenia *The Eldritch Society*, które prowadzi wojnę z Dziećmi Chaosu (*The Children of Chaos*), kultem który prowadzi sam awatar Nyarlatothepa. Jedyna uwaga jaką mam do owego zestawu profesji to fakt, że niektóre typy kronik mogą zupełnie ograniczyć ich liczbę, np. Tagerami powinni grać wszyscy gracze, a podczas kampanii wojennej z wykorzystaniem mechów zapewne tylko trzy profesje będą grywalne (Arkanotechnik, Pilot Mecha i Pilot Engela). Na szczęście każdy z siedmiu archetypów jest na tyle szeroki, że łatwo przyporządkować np. prywatnego detektywa pod szablon Agenta Wywiadu, itd.

Jak na grę o inspiracjach mangowych przystało w **CthulhuTechu** znajdziemy obszerny rozdział o mechach. Jest naprawdę ciekawie napisany i, co ważniejsze, pozwoli nam na odwzorowanie każdego militarnego konfliktu dziejącego się podczas Wojny Aeonów. Jedyny problem jaki zauważyłem podczas lektury podręcznika to fakt, że odwzorowanie tego typu konfliktu jest raczej domeną gier bitewnych, a nie fabularnych. Podczas wielkich militarnych kampanii **CthulhuTech** może z łatwością zamienić się w grę figurkową z zaledwie elementami RPG. Czy to dobrze, czy źle trudno mi oceniać (sam

prowadzę raczej inne typy przygód) jednak jedno jest pewne – jeśli kiedykolwiek zapagnę poprowadzić militarną kampanię mam wszystko, co mi potrzebne opisane w podręczniku podstawowym, a w dzisiejszych czasach (pełnych suplementów zawierających informacje, które powinny znajdować się w podstawkach) to zdecydowany plus.

Ważnym aspektem każdej gry opartej na **Zewie Cthulhu** jest poczytalność i zagrożenie szaleństwem. **CthulhuTech** wprowadza całkiem interesujący system poczytalności, który sprawdza się podobnie do tego z podstawki **Zewu**. Nie znajdziemy tutaj szczegółowych opisów mechanicznych każdej z opisanych chorób, autorzy sugerują nam raczej żeby rozgrywać je na zasadzie fabularnej. Jest to dobre posunięcie, które pozwala oddać niepokojący nastrój szaleństwa i nie zamienić osobistych rozterek postaci w kilka udanych (lub nieudanych) rzutów kośćmi. Również praktykowanie magii opartej na Mitach prowadzi do nieuchronnego szaleństwa. Jednak, w odróżnieniu od klasycznego **Zewu**, postaci będą używać magii znacznie częściej (szczególnie Okultyści), a samo zjawisko jest w społeczeństwie NZR do pewnego stopnia akceptowane.

Podsumowanie

Powoli zbliżamy się już do końca recenzji więc należy napisać również kilka słów o wykonaniu podręcznika. I tutaj czeka na nas największe rozczarowanie związane z obcowaniem z podręcznikiem do **CthulhuTech** – jest on klejony i

rozpada się w przeciągu dwóch tygodni od zakupu. Za tak wysoką cenę (159zł) otrzymujemy w pełni kolorowy, pięknie ilustrowany podręcznik, który producent postanowił skleić i obłożyć twardą oprawą! Takiego przejawu kretynizmu nie widziałem już bardzo długo i myślałem, że nigdy nie zobaczę. Nie trzeba być genialnym naukowcem Fundacji Ashcroft żeby przewidzieć, że klejenie nie wytrzyma próby czasu. Mam nadzieje, że suplementy do **CthulhuTech** (na stronie producenta jest już kilka zapowiedzianych, a styczniowy opóźnia się już przeszło dwa tygodnie) nie powtórzą tego samego błędu. Nadal jest to jednak doskonały system, na który warto wydać pieniądze.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Podręcznik ma kilka przepięknych ilustracji i jest wydany całkowicie w kolorze. Szkoda tylko, że zamiast szycia mamy klejenie i fruwa wszędzie wiele luźnych kartek.

Miodność: Wizja przyszłości przedstawiona w podręczniku jest świetna. Autorom udało się w bardzo dobry sposób połączyć Mity z futurystyczną wizją świata mangowych robotów. Otrzymujemy w ten sposób grywalny i przemyślany setting.

Cena: Cena podręcznika jest strasznie wygórowana. Za około 160 złotych powinniśmy otrzymać przynajmniej szycie. Relacja ceny do wykonania jest tragiczna, ceny do zawartości w pełni zadowalająca.



CthulhuTech

Wykonanie: 6/10

Miodność: 8/10

Cena: 5/10 (159.00 zł)



zrecenzował: Sting

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 6, marzec 2008

w numerze między innymi:
Cytadela
Invictus
Munchkin Cthulhu

