

w numerze:

**WIELKIE KŁAMSTWO - MITY CTHULHU
W PRZEBUDZENIU ZIEMI**

str. 38



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 52, styczeń 2012

w numerze:

ZAKAZANA WYSPA

DUST TACTICS edycja 2. poprawiona

VETO!: WARCHOŁY I PIJANICE

LUNA

DOMINION: RÓG OBFITOŚCI

DEADLANDS: BATTLE FOR SLAUGHTER GULCH

Dungeons & Dragons

LEGEND OF DRIZZT

L5R: ENEMIES OF THE EMPIRE

NEMEZIS: ECLIPSE



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisławski

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

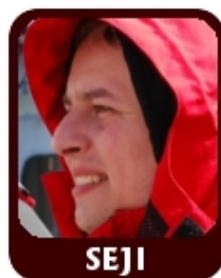
Cezary Domalski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisławski

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



Sting znów zażywa błędnego lenistwa, więc wstępniak wyoutsourc'ował do mnie. Na początku myślałem, aby bezpośrednio nawiązać do sporu o ochronę praw autorskich – ile uprawnień dla twórcy, a ile dla użytkownika – ale po chwili wpadłem na coś innego, aczkolwiek nieco związane z tematem.

O grach fabularnych i planszowych mogliśmy kiedyś czytać w pismach papierowych. W międzyczasie wychodziły też sieciowe i papierowe fanziny, powstawały i upadały portale sieciowe. Swego czasu w Internecie była masa prywatnych stron poświęconych grom. Teksty, które trafiały do tych mediów, jak i czasem do periodyków niehobbystycznych, zapewne wciąż tkwią w zakamarkach twardych dysków. Może czas wyciągnąć je na światło dzienne?

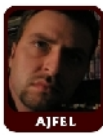
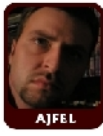
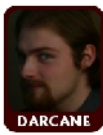
Przypomnijcie sobie, czy macie jeszcze swoje stare artykuły, recenzje, felietony, scenariusze i inne teksty. Odszukajcie je. Jeśli trzeba, spytajcie portal czy czasopismo, w którym kiedyś je opublikowaliście, czy możecie wystawić tekst w sieci (nie powinno być z tym problemów, zwłaszcza jeśli podacie czas i miejsce pierwotnej publikacji). Opublikujcie swoje dzieło: na blogu, w portalu, w internetowym periodyku. Szkoda, żeby dalej porastały kurzem.

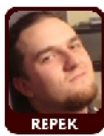
Nie przejmujcie się tym, że dzisiaj nikt już w te gry nie gra, porady są nieaktualne, a dziesięć lat temu mieliście kiepski warsztat. Stare gry? Oldskul jest modny! Rady i sugestie – toż to skarb dla każdego, kto interesuje się rozwojem gier fabularnych. Słabo napisane? Poprawcie literówki, interpunkcję, ortografię – to zajmie tylko chwilę, choć oczywiście, jeśli macie czas, możecie od nowa zredagować całość.

Niedługo miną dwie dekady od ukazania się pierwszego numeru „Magii i Miecza” i od chwili, gdy na sklepowe półki trafiło polskie wydanie pierwszej edycji „Warhammera”. A przecież nawet wcześniej były osoby, które pisywały o grach fabularnych i planszowych. Przez ten czas powstało wiele tekstów, o których dzisiaj nikt nie pamięta – archiwalia czasopism są niedostępne, strony zniknęły z sieci. Warto więc sprawdzić, co kryje się na twardych dyskach (a może i na dyskietkach?) i pokazać dzisiejszym graczom, co pisaliśmy o grach pięć, dziesięć czy dwadzieścia lat temu. Nie ma żadnego powodu, by te skarby nadal pokrywały się patyną.

Nr 52, Styczeń 2012

Spis treści

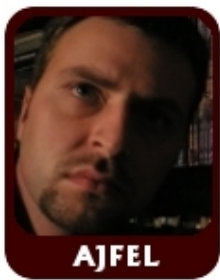
- 2 **Wstępniak** 
 ... czyli jak zwykle
 kilka słów na początek
- 4 **Aktualności** 
 ... czyli co nowego
 w świecie gier
- 8 **Przygody w Podmroku** 
 D&D: Legend of Drizzt
- 13 **Wyspa pełna skarbów** 
 Zakazana Wyspa
- 16 **Z Antarktydy** 
 do Southampton
 Dust Tactics
 – edycja 2. poprawiona
- 20 **Boska ręka w tym,** 
 czy diabła?
 Veto!: Warchoły i Pijanice
- 24 **Abstrakcyjna kapłanka** 
 Luna

- 27 **Rycerze na odpuszcie** 
 Dominion: Róg Obfitości
- 30 **Wielka draka w małym** 
 miasteczku
 Deadlands:
 Battle for Slaughter Gulch
- 35 **Wzorcowy bestiariusz** 
 L5R: Enemies of the Empire
- 38 **Wielkie kłamstwo -** 
 Mity Cthulhu
 w Przebudzeniu Ziemi
 Długa droga do Kadath #4
- 44 **Trzy światy w próżni** 
 Nemesis: Eclipse
- 47 **Plany na luty**
 czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Fortress America



AJFEL

Nakładem Fantasy Flight Games ukaże się reedycja gry **Fortress America**, pierwotnie wydanej przez MB w 1986 roku. Gra opowiada o III wojnie światowej, w której Stany Zjednoczone stają do walki przeciwko reszcie świata. Jeden z graczy kontroluje walczące o wolność wojska amerykańskie, pozostali zaś siły najeźdźców z Europy, Azji i Ameryki Środkowej. Rozgrywka toczyła się będzie z użyciem ponad trzystu plastikowych figurek na efektownej planszy przedstawiającej mapę USA. Premiera zaplanowana jest na pierwszy kwartał tego roku.

Rockband Manager

Fantasy Flight Games szykuje także nową niekolekcyjną grę karcianą o tytule **Rockband Manager**. Uczestnicy rozgrywki wcielą się tu w menadżerów początkujących zespołów rockowych. Jak nietrudno się domyślić, naszym celem jest uczynienie garażowej grupy wielkimi gwiazdami rocka, dającymi ogromne koncerty na stadionach całego świata. Kolorowe, efektowne wykonanie, zabawne ilustracje, łatwe do opanowania reguły i pomysły, sympatyczny temat to główne cechy tej interesująco zapowiadającej się lekkiej gry imprezowej.

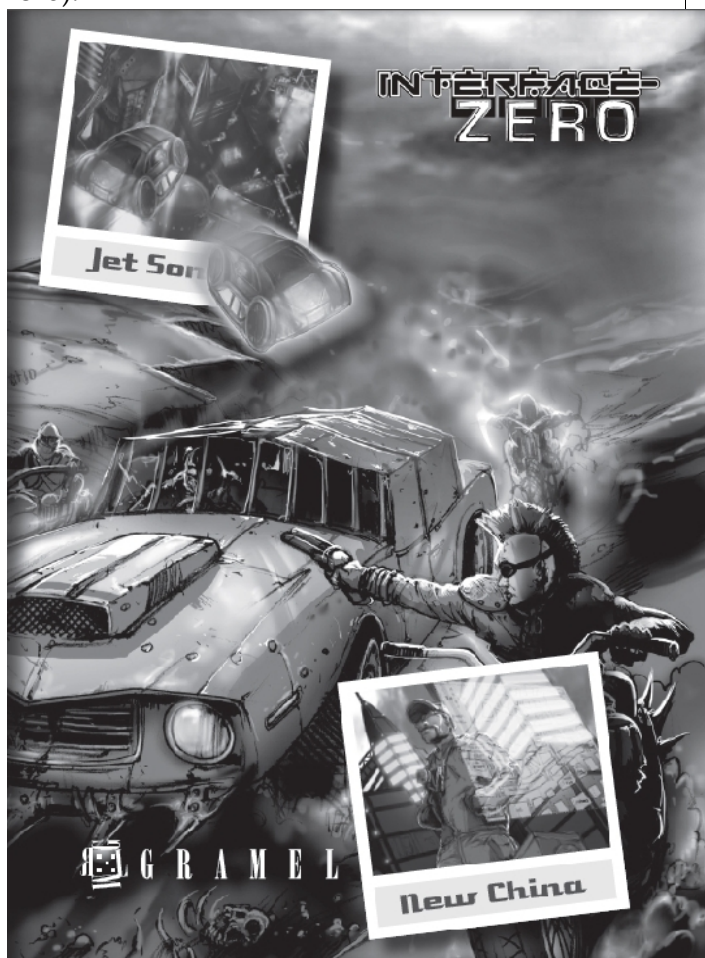
Thunderstone Advance

Wydawnictwo AEG zapowiedziało nową edycję gry **Thunderstone**, w polskiej edycji znaną pod tytułem Kamień Gromu. **Thunderstone Advance** będzie kompatybilna z poprzedniczką i wszystkimi wydanymi do tej pory rozszerzeniami. Same reguły w wielu miejscach zostaną zmodyfikowane pod kątem przyspieszenia rozgrywki. Zestaw zawierał będzie także nowe wzory kart bohaterów, potworów i wioski.



Sino-Soviet Union w Dust Tactics

Do rozgrywek **Dust Tactics** dołącza trzecia (i ostatnia) siła w globalnym konflikcie alternatywnej rzeczywistości 1947 roku. Na stronach gry zaprezentowano nowe modele i pierwsze oddziały, którymi będziemy mogli zastąpić wojska alianckie lub osi podczas rozgrywek **Dust Tactics**. Oprócz standardowych oddziałów piechoty i średnich meków, w wersji sowieckiej po raz pierwszy pojawiła się jednostka powietrzna w postaci transportowego śmigłowca. Fakt ten nie jest dla fanów gry wielkim zaskoczeniem, ponieważ reguły gry od początku uwzględniają walki z tego typu jednostkami, bardziej zaskakuje brak większego zestawu startowego dla osób pragnących grać siłami SSU (będą oni skazani na kompletowanie meków i oddziałów pojedynczo).



INTERFACE ZERO

WITAJ W PRZYSZŁOŚCI!

INTERFACE ZERO TO PIERWSZY PODRĘCZNIK Z CYBERPUNKOWEJ SERII WYDAWNICTWA GUN METAL GAMES. PRZENOSI AKCJĘ SAVAGE WORLDS DO BRUTALNEGO, SZALONEGO ROKU 2088.

MASZ SIWIERĘ?

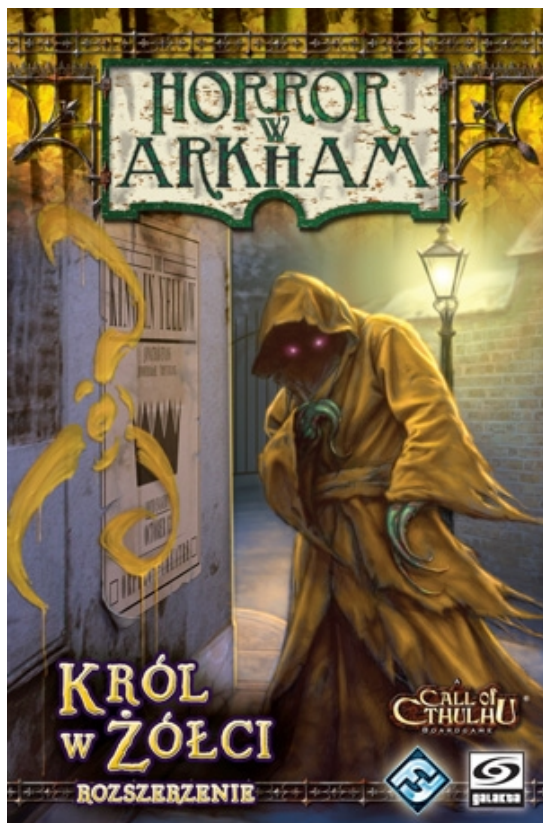
W INTERFACE-ZERO ZMIERZYSZ SIĘ Z MISTRZAMI PRADAWNYCH CHIŃSKICH TRIAD, HAKERAMI-ANARCHISTAMI I CYFROWYMI BARONAMI KORPORACJI. POKRZYŻUJESZ SZYKI MANDARYNATOWI NOWYCH CHIN ALBO BOGOBODNEJ KOALICJI AMERYKI PÓŁNOCCNEJ. WEŹMIESZ NA MUSZKĘ SNAJPERKI ALBO SKRZYŻUJESZ NANO-STALOWE OSTRZA Z GANGERAMI, HYBRYDAMI O MODYFIKOWANYM GENOTYPIE I CYBERSZTURMOWCAMI.

JESTEŚ W SIECI?

ŻYCIE W 2088 JEST SZYBKIE. JEŻELI CHCESZ PRZETRWAĆ, MUSISZ BYĆ JESZCZE SZYBSZY. ALE NIGDZIĘ NIE MARTW, SIARKI, MAMY WSZYSTKIEGO POD KONTROLĄ. BRAWURKOWE I GRYWALNE ZASADY CYBERNETYKI POZWOLĄ CI STWORZYĆ WSZCZEPY, JAKICH TYLKO DUSZA ZAPRAGNIE!

CHCESZ SIĘ WBIĆ DO DOMENY KORPORACJI?

INTERFACE ZERO TO NIE TYLKO GRA - ALE I PRZYBÓRNIK, Z KTÓREMO MOŻESZ SWOJODROBNIE WYRICHAĆ TE ELEMENTY, KTÓRE PASUJĄ DO GRY SCIENCE-FICTION, W JAKĄ MASZ OCHOTĘ DZISIAJ ZAGRAĆ.



Król w Żółci

Już niebawem trafi do sprzedaży **Król w Żółci**, kolejne karciane rozszerzenie do polskiej edycji kooperacyjnej gry planszowej **Horror w Arkham**. Do Arkham zawitała niesławna sztuka teatralna, „Król w Żółci”, by odbierać zdrowe zmysły tym, którym przyjdzie ją obejrzyć. Wraz z nią ściągają artyści, którzy malują niemożliwe rzeczy, pisarze, którzy śnią o czarnych gwiazdach i szaleńcy, którzy pragną zaciągnąć całą ludzkość w mroki otchłani. Odważni Badacze zaś po raz kolejny zrobią co w ich mocy, by powstrzymać ogarniające miasto szaleństwo.

Smoki od Galakty

Ruszyła przedsprzedaż **Smoków** – trzeciego dużego rozszerzenia najnowszej edycji kultowej przygodowej planszówki **Talisman – Magia i Miecz**. Dodatek zawiera nową niebezpieczną Krainę Wewnętrzną w formie dodatkowego, dwustronnego modułu plan-

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

szy, układanego na planszy podstawowej. Ponad 300 nowych kart i żetonów przedstawia Smoczych Władców i ich smocze zastępy. W pudełku znajdzie się również sześciu nowych Poszukiwaczy, których reprezentują szczegółowo wykonane plastikowe figurki. Premiera zaplanowana jest na ostatnie dni stycznia.



Kupcy i Korsarze w lutym

Opóźnieniu uległa premiera **Kupców i Korsarzy** – polskiej edycji **Merchants & Marauders**. Ta przebojowa, przygodowa gra silnie osadzona w barwnej konwencji opowieści o piratach, niedługo po premierze zyskała liczne grono pochlebnych komentarzy i fanów na całym świecie. Recenzję anglojęzycznej wersji gry prezentowaliśmy w 43. numerze **Rebel Timesa**. Wersja polska trafi do sprzedaży pod koniec lutego.



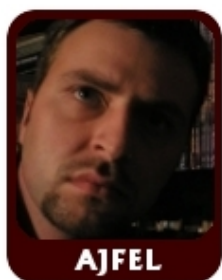
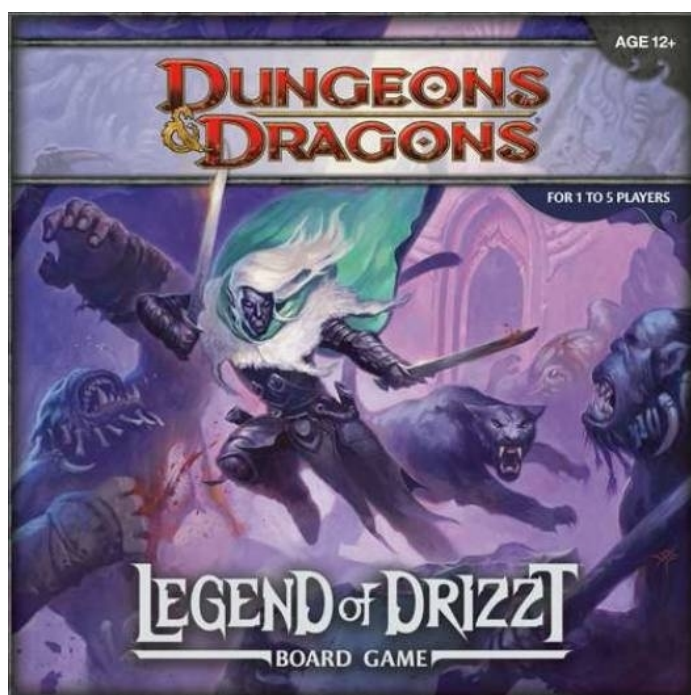
Gra o Tron wraca do sprzedaży

Zainteresowanie nową edycją planszowej **Gry o Tron** najwyraźniej przerosło oczekiwania zarówno amerykańskiego, jak i polskiego wydawcy, gdyż nakład gry wyczerpał się błyskawicznie już w przedsprzedaży. Jednak, ku ucieście tych, którzy nie zdążyli z zakupem, szybko przygotowano dodruk. **Gra o Tron** powróci na sklepowe półki jeszcze w tym miesiącu.



D&D: Legend of Drizzt

Przygody w Podmroku



AJFEL

Legend of Drizzt to trzecia gra wydana w ramach cyklu *D&D Adventure System Cooperative Game*, czyli kooperacyjnych gier przygodowych działających na wspólnej mechanice, nawiązującej do 4. edycji fabularnej **Dungeons & Dragons**. Poszczególne produkty serii różnią się od siebie scenerią rozgrywek, występującymi w nich figurkami prezentującymi bohaterów i potwory oraz dostępnymi w każdym zestawie kartami, opisującymi zdarzenia, pułapki, znaleziska, statystyki przeciwników i dostępne bo-

haterom moce. Produkty te z założenia są ze sobą kompatybilne, a ich elementy można ze sobą mieszać, celem urozmaicenia kolejnych rozgrywek. Każda gra tej serii wprowadza także pewne nowe zasady, poszerzając repertuar dostępnych graczom opcji.

Pierwszą grą cyklu był **Castle Ravenloft**, wydana dwa lata temu i omówiona przeze mnie w 38. numerze **Rebel Timesa**. Wydaną pół roku później **Wrath of Ashardalon** wzbogacono o szereg nowych elementów, wyraźnie sugerując się opiniami graczy i najczęściej wskazywanymi w recenzjach słabymi stronami poprzedniczki. Porównanie obydwu tytułów opublikowaliśmy na łamach 44. numeru **RT**. **Legend of Drizzt** trafiła na sklepowe półki jesienią ubiegłego roku, a więc zupełnie niedawno. Wydawać by się mogło, że trzecia gra w serii, oparta na wspólnej mechanice i dysponująca niemal bliźniaczą listą komponentów nie może niczym zaskoczyć. Tymczasem tytuł ten sprawił mi niespodziankę pod kilkoma względami, czasami pozytywnie, innym razem mniej. Jak wypada na tle poprzedniczek?

Na wstępie zaznaczę, że podobnie jak w przypadku tekstu opisującego **Wrath of Ashardalon**, także w niniejszym artykule skupię się na różnicach w stosunku do wcześniejszych produktów. Nie będę się rozpisywał na temat przebiegu rozgrywki i zastosowanych tu mechanicznych rozwiązań, by nie powtarzać tego, o czym pisałem poprzednio. Osoby, które nie miały styczności z grami z tego cyklu, odsyłam więc w pierwszej kolejności do recenzji **Castle Ravenloft**.

Elementy gry

Jak przystało na grę z górnej półki cenowej, ilość i jakość komponentów robi bardzo dobre wrażenie. Duże, solidne pudełko, wewnątrz plastikowe przegródki, kolekcja 40 ładnych, plastikowych figurek, dwudziestościenna kostka, 200 kart oraz masa elementów z grubej tektury: modułów planszy, kart bo-

haterów oraz rozmaitych żetonów i znaczników. Do tego dochodzą dwie książeczki: licząca 16 stron instrukcja i tej samej objętości opis scenariuszy. Na tle poprzedniczek gra prezentuje się niemal identycznie. Elementy wykonane zostały solidnie i estetycznie, aczkolwiek szata graficzna niektórych składników zestawu, przede wszystkim kart, jest dość oszczędna: niewiele ilustracji, sporo tekstu, czytelnie, praktycznie, ale nie szczególnie efektownie. Nie każdemu taka forma przypadnie do gustu. Dokładnie tak, jak w **CR** i **WoA**. Nie sposób jednak nie zauważyć w **Legend of Drizzt** znaczącej poprawy szaty graficznej modułów planszy, ilustracji bohaterów oraz znaczników pułapek.

Figurki tradycyjnie prezentują nierówny poziom. Największy model, przedstawiający Balora, wygląda znacznie gorzej niż czerwony smok z **WoA** czy drakolich z **CR**. Za to mamy tu prawdziwe perełki jak modele Dinina Do'Urdena czy Shimmergloom. Szczególnie ta ostatnia w moim odczuciu jest najład-

niejszą figurką spośród wszystkich zawartych w wydanych do tej pory grach tej serii.

Instrukcja napisana jest solidnie, podobnie jak w **WoA**, gdzie naniesiono sporo poprawek w stosunku do **CR**. Ogólnie jakość wydania gry nie budzi zastrzeżeń. Adekwatnie do wysokiej ceny dostajemy bogaty, solidnie i efektownie wykonany produkt.

Reguły

CR chwilami raziła prostotą, **WoA** wzbogaciła rozgrywki, wprowadzając elementy kampanii, nowe typy lokacji, więcej typów spotkań, rozdzielanie pomieszczeń zamkniętymi drzwiami i inne. Wydawać by się mogło, że **Legend of Drizzt** konsekwentnie będzie kontynuować ten rozwój mechaniki gry. Tymczasem zamiast garści nowości zaserwowano nam sporo uproszczeń w stosunku do **WoA**. Ma to swoje dobre i złe strony. Dobra jest z pewnością taka,

Ponad 100 tys. czytelników!

Literadar

Magazyn o książkach

**Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony**

**Magazyn o książkach
za darmo!**

www.literadar.pl

Smieszność
Literadar
Magazyn o książkach

W końcu fragment powieści: **Kiedy Ulegnę** Ching-Hwa Lee

BiblioNETka.pl
forum polecających książki

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

**Książki, które przeczytam
mojemu synowi**
Piotr Stankiewicz

Elżbieta Cherezińska
Gra w kości

że **Legend of Drizzt** od strony mechanicznej jest najlepiej dopracowaną grą serii; nie doświadczymy tu po raz kolejny lawiny niejednoznaczności przy opisach reguł na kartach, do których należy się zastosować. Gorsze jest to, że zrezygnowano tu z elementów wprowadzonych w **WoA**, które były bardzo udane i pozytywnie wpływały na rozgrywkę.

Wyraźnie starano się tu, by mechaniki nie komplikować, w rezultacie powstała gra niewiele bardziej złożona niż **CR**, a znacznie prostsza niż **WoA**, czego niestety nie mogą uznać za atut. Przykładowo: w **WoA** pojawiły się nowe typy kart spotkań, dzięki czemu niespodziewane zdarzenia podczas rozgrywki były mocno zróżnicowane. W **Legend of Drizzt** zachowano klątwy (*Curse*), ale już zrezygnowano z zagrożeń (*Hazard*), a także kart o stałym działaniu (*Environment*) które występowały zarówno w **CR**, jak i **WoA**. Nad brakiem tych ostatnich szczególnie ubolewam, bardzo bowiem utrudniały rozgrywkę, a nie ma chyba nic gorszego w grze kooperacyjnej niż niski poziom trudności. W **Legend of Drizzt** rozczarowuje także brak nowych znaczników stanu, które uprzykrzają życie naszym bohaterom. W **CR** mieliśmy spowolnienie (*Slowed*) oraz unieruchomienie (*Immobilized*). W **WoA** naszych bohaterów dopadały dwa inne: zatrucie (*Poisoned*) oraz oszołomienie (*Dazed*), a więc po połączeniu zestawów w grze występowały już cztery. Przy projektowaniu **Legend of Drizzt** najwyraźniej nowych pomysłów zabrakło, wybrano bowiem po jednym efekcie ze wcześniejszych gier (*Poisoned* i *Immobilized*), nie wnosząc w tej dziedzinie zupełnie nic nowego.

Scenariusze

Gra przenosi nas do Podmroku, bezkresnego kompleksu jaskiń pod powierzchnią świata Zapomnianych Krain. Szata graficzna planszy robi lepsze wrażenie niż lochy w **CR** i **WoA** (jednocześnie zupełnie do nich nie pasując, gdyby komuś przyszło do głowy wymieszać te elementy), dobre wrażenie robi

także zróżnicowanie tych elementów; wyraźnie wydawca wziął sobie do serca zarzuty o przesadnej monotonii elementów planszy, szczególnie w **CR**.

Tytuł gry zdradza fabularne wątki, jakich możemy spodziewać się w scenariuszach. Gra stanowi bezpośrednie nawiązanie do książek R. A. Salvatore'a, których akcja toczy się w świecie Zapomnianych Krain, a głównymi bohaterami są Drizzt Do'Urden i jego kompani. Właśnie bohaterowie tych powieści stanowią postaci, w które przyjdzie nam się wcielić podczas rozgrywek **Legend of Drizzt**. Również fabuła opisanych w zestawie scenariuszy bezpośrednio nawiązuje do wydarzeń z książek. Z pewnością sprawi to, że dla fanów prozy Salvatore'a i uniwersum Zapomnianych Krain gra z będzie znacznie ciekawsza od wcześniejszych produktów serii.

Przyznam, że nigdy szczególnym fanem Zapomnianych Krain, ani tym bardziej Drizzta, Bruenora i spółki nie byłem, więc fakt, że właśnie oni stanowią grono występujących w grze bohaterów, nie ma dla mnie najmniejszego znaczenia. Niemniej sam zestaw scenariuszy robi dobre wrażenie. Mamy tu trzynaście przygód adresowanych do różnej liczby graczy (maksymalnie pięciu). Tylko jeden, pierwszy scenariusz przeznaczony jest do rozgrywki solo. Z powodu bezpośrednich nawiązań do wydarzeń z powieści Salvatore'a, przy każdym ze scenariuszy podane są sugerowane imiona bohaterów, którzy powinni w danej przygodzie brać udział. W **CR** oraz **WoA** nie było czegoś takiego, a to, czy zechcemy wziąć te sugestie pod uwagę, jest oczywiście sprawą otwartą. Zdecydowanie bardziej istotną, a przede wszystkim pozytywną nowością jest możliwość stoczenia niekooperacyjnej rozgrywki. Niektóre scenariusze dają graczom możliwość odpoczynku od wspólnego stawiania czoła wyzwaniom na rzecz zdrowej rywalizacji. To bardzo sympatyczna odmiana, chociaż od razu warto zaznaczyć, że w żadnym przypadku formą rywalizacji nie jest bezpośrednia walka graczy między sobą. Mamy tu albo podział na dwie grupy, z których każda dąży do pewnego celu (możliwa jest porażka obu, jak również zwycięstwo obu), znalazło się także miejsce na scenariusz będący radosnym

wygrzewem na punkty. W skrócie rzecz ujmując każdy z bohaterów działa w nim na własną rękę, a wygrywa ten, który utłucze najwięcej potworów. Różne tryby rozgrywki to skuteczny ratunek przed monotonią, która z czasem wkrada się do gier tego typu. Pomysł prosty, ale działa fajnie i niewątpliwie czymś wyróżnia **Legend of Drizzt** od poprzedników.

Bohaterowie i potwory

Gra oferuje nam aż ośmiu bohaterów różnych klas, co pozytywnie wyróżnia ją na tle poprzednich tytułów, w których do dyspozycji mieliśmy jedynie pięć klas. Mamy tu przedstawicieli ras, które pojawiały się wcześniej (ludzie i krasnoludy) oraz nowych (drowy i niziołki). Podobnie jest z klasami: niektóre pojawiają się już po raz trzeci, inne po raz drugi, są i takie, których nie było we wcześniejszych grach. Zabrakło tym razem typowego maga, który wspierałby ekipę, miotając rozmaite zaklęcia. Co ważne i pozytywne, moce dostępne każdej z klas są niepowtarzalne, zupełnie inny zestaw mocy miał wojownik w **CR**, inny w **WoA**, a jeszcze inny w **LoD**.

Jeżeli więc zechcemy połączyć dwa lub trzy zestawy, na etapie tworzenia bohatera liczba dostępnych opcji znacząco wzrośnie. Zaproponowane tu moce robią dobre wrażenie, są zróżnicowane i ciekawe, kilka zaś zaskoczyło mnie bar-

dzo pozytywnie w kontekście porównań z **CR** i **WoA**.

W gronie zaproponowanych w **LoD** potworów nie ma szczególnych niespodzianek czy wyjątkowo pomyslowych reguł, mamy jednak zróżnicowanie na poziomie poprzedniczek, jest więc dość ciekawie. Podczas podróży po Podmroku będziemy nękani atakami między innymi goblinów (w różnych wariantach uzbrojenia, tak jak było z orkami w **WoA**), niezliczonych pajaków, których ukąszenia serwują nam zatrucie oraz trolli, które są wyjątkowo niewygodnymi przeciwnikami (mają aż 4 HP i z łatwością regenerują odniesione obrażenia). Grono pospolitych bestii tradycyjnie uzupełnia kilka czarnych charakterów przypisanych do poszczególnych scenariuszy. Tutaj oczywiście jest miejsce wyłącznie dla wymagających przeciwników, a wśród nich znaleźli się także Artemis i Jarlaxle, którzy mają w grze rolę podwójną (w niektórych scenariuszach są sterowanym przez grę przeciwnikami, w innych bohaterami, w których można się wcielić).

Czy kupić i którą kupić?

Castle Ravenloft jako pierwsza gra cyklu pozostaje propozycją najprostszą i najmniej dopracowaną, a jedynie, co ją wyróżnia na tle pozostałych gier cyklu, to specyficzny klimat ponurych lochów zamczyska, wypełnionych ożywioncami wykonującymi rozkazy swego wampirycznego pana.

Wrath of Ashardalon to propozycja najbardziej rozbudowana, zawierająca sporo dodatkowych reguł i dająca możliwość toczenia prostych rozgrywek



kampanijnych. **Legend of Drizzt** pod tym względem stanowi krok wstecz, bowiem zastosowano tu sporo uproszczeń. Rekompensują to jednak spójne reguły, możliwość toczenia zarówno rozgrywek kooperacyjnych, jak i rywalizacyjnych, jak również nieco lepsza szata graficzna produktu. Dla fanów świata Zapomnianych Krain tematyka gry jest oczywiście dodatkowym, mocnym atutem.

Plusy:



Prosta mechanika



Ładne wydanie



Poprawiona szata graficzna



Duży postęp w poprawie nieprecyzyjnych reguł



Odmiana w postaci niekooperacyjnych scenariuszy



Większa niż zwykle liczba bohaterów i dostępnych im mocy

Minusy:



Prosta mechanika



Niewykorzystane rozszerzenia reguł z **Wrath of Ashardalon**



Brak nowych znaczników stanu



Przemilczany temat łączenia z innymi grami serii

Liczba graczy: 1-5 Wiek: 12+

Czas gry: ok.60 minut

Cena: 219,95zł

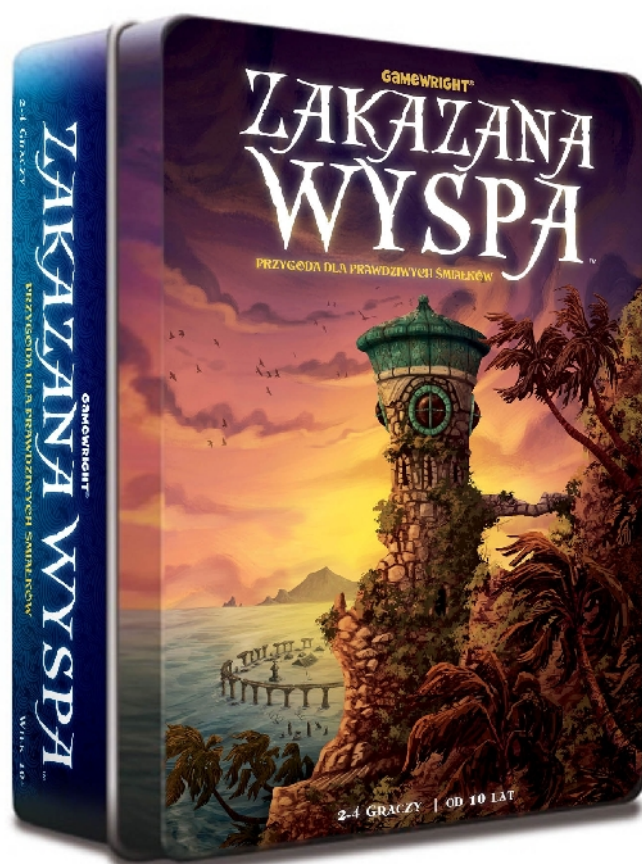
Osoby rozważające łączenie różnych zestawów z pewnością rozczaruje fakt, że w **Legend of Drizzt** po raz kolejny temat ten przemilczano (nie licząc suchego stwierdzenia, że można to robić). Przy mieszaniu komponentów, atutem **Legend of Drizzt** jest duży zestaw bohaterów i dostępnych im mocy, wadą zaś brak nowych znaczników stanu. Poza tym gra jest bardzo podobna dla poprzedniczek, a więc posiada w zasadzie wszystkie ich wady (prostota, losowość, nie za wiele taktyki) i atuty (prostota, szybkość, grywalna mechanika, efektowne wydanie).

Gdybym miał zdecydować się na zakup tylko jednej gry spośród wydanych do tej pory w tym cyklu, po chwili zawahania prawdopodobnie sięgnąłbym jednak po **Wrath of Ashardalon**. Wybranie dwóch spośród trzech sprawiłoby mi problem (pod niektórymi względami ciekawiej jest połączyć **WoA** i **CR** niż **LoD** z którąkolwiek). Jeśli ktoś czuje się fanem serii, zbierał będzie wszystkie gry wydane w jej ramach. Pozostałym zainteresowanym do szczęścia zaś wystarczy jeden z wymienionych tytułów – ten, którego atuty są dla grających najbardziej istotne.



Zakazana Wyspa

Wyspa pełna skarbów



STING

Gry kooperacyjne to niezwykle interesująca oraz dynamicznie rozwijająca się gałąź gier planszowych i karcianych. Ich siła polega na tym, że wymuszają na uczestnikach zabawy konsultowanie wszelkich posunięć, ponie-

waż mechanizmy gry zazwyczaj nie wybaczą nawet najdrobniejszych pomyłek. Niejednokrotnie zapewnia to o wiele więcej interakcji niż w dowolnej innej grze planszowej opartej na rywalizacji. Nie inaczej jest w przypadku **Zakazanej Wyspy**, która pomimo prostych zasad i krótkiego czasu rozgrywki stawia grających przed dużą ilością trudnych wyborów.



Historia opowiedziana w **Zakazanej Wyspie** jest, jak to w planszówkach coraz częściej bywa, jedynie pretekstem do rozpoczęcia zabawy. Ot, grupa śmiałków ląduje na legendarnej wyspie ludu Archean, który potrafił kontrolować żywioły Ziemi. Oczywiście potrzebował do tego czterech artefaktów: Kryształu Ognia, Posążka Wiatru, Kielicha Oceanu i Kamienia Ziemi. Nie zdziwi również nikogo zapewne fakt, że Archeanie umieścili to wszystko na Zakazanej Wyspie, aby nie wpadło w niepowołane ręce. Oczywiście wyspa ta, na kształt najlepszej Sztucznej Inteligencji, miała zatonać, gdy przyplynie na nią ktoś, kto chciałby przywłaszczyć sobie artefakty. Imperium upadło, czas poszedł do przodu i nagle na wyspę trafili śmiałkowie kontrolowani przez graczy... Umówmy się, że poszukiwanie jakiegoś głębszego sensu w tej historyjce jest pozbawione sensu. Jest wyspa, są śmiałkowie, wyspa tonie, trzeba znaleźć cztery artefakty zanim pójdzie ona na dno – i to wszystko.

Już na samym początku rozgrywki czeka na nas miłe zaskoczenie. Plansza układana jest losowo z dwudziestu czterech pól wyspy, co gwarantuje, że za każdym razem gra będzie wyglądała zupełnie inaczej. Dodatkowo gracze losują swoje role spośród sześciu Kart Śmiałków, co przekłada się na różne zasady specjalne, którymi będą dysponowali w trakcie rozgrywki. Jakby tego było mało, otrzymujemy skalowalny stopień trudności. Cóż to wszystko oznacza? W skrócie – ogromną regrywalność. W tej grze naprawdę trudno trafić na dwa podobne do siebie układy, co przekłada się oczywiście na to, że nie sposób się nią zbyt szybko znudzić. Duże znaczenie mają tutaj wybierane losowo Karty Śmiałków, niektóre kombinacje ról ułatwiają bowiem rozgrywkę w o wiele większym stopniu niż inne, jednak nigdy nie dochodzi do sytuacji, w której gracze otrzymają jakiegoś całkowicie niegrywalnego ich połączenie.



Zdobycie każdego z czterech skarbów wiąże się ze zdobyciem czterech odpowiadających mu Kart Skarbów z talii Kart Skarbów (znajduje się w niej po pięć kart z symbolem każdego z artefaktów) i dotarcie na określone pole planszy, na którym można dokonać wymiany. Mechanizm rozgrywki jest bardzo prosty. Tura każdego z graczy składa się z trzech faz. Podczas pierwszej z nich gracz może wykonać do trzech akcji: może poruszyć się na sąsiednie pole wyspy (nie może poruszać się na skos, chyba że posiada rolę Odkrywcy); może umocnić pole wyspy, tzn. zli-

kwidować jego status podtopienia (o tym za chwilę); może przekazać Kartę Skarbu dowolnemu innemu graczowi, którego pionek znajduje się na tym samym polu (chyba że gra Posłańcem, wtedy pionki mogą znajdować się na dowolnych polach) – jest to niezwykle istotna akcja, ponieważ gracze mogą posiadać tylko po pięć kart, resztę zaś muszą odrzucić, więc odpowiednie ich przekazywanie stanowi klucz do odniesienia zwycięstwa; wreszcie gracz może zdobyć dany skarb, czyli wymienić cztery Karty Skarbu w odpowiednim miejscu na planszy.

Drugą fazą tury gracza jest dobranie dwóch Kart Skarbów. Oprócz symboli poszczególnych skarbów, w talii Kart Skarbów znajdują się jeszcze Karty Akcji Specjalnych oraz o wiele istotniejsze karty „Wzbiera Woda!”. Te drugie zwiększają stopień trudności rozgrywki poprzez zwiększenie liczby dobieranych Kart Zalania oraz przetasowanie ich talii ze stosom kart odrzuconych. Prowadzi nas to do trzeciej fazy tury, w której dobierana jest określona liczba Kart Zalania, odpowiadająca aktualnej wartości znacznika Poziomu Wody. Ogólna zasada jest prosta – im wyższy stopień trudności rozgrywki oraz większa liczba wyciągniętych kart „Wzbiera Woda!”, tym więcej kart dociągamy w tej fazie (maksymalnie pięć).

Każda dobrana Karta Zalania posiada symbol jednego z pól tworzących planszę. Gdy dociagniemy ją po raz pierwszy, dane pole ulega podtopieniu (przewracamy je na drugą stronę), jeżeli zaś dociagniemy tę samą kartę po raz drugi – a pole jest nadal podtopione – zostaje ono wyeliminowane z gry. Z tego powodu umacnianie podtopionych pól planszy jest niemalże kluczową akcją dla odniesienia końcowego zwycięstwa. Przegrać możemy bowiem tak naprawdę praktycznie tylko przez usunięcie z gry pól planszy, z których możemy uzyskać skarby lub przez usunięcie pola „Przystani Głupców”, do którego wszyscy gracze muszą dotrzeć po odnalezieniu wszystkich czterech skarbów. Rozgrywkę można przegrać jeszcze w momencie, w którym wskaźnik Poziomu Wody dojdzie do symbolu czaszki, ale taka

sytuacja ma miejsce w zasadzie tylko w przypadku rozgrywki na najwyższym poziomie trudności.

Największą zaletą **Zakazanej Wyspy** jest dynamiczny charakter rozgrywki. Od pierwszej tury gracze mają poczucie wyścigu z czasem. Kolejne pola ulegają zalaniu, część z nich usuwana jest z gry, Poziom Wody ciągle się podnosi, a trzy akcje na gracza to stanowczo zbyt mało, aby wszystko przebiegało jak należy. Bardzo szybko ujawnia się element interakcyjny rozgrywki. Kolejne posunięcia należy bowiem dokładnie uzgodnić z innymi graczami, odpowiednio podzielić się zadaniami i zmaksymalizować korzyści płynące z wylosowanych Kart Śmiałków. **Zakazana Wyspa** nie jest jednak grą, w której odpowiedni plan zapewni stuprocentowe zwycięstwo. Niejednokrotnie gracze muszą wybierać spośród dwóch lub trzech alternatywnych rozwiązań – szczególnie w przypadku umacniania pól, ponieważ czasami nie sposób określić, jakie kolejne Karty Zalania przyjdzie im w danej turze wylosować. Nie jest to jednak wada, ale ogromna zaletą tej gry, zawsze bowiem pozostaje element niepewności, który dodatkowo podkreśla emocjonującą atmosferę panującą przy stole.



Nie sposób również nie podziwiać wspaniałego wykonania **Zakazanej Wyspy**. Ta gra cieszy nie tylko umysł, ale również i zmysły. Poczynając od solidnego, blaszanego pudełka, zaopatrzonego w sensownie wykonaną wypraszkę, na figurkach skarbów kończąc. Wydaje mi się, że karty mogłyby być nieco

grubsze, ale i tak są bardzo wytrzymałe. Jak zawsze jednak, zakup koszulek ochronnych nie zaszkodzi i pozwoli uniknąć wszelkich przypadkowych uszkodzeń.

Zakazana Wyspa to solidna gra kooperacyjna, która zadowoli każdego fana tego gatunku. Jej głównymi zaletami są: regrywalność, emocjonująca atmosfera rozgrywki oraz duża liczba decyzji, które gracze muszą podejmować podczas każdej kolejnej tury. Przy tej grze nie sposób się nudzić, a wraz z nabywaniem doświadczenia można skalować jej poziom trudności, który potrafi być naprawdę morderczy.



Plusy:



Ogromna regrywalność



Emocjonująca atmosfera rozgrywki



Wysoki stopień interakcji

Minusy:



Słaba fabuła



Karty mogłyby być nieco grubsze

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 10+

Czas gry: ok.30 minut

Cena: 89,95zł

Dust Tactics
edycja 2. poprawiona

Z Antarktydy do Southampton



AJFEL

W 47. numerze **Rebel Timesa** mieliście możliwość przeczytać obszerną recenzję pierwszej edycji gry **Dust Tactics**. W chwili, gdy powstawał tamten tekst, pierwsza wersja gry wciąż była jeszcze dostępna na rynku, a wielkimi krokami zbliżała się

premiera poprawionej, drugiej edycji. Z tego względu już wówczas przedstawiłem najważniejsze różnice między obydwojema zestawami, opierając się na przedpremierowo opublikowanych materiałach dotyczących nowej wersji gry. Dzisiaj zaś, niedługo po

premierre 2. edycji, w ramach uzupełnienia, pragnę napisać o tym, jak prezentuje się nowy zestaw, kto powinien po niego sięgnąć, a kto z czystym sumieniem może sobie jego zakup odpuścić.

Kilka słów o regułach

Zgodnie z zapowiedziami, nowa edycja gry od strony mechanicznej praktycznie niczym nie różni się od poprzedniczki. Mamy tu te same zasady i możliwość toczenia rozgrywek tymi samymi modelami z tą tylko różnicą, że w podstawowych regułach 2. edycji od razu zawarto elementy, które w pierwotnej wersji wprowadzały dopiero dodatki **Operation Cyclone** i **Operation SeeLöwe**. Zasady mamy więc zebrane w jednym miejscu, a więc zaprezentowane w bardziej uporządkowany sposób.

Warto zaznaczyć, że nabywcy podstawowego zestawu nowej edycji nie będą się mogli cieszyć w pełni zaprezentowanymi w niej zasadami, póki nie rozszerzą kolekcji swych modeli o dodatkowe jednostki. Podstawowy zestaw należy więc traktować jako starter, który pozwala poznać założenia systemu, lecz gra w pełni rozwinie skrzydła dopiero z czasem, gdy zdecydujemy się ponieść kolejne koszty. Oczywiście, nie jest konieczne nabycie wszystkiego z bogatej oferty dostępnych modeli, ale rozgrywki wyłącznie z użyciem figurek z podstawowego zestawu mocno uszczuplają repertuar dostępnych opcji. Na przykład ciekawe elementy taktyki wprowadzają grupy dowodzenia oraz jednostki artyleryjskie, które trzeba nabyć osobno.

Inna sprawa to limity punktowe scenariuszy, na podstawie których dobieramy jednostki, które wezmą udział w rozgrywce. Zawarte w zestawie scenariusze limity ustawione mają w taki sposób, by konieczne było użycie wszystkich modeli, jakimi dysponujemy na starcie. Tak więc, dopiero gdy rozszerzymy swoją kolekcję, uświadomimy sobie, że na wynik rywalizacji w **Dust Tactics** istotny wpływ

mają nasze decyzje, podjęte jeszcze przed pierwszą turą rozgrywki. Przemyślany wybór jednostek zależnie od celu scenariusza i jego scenerii może mieć niebagatelne znaczenie, o ile rzecz jasna nasza kolekcja modeli jest odpowiednio duża. A to wymaga wydatków.



Kilka słów o komponentach

Nie da się ukryć, że zakup poprzedniej edycji gry był bardziej opłacalny. Teraz wprawdzie mamy cenę nieco niższą, nadal jednak musimy wydać ponad dwieście złotych. Poprzednio do rąk dostawaliśmy wielkie solidne pudło pełne skarbów, teraz zaś zestaw podstawowy jest o wiele skromniejszy. Samo pudełko z grą jest kiepskie, zbyt delikatne (tak jak to miało do tej pory miejsce z opakowaniami dodatków do **Dust Tactics**). Na szczęście wewnątrz znajduje się plastikowa wypraska, w miarę skutecznie chroniąca komponenty, bo samo pudełko jest bardzo podatne na uszkodzenia.

Kolekcja figurek jest mocno uszczuplona na tle poprzedniego wydania, zaoszczędzono także na planszach – zamiast tekturowych modułów mamy dwa dwustronne plakaty. Rozgrywka na nich jest mniej komfortowa, są także mniej uniwersalne (nadrukowane budynki). Na szczęście nie pogorszyła się jakość figurek: mamy tu nowe typy jednostek, wyko-

nanych równie okazale, jak modele ze wcześniejszych tytułów. Zamiast średnich maszyn krocących, dostajemy lekkie, o znacznie niższym koszcie punktowym i sporej użyteczności na polu bitwy. Tradycyjnie maszyna osi wygląda o wiele ładniej niż aliantów. Oddziały piechoty są bardziej zróżnicowane niż w pierwszej edycji za sprawą różnych poziomów opancerzenia i ciekawego repertuaru zdolności specjalnych. Jest więc nieźle, a byłoby bardzo dobrze, gdybyśmy w tej cenie dostali trochę więcej.

Kilka słów o polskim wydaniu

Gra ukazała się po polsku nakładem wydawnictwa Galakta, odpowiedzialnego także za wiele innych spolszczonych wydań gier Fantasy Flight Games. W przypadku **Dust Tactics** mamy jednak do czynienia jedynie z częściową lokalizacją produktu. Dostajemy więc po polsku pełną instrukcję i opis kampanii *Most do zwycięstwa*. Karty jednostek i pudełko z grą są jednak identyczne z wersją angielską. Taka częściowa lokalizacja nie zawsze się sprawdza, jednak w przypadku **Dust Tactics** trudno sobie wyobrazić lepsze rozwiązanie. Solidnie przetłumaczone reguły przy opisie zdolności jednostek, w nawiasach obok polskich nazw, podają angielskie odpowiedniki. Dzięki temu nie ma żadnych problemów z rozszerzaniem zestawu o dodatkowe jednostki, wykorzystanie dodatków czy rozgrywkę z posiadaczami armii z wydań w innej wersji językowej. Do jakości przekładu nie mam żadnych zastrzeżeń.

Kilka słów o kampanii

Kampania dołączona do pierwszej edycji gry przenosiła nas na mroźną Antarktydę, gdzie toczyliśmy walki na skutej lodem powierzchni i w rozległych fabrykach pod nią. *Most do zwycięstwa*, czyli zestaw scenariuszy w nowej edycji gry, oferuje dość odmienną scenerię południowej Anglii, gdzie stoczymy

zaciętą walkę o kontrolę nad niezwykle ważnym strategicznie mostem prowadzącym do Southampton. Zaproponowane potyczki są grywalne, chociaż na tle wcześniejszych publikacji niczym nie zaskakują. Jedyne co może razić, to dość monotonna sceneria (w kolejnych scenariuszach walczymy przed mostem, na moście lub za mostem). Scenariuszy jest jedynie sześć, czyli o dwa mniej niż w przypadku każdej z trzech kampanii wydanych wcześniej. Tradycyjnie, książeczka ze scenariuszami zawiera skromną porcję informacji o świecie gry oraz opis wszystkich występujących w zestawie jednostek.

Dla kogo jest ten zestaw?

Jak napisałem w recenzji pół roku temu, **Dust Tactics** to fajna, niezbyt skomplikowana gra taktyczna osadzona w ciekawym, klimatycznym uniwersum. Wiele osób zraża przy pierwszym kontakcie niewielki realizm rozgrywki oraz duża rola czynnika losowego. Jednak za sprawą dużego zróżnicowania jednostek i szerokiego wachlarza przypisanych im zdolności specjalnych, gra wiele zyskuje przy bliższym poznaniu i potrafi wciągnąć na dobre.

Zdecydowanie jednak nie jest to produkt dla osób poszukujących tytułu, który na długo zapewni rozgrywkę po poniesieniu jednorazowego wydatku. To gra z natury kolekcjonerska, a więc adresowana do osób gotowych z czasem poszerzać swoją kolekcję jednostek o nowe modele. Takim osobom gra może dostarczyć wielu niezapomnianych wrażeń, zwłaszcza jeśli trafia w ich gust zaproponowana tu alternatywna rzeczywistość 1947 roku. W tym i tylko w tym przypadku, jeżeli cena nas nie odstrasza, po nowy zestaw warto sięgnąć, niezależnie od tego czy to nasz pierwszy zakup produktu z serii **Dust Tactics**, czy też jesteśmy posiadaczami pierwszej edycji gry. W tym drugim przypadku dostaniemy w jednym pudełku zestaw ciekawych, użytecznych (i niedostępnych poza starterem) modeli, których zakup

wychodzi znacznie taniej niż podobna kolekcja jednostek nabywanych pojedynczo.



Plusy:



Ciekawe, klimatyczne uniwersum



Prosta, grywalna mechanika



Świetne figurki



Spójne, rozszerzone i uporządkowane reguły



Solidne tłumaczenie

Minusy:



Duża losowość



Mało realizmu



Wysoka cena nowej edycji



Brak w zestawie znaczników uszkodzeń i zużytej amunicji



Kiepskie plansze-plakaty



Kiepskie pudełko

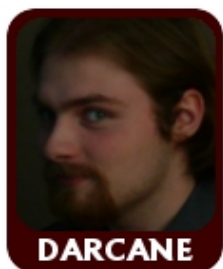
Liczba graczy: 2-4 Wiek: 14+ Czas gry: ok.60 minut

Cena: 269,95 zł



Veto!: Warchoły i Pijanice

Boska ręka w tym, czy diabła?



DARCANE

W dziewiętnastym numerze **Rebel Timesa** mieliście okazję przeczytać recenzję najbardziej sarmackiej gry na świecie, czyli **Szlacheckiej Gry Karcianej Veto!**. Kilka tygodni później Kuźnia Gier wzięła tę kolekcjonerską karciankę pod swoje skrzydła. Było to dwa lata temu i od tamtej pory **Veto!** przeszło znaczne przeobrażenia, wchodząc w format sezonowy. Na czym polega zmiana i jakie są jej konsekwencje, dowiecie się z recenzji pierwszego sezonu gry, zatytułowanego **Warchoły i Pijanice**.

Ab ovo, czyli na czym polega ta gra

Dla przypomnienia – w **Veto!** kontrolujemy jedną z pięciu dostępnych frakcji na drodze do obsadzenia swojego kandydata na tronie szlacheckiej XVII-wiecznej Rzeczypospolitej. Wielkie potęgi ścierają się o panowanie nad Koroną i Litwą, a walutą jest tu nie tylko złoto, ale i szable wiernych popleczników i ich kreski na elekcji. Partia dzieli się na tury, w których gracze działają naprzemiennie, używając zdolności postaci, posesji, moderunków i innych typów kart. Celem gry jest zdobycie odpowiedniej liczby kresek i wyniesienie swojego elekta na tron Rzeczypospoli-

tej... choć czasem wystarczy zdobycie odpowiedniej ilości złota albo zabicie kandydata adwersarza.

W karcianych grach kolekcjonerskich rozgrywane partie to tylko część zabawy. Zanim zasiądziemy do stołu, musimy bowiem złożyć własną talię. Co to oznacza? Do dyspozycji są setki kart o przeróżnym działaniu. Naszym zadaniem jest tak je skomponować, by dobrze ze sobą współgrały i pozwoliły nam realizować zamierzoną strategię.



Po drugie, w nasze ręce raczej nigdy nie trafi komplet kart. Upragnione kartoniki możemy zdobyć, kupując tzw. boostery lub wymieniając się z innymi graczami. Booster to losowy zestaw jedenastu kart o różnym stopniu powszechności – w każdym opakowaniu znajdziemy siedem kart Powszechnych, trzy Niepowszechne i jedną Rarytasową (rzadką) albo jeden Specjał (bardzo rzadką). Początkujący gracze mogą najpierw kupić starter, czyli zestaw niezbędnych do gry kart i trzech boosterów.

Obecnie gra działa w tzw. formacie sezonowym. Polega to na tym, że publikowane są periodycznie zestawy nowych kart (dodatki). Każdy następny wypiera najstarszy, co powoduje, że karty z wypartego dodatku są niedozwolone w większości turniejów (nadal możemy nimi grać w grze towarzyskiej). Takie działanie pozwala na eliminowanie błędów z gry i napędzanie sceny, ale od zapalonych graczy wymaga cyklicznych wydatków. Bieżący, pierwszy sezon

to właśnie **Warchoły i Pijanice**, składający się z nowych starterów i dodatków **Do Szabeli**, **Rębajłowie** i **Krwi**. W sezonie legalny jest też dodatek **Ogniem i Mieczem**.

Czary skuteczne na swary odwieczne

Warchoły i Pijanice wprowadzają do gry sporą ilość nowych słów kluczowych, czyli podtypów kart, za czym idzie zwiększenie stopnia złożoności gry. To oczywiście przekłada się na więcej możliwości przy tworzeniu talii i taktycznych zagrań. Nowe słowa kluczowe to choćby tytułowe Warchoły oraz Pijanica, a także Rębajło, Pospolity, Kompanion, Trunek, Koń, Zamek, Starosta i Hetman. Z najciekawszych słów kluczowych, Rębajłowie to gratka dla lubiących stawiać na pojedynki, gdyż są dużo bardziej męczący dla przeciwnika. Koń jest wdzięcznym i przydatnym moderunkiem o wielu zastosowaniach, od pomocy w pojedynku po możliwość uczynienia postaci Karmazynem. Ciekawym pomysłem jest też Zamek, czyli unikatowa posesja o stosunkowo silnej zdolności, nadająca każdej frakcji dodatkowego smaczku i podkreślająca jej cechy. Ogólnie rzecz biorąc słowa kluczowe zostały wprowadzone zręcznie i z rozważą, nie spowodowały poważniejszych przetasowań w sile kart, a jednocześnie nadały grze większego kolorytu.

Z drugiej strony, w linii wydawniczej widać tendencję do odchodzenia od niektórych słów kluczowych. Mowa przede wszystkim o Kozaku, Pobożnym i Charakterniku, które pojawiały się coraz rzadziej w kolejnych dodatkach. Co więcej, wyraźnie widać też zmniejszenie nacisku na walkę oddziałami wprowadzoną po raz pierwszy w dodatku **Casus Belli** – w **Krwi** znajduje się tylko jeden nowy oddział. Być może jest to związane z dość powszechnym przekonaniem o pewnym niezbalansowaniu tego etapu rozgrywki, a także niepotrzebnych komplikacjach,

jakie wprowadziła Faza Oddziałów. Trzeba jednak przyznać, że ten element karcianki ma swoich zdecydowanych zwolenników.

Nową warstwę mechaniczną **Veto!** zyskuje za to dzięki postaciom Pospolitym (np. Zawalidroga, Młynarz), nieposiadającym zwykle cechy Kreski, niemogącym agitować i nieprzynoszącym kresek po pokonaniu ich w pojedynku. Co więcej, w grze może znajdować się więcej niż jedna kopia takiej postaci. Moje początkowe wątpliwości ustąpiły miejsca entuzjazmowi po kilku rozegranych partiach. Pospolici dają kilka ciekawych możliwości taktycznych, szczególnie że sporo Efektów z dodatku **Krwi** bazuje właśnie na nich. Oprócz służenia za mięso armatnie te postacie mają często oryginalne zdolności, wspomagające główne postacie czy posesje i dlatego warto mieć kilka takich kart w sezonowej talii. Dość wspomnieć choćby uciążliwego Dida Lirnika.



Każdy dodatek w sezonie przyniósł też nowe Efekty, Posesje, Sztychy, Moderunki... ostatnie trzy dodatki wprowadzają jakieś pięćset nowych kart. Ich pełne listy (spoilery) są dostępne w sieci. Zdolności kart są zróżnicowane i zwolennik dowolnej strategii znajdzie w nich coś dla siebie. Jest sporo stosunkowo silnych w Szabli postaci i odpowiednich dla nich sztychów (ale brak już na szczęście takich zawodników, jak Longinus Podbipięta z Charakterników), jest też sporo kart grających na skarb (Posesje, Efekty obliczone na zmniejszanie majątku przeciwnika lub

zwiększanie własnego) i na metapoziomie (zmiany, przetasowania i przeszukania talii swojej czy przeciwnika, odrzucanie i usuwanie kart z gry). **Krwi** wprowadza poza tym do **Veto!** karty pozwalające wybrać jedno z kilku działań (np. „Kompanija cała”). Pojawiło się trochę kart dzielonych (choćby „Krwi!/In Personam”), nowością są też sztychy z dodatkowymi zdolnościami zależnymi od spełnienia pewnych warunków („Nie czyn drugiemu...”, „Zwód do pchnięcia”).

Po rozegraniu odpowiedniej ilości partii (najlepiej w turniejach) widać, że **Veto!** stało się grą bardziej zrównoważoną niż kiedyś. Z listy kart legalnych

Dobre rady Pana Lucka – karcianki okiem gracza



LUCEK

Karcianki to prawdziwy nałóg. Trudno jest się od niego uwolnić, wysysa z człowieka ostatnie pieniądze. Jednak daje w zamian emocje i radość, której nie da się doświadczyć przy żadnej innej grze. Drzenie rąk przy otwieraniu kolejnego boosterka, wymiany, turnieje – żadna planszówka tego nie zapewni. Przy okazji, żadna gra nie powoduje też tak wiele frustracji. Wystarczy tylko wspomnieć o rotacji kart w sezonie – kiedy nowy dodatek wchodzi do sprzedaży, z turniejowego standardu wypada dodatek najstarszy. I nagle spora część kolekcji przestaje być przydatna do turniejowych potyczek. Na szczęście istnieje również format otwarty, w którym można korzystać ze wszystkich kart.

Zacząłem grać w **Veto!** pół roku temu. Na koncie mam kilka turniejów lokalnych, ligę zimową, dwa mastery i kilkanaście partyjek towarzyskich. To bez wątpienia kolejna zaleta gier karcianych – dość łatwo znaleźć przeciwników, umówić się na granie i pomęczyć trochę mózgownicę nad naszą ulubioną rozrywką. Środowisko graczy **Veto!** jest bardzo otwarte i przyjazne – to niewątpliwa zaleta dla nowych klientów. Cieszy też nieustanne wsparcie producenta – Kuźnia rozdaje karty promocyjne, wspiera lokalne społeczności (choćby program Lig Zimowych, gdzie nagrody przekraczają pięćset złotych... na ligę) oraz oficjalne turnieje – a jednocześnie stosuje politykę podobną do *Wizards of the Coast* i nie wtrąca się do organizacji turniejów, zostawiając je niezależnej od firmy Radzie Marszałkowskiej i zarejestrowanym przez nią sędziom.

zniknęły oczywiście zbyt silne karty i część pewniaków, które każdy musiał mieć w swojej talii. Dało to graczom więcej możliwości na indywidualizację swojego zestawu. Poszczególne frakcje wydają się zbalansowane, choć na początkujących taliach nadal łatwiej grać Awanturnikami czy Wiśniowieckimi niż bardziej wymagającymi Radziwiłłami. Te różnice na szczęście szybko się zamazują wraz ze wzrostem siły talii.



Nie można zaprzeczyć, że Kuźnia Gier wepchnęła **Veto!** na dobry tor i karcianka zmierza w kierunku dalszych sukcesów i coraz większej popularności. Również format sezonowy to dobry ruch, dający większą kontrolę nad grą i wyrównujący szanse dopiero wchodzących do zabawy. Dlatego z niecierpliwością czekam na otwarcie drugiego po **Warchołach i Pijanicach** sezonu, ale jest to niecierpliwość wywołana chęcią zagrania na nowych kartach, nie strachem o dalsze losy Szlacheckiej Gry Karcianej.

Nic jednak nie ukryje faktu, że **Veto!**, jak każda karcianka, jest zabawą stosunkowo drogą. Jeżeli nie wymieniamy się kartami i nie kupujemy pojedynczych kart (tzw. singli), złożenie dobrej talii z boosterów to wydatek rzędu kilkuset złotych. Jeżeli wiemy co kupić, relatywnie silną talię złożymy z singli za kilkadziesiąt złotych. Do gier towarzyskich wystarczy oczywiście starter i kilka boosterów, ale grając w tur-

niejach, każdy nowy dodatek to konieczność kolejnych wydatków i uaktualnienia swojej talii.

Kwiecista jest wymowa stroju

Na koniec wspomnę jeszcze o wykonaniu kart. Nie bez racji mówi się przecież, że istotnym elementem kolekcjonerskiego aspektu gry są właśnie ilustracje, fabularne podpisy pod kartami i różne graficznie wersje tych samych kart. **Veto!** pozostaje pod tym względem tradycyjnie dopracowane. Nazwy kart są klimatyczne, odwołujące się do realiów XVII wieku lub książek o epoce (**Trylogia** Sienkiewicza, twórczość Jacka Komudy i nie tylko), nierzadko po łacinie. Fabularne podpisy to skarbnica barwnych cytatów, a nierzadko i anegdotek. Poprawił się za to sposób zapisywania tekstu gry, który jest teraz czytel-

niejszy dzięki użyciu łatwych do rozszyfrowania ikon.

Zwiększeniu uległa powierzchnia, na której widnieje ilustracja karty, co wyraźnie poprawiło ich wygląd. Co do samych grafik, nadal prezentują one najróżniejsze style licznych grafików, od komiksowej, przerysowanej kreski, przez przyjemne, realistyczne ilustracje, na wzorowanych na tych z epoki rycinach kończąc. Niektóre ilustracje („Tworzymy legendę”, „Szczwany lis”, „Hajda na koń”, „Tuhaj-bej”) zapierają dech w piersiach, inne („Hulanki i swawole”, „Kawalkatorzy”, „Pańska łaska...”) po prostu zaniżają poziom; tych drugich jest na szczęście mniej.

Trzymam kciuki za **Veto!** i czekam dodatek z nowego sezonu, zapowiadany na początek 2012 roku. A jeżeli zastanawiasz się nad jakąś karcianką kolekcjonerską, szczerze polecam właśnie **Veto!**: bez większego problemu znajdziesz graczy i turnieje, masz zagwarantowany rozwój i wsparcie wydawnictwa, a jednocześnie grasz w polską karciankę o niespotykanym nigdzie indziej, sarmackim klimacie.



Plusy:

-  Nowe słowa kluczowe (szczególnie „Pospolity”)
-  Poprawił się balans pomiędzy frakcjami
-  Format sezonowy

Minusy:

-  Nierówny poziom ilustracji
-  Niepewna sytuacja Oddziałów
-  Format sezonowy

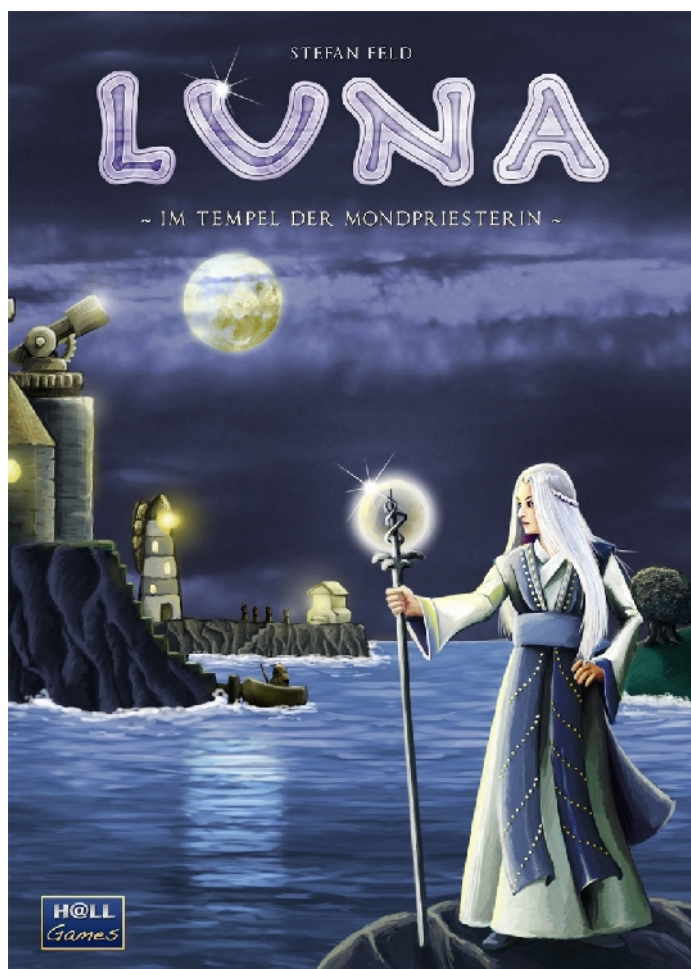
Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+ Czas gry: 20-90 minut

Cena: 12 zł za booster



Luna

Abstrakcyjna kapłanka



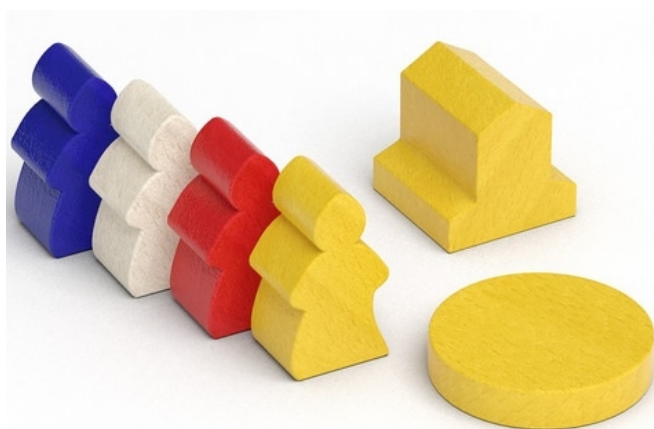
Jestem Feldoholikiem. Publicznie przyznaję się do tego faktu. Uwielbiam gry Stefana Felda. Ani razu nie było mi dane zagrać w bubel, który wyszedłby spod ręki tego autora. Zarówno recenzowany przeze mnie **The**

Speicherstadt, przyjemna karcianka – **Roma**, genialne **Zamki Burgundii** (recenzowane przez Ezechiela w poprzednim numerze **Rebel Timesa**) czy też świeżo poznawany przeze mnie **Trajan** były tym, co tygrysy lubią najbardziej. Jestem zażenowany ilością wstawionych przeze mnie ocen 9/10 w serwisie BoardGameGeek dla gier tego autora. Nic na to nie poradzę, zwyczajnie są to produkcje wyróżniające się, z najwyższej europółki. Tym razem przyjrę się bliżej grze **Luna**.



W pudle, wielkości dosyć standardowej (analogicznej jak we wspomnianej już grze **Trajan** lub też np. w przypadku **Agricoli**), które opatrzone nie najgorszą grafiką, jednego z moich ulubionych, planszowych grafików, Klemensa Franza, znajdziemy sporo elementów. Za cenę około 140 zł otrzymamy: instrukcję, 9 plansz świętych wysp, wyspę świątynną składającą się z modułów, 28 płytek świątynnych, 28 znaczników przysług, 6 płytek strażników, 4 znaczników czasu, 4 znaczników księgi, 91 znaczników wpływów (de facto są to punkty zwycięstwa), 2 pionów kapłanki księżycy, 1 pionu kierownika budowy, 1 pionu renegata, 1 pionu strażnika, 1 pionu gracza startowego, 4 plansz pomocniczych, oraz 4 zestawów komponentów graczy w różnych kolorach (na zestaw składa się: 13 pionków nowicjuszy, 6 pionków kaplic i 1 znacznik pozycji w radzie). Jak widać na pierwszy rzut oka, elementów jest sporo, bo i gra jest stosunkowo zaawansowana i skierowana raczej do wytrawnych graczy.

Wszystkie wymienione wyżej elementy są wytrzymałe i bardzo ładne graficznie. Drewniane znaczniki wykonano podobnie jak w innych eurograch, a plansze charakteryzują się odpowiednią grubością, dzięki czemu ma mowy o tym, by mogły się pogiąć. Jedyny zarzut, jaki mogę postawić sprawie gry (który niestety psuje znakomite wrażenie) dotyczy kolorystyki płytek świątynnych. Owe płytki występują w czterech kolorach, bardzo do siebie zbliżonych. Powoduje to niepotrzebne trudności przy rozstawianiu gry (gdy nie gramy w maksymalnym, czteroosobowym składzie, część płytek nie bierze udziału w grze), kiedy to występuje problem odróżnienia od siebie poszczególnych rodzajów płytek. Na szczególną pochwałę zasługują za to plansze pomocnicze, które są jednymi z najlepiej wykonanych (najbardziej intuicyjnych i faktycznie będących znakomitą udogodnieniem) tego typu ściągawek, z jakimi spotkałem się w grach planszowych.



Luna to gra typu *worker placement* o... tak naprawdę o niczym. Zgoda, mamy jakieś tam bajki o kapłance księżycy, mnichach, którzy skaczą sobie z wysepki na wysepkę, zbierają zioła, książki i inne tego typu bajania. Całość jednak nie ma głębszego sensu. Ten tytuł to całkowita abstrakcja (stąd tytuł recenzji) o zbieraniu punktów. Jeśli po przeczytaniu niniejszej recenzji **Luna** cię zainteresuje, to na pewno nie ze względu na pokłady klimatu w niej zawarte. To jest pewne.

W **Lunie** zbieramy punkty zwycięstwa. W tym celu przemieszczamy swoich mnichów pomiędzy wyspami (a możemy to czynić na kilka różnych sposobów), na samych wyspach zdobywamy specjalne żetony przysługi (co także pozwala wykonywać najrozmaitsze akcje). W ogóle akcji dostępnych w grze mamy – jeśli dobrze liczę – czternaście! Nasz mózg w każdej kolejnej turze paruje. Myślimy jak w odpowiedni sposób przesunąć mnichów, by uniknąć wędrującego co rundę z wyspy na wyspę pionu re-negata i nie stracić punktów; jak zyskać punkty za znalezienie się na tej samej wyspie co kapłanka księżycy i posiadanie na niej przewagi nad innymi graczami; znaleźć się na wyspie, na której jest budownicz, by postawić kaplicę co także da nam punkty. Możemy wstawiać mnichów na specjalny tor płytek kaplicy, by następnie przenieść je do wnętrza kaplicy, aby zdobyć za to punkty i wyrzucić niechronionych przez żeton księgi mnichów przeciwników. Możemy wreszcie podkraść żetony księgi innym, by zdobyć punkt (co zresztą nie działa, ale o tym dalej). Zmieniamy także pozycję na torze rady co... tak, tak – daje nam punkty!

Wszystko w tej grze obraca się wokół punktów, a my myślimy, jak maksymalizować korzyści. Obserwujemy poczynania innych graczy, by odpowiednio zaplanować swoje akcje. Arcyciekawie Feld zaplanował kończenie etapu, które polega na gaszeniu świeczek. Jedną z dostępnych akcji jest zgaszenie świeczki (w grze mamy cztery świeczki). Są to swoiste znaczniki upływającego czasu. Gdy zgasimy ostatnią świeczkę, etap się kończy i przechodzimy do dodatkowego naliczania punktów. Dzięki temu mechanizmowi możemy celowo przyspieszać zakończenie etapu po to, by pokrzyżować szyki oponentom. Gdy widzimy, że ktoś ma do wykonania kilka atrakcyjnych akcji, a nam już właściwie się nudzi, gdyż zrobiliśmy wszystko, co było do zrobienia, to psujemy mu plany.

Jak już wspominałem, **Luna** z pewnością nie jest tytułem dla osoby odkrywającej dopiero uroki współczesnych **planszówek**. Pierwsza partia w **Lunę** mo-

głaby ją nie lada zmęczyć, gdyż aby osiągać zadowalające wyniki, trzeba umiejętnie łączyć niemałą liczbę opcji. Co prawda już po jednej, dwóch partiach możliwe ruchy znamy praktycznie na pamięć, mimo to początki nie są łatwe.



Czy **Luna** to gra bez wad? Niestety nie. Jak wspominałem wcześniej, akcja podebrania księgi przeciwnikowi nie jest opłacalna (przynosi za mało punktów), przez co gracze z niej przeważnie nie korzystają. Szkoda, że przegapiono tę (co prawda niewielką) wadę w tak znakomitej grze. Niektórzy zarzucają **Lunie** powtarzalność i w pewnym sensie coś jest na rzeczy. Kolejne rozgrywki wyglądają dosyć podobnie, ale ja cały czas (podobnie) jestem usatysfakcjonowany grą i absolutnie nie jestem w stanie podpisać się pod zarzutem powtarzalności. Inny zarzut, jaki pojawia się tu i ówdzie, to rzekome przekombinowanie. Na pierwszy rzut oka faktycznie może się wydawać, że przesadzono z liczbą dostępnych akcji – nie można było tego uprościć? Ano nie można było! Przecież tu wszystko działa sprawnie i nic nie jest wciśnięte na siłę. Marudziłbym może, gdyby nie było tu tak znakomitej ściągawki dostępnych akcji. **Luna** dobrze się skaluje, co u Felda jest już chyba zasadą (przynajmniej w przypadku wcześniej wspomnianych gier, w które miałem okazję grać).

Mechanicznie **Luna** jest dla mnie grą bardzo, bardzo dobrą i choć znajduję pewne wady, to zawsze będę chętny do rozegrania partii. O dziwo, wśród moich znajomych **Luna** uznana została za grę dobrą, ale

niewiele ponadto. Tytuł zdecydowanie polecam. Dobrze się skaluje, jest ładnie wydany, cena jest znośna, a całość to solidny *worker placement*. Jeśli mamy dużo pozycji na swojej półce, które wykorzystują tę mechanikę, to **Lunę** warto sprawdzić osobiście przed zakupem. Jeśli natomiast – tak jak mi – nie przeszkadza wam brak klimatu w tego typu grach planszowych i nie macie zbyt wielu gier stosujących mechanikę wystawiania robotników, to szczerze **Lunę** polecam kupić.



Plusy:



Schludnie wydana



Porządny worker placement



Genialna ściągawka z akcjami



Dobrze się skaluje



Sporo opcji w turze gracza



Fajny mechanizm gaszenia świeczek

Minusy:



Zbyt podobne kolorystycznie płytki świątynne



Mało opłacalna akcja podbierania księgi



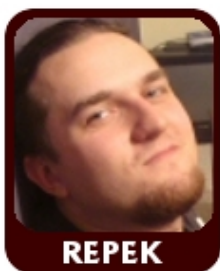
Brak klimatu

Liczba graczy: 1-4 Wiek: 12+

Czas gry: ok.90 minut Cena: 139,95 zł

Dominion: Róg Obfitości

Rycerze na odpusście



REPEK

Bard, polski wydawca serii **Dominion**, nie publikuje wszystkich dodatków „jak leci”, koncentrując się na wybranych rozszerzeniach. Tym razem jesteśmy stosunkowo na bieżąco z li-

nią wydawniczą – do naszych rąk trafił bowiem **Róg obfitości** (oryg. „Cornucopia”), który swoją światową premierę miał w roku 2011.

Małe ostrzeżenie na początek. **Róg obfitości** nie jest niezależnym produktem. Aby z niego korzystać, należy już być, *nomen omen*, uzależnionym od serii **Dominion**. Początek uzależnienia należy rozpocząć jednym z dwóch pudełek: **Rozdartym królestwem** lub **Intrygą**. W tych zestawach znajdują się bowiem uniwersalne karty skarbów i zwycięstwa, bez których nie da się prowadzić rozgrywki. Pomijając ten „nieistotny detal”, **Róg...** jest w pełni kompatybilny ze wszystkimi rozszerzeniami serii.

Róg... to dodatek, który wygląda jak połówka typowego pudła do **Dominiona** (takiego jak zestaw podstawowy, **Intryga** lub **Seaside**). Zawartość można oszacować po opakowaniu, a w środku znajdziemy trzynaście nowych wzorów kart zasobów, zamiast standardowych dwudziestu kilku. Osoby lubiące zabezpieczać karty mogą odetchnąć z ulgą – dodatkowe koszty związane z zakupem koszulek będą niższe.

Przybyli rycerze pod okienko

Trudno powiedzieć, by Donald X. Vaccarino przesadnie przejmował się tłem fabularnym swojego flagowego tytułu. Punkty zwycięstwa gromadzimy w nibylandii, w której piraci z Karaibów spotykają się z feudalnym porządkiem świata i wiejskim folklorem typowym dla naszych wyobrażeń o średniowieczu. I to właśnie do prząsnego klimatu prowincji odwołuje się estetycznie **Róg obfitości**. Miejsce tradycyjnych dominionowych wiosek zajęły Folwark i Farma, niebawem szykują się Żniwa, możemy wybrać się na Polowanie, a po wszystkim rozerwać się na Odpusście. Jeśli dodać do tego Cyganek, Błazna i tytułowy Róg Obfitości (ozdobiony rysunkiem płodów rolnych), otrzymamy sielski krajobraz „wsi spokojnej, wsi wesołej”, której spokój mąci niekiedy Młoda Wiedźma.

I Turniej Rycerski

Prawdziwa zabawa zaczyna się, gdy do gry wkraczają rycerze. Turniej wprowadza bowiem do gry pięć kart nagród (po jednej sztuce każda). Wybrany atut z tego stosu można dobrać w momencie zagrania Turnieju oraz odkrycia na ręce karty Prowincji. Na początku rozgrywki nie jest to oczywiście proste, lecz w przypadku spełnienia powyższych warunków przynosi wymierne korzyści. Aby karta nie była na początku partii zupełnie bezwartościowa (kosztuje 4), dodaje ona akcję i – o ile żaden gracz nie skontruje tego odsłonięciem własnej Prowincji – dodatkowo kartą i zastrzykiem gotówki.

Niestety, tutaj w polskim przekładzie przytrafił się spory błąd. Ostatnie zdanie na karcie przetłumaczono błędnie, dodając warunek wypaczający sens jej działania. Na szczęście w dołączonej instrukcji opis

Okiem Mistrza Polski 2011

W październiku w Łodzi odbyły się pierwsze Mistrzostwa Polski w Dominionia. Zwyciężył w nich Kamil Harla, który reprezentował nasz kraj na turnieju międzynarodowym podczas targów w Essen (zajął tam 10. miejsce).

W dodatku **Róg obfitości** zdecydowanie najlepszą kartą jest Młoda Wiedźma, natomiast najmniej przydatną Żniwa. Doskonałe *combo* zawsze tworzymy poprzez karty dające akcje, dodatkowe karty i pieniądze lub karty ataku. Dzięki temu dodatkowi karty Farma (+2 akcje) i Młoda wiedźma (+2 karty i atak) odpowiednio zbalansowane z zakupem srebrników i złociszy budują talię nie do pokonania.

Zupełną nowością w **Rogu obfitości** jest Turniej rycerski, dzięki któremu zdobywamy nagrody. Jest ich pięć i według mnie w kolejności najbardziej przydatne są: Wierny Rumak, Korowód, Worek Złota, Księżniczka, Diadem.

Podsumowując, dodatek jest niezbędnym urozmaicheniem **Dominionia** dla każdego gracza, gdyż wnosi wiele nowości oraz kilka bardzo ciekawych i przydatnych kart. Oceniam go na 5/6 i polecam każdemu, kto gra w **Dominionia**.

jest (jak zwykle zresztą!) bardzo dokładny i prawidłowy. Jeżeli jednak przed grą się z nim nie zapoznamy, Turniej może się wydawać stratą miedzików.

Róg obfitości nie ma tak wyraźnego motywu przewodniego, jak chociażby **Seaside**, nie wprowadza też nowej mechaniki. Tytuł dodatku jednak zobowiązuje, a część kart działa tym lepiej, im więcej kart zagramy w turze lub mamy w talii na koniec rozgrywki. Ponadto wybranie do zapasów Młodej Wiedźmy sprawia, że w grze pojawia się dodatkowo, jedenasty stos, zwiększający ilość kombinacji. Aby wypróbować możliwości poszczególnych wzorów, można zagrać kilka partii przy wykorzystaniu wyłącznie zasobów dodatku. Na dłuższą metę warto jednak mieszać je z innymi rozszerzeniami, żeby uniknąć nadmiernej powtarzalności startowego układu.

Łyżeczka dziegciu

w rożku miodu

Nie od dziś wiadomo, że najsłabszą stroną **Dominionia** jest oprawa graficzna. W kategorii „Najmłodniejsza gra z najpaskudniejszymi rysunkami” tytuł Rio Grande Games wygrywa w cuglach. W poszczególnych dodatkach pojawiały się porządne ilustracje, ale średnia ocena w skali szkolnej to trója „na szynach”. I to naciągana.

Róg obfitości może się pochwalić sympatyczną okładką oraz paroma ładnymi rysunkami. Gdyby całą oprawę graficzną mógł wziąć na siebie Jeff Immelman (Błazen, Banda Koniokradów), a Taylor Bennett został wysłany na przymusową reedukację do gimnazjum plastycznego, to **Dominion** nie musiałby czekać na kolekcjonerską wersję de luxe, by osiągnąć ideał.

Niestety, cegiełkę do brzydkiego wyglądu kart dołożył polski wydawca. Po pierwsze, razi zupełny brak szacunku dla polskiej interpunkcji. Większość zasad to zdania jednokrotnie złożone, lecz przecinków często w nich nie uświadczymy. Po drugie, skład tekstu pozostawia wiele do życzenia. Jeszcze pół biedy, gdy zasady na karcie wypełniają całą ramkę. Nie widać wówczas, że nikt nie przejmował się takimi detalami jak odstępy między wyrazami, interlinia i umiejscowienie ikon oznaczających premię do pieniędzy. Wygląda na to, że po prostu wyrównano tekst obustronnie, przez co raz w wersji mamy trzy wyrazy, a po chwili cały ich tabun, dodatkowo zgniatający

ikonki. Mała odpowiedź na przyszłość: słowa w języku polskim można dzielić.

Róg obfitości to kolejny dowód na niespożytą jak na razie żywotność formuły **Dominiona**. Nie jest to z pewnością dodatek, który rewolucjonizuje rozgrywkę – sam Turniej Rycerski to raczej bardziej spójna i prosta w użyciu wersja Czarnego Rynku. Jednak poszczególne karty, dość klasyczne i bliskie w duchu zestawowi podstawowemu oraz **Intrydze**, kreatywnie rozwijają znane mechanizmy. Osoby znużone klasycznymi *combosami* nie powinny czuć się zawiedzione.

Gdyby tylko jeszcze ktoś w Rio Grande Games szarpnął się na rysownika z prawdziwego zdarzenia, a Bard zainwestował w korektora i specjalistę od DTP...



Plusy:

-  Bardzo ciekawa karta Turnieju Rycerskiego
-  Równy poziom kart, w zasadzie brak niegrywalnych wzorów
-  Nieco lepsze niż zazwyczaj rysunki...

Minusy:

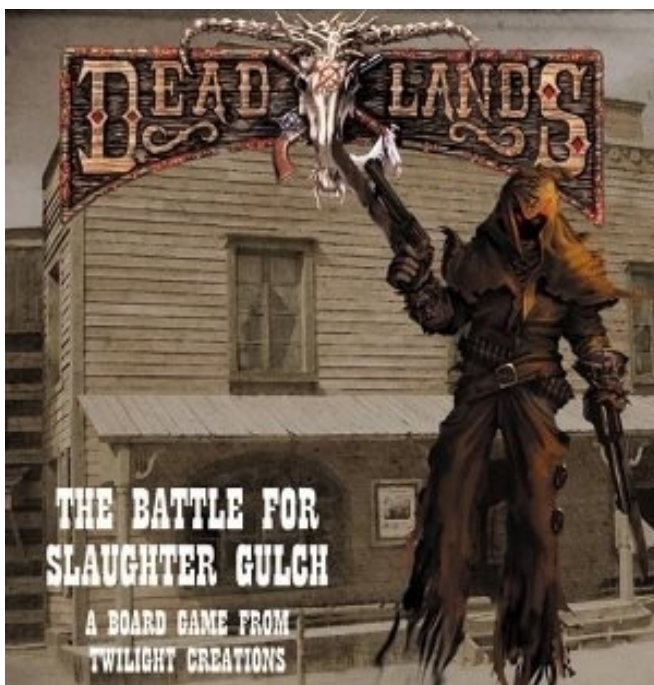
-  ...ale tylko nieco
-  Poważny błąd na karcie Turnieju Rycerskiego
-  Liczne błędy interpunkcyjne
-  Brzydki skład tekstu na kartach
-  Wymagany jeden z niezależnych zestawów

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 8+

Czas gry: ok.30 minut Cena: 74,95 zł

Deadlands: The Battle for Slaughter Gulch

Wielka draka w małym miasteczku



Niektóre growe uniwersa cieszą się niesłabnącym powodzeniem. Należy do nich z pewnością świat **Deadlands** – mieszający prawdę historyczną z magiczną fikcją w samym sercu dziwnego Dzikiego Zachodu. Na polskim rynku wydano swego czasu podręcznik do gry fabularnej pod tym tytułem (wkrótce pojawi się jego kolejna edycja oparta tym razem o

zasady **Savage Worlds**), a starsi z nas mogą pamiętać udaną i całkiem popularną w naszym kraju kolekcjonerską grę karcianą **Doomtown** lub grę bitewną **The Great Rail Wars**. **Deadlands** to jednak także gra planszowa wydana nakładem małego wydawnictwa z Kentucky – Twilight Games. Dotychczas wszystkie gry wydane pod szyldem **Deadlands** były udane, pozostaje więc tylko odpowiedzieć na pytanie: czy udało się także w przypadku planszówki?

Gra nosi podtytuł „Bitwa o Slaughter Gulch” i jej tematem jest potyczka o władzę nad rzeczonym miasteczkiem. Wezmą w niej udział frakcje kontrolowane przez graczy, wzięte wprost ze świata gry. W wyniku losowania przypaść mogą nam ludzie Agencji Pinkertona, twardzi Strażnicy Teksasu, umiejący czynić cuda Świątobliwi, indiańscy Szamani, grupa Szalonych Naukowców i wreszcie czarujący za pomocą kart do pokera Kanciarze. Każda grupa ma swoją własną specyfikę – pionkom z danej ekipy dostępne są różne zestawy akcji do wykonania oraz specjalne zdolności (jak np. szalone wynalazki Naukowców lub zaklęcia Szamanów).

Ekipa, jaką gramy, to niejedyna rzecz losowana na początku rozgrywki. Miasteczko Slaughter Gulch składa się zawsze z tych samych dwunastu lokacji, ale za każdym razem ich ułożenie jest inne. Gra każe nam także za pomocą kości sześciociennej wskazać warunek, jaki zakończy rozgrywkę (czy będzie to zajęcie przez jedną z frakcji trzech lokacji w miasteczku, czy wyczerpanie się talii spotkań). Zasady podliczania punktów zwycięstwa pozostają takie same, ale zmienia się moment przerwania gry. W efekcie przez kilka(naście) rozgrywek planszowe **Deadlands** prezentują się nam z innej strony.

W miasteczku znajdują się między innym: więzienie, sklep, saloon i cmentarz. Przez osadę przebiega także linia kolejowa, a na końcu głównej ulicy znajduje się kopalnia. Bez dwóch zdań – nie brakuje żadnego elementu szalonego westernu. Każdą z lokacji można próbować przejąć, przesuwając tam swoich ludzi (pionki); jeżeli pionków danej frakcji jest w danym

miejsu najwięcej, gracz zyskuje specjalną zdolność tego miejsca. Lokacje nie są jednak puste i nie wystarczy po prostu do nich wejść – w każdej z nich na początku gry znajduje się karta spotkania symbolizująca zamieszkującą ją osobę. Mogą to być na przykład: szuler, kultysta, mieszczanin, kaznodzieja. Na początku gry karty spotkań leżą na stole wierzchem do góry i nie wiadomo, na kogo się trafi, wchodząc po raz pierwszy do danego miejsca. Po tym, jak któryś z pionków odwiedził daną lokację, ujawnia się jej obecnych mieszkańców i każdy z graczy może zdecydować, co jego ekipa zamierza z nimi począć.



Mieszkańcy są bowiem potencjalnym źródłem punktów lub... rekrutów. O ile każda frakcja rozpoczyna grę z trzema pionkami („koleżkami”, jak nazywa ich instrukcja), to w wyniku rekrutacji mieszkańców liczba ta może zwiększyć się do sześciu. Dzięki temu uzyskujemy większą liczbę ruchów w rundzie i ułatwiamy sobie zwycięstwo. Nie każdego da się jednak zrekrutować. Mieszkańcy miasta i frakcje mają charakter – zły/dobry/neutralny – i zamieniać w pionki możemy tylko tych, którzy nie są przeciwnego charakteru. Pozostałych możemy próbować wyłączyć z gry, czy to pakując im kulę w trzewia, czy

nóż w plecy – za pokonanego mieszkańca dostajemy minerał zwany upiorytem (ang. *ghost rock*), który pełni funkcję waluty w grze. Niektórzy z nich, nawet jeżeli nie uda nam się ich pokonać, uciekają z miasteczka – inni walczą, raniąc lub uśmiercając nasze pionki.

W każdej rundzie gry gracze poruszają swoje pionki, rozgrywa się akcje w poszczególnych lokacjach, rozgrywane są także dwa wydarzenia losowe. Może być to przyjazd dyliżansu (w niektórych lokacjach pojawiają się nowe, nieodkryte karty spotkań), może przyjechać pociąg (dający nowy ekwipunek do sklepu). Zdarza się, że wybucha kopalnia, grzebiąc zbyt chciwych albo zmarli powstają z grobów.

W **Deadlands: Bitwa o Slaughter Gulch** nie ma zbyt mocnej fabularnej otoczki – ot, kilka organizacji rozdających karty na dziwnym Dzikim Zachodzie próbuje przejąć miasteczko. Jest tu jednak sporo fabuły powstającej podczas samej rozgrywki i trzeba to uznać za duży plus gry. Zdarzają się strzelaniny w samo południe, próby okradnięcia dyliżansu, wybuchy w kopalni, zgony i przypadki wygrzebania się spod ziemi, sceny wieszania lub przyznawania odznaki zastępcy szeryfa. Aż prosi się, by gracze na bieżąco komentowali wydarzenia w miasteczku i dopowiadali sens przebiegowi zdarzeń i ich rezultatom. Jest tu trochę magii przywodzącej mi na myśl młodzieńcze rozgrywki w **Magię i Miecz**, gdy przed każdym ruchem człowiek zastanawiał się, jakiego stwora przyjdzie mu napotkać. „Pójdę moim Świątobliwym sprawdzić, kto kryje się w kościele. O nie, to kultysta! W następnej rundzie spróbuję go przepędzić”. Tego typu proste radości.

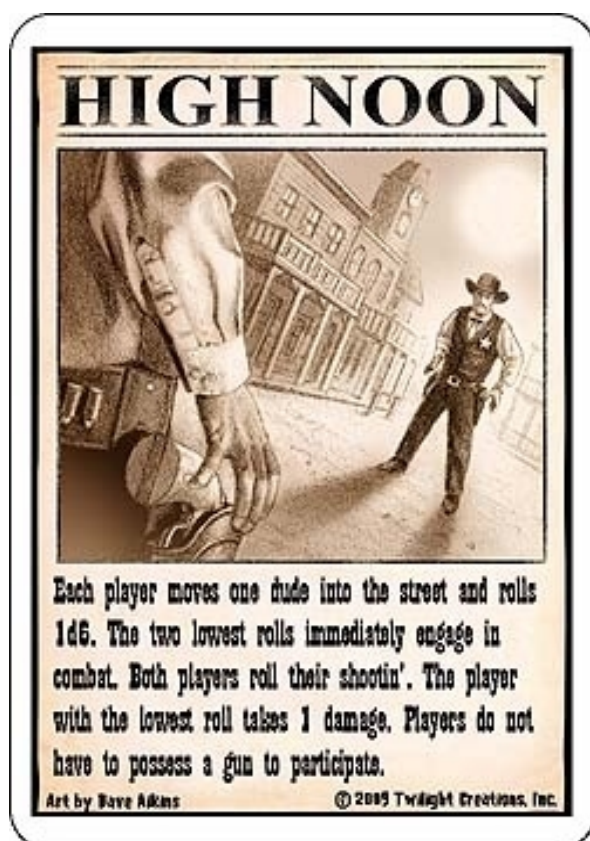
Prócz powstającej na bieżąco fabuły drugim wyróżnikiem gry jest element planowania ruchów w tajemnicy przed innymi graczami. Każdy z uczestników zabawy dysponuje miniaturową planszą przedstawiającą miasteczko, i to na niej w trakcie rundy rozkłada żetony poleceń dla swoich pionków, zakrywając ją małą zasłonką (na zasłonce ma ściągawkę z opisem ruchów, jakie mogą wykonać jego pionki). Można się naradzać i negocjować, ale nikt nikogo nie zmusi, by takich ustaleń potem się trzymać. Gdy wszyscy już wybiorą ruchy dla swoich pionków, ujawnia się je, odpowiednio przesuwając pionki i kolejno, idąc od lokacji do lokacji, rozpatruje działania pionków, które się w tych miejscach znalazły. W efekcie w każdej rundzie próbujemy wykombinować, co mają zamiar począć inni gracze. Gdy widzę, że Tomek odkrył swoim Świątobliwym, że w kościele znajduje się kultysta i otwarcie deklaruje, że bę-

dzie go próbował przegnać, mogę przemieścić tam swojego pionka i spróbować przekabacić kultystę na stronę moich złych Szalonych Naukowców. Albo mogę też wejść pionkiem do kościoła z zamiarem zastrzelenia Świątobliwego.

Bardzo podoba mi się fakt, że mogę grać, próbując zmaksymalizować swoją liczbę punktów (np. stale kopać swoimi pionkami upioryt w kopalni), mogę też grać tak, by bawić się powstającą fabułą albo mogę połączyć oba te podejścia. Gra, w której mogę nie wygrywać, ale świetnie się przy niej bawić ma u mnie bardzo dużego plusa, nawet jeżeli zazwyczaj staram się jednak dążyć do zwycięstwa podczas planszówkowych zmagani. **Deadlands: Bitwa o Slaughter Gulch** daje grającym spore pole do popisu, gdyż składa się z naprawdę wielu elementów. Każda z frakcji, prócz prób rekrutacji i pozyskiwania

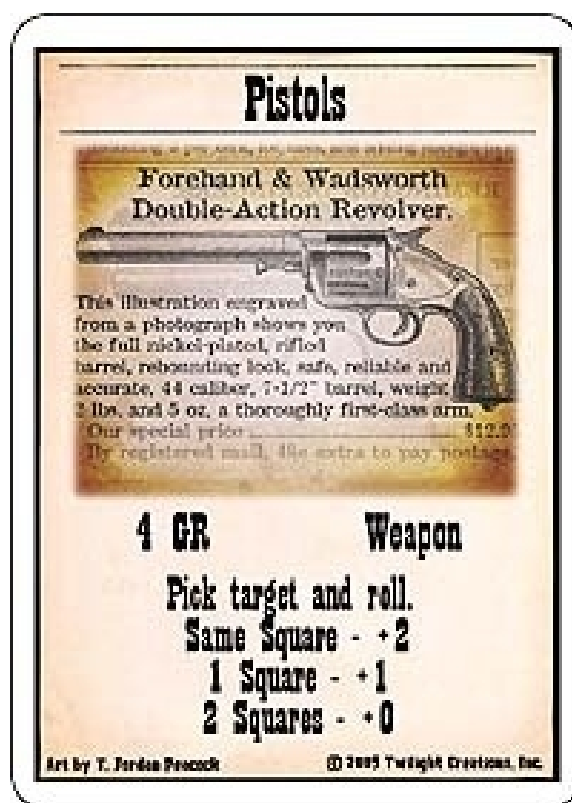


upioru, może też wypełniać swoje zadania poboczne (np. Kanciarze muszą zakupić pistolet typu Derringer), siać zniszczenie, atakując kogo popadnie (walcząc wręcz, strzelając lub używając dynamitu!), kupować sprzęt w sklepie, uczyć się zakłęb (jeżeli takimi dysponuje), używać specjalnych mocy (jak zahipnotyzowanie i przejęcie kontroli nad pionkiem przeciwnika) itp., itd.



Oczywiście całe to bogactwo elementów oznacza też, że grę z początku trudno ogarnąć. Instrukcja nie jest może zbyt długa, ale radzę ją przestudiować, zanim siądziecie do gry – oszczędzicie sobie tym samym co najmniej godzinę przygotowań. Nie obraziłbym się też za nieco więcej przykładów – tekst wymaga niekiedy uściśleń, a tych po prostu brakuje. Nie jest to gra trudna i po pierwsze rozgrywce z pewnością opanujecie zasady, ale sposób ich wyłożenia nie jest jej dobrą stroną.

Inną słabością „Bitwy o Slaughter Gulch” jest wykonanie. Na rynku mamy naprawdę wiele bardzo ładnie zrobionych gier – ta do nich niestety nie należy. Mamy tutaj zupełnie przeciętną planszę, sporo kart z ilustracjami wątpliwej urody oraz banalne żetony z napisami i cyferkami. Figurki pionków, mimo iż każda frakcja ma unikatowe, zostały wszystkie wykonane z plastiku w jednym kolorze, przez co stosunkowo łatwo pomylić w trakcie gry swojego pionka z cudzym i stracić w ten sposób ruch. Gra wymaga też chwili na rozłożenie jej na dywanie lub naprawdę dużym stole – na zwykły stół kuchenny jest tu nieco za dużo elementów. Po zakończeniu rozgrywki dobrze byłoby móc włożyć żetony i karty do odpowiednich wyprasek, ale niestety takowych zabrakło i musimy radzić sobie inaczej lub wrzucić wszystko luzem do pudełka.



Planszowe **Deadlands** nie przypadnie także do gustu osobom, które nastawione są na rywalizację. Ma na to wpływ z jednej strony nacisk na stronę fabular-

na (który zachęca do grania pod klimat, a nie pod zwycięstwo) a z drugiej – słabo zaprojektowane zasady zwycięstwa. Moim zdaniem zdecydowanie za dużą rolę gra zbieranie upiorytu, a za małą rekrutacja mieszkańców i kontrola nad lokacjami. Do tego dochodzi bezsensowna zasada losowego zakończenia gry. Zdarzyła nam się partia, która w wyniku takiego, a nie innego przetasowania talii wydarzeń losowych zakończyła się, zanim udało nam się na dobre rozkręcić – kilka dyliżansów z rzędu wyczerpało talię spotkań, a losowanie na początku rozgrywki wskazało, że gdy kończy się talia spotkań, kończy się gra. Wolałbym, gdyby rozgrywka kończyła się za każdym razem w tych samych okolicznościach, bo to umożliwiłoby lepsze planowanie ruchów.

Plusy:



Klimat i fabuła powstająca w trakcie gry



Planowanie ruchów w ukryciu przed innymi graczami



Duża swoboda – grasz jak chcesz

Minusy:



Przeciętne wykonanie



Nie nadaje się dla dwóch osób



Słabo zaprojektowane zasady zwycięstwa

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 12+

Czas gry: ok.60 minut Cena: 119,95 zł

Autorzy podają na opakowaniu, że gra przeznaczona jest od dwóch do sześciu osób, ale zasady dodatkowe dla gry jeden na jeden są tak uciążliwe, że taka gra nie ma sensu. Przede wszystkim miasteczko jest wtedy mniejsze (odkłada się dwie lokacje) i karta miasteczka, na której planujemy ruchy, nie odpowiada jego wyglądowi. Można od tego dostać oczopląsu. Gra traci też dynamikę. Krótko mówiąc, dla dwóch osób nie polecam.

Deadlands: Battle for Slaughter Gulch jest interesującą planszówką niepozbawioną mankamentów. Ostatnim z nich, dla wielu z nas kluczowym, jest cena. Wynosi ona niestety sto dwadzieścia złotych. Moim zdaniem to nieco za drogo. Przy przeciętnym wykonaniu i wciągającej, acz niedoskonale zaprojektowanej rozgrywce polecić ją mogą głównie miłośnikom **Deadlands**. Docenią oni dobór postaci i delikatne smaczki w klimacie systemu. Pozostałym graczom przed zakupem radzę najpierw pograć na jakimś konwencie.



L5R: Enemies of the Empire

Wzorcowy
bestiariusz

To nie jest zwykły bestiariusz. Początkowo sądziłem, że głównym zadaniem **Enemies of the Empire** jest przedstawienie nowych ras i rodzajów wrogów do ścięcia przez bohaterów graczy, lektura podręcznika zburzyła jednak to wrażenie. W gruncie

rzeczy to nie jest nawet niezwyklej bestiariusz, raczej szaleńcza podróż po uniwersum **Legendy Pięciu Kręgów**, przegląd wszystkiego, co nieludzkie, obce i nienaturalne – przynajmniej zdaniem mieszkańców Rokuganu. To nietypowe podejście jest wielką zaletą. W przeciwieństwie do tradycyjnych dodatków opisujących nieprzyjaciół, **Enemies of the Empire** czyta się znakomicie.

Kilka słów o formie wydania

Linia czwartej edycji **Legendy Pięciu Kręgów** to chyba najlepiej zaprojektowana seria, z jaką miałem do czynienia. Schłodna, z niewielką, ale czytelną czcionką, świetnymi ilustracjami, półmatowym papierem i bardzo dobrym składem jest wzorem dla innych wydawnictw. Nawet cena podręcznika (39,99 dolarów) nie wydaje się wygórowana, jak za książkę o takiej objętości (288 stron). Uważny czytelnik może dostrzec jedynie pomniejsze wpadki – niewłaściwe formatowanie charakterystyk, podwójną spację lub jej brak albo pogrubione zdanie (tam, gdzie pogrubione powinno być tylko jedno słowo). Jest ich niewiele, w niczym nie przeszkadzają w lekturze podręcznika. Co do samych ilustracji, widać, że **Enemies of the Empire** korzysta pełnymi garściami z gry karcianej. To jednak zaleta, bo grafiki z CCG są bardzo dobre, w dodatku stworzone z myślą o Rokuganie (a nie jakimś bliżej nieokreślonym świecie fantasy).

Spis treści

Na **Enemies of the Empire** składa się czternaście rozdziałów, opisujących kolejno: zwierzęta i bestie Rokuganu, Piewców Krwi, Kolat, Zagubionych, Naga, Nezumi, Nicość, Oni, Pięć Starożytnych Ras, roninów, potwory Krain Cienia, duchy oraz ożywieńców. Ostatni rozdział to dodatek z tabelkami spotkań losowych dla kilku ze wcześniej opisanych grup. Autorzy zdecydowali się nie łączyć mocniej powiązanych rodzajów nieprzyjaciół (np. Oni, bestii Krain Cienia oraz ożywieńców), co na pewno wpro-

wadza nieco różnorodności i ułatwia przebrnięcie przez słabsze fragmenty (np. te dotyczące Naga) – ja jednak wolałbym bardziej intuicyjny, tematyczny podział.

Każda z grup została bardzo dokładnie opisana. Gracze i MG nieznający poprzednich edycji **Legendy Pięciu Kręgów** otrzymali wszystko, co jest potrzebne do wprowadzenia nowych wrogów do świeżo rozpoczętych kampanii. Dla chętnych spróbowania swoich sił w grze węzółdźmi czy szczurołakami autorzy dodali reguły tworzenia postaci wywodzących się z tych ras. Osobiście sądzę, że nie będą cieszyć się zbyt wielką popularnością, możliwe jednak, że znajdą się gracze, którzy skorzystają z tych zasad.

Nieprzyjaciele

W przeciwieństwie do standardowych bestiariuszy, gdzie opis fabularny nierzadko jest kilkakrotnie krótszy od charakterystyki, w **Enemies of the Empire** nacisk położono przede wszystkim na umiejscowieniu wrogów w świecie. Każdy podrozdział to nie tylko współczynniki, ale też historia, zwyczaje, powody, dla których jakieś istoty mogą stać się wrogami samurajów oraz wskazówki dla MG dotyczące wprowadzania, odgrywania i prowadzenia tych stworzeń, jak również tworzenia nastroju na potrzeby sesji w konkretnej konwencji. W większości informacje te są przydatne – może niekoniecznie dla graczy, ale dla prowadzącego owszem. Jedyne słabe fragmenty to naiwne elementy linii fabularnej świata, przeniesione bezpośrednio z karcianki. Czytając o armii duchów, ratującej Rokugan w ostatniej chwili czy o kolejnej, starożytnej rasie, jaka budzi się tylko po to, by wypowiedzieć wojnę ludzkiej cywilizacji, ma się dość. Szczęśliwie, niektóre motywy są całkiem niezłe (np. wątek dotyczący Nicości i pozbawionych twarzy ninja).

Pewną wadą może być również przesyt niehumanoidalnych wrogów. MG, który wprowadzi wszystkie rasy opisane w podręczniku może mieć problemy ze znale-

zieniem miejsca dla Rokugańczyków. Istot tych jest faktycznie tak wiele, że Szmaragdowe Imperium zaczyna jawić się jako klasyczny świat fantasy podmalowany w azjatyckie barwy. Jak jednak radzą autorzy, najlepiej jest wybrać tylko niektórych z nieprzyjaciół, pasujących do nastroju kampanii. Poza tym część potworów to wyjątkowe jednostki, a nie całe rasy czyhające na okazję do inwazji na Rokugan.

Relatywnie spora część **Enemies of the Empire** jest poświęcona potężnym istotom. Na początkujące postaci czeka niewielu wrogów – większość ciekawszych stworzeń, jak oni, agenci Kolatu lub twory Nicości są tak potężne, że mogą zabić całą drużynę w kilka rund (o czym zresztą ostrzegają autorzy). Jest to jednak nie tyle wada, ile cecha świata – zanim bohaterowie staną naprzeciw legendarnych potworów, powinni sami zyskać nieco sławy, na przykład krzyżując intrygi niehonorowych samurajów lub walcząc z ożywioncami i pomniejszych stworami Krain Cienia na Murze. Mnie osobiście wizja Rokuganu, w którym nieprzyjaciółmi są przede wszystkim ludzie, bardzo odpowiada, jednak z tego powodu przydatność **Enemies of the Empire** jest dość ograniczona. Wielu graczy na pewno wolałaby toczyć pojedynki z przeciwnikami rangi Furu no Oni, mistrzami ninja Kolatu czy mistrzami magii krwi już od pierwszej sesji. Prowadzący mogą zawsze rozpocząć kampanie od wyższych rang – w takim przypadku podręcznik przyda się im praktycznie w całości.

W kwestii mechaniki, warto wspomnieć o dużej ilości nowych technik, zaklęć oraz zdolności specjalnych przypisanych do Naga, Nezumi czy szkół roninów. Choć większość wydaje się wyważona i przemyślana, można znaleźć kilka zdecydowanie zbyt potężnych, które mogą niepotrzebnie naruszyć równowagę gry. Kiepsko wypadło ujęcie w zasadach odmiennych sposobów rzucania czarów (np. magii pereł węzółdźmi) – są wpasowane na siłę w system bardzo podobny do wykorzystywanego przez shugenja. Myślę, że lepszym rozwiązaniem byłoby zaproponowanie lepiej dobranych reguł (nawet, gdyby miały zająć więcej miejsca).

Naprawdę mocną stroną podręcznika są konkretne pomysły. Praktycznie w każdym rozdziale można wychwycić po kilka genialnych patentów, wprost do umieszczenia w scenariuszu. Wyróżniają się tu bardzo mocno elementy związane z nastrojem tajemnic (np. Kolat) oraz grozą (np. Nicość, Krainy Cienia). Przykładem mogą być pola czarnej trawy spotykanych poza Murem Kaiu, które okazują się być włosami gęsto upakowanych w ziemi zombie, czekającymi na nieostrożnych wędrowców.

Świetne są również porady dotyczące kuszenia bohaterów przez mroczne siły. Nie wymagają użycia mechaniki (co jest nie tylko banalne, ale byłoby nieco nie fair względem graczy). Opierają się wyłącznie na podejmowanych przez gracza decyzjach (oraz ich następstwach). Podobnie wyglądają też sposoby maskowania swojej obecności w Rokuganie przez istoty zdolne zmieniać kształt. Ciężko byłoby wymyślić równie przebiegłe i przewrotne metody. Przykład: po zaspokojeniu głodu pennaggolany (wampiry, których prawdziwa forma to unosząca się w powietrzu głowa z wnętrznościami), napuchnięte od pochłoniętej krwi mają problemy ze wciśnięciem się w swoje ludzkie ciało (które zamieszkują za dnia). Pomocny jest w tym ocet, dlatego praktycznie wszystkie te istoty otacza kwaśny odór. Jest to jedyny sposób na wykrycie zagrożenia w trakcie dnia – bestie znajdują jednak setki wyjaśnień na swój zapach, począwszy od podróżowania w przebraniu kupca octowego, na (w przypadku żeńskich pennaggolów) twierdzeniu, że dzięki kwaśnym okładom ich skóra pozostaje jędrna.

Podsumowanie

Podobnie jak podstawka do czwartej edycji **Legendy Pięciu Kręgów**, również ten podręcznik zasługuje na pochwałę. To wzór do naśladowania dla innych wydawnictw, pokazujący, jak zmienić nudny bestiarusz w książkę, którą czyta się z zapartym tchem od deski do deski. Choć nie wszystkie rozdziały mogą

przypaść każdemu do gustu, materiału jest tak dużo, że każdy może wybrać sobie interesujące go elementy.



Plusy:



Świetne pomysły



Olbrzymia ilość przydatnego materiału



Jakość wydania, składu i oprawy graficznej



Praktyczne porady dla MG

Minusy:



Część historii z gry karcianej



Mechanika tworzenia nieludzkich postaci



Niezbyt przydatna dla początkujących

288 stron, twarda oprawa

Cena: 149,95 zł

Długa droga do Kadath #4

Wielkie kłamstwo – Mity Cthulhu w Przebudzeniu Ziemi



SHADENC

Opublikowany w **Rebel Times** #50 tekst „Lovecraftowski horror w RPG” opisywał rozmaite sposoby na wprowadzenie istot wykreowanych w umyśle Howarda Philipsa Lovecrafta do innych gier fabularnych. Plugawe bestie o bluźnierczych kształtach, zapomniane bóstwa oraz byty zamieszkujące inne wymiary pasują idealnie do roli nieprzyjaciół w przygodach osadzonych w mroczniejszych klimatach –

horroru czy dark fantasy. Poniższy artykuł pokazuje, jak wprowadzić owe wskazówki w życie, na przykładzie uniwersum **Przebudzenia Ziemi**.

Dodanie elementów Mitów do świata gry zmieni zupełnie tematykę tego tytułu – nie będzie to już opowieść o odbudowie świata zniszczonego przez Horror podczas Pogromu, lecz historia walki z potężną siłą, zdolną unicestwić cywilizację Dawców Imion. Najważniejsze wątki będą obracać się wokół powrotu Wielkich Przedwiecznych, wyrwania ich z trwającego milenia snu, dlatego dla potrzeb „Wielkiego kłamstwa” nazwa systemu została przeze mnie zmieniona na „Przebudzenie”.

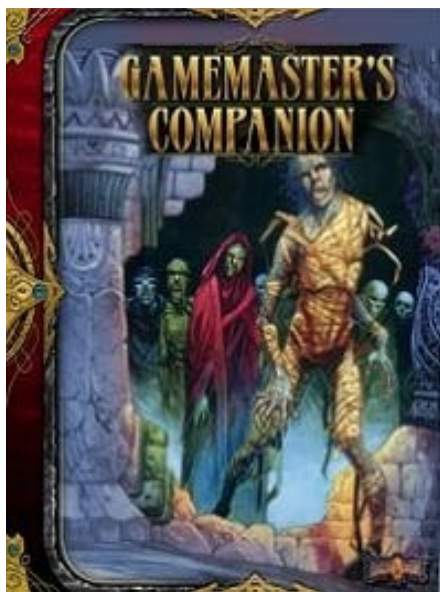
Wielkie kłamstwo

Założyciele Thery nie tracili zmysłów dlatego, że poznali przyszłość świata i zrozumieli naturę fluktuacji poziomu magii, a tym samym mającego zniszczyć cywilizację Pogromu. Popadali w obłęd, gdyż zrozumieli, jakie siły będą odpowiedzialne za destrukcję Ziemi. Poznali prawdę o Wielkich Przedwiecznych – a wiedza ta odebrała im trzeźwość myśli.

Dawcy Imion przez setki lat poszukiwali sposobów na obronę przed złymi bytami z przestrzeni astralnej, znanymi pod mianem Horrorów, jednak tylko garstka czarowników, mędrców i jasnowidzów była świadoma prawdziwego zagrożenia. Z mocą plugawych bogów śmiertelnicy nie mogli się równać. Jedyną szansą na przetrwanie Długiej Nocy było usunięcie się z ich pola widzenia... oraz nadzieja, że nie pozostaną przebudzeni na wieczność. Czarodzieje Thery utkali skomplikowaną intrygę – zakłęcie nazwane Wielkim kłamstwem, które przesłoniło prawdę o naturze Horrorów, a tym samym ocaliło Dawców Imion od obłędu. Czar nie był jednak doskonały. Wybitne jednostki, istoty o niezłomnej woli i trzeźwym umyśle były w stanie wydostać się z sieci zarzuconej przez Theran i poznać ułamek prawdy o wszechświecie. Jedni zapłacili za tę wiedzę swymi umysłami. Innym udało się zachować zdrowe zmy-

sły. Jeszcze inni zdecydowali się przystać do Wielkich Przedwiecznych.

Theranie spierają się, czy Pogrom był skutkiem działań kultystów, efektem koniunkcji gwiazd, czy też po prostu zjawiskiem, jakie musiało zajść po tym, jak przestrzeń astralna i świat materialny zbliżyły się do siebie zbyt mocno. Długa Noc miała taki przebieg, jak przepowiadali magowie – Horrorzy szalały po powierzchni, niszcząc i plugawiąc wszystko, czego się dotknęły. Kaery padały jeden po drugim, jednak na przełamanie zabezpieczeń wielu schronień bestie nie znalazły sposobu. Mieszkańcy Barsawii nie wiedzą jednak, że w czasie Pogromu Ziemią nie władały Horrorzy, lecz Wielcy Przedwieczni: kilkoro z nich przebudziło się i przez pięć wieków trwania Długiej Nocy królowało na powierzchni.

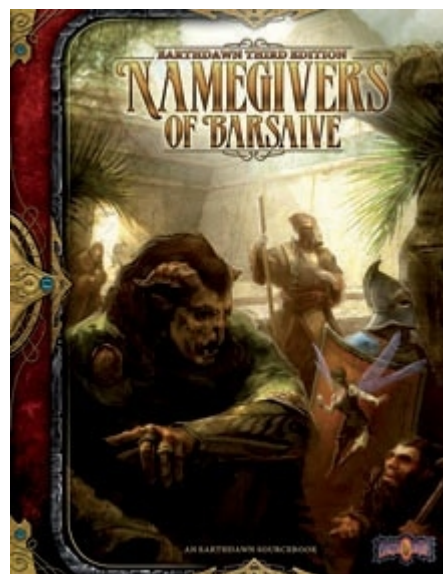


Pogrom skończył się tak, jak przewidywano. Poziom magii ustabilizował się (częścią Wielkiego kłamstwa była pogłoska mówiąca o tym, że jakoby miał spaść do zera), większość Horrorów odeszła. Dawcy Imion mogli wydostać się ze swoich podziemnych twierdz i podjąć próbę odbudowy świata. Wielką zagadką było jednak, czy wraz z potworami z przestrzeni astralnej zniknęli ich władcy. Szczęśliwie wszystko wskazuje na to, że na powrót zapadli w le-

targ lub odeszli w pustkę kosmosu, by poszukać nowych światów do zniszczenia. Niestety, mogą zostać ponownie przywołani przez śmiertelnych głupców, żądnych władzy i mocy.

Rola adeptów

Bohaterowie graczy raczej nie nadają się na Badaczy Tajemnic. Spektakularne pojedynki, dzikie pościgi i badanie zapomnianych kaerów pasuje im bardziej, niż grzebanie się w zakurzonych tomach biblioteki Throalu. Z drugiej strony, adepci nie są wszechmocni – wystarczy nawet słaby Horror, by posłać w zaświaty początkującą drużynę, potężniejsze zaś mogą wykończyć nawet adeptów na dwucyfrowych kręgach. Miecz i zaklęcia będą więc pełnić istotną funkcję, jednak na pierwszy plan powinna się wysunąć również wiedza.



W **Earthdawnie** istotną rolę odgrywa odkrywanie tajemnic przeszłości. Bohaterowie szukają zwykle informacji z bardzo prozaicznych powodów: by odkryć leże Horroru, poznać sekret pozwalający na zwiększenie możliwości posiadanego wątkowego przedmiotu albo znaleźć lokalizację starożytnego miasta, w którym rzekomo są zgromadzone niewyobrażalnie wielkie skarby. By dodać nieco lovecra-

ftowskiego nastroju, wystarczy dać postaciom dostęp do zakazanej wiedzy: plotek o wpływie mrocznych sił na umysły teherańskich czarodziei, zakazanych ksiąg o istotach z odległych gwiazd, pamiętników oszalałych ksenomantów śniących o mackowatych bestiach. W miarę upływu czasu adepci mogą wpaść na trop jednego z plugawych bóstw i wyznających je kultystów mających wpływ np. na moźnych Throalu. Krzyżując ich plany, zwrócić na siebie uwagę sekty, zdobędą potężnego nieprzyjaciela – wątek walki z takim wrogiem może łatwo stać się główną osią kampanii.



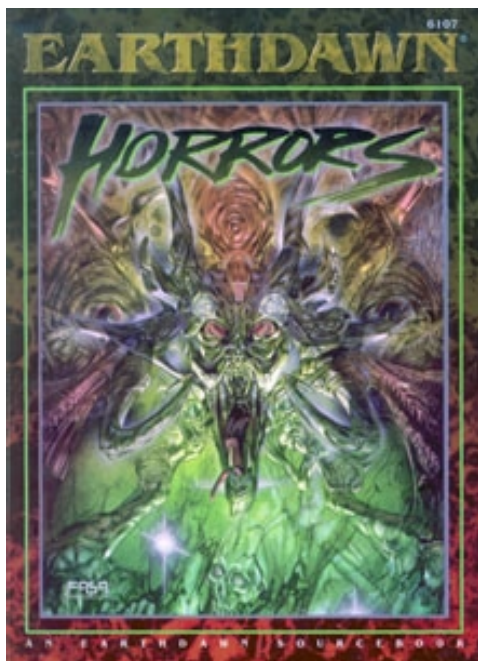
Pogrom

Gdy konstelacje gwiazd ułożyły się w odpowiedni wzór na barsawiańskim niebie, bramy między światami zostały otwarte, a plugawe byty z zapomnianej ery wszechświata przebudziły się, by siać zniszczenie na Ziemi oraz innych światach. Starożytne przepowiednie zapowiadały koniec cywilizacji, nastanie mrocznych wieków panowania Wielkich Przedwiecznych. Stało się jednak inaczej. Dawcy Imion, przygotowani na te ciężkie czasy przetrwali ukryci w kaerach. Świat został spustoszony, jednak wiedza

przetrwała. Gdy plugawi bogowie odeszli – na powrót zapadając w sen lub poza Ziemię – a poziom magii opadł na tyle, by najpotężniejsze z Horrorów musiały powrócić do swojego wymiaru, Thera, Throal i inne państwa zaczęły powolną odbudowę. Uczni i czarownicy nie mają wątpliwości – czas Pogromu był wielką klęską plugastwa z dawnych er. Nie byli w stanie przełamać barier wielu kaerów. Nie unicestwili marnej cywilizacji, jaka objęła władzę na Ziemi w czasie ich snu. Wielu mędrców sądzi, że zagrożenie nie minęło a Wielcy Przedwieczni prędzej, czy później powrócą lub zostaną wezwani przez swe sługi. Pytanie brzmi, czy Dawcy Imion będą gotowi po raz kolejny skryć się w kaerach, pogodzą się z kolejnymi wiekami spędzonymi w podziemnych schronieniach? Czy zakończenie Pogromu jest, jak sądzą niektórzy jedynie spiskiem Horrorów i ich mrocznych panów?

Natura horrorów

Według podręczników do **Earthdawn** Horrory to potwory zamieszkujące przestrzeń astralną. Gdy poziom magii jest wystarczająco wysoki, są w stanie przeniknąć barierę oddzielającą ich wymiar od świata materialnego, by siać spustoszenie i zadawać ból. Najsłabsze to zwykli drapieżnicy, żywią się tym, co dzikie zwierzęta. Potężniejsze Horrory smakują się w emocjach, żerują na duszach Dawców Imion, zsyłając na nich ból, strach, gniew i inne, niskie emocje. Wiążąc Barsawię z mitologią Lovecrafta trzeba nieco zmienić oblicze potworów. Wciąż będą przeciwnikami adeptów, bolesną pozostałością Pogromu, wrogiem, którego trzeba odnaleźć i zniszczyć, inne będzie ich pochodzenie. Horrory może zamieszkiwały przestrzeń astralną, zostały jednak stworzone – wyhodowane, przemienione lub zrodzone – przez Wielkich Przedwiecznych i inne istoty o boskiej potędze, jakie milenia temu przybyły na Ziemię z dalekich gwiazd.



Po Pogromie, który był wielką klęską plugawych bogów, Horrorzy pozostały w świecie materialnym, by wypełniać wolę swoich stórców. Istoty te nieustannie przemawiają do swych sług, kierują myślami, pobudzają do działania – marzą o dniu, kiedy dzięki potworom z przestrzeni astralnej oraz tym z Dawców Imion, którzy zdecydowali się zdradzić swój rodzaj, powrócą, by w pełni chwały unicestwić marną cywilizację śmiertelników i samodzielnie władać całą Ziemią. Dla Barsawian działania, jakie podejmują sługi Wielkich Przedwiecznych, będą wydawać się bezsensowne, chaotyczne, niezrozumiałe, zakażać o obłąd – trzeba jednak pamiętać, że zapomniani bogowie nie myślą tak, jak ludzie czy krasnoludy, ale na swój obcy i zły sposób. Nie można ich oceniać tak, jak innych Dawców Imion ani przypisywać im podobnego intelektu.

Najpotężniejsze z Horrorów (jak Pogromca Smoków) mogą być niezależnymi bytami – wyjątkowymi sługami bogów albo ich plugawym potomstwem, jednak z pewnością żaden z nich nie będzie Wielkim Przedwiecznym. Możliwe, że podczas Pogromu jed-

na lub kilka takich istot wędrowały po świecie, lecz w czasach współczesnych bohaterom powinny znajdować się w letargu. Są zbyt potężne, by Mistrz Gry mógł wprowadzić je bezpośrednio do kampanii – ich przebudzenie znaczyłoby kres cywilizacji Dawców Imion, nieprzygotowanych na kolejne wieki życia w ukryciu. Horrorzy powinny jednak słuchać woli Wielkich Przedwiecznych, nawet być ich awatarami w świecie materialnym, dążyć do uwolnienia z więzów nałożonych na nich przed wiekami lub przebudzenia ze snu.

Jedną z potężniejszych broni Horrorów jest (wyłączając ich umiejętności bojowe, potworną żywotność oraz talenty magiczne) moc sprowadzania grozy, strachu porównywalnego – jeśli nie potężniejszego – od tego, które zdolne są wywoływać smoki. Przeciwno Dawcom Imion wykorzystują również umiejętność plugawienia – zatruwania myśli plugawymi ideami, kierowania poczynaniami swoich ofiar czy używania poprzez nich magii zaklęć. W „Przebudzeniu” Horrorzy będą działać bardzo podobnie, jednak do arsenału dostępnych im środków trzeba dodać sprowadzanie szaleństwa. Motyw obłądu, jaki powoduje u śmiertelników zakazana wiedza jest jednym z najważniejszych cech prozy Lovecrafta – musi istnieć zatem również w mrocznej wersji Barsawii. Podobnie, warte podkreślenia będą nienaturalne zjawiska związane z obecnością Horrorów. Naginanie lub łamanie podstawowych praw fizyki, przenikanie się świata materialnego i przestrzeni astralnej, niewyjaśnione fenomeny pogodowe czy zaburzenia upływu czasu to kilka przykładów efektów, jakie można wprowadzić do sesji. Najważniejszym ze wszystkich będą zakrzywienia przestrzeni, lovecraftowska „obca geometria” z kątami ostrymi wyglądającymi jak rozwarłe, odległymi obiektami w rzeczywistości będącymi na wyciągnięcie ręki i dziwaczną, cyklopową architekturą.

Wędrując korytarzami zniszczonych kaerów czy przedzierając się przez gęstą dżunglę, w której jeden z Horrorów zbudował swoje leże, adepci powinni coraz intensywniej odczuwać wypaczającą rzeczywistość obecność potwora. Początkowo mogą być to mutacje lub różne niegroźne dziwactwa. Drzewa rosnące korzeniami do góry, kosmate kamienie, strumienie czarnej, oleistej substancji czy skryte pod pokrywą lodu stawy (podczas upalnego, barsawiańskiego lata) odpowiedzą bohaterom, że zbliżają się do kryjówki potwora. Wijące się żywe rzeźby w podziemnych korytarzach, posągi roniące krwawe łzy, nienaturalnie zachowujące się zwierzęta albo animowane szkielety umocnią ich jeszcze bardziej w tym przekonaniu. Potem będzie jeszcze gorzej, pojawią się zaburzenia czasu (brody i włosy rosnące o kilka centymetrów na minutę, szczury młodniejące na oczach bohaterów i zdychające jako embriony, krople wody ulatujące z kałuży w kierunku sklepienia), inne efekty przybiorą na sile. W końcu zakrzywienie dotknie nawet samych Dawców Imion – będą postrzegać siebie jako dziwaczne, poskręcane stworzenia, jakby byli grudką wilgotnej gliny rozszarpa-

ną na strzępy przez jakąś niewidzialną siłę. Będzie to rzecz jasna jedynie wina percepcji postaci wkraczających do rzeczywistości kontrolowanej przez wolę Horroru, w niczym nie przeszkodzi to w działaniach (np. podjęciu walki z potworem). Jeśli jednak adepci poniosą klęskę i uciekną z legowiska bestii, sposób, w jaki będą postrzegać rzeczywistość po zostanie w pewnym stopniu odmieniony – przynajmniej do czasu, aż uda im się pokonać monstrum i uwolnić się od jego wpływu.



Morze Śmierci

Legendy głoszą, że pod morzem lawy zamknięta jest trzynasta Pasja, Śmierć. Kiedy wystarczająco wiele krwi zostanie przelane, ogień zgasnie, a ona sama zostanie uwolniona. Wiele Dawców Imion traktuje tę opowieść jedynie jako historyjkę dla dzieci, tłumacząc istnienie Morza Śmierci bardzo wysokim stężeniem esencji żywiołu ognia. Inni traktują ją dosłownie, obawiają się chwili, gdy trzynasta Pasja wyrwie się z więzienia. Prawda może być jednak zupełnie inna. Co, jeśli pod powierzchnią płynnej lawy przebywa pogrążona w trwającym miliony lat śnie Cthuga, jedna z Wielkich Przedwiecznych?

Opowieść o Śmierci może być niekompletna. „Wystarczająco wiele przelanej krwi” może się odnosić nie tyle do wojen i mordów, co do bluźnierczych rytuałów, podczas których ku czci Cthugi są składane ofiary z życia Dawców Imion. Jeśli taka byłaby prawda, sekty wyznające tę istotę pręcej, czy później mogłyby wpaść na sposób wyzwolenia swojego patrona. Przelanie krwi wielkiego smoka, śmierć tak potężnego stworzenia bez wątpienia byłoby wydarzeniem zdolnym przebudzić Wielkiego Przedwiecznego.

Sekty i kulty

Dodanie do Barsawii elementów lovecraftowskiego horroru nie zmienia settingu ani tematyki przygód w bardzo wyraźny sposób. Adepci wciąż będą wędrować po świecie w poszukiwaniu chwały i sławy, ratować Dawców Imion przed Horrorami, dzikimi bestiami i zakusami podłych Theran, odkrywać tajemnice przeszłości oraz zdobywać potężne, wątkowe przedmioty. Zmieni się nieco wydźwięk scenariuszy – mocniej będą widoczne splugawienie, paranoiczny strach przed potworami, nienaturalność przyrody i ruin miast wypaczonych mocą Horrorów. Zieleni odradzających się lasów będzie mieć nieco zgniły kolor, woda w strumieniach oleisty smak, zwierzęta bardziej dzikie i agresywne. Dawcy Imion nie będą

tak silni, jak w **Przebudzeniu Ziemi** – zarówno fizycznie, jak również pod względem ducha. Niektórzy wykorzystają okazję by (pozornie) ocalić się od zguby. Przystąpią do jednego z kultów, oddających cześć Wielkim Przedwiecznym.



To właśnie obecność i działania sekt będą odróżniać lovecraftowską Barsawię od normalnej. Trzeba pamiętać, że Dawców Imion będzie do kultów przyciągać nie tylko lęk przed Horrorami, ale również pragnienie zdobycia mocy i władzy. Kuszenie niektórych z nich będzie niezwykle proste. Ksenomanci badający tajemnice przestrzeni astralnej, adepci pozbawionych talentu, starzejący się bohaterowie, których legenda zaczyna przemijać mogą przyjąć ofertę plugawych istot. Władza uzależnia, moc upaja. Nawet najbardziej prawi z nich prędzej czy później ulegną splugawieniu. Wielki bohater stanie się okrutnym despota. Głosiciel krwawym inkwizytorem, zsyłającym na tortury każdego, kogo będzie podejrzewał o oddawanie czci szalonemu pasjom. Zaczyna, oddany społeczności polityk, zamiast pokonać przeciwnika w debacie, przywoła ze swoimi braćmi z sekty Horrora, by zamordował jego oponenta. Może zdarzyć się nawet tak, że jeden z bohaterów otrzyma zaproszenie na spotkanie kultu – od najlepszego przyjaciela, którego nigdy nie podejrzewałby o konspirację z mrocznymi siłami. Jak zachowa się grupa,

wiedząc, że jeden z jej oddanych towarzyszy stał się czymś, co przysięgała niszczyć? Czy adepci znajdą ratunek dla duszy kultysty? A może samo zaproszenie jest pułapką zastawioną na postaci przez sektę liczącą właśnie na to, że kierowani litością i współczuciem bohaterowie spróbują ocalić swojego przyjaciela?

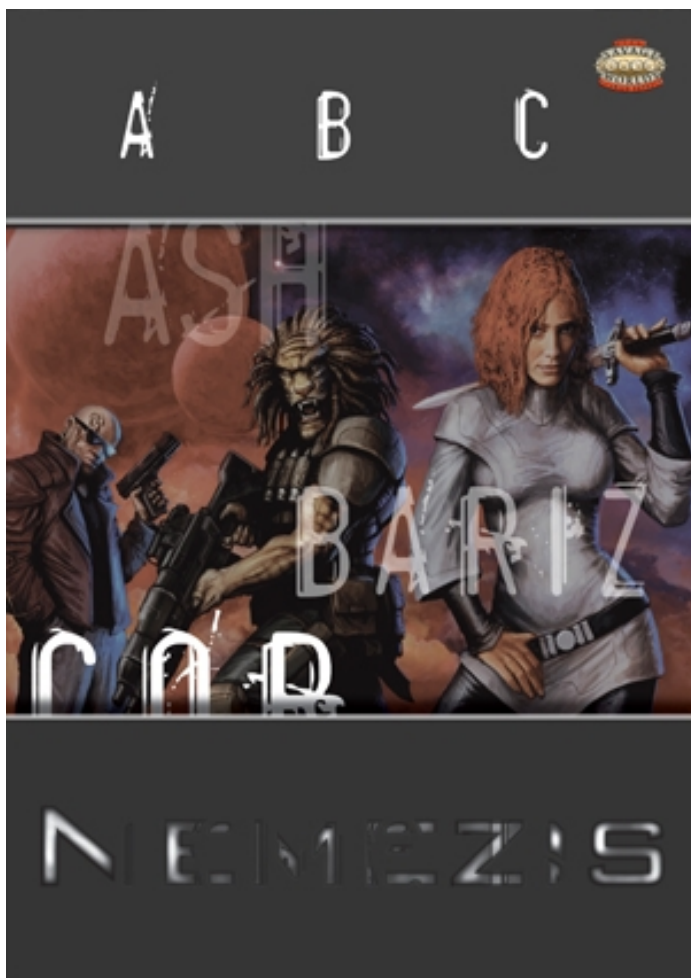


Co dalej?

Nie ma się co oszukiwać – nie zrobi się z „Przebudzenia” opowieści o śmiertelnikach popadających w obłęd z powodu obcowania z plugawymi bytami z dziwnych wymiarów. Nie taki jest również cel tego artykułu. Można jednak (i dla grup zainteresowanych przemalowaniem Barsawii w nieco mroczniejsze barwy) dodać światu lovecraftowskiego kolorytu, nie tylko wykorzystując powyżej opisane sposoby, ale na także na dziesiątki innych. Wystarczy wziąć do rąk podręcznik do **Earthdawn** i poczytać opis świata, przejrzeć bestiariusz, przekartkować opisy zaklęć. Wiele elementów można zmodyfikować, przepisać na „cthulhową” modłę. Jest to w zasadzie najlepszy sposób, ponieważ uwzględnia preferencje grupy i pozwala skupić się na tym, co interesuje graczy.

□

Nemesis: Eclipse Trzy światy w próżni



Nemesis: Eclipse to pierwszy dodatek do settingu **Nemesis**, opartego na mechanice **Dzikich Światów**. Gwoli przypomnienia – **Nemesis** to space opera z elementem nadprzyrodzonym w postaci potężnych, wrogich czło-

wiekowi bytów, które najłatwiej opisać „jak z **Zewu Cthulhu**”. **Eclipse** to nic innego jak uzupełnienie podręcznika podstawowego.

Podręcznik wydano w miękkiej oprawie, liczy 108 czarno-białych stron. Okładkę zdobi przyjemna dla oka grafika i aż szkoda, że została tak zmniejszona. Wnętrze ozdobione jest wieloma ładnymi ilustracjami, dużo lepszymi niż w podstawowym podręczniku. Efekt psuje nieco zbyt ciemny druk, ale nie jest to szczególnie aż tak bardzo przeszkadzający. Najlepsze wrażenie robią grafiki dwustronicowe i w ich przypadku aż żal, że całość pozbawiono koloru.

Treść podzielono na dziewięć rozdziałów pogrupowanych tematycznie plus otwierające całość krótkie wprowadzenie. Pierwsze trzy, przeznaczone dla oczu wszystkich, poświęcono zagadnieniom mechanicznym. Znajdziemy w nich nowe Przewagi i Zawydy, niewielkie modyfikacje mechaniki, system statusu społecznego, modyfikacje statków i okrętów kosmicznych czy dodatkowy opis sprzętu popularnego w układzie **Eclipse**. Spośród tych wszystkich elementów warto szczególnie uwagę zwrócić na trzy.

Pierwsza z nich, Status społeczny, determinuje przynależność do jednej z sześciu klas społecznych. Przynależność do każdej z nich pociąga za sobą pewne konsekwencje, ale i daje pewne profity. Będąc biedakiem, nie musimy dbać o swój wizerunek, ale trudniej takiej osobie nabyć towary unikatowe. Natomiast bogacz musi wydawać określone kwoty (miesięcznie!) na swój styl życia, ale łatwiej mu uzyskać kontakt ze specjalistami czy nabyć unikatowe, czasem nielegalne, dobra. Całe rozwiązanie jest raczej uproszczeniem czysto mechanicznym, aczkolwiek przydatnym nawet dla zwolenników fabularnego odgrywania.

Międzynarodowy handel to pewne reguły będące wytrychem dla skomplikowanych relacji rynku międzygwiazdowego. Innymi słowy, jeśli gracze zechcą pobawić się w kupców, a Mistrzowi Gry nie chce się

wymyślać kolonii wydobywczych oraz rynków zbytu, może skorzystać z zasad zamieszczonych w tej części dodatku.

Ostatni z tego fragmentu podręcznika element warty uwagi i, moim zdaniem, najciekawszy, to sprzęt. Naturalnie znajdziemy tutaj opis broni, pancerzy, pojazdów i całej reszty, ale nie to jest najistotniejsze. Autorzy opisali konkretne modele z oznaczeniami, nazwami własnymi i kodowymi sprzętu. Dzięki temu świat zyskuje na bogactwie tła fabularnego, bo zamiast Pistoletu Plazmowego można wejść w posiadanie nieudanego Shermana P-77 lub zawodnego, ale taniego, Virusa, a zamiast działka TDP na pojeździe można zamontować Calibana. Podobnie sprawa wygląda z pancerzami – zamiast czegoś uniwersalnego mamy kilka konkretów. Niby drobnostka, ale mocno wpływa na wiarygodność kreowanego wokół postaci świata.

Kolejne rozdziały trafiły do *Teczki Mistrza Gry* i jak sama nazwa wskazuje, przeznaczone są głównie dla jego oczu. Pierwsze trzy z tej grupy poświęcone są planetom układu Eclipse. Każdy z nich zawiera generatory różnego typu – przygód, gangów, plotek, opisy różnej maści organizacji, charakterystycznych dla danej planety, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby przeszczepiać je na inne środowiska, opisy ciekawych postaci czy przykładowych miejsc. Wszystkie opisy są dość ogólnikowe i pozostawiają wiele miejsca na interpretację dla MG, a jednocześnie na tyle wyraziste, że dają wyraźne pojęcie na temat każdej z planet. Obok tego wszystkiego trafiają się drobne informacje dodatkowe jak opis najpopularniejszych korporacji produkujących uzbrojenie czy Antropomorficzny Samodzielny Legion Ataku Naziemnego. Naturalnie dostajemy mnóstwo różnej maści generatorów oraz pomysłów na scenariusze czy kampanie. Możemy m.in. stawić czoła ulicznemu gangom, wcielić się w żołnierzy armii Cor czy ludzi Syndykatu, a nawet wniknąć w świat intryg wysokich Rodów. Bardzo dużo tu informacji i ciekawych elementów, do wykorzystania nawet przez zwolenników fabularnego odgrywania. Nie trzeba losować

charakteru gangu, ale z generatora można dowiedzieć się, jak takowy dopasować na swoje potrzeby, czym się będzie zajmował, jaki ma charakter i na podstawie tych informacji można ocenić jak duże wyzwanie jego członkowie będą stanowić dla PG. Jednym z ciekawych generatorów, zupełnie nieprzydatnym z punktu widzenia zwolenników rozwiązań czysto mechanicznych, za to będący ukłonem dla fabularystów, jest Generator Technobelkotu. Gracz zapłacił ciężką kasę za modyfikację broni i mechanicznie nie uzyskał premii do obrażeń. Fabularnie możemy ustalić – dzięki generatorowi – że Rusznikarz zainstalował mu w karabinku plazmowym Krańcowy Kompensator Ciągu. Mała rzecz, a ile daje frajdy.

Po opisach planet przychodzi czas na podniesienie kurtyny i opis tego, co najbardziej tajemnicze. W rozdziale ósmym znajduje się wyjaśnienie, czym jest Nemezis, skąd pochodzi, kto czy też co stoi za Pożeraczem Światów i jego pobratymcami oraz dlaczego akurat teraz te byty się ujawniły. Ciekawe jest to, że Autorzy dali wyraźny sygnał, iż tłumaczenie tych zjawisk może być dowolne i każdy MG, jeśli chce, może wymyślić swoją metafizykę, jakkolwiek opis w **Eclipse** uznawany jest za „oficjalny”. To w jakim stopniu poszczególni prowadzący zechcą trzymać się tej wykładni, zależy już od nich. Tutaj znajdują się także opisy nieco większych i groźniejszych bytów, szczególnych przypadków potworów czy dokładne omówienie natury Mesu. Całość zamyka zwyczajny bestiariusz, a w nim nowe stwory, nowe bestie, naturalne i wyhodowane oraz nowe indywidua mogące stanąć na drodze Postaciom Graczy.

Eclipse to doskonałe i szerokie tematycznie uzupełnienie podręcznika podstawowego, stanowiące bogate źródło informacji na niemal każdy temat. Nawet jeśli jakiś MG nie korzysta z mechanicznych wytrychów, jakimi są Generatory, to i tak stanowią one wspaniałą podstawę dla dalszego planowania. Z drugiej strony zwolennicy mechanicznych rozwiązań znajdą bardzo wiele przydatnych narzędzi, dzięki którym zaoszczędzą czasu i sił. Innymi słowy, w dodatku jest wszystko to, co powinno było zna-

leżć się w podstawce, a co się w niej nie zmieściło. Czasami tylko rozczarowuje nieco zbyt duża ogólnikowość treści i opisów, brakuje mapek czy ilustracji prezentujących opisywane lokacje. Niestety tego typu zawartość pochłania miejsce, które obecnie zajmuje treść. Coś za coś. Fanom **Nemesis** podręcznika polecać nie muszę, bo zapewne już mają **Eclipse** od jakiegoś czasu. Niezainteresowanych systemem pomijam, bo ich nic nie przekona. Niezdecydowanym polecam – warto, zwłaszcza dla ostatnich rozdziałów z opisem najmroczniejszych tajemnic. Pamiętajcie jednakże – **Nemesis: Eclipse** poświęcone jest tylko... Eclipse. Zaskakujące, prawda?



Plusy:



Liczne generatory



Wiele informacji fabularyzujących (organizacje, korporacje itd)



Opis Tajemnicy

Minusy:



Liczne generatory



Informacje, chociaż liczne, czasami zbyt ogólnikowe



Podręcznik poświęcony tylko układowi Eclipse

108 stron, miękka oprawa

Cena: 35,00 zł

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 53, luty 2012

