

w numerze:

Nie tylko smoki i podziemia, czyli cechy charakterystyczne D&D
Długa droga do Kadath #5



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 53, luty 2012

rallyman

EMINENT DOMAIN
PRET-A-PORTER
SUSHIZOCK IM GOCKELWOK
SMART AUTO
A SONG OF ICE AND FIRE ROLEPLAYING POCKET EDITION
BLACK CRUSADE
EMERALD EMPIRE



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Redakcja i korekta tekstów:

Hubert Bartos

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

Marcin 'Ezechieli' Zaród

Cezary Domalski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

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

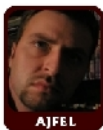
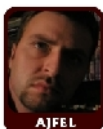
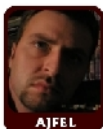
Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kierujcie je na nasz adres: sklep@rebel.pl



Zima ma w sobie coś takiego, że człowiek patrzy na biały świat za oknem i odpływa, hen, daleko myślami poza horyzont. Kilka ładnych lat temu w podobną pogodę kupiłem planszowego „Wampira” Sfery. Wszedłem do sklepu, wyłożyłem na ladę kieszonkowe i zabrałem grę do domu. Najbardziej niezwykłą częścią tej historii nie jest fakt, że załatwiłem transakcję twarzą w twarz, bez pośrednika, jakim stał się ostatnio Internet. Szokujące jest w tym wszystkim to, że wyłożyłem kieszonkowe - które do ogromnych nie należało - i starczyło ono na grę planszową. Powiedzmy sobie szczerze: ile dzieciaków będzie obecnie stać na zakupienie z kieszonkowego „Draculi”? „Mamo, potrzebuję prawie dwóch stów na grę... Dasz mi? Proszę, proszę!”. Jasne, już to widzę. Dożyliśmy czasów, w których gry wydawane są pięknie, pełno w nich bajerów, nie trzeba nawet wycinać i kleić żetonów, ponieważ same się wręcz pchają, aby wypaść z wypraski, jednak ceny wołają o pomstę do nieba. Czasami zastanawiam się, ilu młodych fantastów nie zacznie swojej planszówkowej przygody od „Talismana”, ponieważ nie będzie ich stać na kupno gry. Dla kogo robi się dzisiaj te wszystkie gry? Dla dzieci, czy dla ich rodziców? Refleksje i nostalgia naczelnego zimową porą, a za oknem znów rozpadał się śnieg...

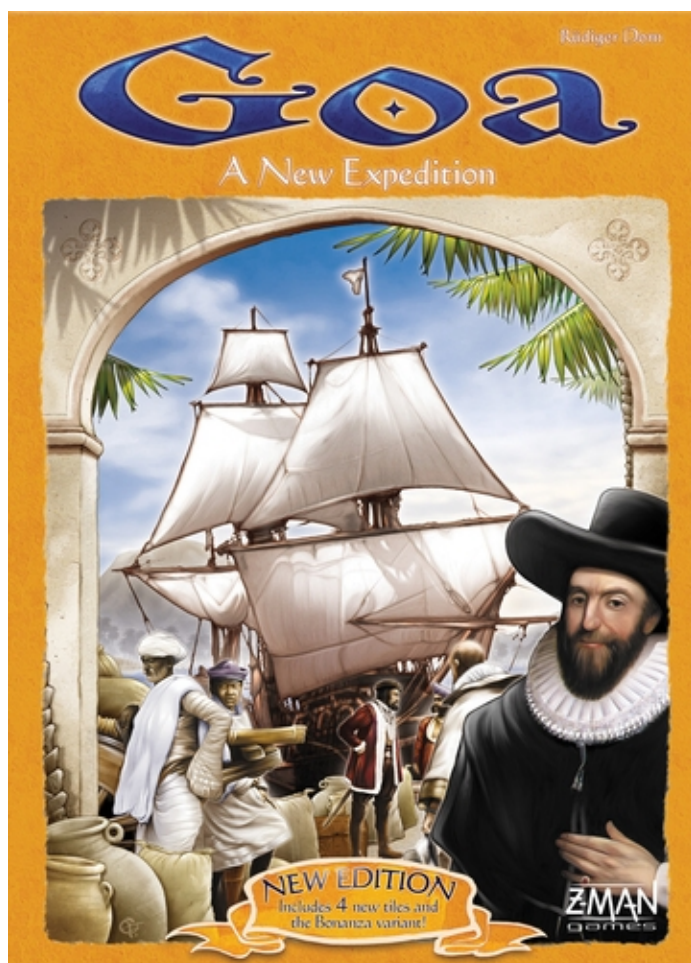
Nr 53, Luty 2012

Spis treści

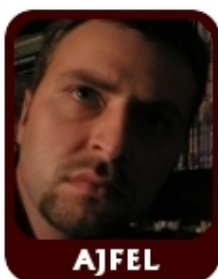
- 2 **Wstępniak** 
 ... czyli jak zwykle
 kilka słów na początek
- 4 **Aktualności** 
 ... czyli co nowego
 w świecie gier
- 9 **Wyścigi** 
 w błocie i śniegu
 Rallyman
- 12 **Galaktyczne imperia** 
 na kartach
 Eminent Domain
- 16 **Świat mody** 
 dla tęgich głów
 Pret-A-Porter
- 21 **Polowanie na sushi** 
 Sushizock im Gockelwok
- 24 **Ciężarówka** 
 z zagadkami
 Smart Auto

- 27 **Nie tylko smoki** 
 i podziemia
 Cechy charakterystyczne D&D
- 31 **Odcienie szarości** 
 Długa droga do Kadath #5
- 33 **Zagraj w Grę o Tron** 
 A Song of Ice and Fire
 Roleplaying Pocket Edition
- 38 **Krucjata przeciw** 
 Imperium
 Black Crusade
- 41 **Czy jadłeś dzisiaj ryż?** 
 L5E: Emerald Empire
- 45 **Plany na marzec**
 czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



Goa od Lacerty



AJFEL

Wydawnictwo Lacerta ma na ten rok niezwykle interesujące plany. Wśród nich jest wydanie polskiej edycji gry **Goa**, przeboju Ruedigera Dorna z 2004 roku. Jest to pomysłowa gra ekono-

miczna z elementami aukcyjnymi, łącząca łatwe do opanowania reguły z niebanalnymi, oryginalnymi mechanizmami. Gra przeniesie nas do Indii, gdzie wcielimy się w XVI-wiecznych, portugalskich osadników. Zakładając plantacje, zbierając podatki, rozbudowując własną handlową flotę i wysyłając z jej pomocą wyprodukowane towary do Europy, będziemy starali się prowadzić interesy efektywniej niż nasi rywale, co przełoży się na zgromadzoną liczbę punktów zwycięstwa. Premiera polskiej edycji gry przewidziana jest na kwiecień.

Powrót Wiz-War

Fantasy Flight Games oprócz tego, że stale rozszerza swoją ofertę o nowe planszówki, regularnie także serwuje nam godne uwagi reedycje cenionych tytułów sprzed lat. Jedną z nich jest wydana niedawno **Wiz-War** – gra planszowa dla dwóch do czterech osób, opowiadająca o pojedynkach czarodziejów w plątaninie podziemnych korytarzy. Jest to nowe wydanie gry zaprojektowanej przez Toma Jolly trzydzieści lat temu. Wznowienie dostosowane jest oczywiście do wymogów współczesnego rynku, roz-



grywkę toczymy więc z użyciem solidnych, ładnie zilustrowanych kart i modułów planszy oraz efektownie wykonanych plastikowych figurek. Gra trafiła już do sprzedaży.

Chaos w Starym Świecie z Rogatym Szczurem

Ruszyła przedsprzedaż długo oczekiwanej, polskiej edycji gry **Chaos in the Old World** – bardzo udanej planszówki Erica M. Langa, której akcja toczy się w uniwersum **Warhammera**. Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami, wraz z zestawem podstawowym od razu premierę będzie miała także polska edycja **Rogatego Szczura** – dodatku do gry, dzięki któremu do rywalizacji o panowanie nad Starym Światem będzie mógł dołączyć piąty gracz. Premiera przewidziana jest na ostatnie dni lutego.



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

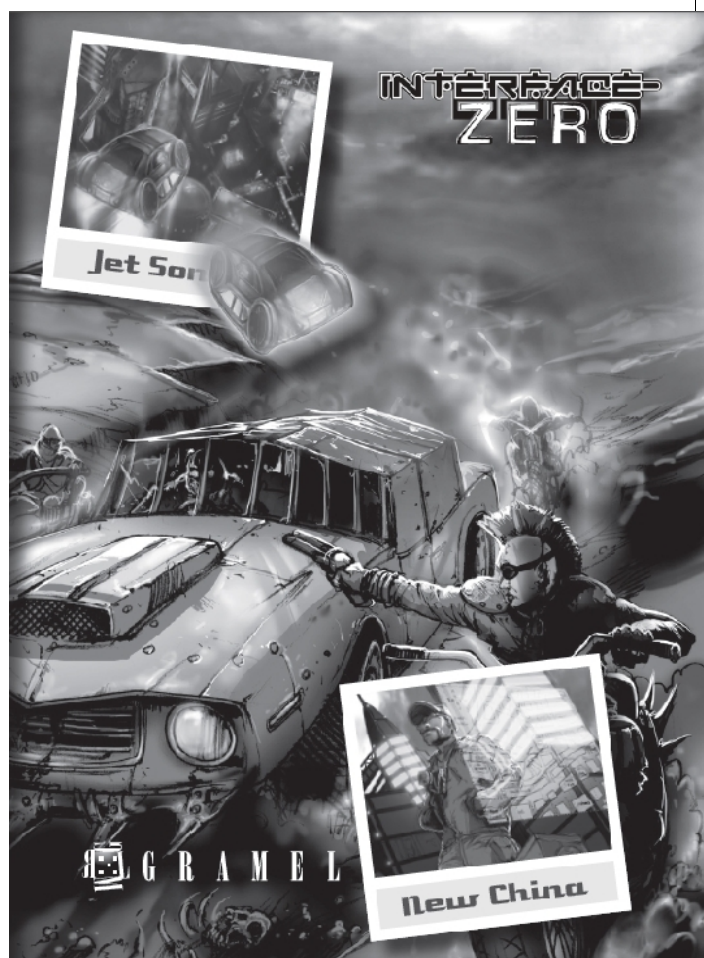
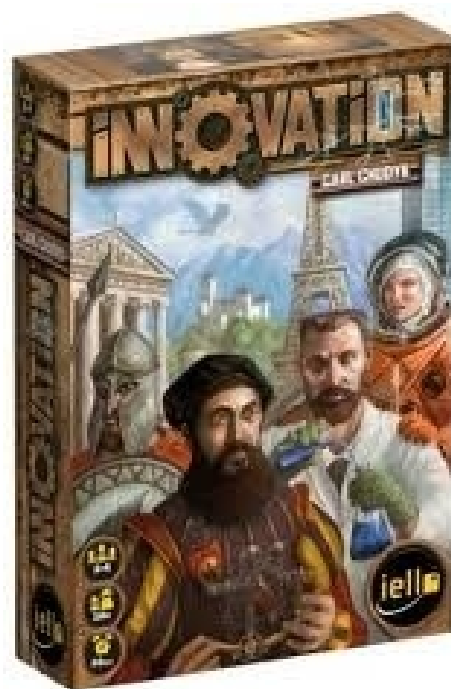
PORTAL STWORZONY,
BYŚ INFORMOWAŁ
I BYŁ POINFORMOWANY

**WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA**

NEUROSHIMA.ORG

Innowacje od Lacerty

Nakładem wydawnictwa Lacerta, ukaże się polska edycja gry **Innovation**. Jest to szybka gra karciana opowiadająca o rozwoju cywilizacji. Każdy z uczestników rozgrywki buduje swoją cywilizację od epoki kamienia, poprzez kolejne wieki aż do czasów współczesnych. Reprezentowane przez karty rozmaite osiągnięcia kulturalne i odkrycia naukowe oferują różnorodne bonusy umożliwiające dalszy rozwój. Premiera przewidziana jest na przełom kwietnia i maja.



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 SIŁKĘ?

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

JESTEŚ W SIECI?

ŻYDIE W 2088 JEST SZYBKIE. JEŻELI CHCESZ PRZETRWAĆ, MUSISZ BYĆ JESZCZE SZYBSZY. ALE NIG SIĘ NIE MARTW, SIARK, MAMY WSZYSTKIE PUŁ KUNIKULĄ. BRAKUKUWE I GRYWALNE ZASADY CYBERNETYKI POZWOLĄ CI STWORZYĆ WSZOCZEPEY, JAKICH TYLKO DUSZA ZAPRAGNIE!

CHCESZ SIĘ WBIĆ DO DOMENY KORPORACJI?

INTERFACE ZERO TO NIE TYLKO GRA - ALE I PRZYBORNİK, Z KTÓREGO MOŻESZ SWOJODROBNIE WYCIĄGAĆ TE ELEMENTY, KTÓRE PASUJĄ DO GRY SCIENCE-FICTION, W JAKĄ MACIE OCHOTĘ DZISIAJ ZAGRAĆ.

Znak Starszych Bogów na początku marca

Dzięki wydawnictwu Galakta w pierwszym tygodniu marca możemy spodziewać się premiery kolejnej gry w sposób szczególny adresowanej do fanów horroru i prozy H. P. Lovecrafta. **Znak Starszych Bogów** (polska edycja wydanej pod koniec ubiegłego roku **Elder Sign**) to pomysłowa gra kościanna dla 1 do 8 osób. Uczestnicy rozgrywki wcielają się w role Badaczy stawiających czoła jednemu z przerażających Przedwiecznych. Kluczowe na drodze do zwycięstwa jest zdobycie tytułowego, starożytnego Znak Starszych Bogów, który umożliwi uwięzienie koszarnej istoty i zażegnanie niebezpieczeństwa.



Fabryka Gier Historycznych

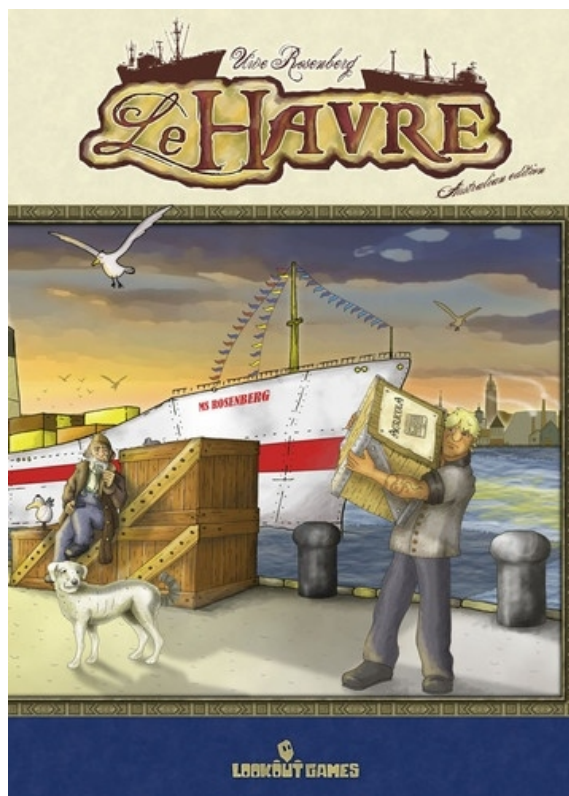
Z przyjemnością informujemy, że do grona polskich wydawców gier planszowych dołączyła nowa firma – Fabryka Gier Historycznych, stworzona przez historyków, doktorantów lubelskiego Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, a jednocześnie wielolet-

nich fanów gier planszowych, karcianych, fabularnych i bitewnych. Produkty FGH z założenia mają łączyć świetną zabawę płynącą z gry z walorami edukacyjnymi. Premiery pierwszej gry wydawnictwa możemy się spodziewać już w kwietniu. Będzie ona nosiła tytuł **W Zakładzie. Lubelski lipiec '80**. Uczestnicy rozgrywki wcielą się tu w pracowników Fabryki Samochodów Ciężarowych w Lublinie, w przeddzień fali strajków. Każdy z graczy stara się spełnić indywidualne cele, takie jak np. zostanie pracownikiem miesiąca albo doprowadzenie do wybuchu strajku. Gra przeznaczona będzie dla trzech do sześciu osób w wieku od dziesięciu lat.



Dalsze plany Lacerty

Fani planszowych gier ekonomicznych z pewnością już zacierają ręce, bowiem na przełomie II i III kwartału Lacerta wyda świetną **Le Havre** – stanowiącą wraz z **Agricolą** i **At the Gates of Loyang** słynną żniwną trylogię Uwe Rosenberga, a zarazem będącą jedną z najbardziej cenionych gier tego typu. Plany Lacerty na nadchodzący rok są bardzo ambitne, ponieważ w ręce graczy trafią także niebawem **Agricola** dla 2 osób, **Onirim** oraz **Santiago de Cuba**. W kolejnych kwartałach możemy spodziewać się dalszych interesujących premier, o których z pewnością przeczytacie na łamach **Rebel Timesa**.



Ponad 100 tys.
czytelników!



Literadar

Magazyn o książkach

**Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony**

**Magazyn o książkach
za darmo!**

www.literadar.pl



Rallyman

Wyścigi w błocie i śniegu



STING

Wyścigi samochodowe za sprawą Roberta Kubicy stały się w naszym kraju bardzo popularne. To już chyba nasza cecha narodowa, że gdy jakiś sportowiec odnosi sukcesy, zaczyna się prawdziwa mania popularności danej dziedziny sportu. Małysz, Kubi-

ca i Kowalczyk to chyba najślawniejsze obecnie nazwiska polskich sportowców. Każdy może kupić sobie narty biegowe lub zjeść bułkę z bananem, jednak przejażdżka bolidem Formuły 1 nie wchodzi już raczej w grę. I tutaj pojawia się **Rallyman**, który choć traktuje nie o wyścigach bolidów, lecz o pokonywaniu odcinków specjalnych, pozwala przez chwilę poczuć się jak Krzysztof Hołowczyc.

Pierwszy fajny mechanizm pojawia się już przy przygotowaniu rozgrywki. W **Rallyman** układamy swoje własne odcinki specjalne, korzystając z czterech dwustronnych plansz (druga strona planszy przedstawia te same trasy, ale w warunkach zimowych). Zapewnia nam to ogromną liczbę możliwych kombinacji i sprawia, że nie zagramy raczej dwóch identycznych partii (oczywiście, jeżeli sami nie będziemy tego chcieli). Podział plansz na fragmenty tras ułatwia *setup* i wszystko, co musimy zrobić to dopasować do siebie kilka z nich (układając je w dowolnych kierunkach i korzystając z ich dowolnych stron), rozpisać trasy przejazdu, np. C8-C3/J1-J4 i rozpocząć zabawę.

Cel gry jest prosty – należy jak najszybciej przejechać odcinek specjalny, uzyskując najlepszy z możliwych czasów przejazdu. Mechanika **Rallyman** opiera się na kościach Biegów i Gazu, a zasada ich używania jest niezwykle łatwa do przyswojenia. Wyścig rozpoczynamy na biegu pierwszym, później zaś możemy biegi zwiększać lub zmniejszać. Każdy rzut kością to jedno pokonane pole planszy, więc przechodząc z biegu pierwszego na trzeci, pokonamy trzy. Każda kość Gazu pozwala na pokonanie kolejnego pola bez konieczności zmiany biegu na wyższy lub niższy. Kości Gazu są dwie, kości Biegów jest pięć, więc w trakcie jednej tury możemy pokonać maksymalnie siedem pól planszy.

Gdzie tkwi haczyk? Jedna ścianka każdej sześciokątnej kości nosi symbol wykrzyknika. Jeżeli na różnych kościach wyrzuciliśmy trzy takie symbole, tracimy kontrolę nad pojazdem, co przekłada się głównie na utratę cennych sekund. W przypadku „standardowej techniki jazdy” nie zdarza się to zbyt często, ponieważ kośćmi rzuca się pojedynczo i w dowolnym momencie można przestać. Autorzy przewidzieli jednak również „technikę walki z czasem”, podczas której rzuca się od razu wszystkimi wybranymi przez siebie kośćmi, więc ryzyko utraty kontroli na pojeździe jest znacznie wyższe, w nagrodę jednak uzyskuje się cenne sekundy, które po dojechaniu na metę można odjąć od końcowego wyniku czasowego (lub opcjonalnie oddaje się je, aby nie

rzucić kością przy wykonywaniu ruchu, co przekłada się na bezpieczne pokonanie pola bez ryzyka uzyskania symbolu wykrzyknika). Kończąc turę, pobiera się kartę ostatniego wykorzystanego biegu. Określa ona szybkość przejazdu – od 50 sekund na biegu pierwszym do 10 na biegu piątym.

W tym momencie pomyśleliście zapewne, że gra jest banalnie prosta i wystarczy tak manipulować kośćmi, aby kończyć swoje tury na jak najwyższych biegach. Tutaj pojawiają się jednak zakręty, które to uniemożliwiają. W każdy zakręt można bowiem wejść bezpiecznie na określonym biegu i pokonać go na trzy różne sposoby (trajektorią wewnętrzną, trajektorią ślizgową lub korzystając ze skrótu). Na przykład, jeżeli korzystamy z trajektorii wewnętrznej i na planszy widzimy czwórka, to dany zakręt możemy pokonać na maksymalnie czwartym biegu. Jeżeli wejdziemy weń na piątym, stracimy kontrolę nad pojazdem. Dodajmy do tego, że cała trasa przejazdu najeżona jest różnymi zakrętami i otrzymamy sporą dawkę kombinowania podczas planowania ruchów.

Opisany powyżej schemat rozgrywki komplikuje kilka dodatkowych zasad: uszkodzenia samochodu i przebite opony (redukują dostępną w rzutach liczbę kości), warunki pogodowe (jeżeli używamy np. opon letnich na śniegu, utrata kontroli następuje po wyrzuceniu dwóch symboli wykrzykników) czy też zabłocone zakręty (zmniejszają maksymalne biegi, którymi można wejść w dany zakręt). Początkowo mnogość opcji przyprawia o zawrót głowy, jednak są one na tyle intuicyjne, że po rozegraniu pierwszej partii do instrukcji sięga się już niezwykle rzadko.

Rallyman można postawić dwa zarzuty. Po pierwsze, często mamy tutaj do czynienia ze zjawiskiem identycznie wykonywanych przez graczy tur. Jeżeli pierwszy gracz zastosuje dobrą technikę przejazdu, istnieje ogromne prawdopodobieństwo, że kolejni wykonają identyczne ruchy. W takim przypadku o zwycięstwie decydują zazwyczaj sekundy zebrane podczas używania „techniki walki z czasem”. Przy takiej rozgrywce bardzo szybko robi się nudno i po kilku przejazdach gra ląduje na półce. Po drugie, wszystkie karty danego biegu posiadają identyczne



czasy przejazdów, co powoduje opisaną powyżej powtarzalność tur graczy. Gdyby autorzy gry pomyśleli o chociażby jakiejś niewielkiej rozpiętości sekundowej na bieg (np. na biegu piątym od 8 do 10 sekund), gra znacznie by na tym zyskała.

Pomimo tych dwóch zarzutów, **Rallyman** to pozycja godna polecenia dla wszystkich fanów wyścigów samochodowych. Wymyślanie coraz to nowszych odcinków specjalnych i próby wykręcenia jak najlepszych czasów, przynoszą grającym dużo satysfakcji. Dodatkową zaletą gry jest fakt, że można w nią grać samemu, co eliminuje zarzut powtarzalności tur graczy. **Rallyman** nie jest tytułem, który przykuwa do planszy na długie godziny, jednak z pewnością można do niego wracać niemalże bez końca.



Dziękujemy Wydawnictwu LocWorks za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.

Plusy:



Tworzenie własnych odcinków specjalnych



Ciekawa mechanika zmiany biegów



Gra dla całej rodziny

Minusy:



Powtarzalne tury graczy



Identyczne czasy przejazdu na kartach danego biegu

Liczba graczy: 1-4 Wiek: 9+

Czas gry: ok.40 minut Cena: 139,95zł



Eminent Domain Galaktyczne imperium na kartach



AJFEL

Mamy modę na niekolekcjonerskie gry karciane oparte o mechanizm *deck-building*. Po sukcesie **Dominiona** jak grzyby po deszczu pojawiły się na rynku kolejne karcianki bazujące na tym pomysśle. **Eminent Domain**, przedmiot tej recenzji jest jedną z nich. Słabo zachęcający począ-

tek, czyż nie? W takim razie dodam jeszcze, że temat tej gry to rywalizacja o dominację w galaktyce, podboje, kolonizacja, rozwój technologiczny i gospodar-

czy. A więc coś, co mieliśmy okazję już przerabiać w wielu grach, dużych i małych, karcianych i planszowych, lekkich i skomplikowanych, humorystycznych i poważnych, tanich i drogich. Żeby dolać oliwy do ognia, powiem jeszcze, że **Eminent Domain** to projekt bardzo mocno zainspirowany mechanicznie wydanymi wcześniej tytułami. Słabo? A dlaczego? Mechanizm *deck-buildingu* tak często pojawia się w grach nie bez przyczyny, wielu graczom na całym świecie przypadł do gustu i chętnie sięgają oni po kolejne tytuły tego typu. Zapożyczenia sprawdzonych elementów z innych gier i ciekawe ich mieszanie to zjawisko powszechne i pożądane, często dające w rezultacie bardzo udane projekty, a wspomniana tematyka galaktycznych podbojów prawdopodobnie nigdy nie wyjdzie z mody. W związku z powyższym, twórca **Eminent Domain** postanowił zmiksować karcianą **Race for the Galaxy** z mechanicznymi trybami **Dominiona** i **Glory to Rome**, a rezultat jego prac mam przyjemność wam dzisiaj zaprezentować.



Elementy

Grę otrzymujemy w solidnym i bardzo ładnie prezentującym się pudełku. Wewnątrz znajdziemy instrukcję, niewielką planszę, dziesięć tekturowych płytek służących za karty pomocy i planety startowe oraz talię ponad 160 kart prezentujących Role, planety i technologie. Zestaw uzupełnia garść drobniej-

szych elementów z plastiku (statki kosmiczne), drewna (znaczniki surowców w czterech kolorach) oraz tektury (żetony wpływów, czyli punktów decydujących o zwycięstwie).

To, co od razu rzuca się w oczy to solidna jakość komponentów oraz znakomita szata graficzna produktu. Prosta, a zarazem miła dla oka ikonografia, niezłe grafiki i przemyślany układ oznaczeń, przy tym stonowana kolorystyka i nienaganna czytelność. Słowem – estetyka najwyższych lotów, co – nie da się ukryć – potęguje przyjemność płynącą z samej rozgrywki. Ponieważ **Eminent Domain** skazana jest na porównania do wspomnianych wcześniej, innych karcianek, przede wszystkim **Race for the Galaxy**, pod względem estetyki wykonania przedmiot tej recenzji wygrywa zdecydowanie.

Rozgrywka

Każdy z uczestników rozgrywki rozpoczyna rywalizację, dysponując identyczną talią dziesięciu kart, którą z czasem wzbogacać będzie o kolejne, starając się uczynić swój zestaw jak najbardziej wydajną maszyną do produkcji punktów (na tym właśnie polega

deck-building). Tura gracza składa się z trzech faz: na początku (opcjonalnie) możemy wykonać Akcję, czyli zagrać kartę z ręki i zastosować się do zawartych na niej instrukcji. Druga faza polega na wyborze jednej z sześciu Ról, poprzez wzięcie z planszy odpowiedniej karty i wykonanie czynności z nią związanych. Następnie inni gracze mogą podążyć za wybraną przez nas Rolą, wykonując podobne czynności, ale zawsze aktywny gracz, czyli ten, który dokonał wyboru, dysponuje pewnym przywilejem. To mechanizm wzięty żywcem z **Glory to Rome**, zdradzający również wiele podobieństw do wyboru kart akcji w **Race for the Galaxy** tudzież innych tytułów. Faza kończąca turę gracza polega na odrzuceniu i dociągnięciu odpowiedniej liczby kart z naszej talii.

Wybierane w każdej turze Role raczej nikogo nie zaskoczą: badanie (rola *Survey*) pozwala nam pozyskać do naszego obszaru gry nową planetę, którą będziemy mogli później podbić (rola *Warfare*) lub skolonizować (rola *Colonize*). Podbój sprowadza się do zapłacenia adekwatnej dla danej planety liczby statków kosmicznych (które musimy uzbierać). Kolonizacja działa podobnie – konieczne jest zebranie przy planecie odpowiedniej liczby symboli kolonizacji na kartach. Korzyści z kontrolowania planet są trzy: szersze możliwości sięgania po nowe technologie (rola *Research*), produkcja i handel surowcami (rola



Rebel Times

Produce/Trade) oraz punkty na koniec gry. Wyprodukowane surowce sprzedaje się także za punkty (to samo w **Race for the Galaxy** nazywa się konsumpcją). Nabywanie technologii sprowadza się do wprowadzenia do naszej talii nowych kart, pozwalających na wykonywanie silniejszych akcji i także dających punkty. Gra kończy się, gdy zabraknie żetonów wpływów lub wyczerpie się odpowiednia (zależna od liczby graczy) liczba stosów kart Ról. Wówczas podlicza się punkty i na ich podstawie wyłaniany jest zwycięzca.

Reguły gry opanowuje się szybko, a sama rozgrywka przebiega gładko i bez przestojów. Mechanika gry działa bez zastrzeżeń: jest prosta, przemyślana i pozwala uczestnikom trochę pokombinować. To, co zdecydowanie spodobało mi się w **Eminent Domain**, to umiarkowana jak na karciankę losowość, pozwalająca konsekwentnie dążyć do zwycięstwa w zaplanowany pierwotnie sposób. Dobór kart, którymi zasilamy naszą talię, pozbawiony jest przypadku: karty Ról to świadomy wybór, przy wyborze techno-

logii ograniczają nas jedynie ich wymogi dotyczące planet i kosztu (nie ma tu żadnego losowania, co najwyżej inny gracz może po kartę sięgnąć przed nami). Losowo ciągniemy nowe planety, ale zwykle sięgamy po kilka kart i wybieramy jedną z nich. To zdecydowanie mocna strona **Eminent Domain** i element różniący ją od **Race for the Galaxy**, gdzie strategię trzeba dostosowywać do technologii i planet, które trafiły nam na rękę, a więc przed rozgrywką nie mamy pojęcia, którą z dróg do zwycięstwa przyjdzie nam podążać. Natomiast to, co obydwie tytuły łączy (i kompletnie w mój gust nie trafia) to niemal całkowity brak interakcji. To nie są zmagania o jedną galaktykę. Tutaj każdy z graczy ma swoją prywatną galaktykę, w której żaden z rywali nic nie jest w stanie mu zepsuć (ani tym bardziej naprawić). Każdy na swoim własnym podwórku odkrywa, podbija, kolonizuje i wynajduje i chodzi tylko o to, by w tym samym czasie uczynić to podwórko najokazalszym. Mamy tu wyścig o punkty pozbawiony bezpośredniej konfrontacji, czyli to, co jedni bardzo w grach cenią, a inni wręcz nie znoszą.



Werdykt

Nie jest mi łatwo jednoznacznie ocenić **Eminent Domain**. Z jednej strony oferuje sprawną, sympatyczną mechanikę, łatwą do opanowania i gwarantującą dynamiczną, ciekawą rozgrywkę, a przy tym dosłownie zachwyca estetyką wykonania. Z drugiej strony trochę mnie razi to, jak niewiele tytuł ten wnosi do gatunku. Nie potępiam korzystania ze sprawdzonych mechanizmów, ale **Eminent Domain**, bazując na innych tytułach, naprawdę bardzo niewiele daje od siebie. Fakt ten dla wielu potencjalnych nabywców prawdopodobnie będzie bez znaczenia, ale konieserzy niekolekcyjnerskich kartianek wszelkiej maści powinni mieć to na uwadze.

Dziękujemy Wydawnictwu LocWorks za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



Plusy:

-  Jakość komponentów
-  Świetna szata graficzna
-  Udany miks sprawdzonych elementów mechanicznych
-  Sprawna, dynamiczna rozgrywka

Minusy:

-  Znikoma interakcja
-  Znikoma innowacyjność
-  Trochę zawyżona cena

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 10+

Czas gry: ok.45 minut Cena: 145,00zł



Pret-a-porter

Świat mody dla tęgich głów



W grze wcielamy się w role właścicieli firm odzieżowych, którzy na kolejnych pokazach będą rywalizować o pozycję w branży i płynące z niej zyski. Nasza firma z początku dysponuje jedynie pewną ilością

Gdyby ktoś nie słyszał nigdy wcześniej o tej grze i usłyszał jej tytuł, mógłby pomyśleć, że to gra dla dziewczyn, zapewne lekka i miła. Nic bardziej mylnego; **Pret-a-porter** Portalu to gra o morderczej rywalizacji, która angażuje na długi czas i nie pozwala odpuścić do samego końca rozgrywki.

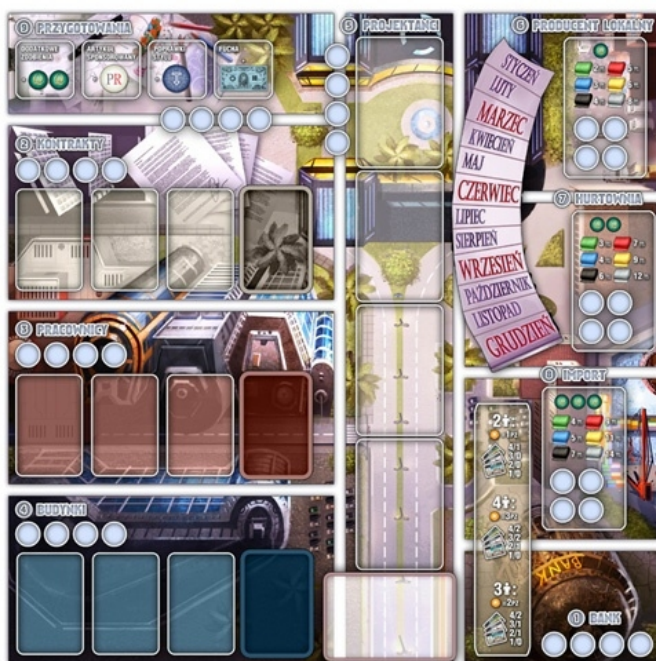
W grze wcielamy się w role właścicieli firm odzieżowych, którzy na kolejnych pokazach będą rywalizować o pozycję w branży i płynące z niej zyski. Nasza firma z początku dysponuje jedynie pewną ilością

gotówki, pracownikami niewykwalifikowanymi i skromną liczbą projektów ubrań, ale w trakcie rozgrywki będziemy kupować budynki, zatrudniać pracowników i kupować projekty. Każdy projekt przed wystawieniem trzeba wykonać, zakupując potrzebne do tego surowce, dodatkowe profity można osiągnąć dzięki różnym kontraktom, a w przypadku braku pieniędzy na utrzymanie można skorzystać z pożyczki w banku. Już po rozpakowaniu widać, że gra jest złożona i wymaga kontrolowania na raz wielu różnych elementów.



Rozgrywka podzielona jest na rundy, przy czym każda runda to jeden miesiąc. Po każdym dwóch miesiącach przygotowani, kiedy kupujemy surowce, realizujemy projekty i rozbudowujemy swoją firmę, następuje miesiąc wystawowy, kiedy prezentujemy stworzoną kolekcję projektów. Pod koniec każdego z miesięcy (czy to wystawowego, czy przygotowani) należy opłacić utrzymanie firmy (pracownicy, budynki), by nie popaść w długi obniżające nasz wynik na koniec gry. Pieniądze na działanie firmy uzyskuje się ze sprzedaży kolekcji wystawianej w miesiącu wystawowym – im droższe projekty udało nam się wystawić i im więcej gwiazdek zdobyliśmy, tym większe zyski. Gwiazdki zdobywa się, gdy nasz projekt wygrywa w którejś z kategorii oceny projektu – jego wielkości, jakości, dopasowania do trendów i PR. Wreszcie w różnych lokacjach, w których odbywają się wystawy, niektóre kategorie liczą się bardziej a inne mniej lub wcale.

Jak widać, jest tu dużo elementów do opanowania i podczas pierwszych rozgrywek można się nieco zagubić – gra w trzy osoby zajęła nam za pierwszym razem grubo ponad trzy godziny. Na szczęście instrukcja jest rozpisana dość porządnie i łatwo w niej znaleźć odpowiedni fragment. Nie jest jednak idealna – napotkałem informację, która pojawiała się tylko w przykładzie, albo kartę, która mimo potrzeby objaśnienia takiego objaśnienia nie posiadała.



Kiedy już wsiąknijemy w grę i zapoznamy się z jej regułami, okazuje się, że **Pret-a-porter** jest bardzo angażujące. Jednocześnie musimy śledzić bardzo wiele rzeczy i naprawdę trzeba uwijać się w pocie czoła, by nie tylko stworzyć jak największą kolekcję na wystawę, to jeszcze zapewnić jej odpowiednią jakość, PR i trendy. Cały czas podejmujemy decyzje. Postawić na ilość czy na jakość? Kupować wcześniej budynki i wynajmować pracowników, czy może wpierw zaopatrzyć się w surowce? Kupić drożej surowce dające lepszą jakość, czy taniej takie, których jakość jest znikoma? A może ograniczyć kolekcję, ale czarować za pomocą PR – kupić artykuł sponsorowany lub wynająć pracowników podnoszących tę cechę?

Dodatkowo dochodzi tutaj istotny element współzawodnictwa. W każdym miesiącu przygotowaliśmy do wykonania trzy akcje – piony określające planowane działania ustawiamy na planszy po jednym na raz i niejednokrotnie trzeba się mocno zastanowić, jak to zrobić, by przeciwnicy – celowo lub przypadkiem – nie popsuli naszego misternego planu. Nie jest to jednak gra, w której opłaca się bardzo agresywnie blokować przeciwników i podbierać im karty – każda inwestycja wymaga utrzymywania jej przez kolejne miesiące i podkupując coś, co było potrzebne konkurentowi, a nam już niekoniecznie, narażamy się na niepotrzebne wydatki.



Rozgrywka dobrze się skaluje, ale polecam grę w trzy lub cztery osoby. W instrukcji stwierdzono, że **Pret-a-porter** nadaje się także dla pięciorga graczy, ale na stronie gry nie znalazłem zasad, które by to umożliwiały (choć instrukcja tam właśnie odsyła, a od premiery upłynęło już trochę czasu). Raz w trakcie gry zdarzyło mi się, że w miesiącu wystawowym zabrakło mi kilku żetonów gwiazdek i chociaż było to lekko kłopotliwe, to nie uważam tego za wielką wadę gry.

Jeżeli chodzi o *replayability*, to jest ono zadowalające. W każdej rozgrywce dostajemy inne projekty, zmienia się kolejność miast wystawowych, a zatem jednocześnie priorytety kryteriów oceny, a dodatkowo mnogość możliwych podejść do gry zachęca do eksperymentowania.

Pret-a-porter nie wyróżnia się specjalnie wykonaniem i jest tu parę elementów, do których można się przyczepić. Tytuł został wydany na przyzwoitym poziomie, ale na rynku jest tyle ładniejszych gier, że w porównaniu **Pret-a-porter** nie ma się czym pochwalić. Rażą słabej jakości banknoty, wyrwane z czasów, gdy najważniejszą planszówką na rynku był **Eurobusiness**, ubiory z kart projektów są bez polotu, a na planszy miejscami przydałoby się więcej oznaczeń (np. tego, że to z hurtowni można kupować na raz po jednym surowcu wielu typów). Spotkałem się też z opinią, że opisy na kartach budynków, kontraktów i pracowników są napisane zbyt małą czcionką i podczas rozgrywki trzeba je czytać na głos (przy rozkładaniu na planszy na początku miesiąca przygotować) lub podnosić, by dokładnie się z nimi zapoznać. W polskiej edycji pomyłono też kolory dwóch pól na planszy i podczas gdy np. karty pracowników są niebieskie, to odpowiadające im pole na planszy jest czerwone. Mimo tych zastrzeżeń w żadnym razie nie zgodziłbym się jednak z zasłyszaną przeze mnie opinią, że **Pret-a-porter** to gra brzydka.



Sprawa jest jednak trochę bardziej skomplikowana, jeżeli chodzi o ocenę działania kart. Przede wszystkim niektóre z nich są niejasno rozpisane – w przy-

padku np. „kontraktu na wykonanie kolekcji...” dopiero w sieci udało mi się wyszperać wyjaśnienie jak działa ta karta i okazało się, że działa inaczej niż sądziłem. Inne wydają się nieco za mocne (np. dom inwestycyjny, modelka gwiazda) lub nieco za słabe (np. księgowy, agencja projektowa).



Jakby potwierdzając nasze obserwacje późniejsza, angielska wersja gry wprowadziła wiele poprawek do działania kart, w tym do wszystkich wymienionych wyżej. Poprawiona została w niej także plansza, a opisy słowne zastąpiono symbolami. Ostatecznie – głupia sprawa – angielska wersja gry jest moim zdaniem lepsza od polskiej, tak więc jeżeli nie macie problemu z językiem, polecałbym właśnie nią. Wiadomo jednak, że gra w rodzimej wersji językowej jest bardziej przystępna, także osobiście pozostanę przy oryginalnej, być może nieco słabiej zbalansowanej (choć nadal grywalnej) wersji.

Jeżeli chodzi o moją osobistą preferencję i odczucia względem gry to wolałbym, żeby jaśniej było widoczne, kto prowadzi w danym momencie rozgrywkę. W jej trakcie często zdarza się, że pewną ilość funduszy (wynikającą z gwiazdek zdobytych podczas pokazu) wkłada się pod spód planszy gracza (małej, pomocniczej, służącej zaznaczaniu kosztów

utrzymania firmy). Te pieniądze liczą się do wyniku na sam koniec gry, ale przy tym wszystkim, co dzieje się na planszy w trakcie miesięcy przygotowawczych, trudno o nich pamiętać. W efekcie po zakończeniu grudnia liczymy, liczymy i w końcu okazuje się, że ktoś wygrał – nie zawsze ten, kogo się spodziewaliśmy.



Na sam koniec wypada nadmienić, że gra została wydana ze wsparciem finansowym Narodowego Banku Polskiego. Moim zdaniem jej strona dydaktyczna została rozegrana bardzo zgrabnie. W instrukcji kilkakrotnie napotykaemy uwagi na temat

tego, co jest ważne w budowaniu naszego przedsiębiorstwa, a czego musimy unikać. Sama rozgrywka jest elegancko dopasowana do tematyki – wyszkolony pracownik wymaga większych kosztów utrzymania, kredyty spłaca się z procentem, towary importowe mają lepszą jakość i są droższe niż te kupowane u hurtownika. Ta strona gry wygląda wzorowo.

Pret-a-porter ma wszelkie prawo spodobać się wszystkim, którzy lubią porządnie się wysilić. Gra jest angażująca, daje duże możliwości w doborze taktyki i nie niweczy zbyt wiele naszych planów elementami losowymi. Są one obecne – np. nie wiemy, kto pojawi się na rynku pracy w kolejnych miesiącach – ale nie są zbyt nachalne. Krótko mówiąc, jest to udana, solidna gra, w którą warto zagrać.



Plusy:

- 👍 Angażująca, wiele dróg do sukcesu
- 👍 Wartości dydaktyczne
- 👍 Rozsądnie rozwiązane współzawodnictwo w trakcie gry
- 👍 Dobre dopasowanie rozgrywki do tematyki

Minusy:

- 👎 Ilość zasad może z początku przytłoczyć
- 👎 Niejasne lub niedoskonale zbalansowane zasady na kartach w polskiej wersji gry

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 10+ Czas gry: 60-120 minut

Cena: 119,95 zł



Sushizock im Gockelwok

Polowanie na sushi



JASKIER

Któż nie zna znakomitej gry Reiner Knizia **Polowanie na Robale**, wydanej w Polsce nakładem wydawnictwa Egmont? Popularne „Robale” to niekwestionowany hit. Zawsze zbierają pozytywne oceny, obojętne komu bym ich nie pokazał. Na prezentacjach

gier planszowych, które prowadziłem w toruńskich podstawówkach pod koniec ubiegłego roku, były hitem, w mojej rodzinie są hitem. Ba, są hitem nawet wśród planszowych weteranów, w kategorii: gra wypełniacz. W związku z powyższym, nie ma nic dziwnego w tym, że gra o kurach polujących na smakowite robaki doczekała się swoistej kontynuacji. Kury nadal polują, ale tym razem na sushi!

Większej logiki tu nie ma, lecz ważne, że całość bardzo dobrze funkcjonuje pod względem mechanicznym. Jednak idźmy po kolei, zaczniemy od wykonania. **Sushizock im Gockelwok** (bo o tej grze mowa) wydano identycznie jak **Polowanie na Robale** w Niemczech (w pudełku idealnie dopasowanym obje-

tościowo do zawartości, a nie jak u nas w kilkakrotnie większym, niż to potrzebne). Pudełko swoimi gabarytami odpowiada opakowaniom do takich gier jak: **Filou: Die Katze im Sack** czy **Freitag**. Bardzo ładna okładka, charakterystyczna dla kurzej serii, zachęca nas do otworzenia produktu. W środku jest zaskakująco znajomo. Wewnątrz znajdziemy 24 płytki (przypominające wykonaniem **Domino**), w stylistyce podobnej do poprzedniej gry, tyle że tym razem są one nieco chudsze, co w niczym nie przeszkadza. Do tego dochodzi pięć drewnianych kości i instrukcja. Nie jest to wiele, jak za cenę wynoszącą niemal 50 zł (warto tu zaznaczyć, iż swój egzemplarz kupiłem w niemieckim hipermarkecie za jedyne 2,50 euro). Cena nie jest szczególnie atrakcyjna, stąd też prawdopodobnie wynika niska popularność tej gry w Polsce. Szkoda, bo całość jest naprawdę przyjemna.

Rozłożenie gry zajmuje parę sekund. Płytki należy podzielić na dwa losowo złożone rzędy składające się z 12 płytek każdy (czerwony z płytkami ujemnymi o różnych wartościach i niebieski z płytkami dodatnimi, także o różnych wartościach). To całe przygotowanie. Osoba rozpoczynająca partię bierze pięć kości w dłoń i rozgrywka może się rozpocząć. W swoim ruchu gracz może rzucić swoimi kośćmi do trzech razy (przy kolejnych rzutach zawsze musi odłożyć na bok przynajmniej jedną kość). Gdy otrzyma satysfakcjonujący rezultat (bądź też wykorzysta wszystkie dozwolone rzuty), przeprowadza odpowiednią akcję. Uzyskanie rezultatu w postaci niebieskiego krążka sushi decydują o tym, którą płytkę z rzędu niebieskiego, licząc od lewej, gracz musi wziąć (podobnie jest z wyrzuconymi na kościach ściankami czerwonej kości). Dodatkowo niebieskie lub czerwone pałeczki sushi wyrzucone na kościach w odpowiedniej liczbie umożliwiają zabranie danej płytki przeciwnikowi (możliwość podebrania górnej płytki ze stosiku za trzy pałeczki danego koloru bądź wybranej za cztery lub pięć pałeczek danego koloru). Gracz zawsze wybiera tylko jedną z powyższych opcji.

Z pewnością nasuwa się tu pytanie: po co zbierać ujemne płytki? Ano po to, by liczyły nam się płytki niebieskie. Każda płytka niebieska musi być pokryta czerwoną. Po zdobyciu płytkę ustawiamy przed sobą w odpowiednim stosiku (niebieskim lub czerwonym), podobnie jak w **Polowaniu na Robale** (tam każdy z graczy miał przed sobą tylko jeden stosik). Staramy się zdobywać jak największe płytki plusowe i możliwie najmniejsze minusy, do tego podkradamy najsmakowitsze kąski innym graczom.



Sushizock im Gockelwok to gra o większej interakcji, niż jej poprzednik. Stąd też nieco błado wypada przy minimalnej dopuszczalnej liczbie graczy, a zdecydowanie błyszczący w większym gronie. Ma w sobie troszkę zarządzania ryzykiem, element **Memory** (gracze muszą pamiętać, jakie dany gracz zdobył płytki, by wiedzieć, które podkradać, ponieważ nie można przeglądać stosików), sporo losowości, sporo interakcji, rozgrywka nie trwa długo, a brak kartonowych komponentów sprawia, że jest ona także idealną pozycją do zabrania na biwak, plażę czy inne mało dogodne do grania miejsce. Ponadto moim zdaniem **Sushizock im Gockelwok** przebija **Polowanie na Robale**, jest zdecydowanie bardziej emocjonująca.

Z drugiej strony niekoniecznie ów tytuł musi się spodobać młodszym dzieciom lub też osobom, które stroną od negatywnej interakcji. Normą jest tu pod-

kradanie najlepszych płytek innym graczom, co więcej dzieje się to zdecydowanie częściej niż w **Polowaniu na Robale**. Jest to integralny element mechaniki gry, który potrafi zdenerwować, gdyż w ciągu dwóch rund gry możemy stracić niemal cały nasz dorobek. Losowość, jak to przeważnie bywa w grach kościanych, również niejednokrotnie daje o sobie znać, jednak przy grze tego typu jest ona na akceptowalnym poziomie. Nie jest to w końcu tytuł dla zaawansowanych graczy, a raczej wypełniacz pomiędzy zdecydowanie cięższymi grami. Całość nie jest szczególnie rewolucyjna i jeśli mamy sporo lepszych tytułów w swojej kolekcji, to nie ma potrzeby, by kupować **Sushizock im Gockelwok**. W innym wypadku polecam ten solidny tytuł.



Plusy:



Udana kontynuacja gry „Polowanie na robale”



Sporo interakcji



Dobrze napisana instrukcja



Idealna na biwak, plażę

Minusy:



Cena



Sporo interakcji



Nieco gorzej działa w rozgrywce dwuosobowej

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 8+ Czas gry: ok.20 minut

Cena: 49,95 zł



www.facebook.com/grannagry/

Nowości 2012



RANCHO



WILKOŁAKI



DUCHY



MĄDRY ZAMEK



AUTO



3 TRAKI



MEMINO

www.granna.pl



PUZLINO

Smart Auto Ciężarówka z zagadkami



AJFEL

Smart Auto to jedna z gier logicznych dla dzieci, wydanych w ramach bogatej linii produktów Smart Games, dostępnych w polskiej wersji dzięki wydawnictwu Granna. Zestaw łączy w sobie ładnie wykonaną zabawkę z niezwykle pomysłową łamigłówką, której poziom trudności można dopasować do wieku dziecka. Z założenia produkt jest w stanie dostarczyć zabawy trzylątkom, jednocześnie oferując niebanalne zadania dla znacznie starszych dzieci. Jak to możliwe, że tyle możliwości tkwi w kilku kolorowych klockach?

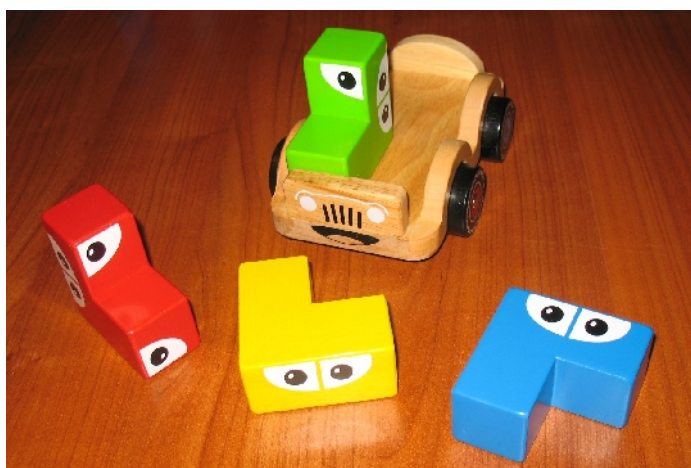
Zestaw otrzymujemy w poręcznym i trwałym pudełku, zawierającym wewnątrz tekturową wypraskę, dzięki której każdy element bezpiecznie osadzony jest pomiędzy przegródkami. Lista komponentów nie jest długa: mamy tutaj osadzone na czterech kółkach podwozie oraz cztery klocki, z których budowany będzie nasz samochód. Dochodzi do tego książeczka z zadaniami, o której napiszę za chwilę.



Elementy ciężarówki wykonano z wysokiej jakości drewna, niezwykle starannie i efektownie. Zabawka jest miła dla oka i bezpieczna, solidność nie budzi najmniejszych zastrzeżeń.

Podwozie ciężarówki stanowi planszę, na której rozwiązywane będą kolejne zadania, polegające na od-

powiednim ułożeniu pozostałych elementów. Każdy z czterech klocków jest w takim samym kształcie (trzech sześciątówłączonych na kształt litery L), za to w innym kolorze. Dodatkowo na niektórych ściankach klocków narysowane są oczy, na każdym nieco inaczej. Przednią część podwozia naszej ciężarówki zdobi radosny uśmiech. Prawidłowe złożenie zestawu polega na tym, by nie tylko cztery klocki tworzyły odpowiedni kształt nadwozia, ale także by w kierunku jazdy zwrócona była para oczu, wraz z wyrysowanym na podwoziu uśmiechem tworząc pogodną twarzyczkę naszego auta.



Okazuje się, że ten pozornie prosty zestaw złożyć można na bardzo różne sposoby. Właśnie na tym polegają opisane w dołączonej książeczce zagadki. Za każdym razem celem jest ułożenie ciężarówki w sposób opisany powyżej, poszczególne zadania stawiają jednak dodatkowe warunki, których spełnienie w sposób jednoznaczny określa, w jaki sposób należy położyć każdy z różnokolorowych klocków.

Kolorowa książeczka zawiera bogaty zestaw 48 zagadek wraz z rozwiązaniami. Mamy tu także kilka porad, jak korzystać z zestawu zależnie od wieku naszej pociechy. Zagadki podzielone są na cztery poziomy trudności (po 12 zadań w każdym), adresowane odpowiednio dla dzieci od czterech, pięciu, sześciu i siedmiu lat. Dla trzyletnich dzieci odpo-

wiednim wyzwaniem będzie zbudowanie ciężarówki na podstawie ilustracji z rozwiązaniem dowolnej zagadki.



Każda strona książeczki z jednej strony opisuje zagadkę, z drugiej zaś ma ilustrację z rozwiązaniem. Właśnie rosnący z każdą stroną poziom trudności

zagadek stanowi o sile tej gry: poczynawszy od prostych zadań, krok po kroku wskazujących jak osiągnąć cel, skończywszy na rzucie z góry i boku na samochód z „odsłoniętą” tylko niewielką częścią rozwiązania, co nawet dorosłych zmusi do uruchomienia szarych komórek i wyobraźni przestrzennej.

Atuty **Smart Auto** wymienić można długo: duży zestaw zadań o znacząco zróżnicowanym poziomie trudności, wysoka jakość komponentów, spory przedział wiekowy dzieci, dla których gra jest przeznaczona. Dochodzą do tego walory edukacyjne: rozwiązywanie kolejnych zagadek ćwiczy logiczne myślenie, wyobraźnię przestrzenną i spostrzegawczość.

Za zestaw trzeba zapłacić blisko sto złotych, czyli dosyć sporą sumę, biorąc pod uwagę niewielką liczbę komponentów, nawet biorąc pod uwagę wysoką jakość wykonania. Wydatek ten rekompensuje fakt, że oferowane przez **Smart Auto** logiczne wyzwania rozwijają się wraz z naszym dzieckiem, mamy tu po prostu gwarancję, że zabawka nie będzie dla nasze-

go malucha zbyt prosta za kilka bądź kilkanaście miesięcy. Z tego względu produkt polecam szczególnie trzy i czterolatkom – dzieciaki w tym wieku cieszyć się będą zabawką najdłużej i wykorzystają ją najlepiej. Starszym dzieciom gra także dostarczy niebanalnej rozgrywki, tyle że być może już na początku konieczne będzie pominięcie kilku najprostszych zagadek.

Dziękujemy Wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



Plusy:



Świetna jakość komponentów



Duża liczba zadań



Cztery poziomy trudności



Walory edukacyjne

Minusy:



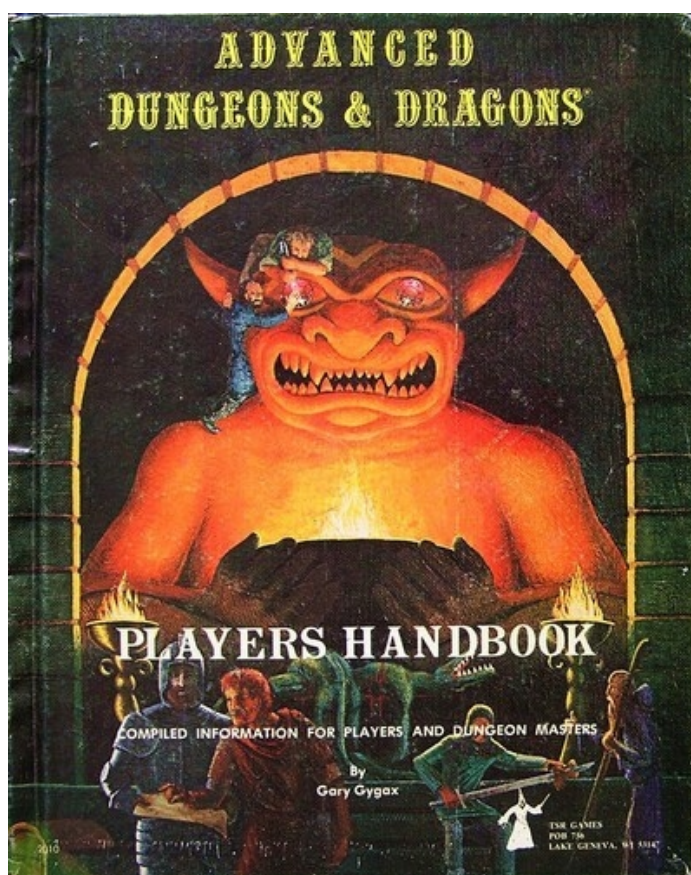
Dość wysoka cena

Liczba graczy: 1+ Wiek: 3-8

Czas gry: ok.90 minut Cena: 95,00 zł

Cechy charakterystyczne D&D

Nie tylko smoki i podziemia



Kilka tygodni temu świat obiegła wiadomość o rozpoczęciu prac nad piątą edycją najstarszej gry fabularnej na świecie, czyli **Dungeons & Dragons**. Nie było to niespodzianką – zmiany w zespole Wizards of the Coast (m.in. zatrudnienie Monte Cooka,

współodpowiedzialnego za trzecią edycję **D&D**) oraz skromniejszy plan wydawniczy sugerowały taką decyzję. Pomimo ogólnikowych, ubogich w konkrety wypowiedzi pracowników WotC, informacja ta wywołała szeroki odzew w sieci, zwłaszcza spekulacji na temat tego, jak **D&D Next** (jak jest nazywana nadchodząca 5. edycja) będzie wyglądać.

Warto sobie uświadomić, jak bardzo odległe od siebie były poprzednie edycje. Zmiany pomiędzy kolejnymi wersjami systemu są tak duże, że równie dobrze mogłyby być różnymi grami. Nie wiadomo, na jakich podstawach zostanie oparta edycja **Next** (mająca rzekomo połączyć fanów wszystkich dotychczas wydanych edycji), mało jednak wskazuje, że będzie czymś podobnym do swoich poprzedniczek. Autorzy zarzekają się co prawda, że piąta edycja wciąż będzie „tym samym” **D&D** i pozostaną w niej wszystkie charakterystyczne elementy gry – pytanie jednak brzmi, jakie są to cechy oraz czy w ogóle da się wymienić przynajmniej jedną istotną.

Na początku nie było THACO

Cieężko jest wymienić więcej, niż kilka elementów systemów, jakie (przynajmniej pod tą samą nazwą) przetrwały przez niemal czterdzieści lat istnienia systemu. Klasy, Punkty i Kości Wytrzymałości, Klasa Pancerza, nazwy i liczba cech oraz rozwój poprzez awans na kolejne poziomy są jedynymi terminami występującymi we wszystkich edycjach. Oczywiście, można jeszcze dodać np. Rzuty Obronne, jednak ich liczba, sposób testowania oraz nazwy zmieniły się za bardzo. Co ciekawe, pojęcia inicjatywy oraz rasy nie pojawiły się na początku istnienia **D&D**.

Jednym z bardziej irytujących mitów związanych z **Dungeons & Dragons** jest przekonanie o olbrzymich możliwościach postaci niezależnie od edycji. W rzeczywistości naprawdę potężnych bohaterów „wyprodukowała” dopiero edycja 3.0. Mocne postaci pojawiały się już w **AD&D**, jednak daleko im do siły herosów wykreowanych według mechaniki **d20**.

W OD&D (konkretnie w suplemencie **Greyhawk**) są opisane potężne czary, jak np. Brama (która pozwalała wezwać różne bóstwa, w tym Cthulhu!), jednak nawet jeśli czarodziej uzyska do nich dostęp, i tak pozostanie znacznie słabszy od swoich odpowiedników z nowszych edycji. Podobnie ma się sprawa z iluzorycznym balansem poszczególnych klas postaci – to też wynalazek 3.0. W dodatku równowaga jest niczym więcej, jak sloganem reklamowym (zwłaszcza w trzeciej edycji, gdzie postacie walczące stały na przegranej pozycji).



Tym, co pozostaje prawdziwie niezmiennie w **D&D** (co jednocześnie ustanowiło standard dla większości gier głównego nurtu) jest podział ról na graczy oraz Mistrza Podziemi. Ci pierwsi kontrolują swoich bohaterów, MP odpowiada za resztę świata. Dobrej zabawy strzeże zestaw reguł, którym powinni podpo-

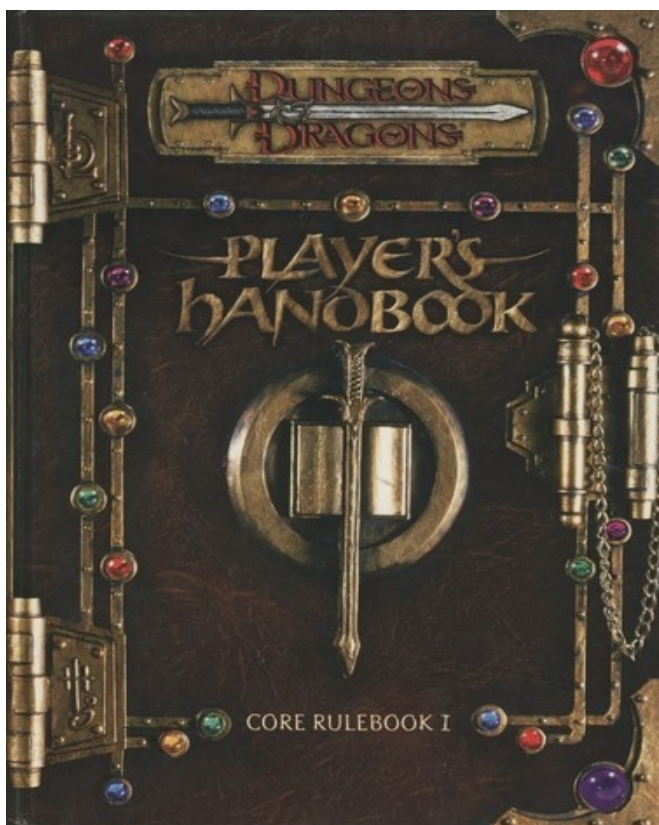
rządkować się wszyscy uczestnicy sesji. Dla fanów RPG to banał, jest to jednak jedna z najbardziej wyrazistych cech systemu. Jak mocno wpływa to na przebieg rozgrywki, łatwo się przekonać próbując gry w jedną z licznych gier niezależnych (np. **Burning Wheel**), które zmieniają podział obowiązków lub w ogóle likwidują rolę prowadzącego.

Krainy zapomniano w 1986 roku

Dla wielu graczy, zwłaszcza młodszych stażem (np. osób, które zagrały w RPG dzięki **Baldur's Gate**), **D&D** jest nierozdzielnie związane z **Zapomnianymi Krainami**. Zgodnie z wypowiedziami twórcy tego świata, powstawał on od 1967 roku, jednak w świadomości graczy zaistniał wiele lat później, w okolicy 1986 roku (pierwsze pudełko z opisem settingu ukazało się w 1987 r.). Z RPG o wiele mocniej związany jest **Greyhawk**, wykorzystywany przez Gary'ego Gygaxa podczas swoich prywatnych, domowych kampanii. Został opublikowany jako suplement do pierwszej edycji systemu w 1976 roku, jednak zawartość tej książki nie ma wiele wspólnego z tym, co współcześnie jest rozumiane przez pojęcie settingu. Główną treścią podręcznika były zasady: nowe klasy (złodziej oraz paladyn), czary, potwory i magiczne przedmioty.

W czasach pierwszej edycji **D&D** świat gry był tworzony elastycznie, wraz z rozwojem kampanii. Jako że głównym terenem działań pozostawały podziemia, nie było potrzeby opisywania dziesiątek krain, wpływowych postaci tła, czy długiej na kilkanaście stron historii. Pojawiły się dopiero w późniejszych edycjach, w dodatku z elementami (np. imionami potężnych Bohaterów Niezależnych) pochodzącymi z tych pierwszych kampanii. Nawet jeśli wziąć pod uwagę inne typy przygód (np. popularny w ostatnim czasie sandbox), sesje rzadko kiedy wymagały gotowego, spisane settingu. Pojawiało się w nim wszystko, co wymyślił sobie prowadzący (często na podstawie wyników z generatorów plotek/wyda-

rzeń/miejsc). Miało to swoją dobrą, ale i złą stronę – zwłaszcza tę drugą, gdy MP nie dbał o to, by zachować logikę świata gry. Tak czy inaczej, pojęcie „settingi” w formie, jaka jest znana współcześnie, nie miało wiele wspólnego z pierwszą edycją **Dungeons & Dragons**.



Jeśli wyłączyć **OD&D** poza nawias, sprawy mają się zupełnie inaczej. Nawet nie uwzględniając oficjalnych światów (które zmieniają się wraz z kolejnymi edycjami) można bez problemu znaleźć element łączący wszystkie edycje **Dungeons & Dragons** – są nim oczywiście plany. Struktura multiwersum systemu zmieniała się z upływem lat. Szczególnie drastyczne zmiany (np. zakończenie Wojny Krwi) miały miejsce w czwartej edycji. Niemniej charakterystyka wielu wymiarów pozostała niezmienną. Nawet w tej najbardziej epickiej, najnowszej odsłonie **D&D**, świat jest bardzo niegościnnym miejscem, gotowym zetrzeć na proch najpotężniejszych bohaterów, jeśli nie zachowają rozwagi.

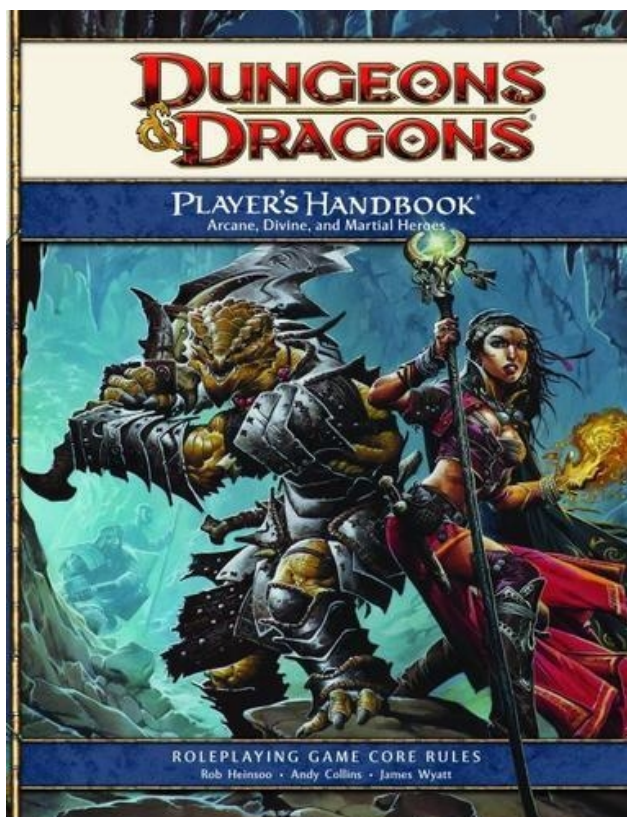
Powszechnie sądzi się, że **Dungeons & Dragons** to sielanka, odpowiednik komiksów o superbohaterach w realiach fantasy. Wystarczy jednak sięgnąć nieco dalej niż podręczniki podstawowe i przeczytać opisy innych planów, by uświadomić sobie, na jak słabych podstawach jest oparty ten mit. Multiwersum **D&D** jest szalenie groźne – świat materialny będący areną działań postaci graczy to jedno z niewielu względnie bezpiecznych miejsc jakie istnieją. Większość planów zamieszkują istoty znacznie potężniejsze od przeciętnych ludzi (wiele z nich może mierzyć się z doświadczonymi awanturnikami). Niewielu mieszkańców tych miejsc można określić mianem dobrych – nawet jeśli jakieś stworzenie nie jest służą zła, daleko mu będzie do altruistycznych herosów, jakich często odgrywają gracze. Wystarczy tylko, aby drużyna wychyliła nos ze świata materialnego i spróbowała swoich sił w jednym z obcych wymiarów, by przysł mit o sielankowym, kolorowym świecie.

Gnolle są tu od lat

Tym, co naprawdę mocno trzyma się kolejnych edycji **D&D**, są potwory. Gnolle, galaretowate sześciany, rdzewiacze oraz purpurowe robale są przykładami istot goszczących na sesjach od początku istnienia systemu. Ich wizerunek niekoniecznie pozostawał niezmienny przez lata (np. w pierwszej edycji **D&D** gnolle, na co zresztą wskazuje ich nazwa, były krzyżówką gnomów i trolli), niemniej są jednym z niewielu elementów gry, jakie pozostały w podręcznikach mimo upływających lat. Ciekawostką jest wygląd i objętość rozpisek mechanicznych istot opisanych w bestiarium – kolejne edycje wydłużały charakterystyki potworów, jednocześnie utrudniając ich modyfikację.

Zmieniała się za to rola potworów. We wcześniejszych wersjach systemu istoty z bestiarium były znacznie groźniejsze, niż w nowszych edycjach, z dwóch zasadniczych powodów. Po pierwsze, druży-

na mająca pecha (w dosłownym tego słowa znaczeniu, ze względu na wykorzystanie tabel spotkań losowych) mogła natknąć się na monstroom stanowczo przekraczające jej możliwości. Po drugie, same zdolności, moce i cechy potworów często były potężniejsze, skuteczniej eliminowały bohaterów. Przykładem mogą być moce beholderów – w AD&D postać mogła zostać łatwo spetryfikowana albo zdezintegrowana, w D&D 4 monstroom musiałoby się mocno namęczyć, żeby zabić w ten sposób bohatera.

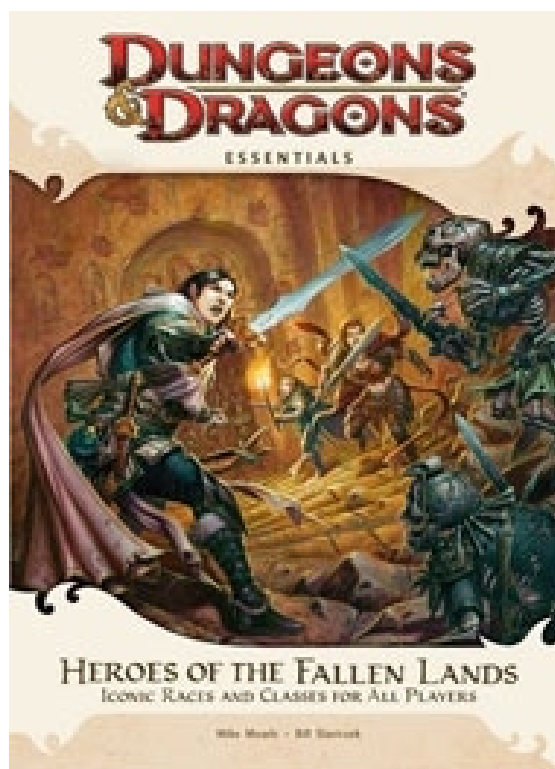


Część wspólna

Biorąc pod uwagę wszystkie edycje D&D, począwszy od „brązowych książeczek” z 1974 roku po podręczniki podstawowe do 4.0 z roku 2008, ciężko jest jednoznacznie wskazać elementy gry, które przetrwały do dziś. Problem stanowi przede wszystkim właśnie ta najskromniejsza pierwsza edycja, mocno

opierające się na inwencji prowadzącego, z regułami stworzonymi jako wskazówki i baza dla własnych zasad, niż ścisły kodeks postępowania. Pozostałe wersje mają ze sobą wspólnego znacznie więcej. Nic dziwnego, biorąc pod uwagę, że istniały w okresie, kiedy gry fabularne miały już jakąś ugruntowaną pozycję i mniejsze lub większe grono fanów.

Łatwo wskazać różne terminy lub detale, jakie istnieją do dziś, np. konkretne magiczne przedmioty, potwory albo kilka elementów charakterystyk bohaterów. Są to jednak raczej detale, mało ważne w ostatecznym rozrachunku. Wydaje się więc, że zapowiedzi autorów nadchodzącej D&D Next są w jakiejś części bez pokrycia – zwłaszcza dla fanów OD&D. Wyłączając pierwszą edycję poza nawias tego, co rozumie się przez pojęcie **Dungeons & Dragons** sprawy mają się nieco inaczej. Kolejne wersje gry wciąż różnią się od siebie diametralnie, zawierają jednak znacznie więcej elementów wspólnych. To wciąż jednak zbyt mało, by móc odpowiedzieć na pytanie, jak może wyglądać kolejna odsłona D&D.



Długa droga do Kadath #5

Odcienie szarości



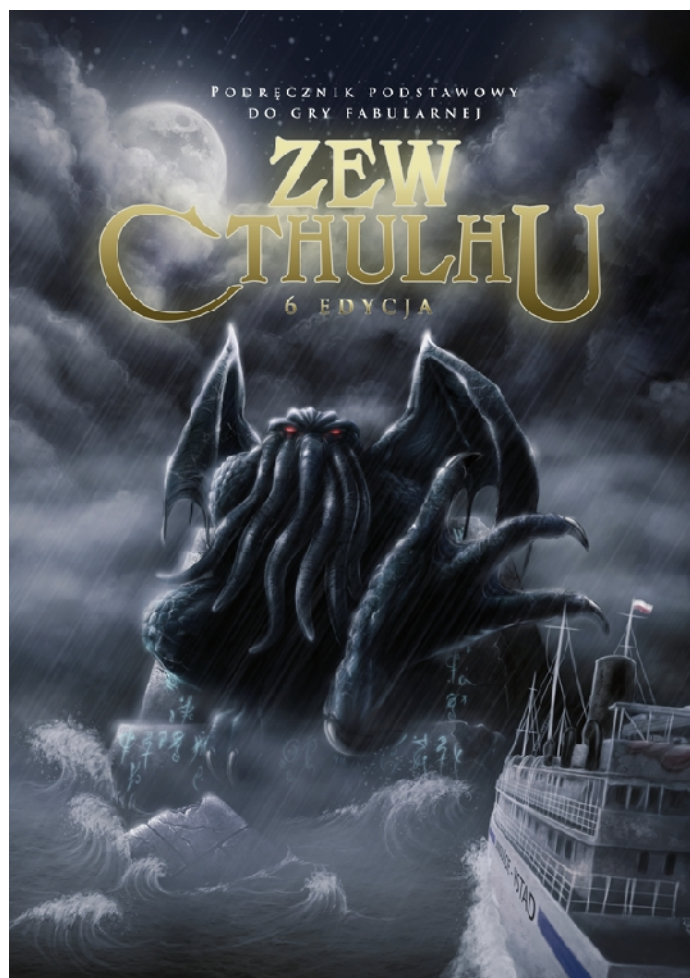
W systemach grozy jednym z najważniejszych składników sesji są wybory moralne. Jeżeli siadając do wymyślania przygody, założycie z góry prostą opozycję pomiędzy dobrem i złem, zabijecie sporą część jej potencjału.

Oczywiście Badacze Tajemnic za-

wsze będą protagonistami opowieści, ale ich działania nie będą raczej oceniane jako „dobre” przez resztę społeczeństwa. Spalenie domu, wysadzenie w powietrze szopy na narzędzia czy wreszcie zamordowanie miłego starszego pana, podporę lokalnej społeczności, ponieważ „był kultystą”, to tylko kilka przykładów. Tworząc przygodę, zawsze zastanawiajcie się, w jaki sposób działania postaci graczy odbiorą inni.

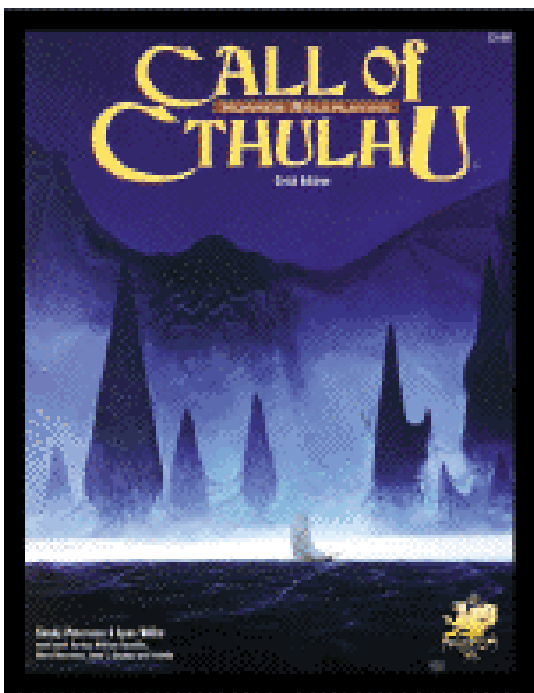
Myślenie nad konsekwencjami działań procentuje i prowadzi do coraz lepszych sesji. Najgorsze co można zrobić, będąc Strażnikiem Tajemnic, to prowadzić **Zew Cthulhu** metodą *questową* – jest sesja, jest problem, problem zostaje rozwiązany, krzyżyki przy umiejętnościach przerzucone, następuje cięcie, jest następna sesja i problem, i tak dalej. Prawda, że wygląda to słabo? Dzieje się tak z prostego powodu – w powyższym schemacie zabrakło konsekwencji wyborów dokonanych przez graczy na sesji. Najbardziej banalny przykład to chociażby wspomniane wcześniej spalenie domu. Co na to policja? Właściciele posesji? Czy ktoś potrafi połączyć BG z tym wydarzeniem? Być może ktoś ich widział i postano-

wił szantażować? Co postacie zamierzają z tym zrobić? A może COŚ przetrwało też pożar i pała teraz żądzą zemsty? Widzicie, w jaki sposób poniekąd proste rozwiązanie problemu może się skomplikować? Co ważniejsze, potrafi ono dostarczyć setek pomysłów na kolejne sesje lub chociażby na drobne ich epizody, które będą nadawały spójności fikcyjnym życiom Badaczy Tajemnic.



Jeśli już o spójności fabularnej mowa, to jest to jedna z tych rzeczy, które zazwyczaj umykają zarówno prowadzącym, jak i samym graczom. Stare złamania kości mogą dawać o sobie znać na długo po tym, jak punkty wytrzymałości zostały już wyleczone, a Badacza może przechodzić dreszcz na sam widok starych i obdrapanych czynszowych kamienic. Strażnicy Tajemnic, zawsze po sesji róbcie sobie notatki z

takich drobnostek (możecie być pewni, że gracze w 95% przypadków zapomną o nich bardzo szybko) i wplatajcie to wszystko w opisy przy każdej nadarżającej się ku temu okazji. Wierzcie mi, że wasze sesje nabiorą dzięki temu głębi, a gracze poczują, że ich postacie mają za sobą jakąś przeszłość, która wciąż do nich powraca. Po kilku sesjach gracze sami zaczną zwracać na to uwagę i będą wam pomagali w dalszym osadzaniu swoich postaci we wspólnie przez was wykreowanej fikcyjnej rzeczywistości, przy okazji podsuwając wam całą masę pomysłów, które ułatwią prowadzenie sesji („Pamiętacie starego Jacka? Tego pijusa, który pomógł nam wtedy odnaleźć ten magazyn za ćwiartkę Bourbona? Założę się o pięć dolców, że wie coś na temat tych zaginięć w dokach...”).



Sprawę tego jak na działania graczy reaguje ich otoczenie i wyciąganie z tego konsekwencji fabularnych mamy już za sobą. Prawda, że zrobiło się nieco bardziej szaro, a oklepane podziały na białe i czarne nieco się zatężyły? Pójdźmy więc tym tropem nieco dalej i zadajmy inne pytanie – a jak o dokonanych przez siebie czynach myślał sam BG? Czy spędzają

im one sen z powiek? Załóżmy, że gracze zamordowali z zimną krwią staruszka, który przeczytał zbyt wiele zakazanych ksiąg i postanowił przedłużyć swój żywot, mordując kolejne niewinne ofiary w trakcie odprawiania bluźnierczych rytuałów. Jasne, świat stał się dzięki temu nieco lepszy, ale czy postaci prowadzone przez graczy również?

Odrzućmy na chwilę kalki myślowe charakterystyczne dla wielu i innych gier fabularnych, które sprowadzają zabijanie wrogów do kolejnego elementu sesji. Zastanówcie się, jakby to było, gdybyście sami musieli kogoś zamordować. Bylibyście w stanie? Jak to jest odebrać komuś życie? Czy moglibyście z tym żyć? A sam moment morderstwa? Nie zdrząłaby wam ręka? Czy bylibyście w ten sposób lepsi od tego starego zwyrodnialca, który mordował ludzi? Czy morderstwo jest jedynym możliwym rozwiązaniem? Naprawdę tak jest? Tysiące pytań, setki wątpliwości, dziesiątki możliwych odpowiedzi, niejednokrotnie ze sobą sprzecznych. Pamiętajcie, że **Zew Cthulhu** nie jest systemem o prostym wykańczaniu zastępów kultystów i istot rodem z Mitów. Gracze wcielają się w rolę zwykłych ludzi, którzy mieli to nieszczęście, że poznali część prawdy o wszechświecie i zmieniła ich ona raz na zawsze.

Morderstwo to przykład dość drastyczny, poszukajmy więc innych. Chociażby czytanie bluźnierczych ksiąg, oczywiście w celu nauczenie się czegoś, co pozwoli odesłać lub pokonać zagrożenie. Nie kusiłoby was, aby nauczyć się czegoś więcej? Może tego jednego rytuału, który pozwoli wam pożyć znacznie dłużej. Pomyślcie, moglibyście wtedy wykorzystać swoją wiedzę, aby gwiazdy nigdy nie ułożyły się w odpowiednim porządku... Kuszące? A same rytuały odesłania? Oczywiście pomagają one w walce z Mitami, ale czy same nie należą do jego arsenału? Czy znając je, nie stajecie się, aby sami czarnoksiężnikami, z którymi ponoć walczyacie? Gdzie przebiega granica – w posiadaniu samej wiedzy czy w jej właściwym wykorzystaniu? A spalenie posiadłości? Czy tego typu sposób rozwiązywania problemów nie wchodzi aby w krew? Być może następnym ra-

zem będzie nieco łatwiej coś spalić, a decyzja o morderstwie przyjdzie na myśl o wiele za szybko...

Zew Cthulhu to opowieść o upadku, o pogłębiającym się szaleństwie, o powolnym spadaniu w ciemność. Postaci prowadzone przez graczy mają raczej nikłe szanse na beztruską starość spędzoną w małym domku na prerii. To, że otoczenie patrzy na ich działania z podejrzliwością to jeszcze nic, o wiele gorsze jest to, co one same o sobie myślą. Nie jestem wielkim fanem szczegółowego opisywania stanów emocjonalnych i przemyśleń powstających w umyśle postaci graczy, ale w przypadku prowadzenia **ZC** uważam to wręcz za niezbędny element sesji. Po pierwsze, dlatego że sami gracze tego nie robią – kto lubi myśleć o sobie czy o prowadzonej przez siebie postaci źle? Po drugie, takie opisy pomagają w zamazywaniu wyraźnych opozycji pomiędzy dobrem i złem.

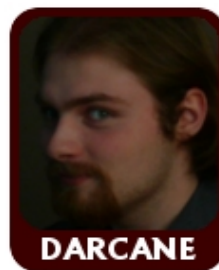
Podczas prowadzenia sesji powinniście dążyć do uzyskania jak najgłębszego odcienia szarości – niech działania graczy będą zawsze dwuznaczne moralnie, nie bójcie się wbijać im szpilek niepewności podczas snucia przez nich planów. Jeżeli coś jest niemoralne, powiedzcie im o tym w formie ich własnego wewnętrznego głosu. Jeżeli pomyśleliście w tym momencie, że jestem zwykłym sadystą, znęcającym się nad graczami, to nie działa to w ten sposób. Wykorzystajcie to na sesji, a szybko zobaczycie, jak gracze zaczynają zmieniać swoje plany. Morderstwo nie wydaje się już tak prostym rozwiązaniem, być może istnieje inny sposób, chociażby posłanie staruszka do zakładu dla obłąkanych. Być może domu nie trzeba jednak spalić, a czytanie tej książki nie jest najlepszym pomysłem... Być może, być może... I żeby nie było, nie róbcie tego wyłącznie dlatego, że takie rozterki nadają głębi prowadzonej przez was narracji. Zawsze wymyślcie rozwiązanie mniej drastyczne od tego, które przychodzi graczom jako pierwsze do głowy. I pamiętajcie, że walcząc z demonami, sami wpatrujecie się w otchłań.

Niech gwiazdy będą w porządku!



A Song of Ice and Fire Roleplaying Pocket Edition

Zagraj w Grę o Tron



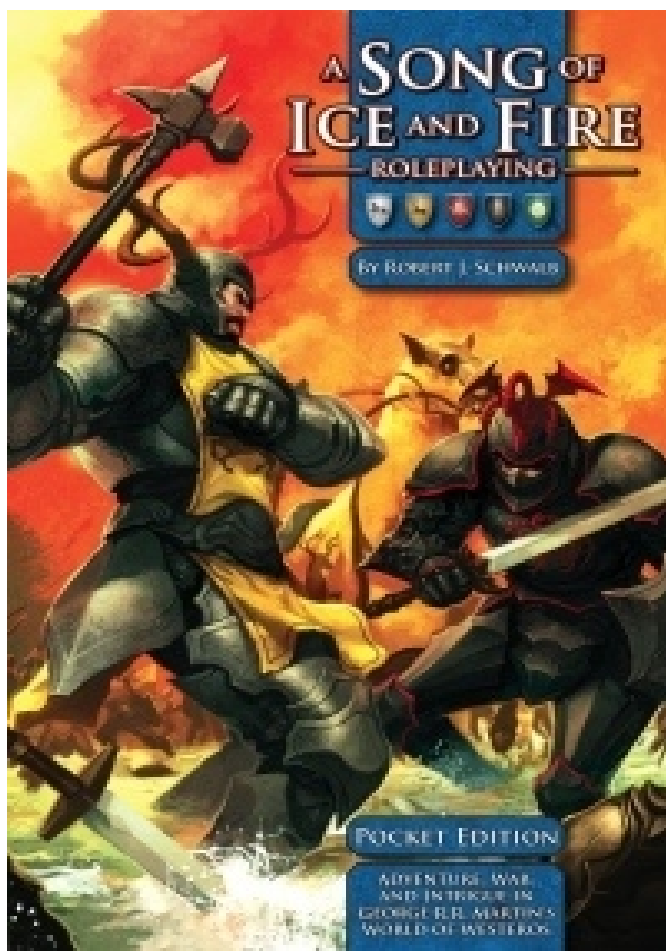
DARCANE

Szczerze wątpię, czy prawie rok po premierze **Gry o Tron** w HBO trzeba komuś przedstawiać sagę G. R. R. Martina. (Dla tych nielicznych osób przygotowałem niżej ramkę). Na bazie nieskończonego jeszcze cyklu powieści powstały gry planszowe, bitewne i karciane, a także dwa systemy RPG. **A Song of Ice and Fire Roleplaying** (w skrócie **SIFRP**) to druga, wydana w 2009 roku przez wydawnictwo Green Ronin, gra fabularna osadzona w świecie **Pieśni Lodu i Ognia**. Niestety, nie została przetłumaczona na język polski.

Wydanie kieszonkowe

Recenzowany podręcznik to wszystko, co potrzeba, by zacząć grę w **SIFRP**. Dostępny jest w dwóch wydaniach, kieszonkowym i podstawowym, co może trochę mylić. Książka w wersji podstawowej jest pierwszą wersją, jej kieszonkowy kuzyn to nowsze, poprawione wydanie z 2010 roku. Opcja podstawowa to niecałe dwieście stron w twardej oprawie, sztywne, w kolorze i większym formacie (22 cm x 28 cm). Tymczasem kieszonkowy **SIFRP** zajmuje już prawie trzysta stron na papierze o wymiarach 15 cm x 23 cm, a wydanie jest czarno-białe i klejone, z koloro-

wą, miękką okładką. **Pocket Edition** jest trochę tańsza, ale to nie jest jej najważniejsza cecha. Pierwsza edycja **SIFRP** była tak usiana błędami, że odbierało to przyjemność z gry (przeczące sobie tabele, ewidentne błędy). Wersja kieszonkowa została przejrzana i poprawiona i wolna jest od tych mankamentów. Nie ulega wątpliwości, że to w wydanie kieszonkowe lepiej się zaopatrzyć, jeżeli chcemy uniknąć frustracji.



Linia wydawnicza obejmuje jeszcze kilka tytułów. Oprócz króciutkiej przygody **Wedding Knight** i **Ekranu Narratora** wydawnictwo proponuje nam **Perril at King's Landing**, czyli stustronicową przygodę z turniejem w stolicy Westeros w tle; **Campaign Guide**, pozycję opisującą setting (podręcznik podstawowy zawiera jedynie bardzo podstawowe informacje i zakłada znajomość sagi); wreszcie wydany w

2011 roku **Chronicle Starter**, który, z przykładowymi rodami, przygodą i pomocą w prowadzeniu scenariusza, przedstawia się chyba najciekawiej ze wszystkich dodatków.

W roku premiery **SIFRP** została nominowana do Ennie Awards, zdobywając zresztą srebro w kategorii najlepszych zasad. Po początkowym, żywym zainteresowaniu szum wokół gry znacznie ucichł, ale popularność serialu sprezentowała chyba systemowi drugą młodość. Green Ronin wypuścił **Chronicle Starter**, obniżył cenę podstawki, a w forumowych kuluarach pojawiają się plotki o wydaniu poprawionej wersji podręcznika w twardej oprawie. Do tego i tak całkiem aktywne forum gry zostało zasilone nowymi użytkownikami, szukającymi tam z powodzeniem przygód, przykładowych statystyk czy kart postaci, rodów i jednostek.

Petyr Baelish zaprasza

W porównaniu z jakością wydania światowej klasy gier fabularnych, **A Song of Ice and Fire Roleplaying** jest jak włości Petyra Baelisha przy Orlim Gnieździe czy Winterfell – nijakie i po prostu rozczarowujące. W wersji kieszonkowej miękka oprawa i klejony grzbiet powodują, że nawet delikatne używanie książki szybko ją niszczy. Rogi okładki strzępią się i odstają i tylko czekam, aż za kilka miesięcy pierwsze strony zaczną się odklejać. Nie byłoby to tragedią, gdyby cena podręcznika była o połowę niższa.

Bez względu na wersję, nie zachwyca ani pozbawione wyrazu logo gry z oklepanym przedłużeniem pierwszych liter do dolnej linii pisma, ani okładka, nieoddająca zupełnie klimatu Westeros. Walczący w wodach Tridentu Robert Baratheon i Rhaegear Targaryen wyglądają jak marvelowscy herosi, a nie rycerze z powieści *low fantasy*. (Znacznie lepiej prezentują się okładki dodatków do gry).

W środku jest podobnie. Identyczny, niewyraźny nagłówek i stopka to pójście na łatwiznę, a zalepianie białych plam logiem gry jest wręcz zabawne. Natomiast grafiki w podręczniku są, owszem, całkiem liczne, ale prezentują słaby poziom. Mamy dosłownie kilka imponujących ilustracji (oblężenie Końca Burzy, wizerunki archetypowych postaci, Robb Stark, Dothrak, rycerz w rozdziale o ekwipunku i może jeszcze dwie-trzy inne), cała reszta jest zaś albo nijaka, albo niewyraźna, albo postacie na nich są tak zdeformowane, że nie wiadomo, kim są. Doprawdy, autor rysunków z rozdziału o intrydze powinien odbyć kilka lekcji anatomii.

Przy tym wszystkim, na szczęście, podręcznik jest złożony bardzo czytelnie. Dobra czcionka, przejrzysty układ rozdziałów i podrozdziałów, wreszcie wyraźne, nie pozostawiające wątpliwości tabelki. W połączeniu z rzeczowym, ale lekkim stylem pisanie i przykładami pozwala to bez większego problemu zrozumieć rozwiązania mechaniki **SIFRP** także osobom, których angielski nie wystarcza do czytania powieści.

Trzy ogniwa łańcucha

Świat stworzony przez Martina to miejsce pełne krzyżujących się knowań i kłamstw. Nic dziwnego, że pierwszy rozdział z mechaniką jest poświęcony właśnie intrydze. Pozostałe dwa, dotyczące zasad walki i prowadzenia wojny, składają się na oryginalne rozwiązanie. Oto **SIFRP** jest tak naprawdę trzema gramami w jednej! Mechaniczny fundament, polegający na rzucie określoną liczbą sześciociennych kości (Xk6), odrzuceniu najniższych wyników (w liczbie bonusowych kostek) i porównaniu sumy z poziomem trudności, znajduje zastosowanie w trzech najważniejszych elementach rozgrywki w **SIFRP**. Mimo to intryga, walka i wojna to trzy odrębne „gry w grze”.

Intryga to bardzo dynamiczny pojedynek na słowa. Bronią się tu próby zmanipulowania, zastraszenia czy uwiedzenia przeciwnika, pancerzem obycie w takich sytuacjach, a wytrzymałością – silna wola. Gracze mają całkiem spory udział w tworzeniu historii, ustalając stawkę i opisując bieg wydarzeń, jeżeli wszystko idzie po ich myśli. To najlepiej dopracowany element mechaniki, a przy okazji rzecz rzadziej spotykana w innych systemach. Poza tym nacisk położony na knucie dobrze oddaje klimat **Pieśni Lodu i Ognia** czyniąc z **A Song of Ice and Fire Roleplaying** coś więcej niż kolejny system fantasy o tłuczeniu coraz silniejszych przeciwników.

Druga w kolejności jest walka (Combat). To klasyczny element, w którym nie dziwią tabele z obrażeniami, opisy mniejszych i większych akcji i zasady ustalania inicjatywy. Co jest nietypowe, to specjalne zasady dotyczące popularnych w Siedmiu Królestwach turniejów rycerskich, ale przede wszystkim rozliczanie obrażeń i ich skutki. Otrzymane obrażenia obniżają nasze zdrowie (Health), reprezentując nie rany (!), a zmęczenie. Jeżeli nie chcemy zemdleć z wyczerpania (Health równe zero) możemy zdecydować, że przyjęty właśnie cios nas zrani, co pozwala zaoszczędzić zdrowia. Do wyboru są dwa stopnie obniżających nasze zdolności ran (Injuries i Wounds). Po otrzymaniu określonej liczby ran jesteśmy wyeliminowani z walki. Takie rozwiązanie dodaje taktycznych dylematów także podczas tury przeciwnika, angażując mocniej graczy również wtedy, gdy ich postacie akurat nie działają. Na uwagę zasługuje też sposób liczenia obrażeń, zależny przede wszystkim od jakości trafienia, dopiero potem w równej mierze od siły i rodzaju broni. Poszczególne typy uzbrojenia różnią się raczej licznymi dodatkowymi zdolnościami niż standardowym +1 do obrażeń. Realistyczniej i na pewno odpowiedniej dla świata zamieszkałego przez rycerzy pokroju Jaimego Lannistera.

Ostatnia „gra w grze” to prowadzenie bitew i wojen (Warfare): najbardziej nietypowy z trzech elementów, rzadko pojawiający się w grach fabularnych. W **SIFRP** rozwiązany został za pomocą maty i figurek reprezentujących jednostki, zbliżając się do prostej gry bitewnej. Nie oznacza to jednak, że reguły nie pozwalają bawić się w Tywina Lannistera. Cieszy już ustawianie sceny ze znacząco wpływającym na grę wyborem terenu. Dodatkowo bardzo ważne są podczas bitwy personalne umiejętności dowódcy i jego oficerów, co pozwala stworzyć postać realnie wyszkoloną w prowadzeniu wojny, przenosząc ten ciężar z gracza na postać. System oferuje poza tym sporo typów jednostek, w tym machin oblężniczych, różniących się jakością ekwipunku, morale i doświadczeniem. To wszystko podlane zostało elementami czysto erpegowymi – mam na myśli pertraktacje i zasady dotyczące bohaterów i ich wpływu na wynik starcia.

W poprawionej mechanice gry jest tylko kilka drobnych potknięć. Kostki bonusowe i karne mogłyby nazywać się tak samo (teraz mamy, nie wiadomo dlaczego, +1B oraz -1D). Jedną ze statystyk żołnierzy jest Discipline, która jednak im niższa, tym lepiej. Nie ma wreszcie zasad co do przypadku, gdyby każdy z uczestników starcia postanowił odwlec swoją akcję. Te błędy zupełnie nie wpływają na satysfakcję z gry.

Mechanika w **SIFRP** jest przemyślana, dość prosta w swoich podstawach i jednocześnie wystarczająco szczegółowa, by dawać frajdę. Przyznaje więcej luzu decyzyjnego graczom niż klasyczne RPG, a jednocześnie tradycyjnie określa role Narratora. Co więcej, wszystkie reguły są podporządkowane jednemu celowi, jakim jest oddanie charakteru książki. Dlatego taki nacisk położono na intrygę i toczenie wojen, dlatego walka jest zabójcza i bardzo ryzykowna, a

jednocześnie utalentowanym postaciom pozwala dokonać wspaniałych czynów.

A kim tyś jest, rzekł dumny lord, że muszę ci się kłaniać?

A Song of Ice and Fire Roleplaying ma jeszcze jednego asa w rękawie. Tworzenie postaci ściśle skorelowane jest z równoległym tworzeniem rodu, do którego należą domyślnie wszystkie postacie graczy.

Według opisanych zasad heraldyki wymyślamy zatem herb, zawołanie, proste drzewo genealogiczne i historię rodu. Potem obsadzamy naszymi postaciami odpowiednie wakaty (lorda, dziedzica, dalszych dzieci, pani, maestera i tak dalej), nadając naszym bohaterom cechę Status, wpływającą na interakcję w świecie. Ród może łatwo stać się centrum kampanii sprofilowanej na rozwijanie jego wpływów, zwiększanie potęgi, a nawet starania do obsadzenia jego członków na Żelaznym Tronie.

Do tego celu **SIFRP** dostarcza odpowiednich narzędzi. Rody mają

swoje statystyki, jak zamożność (Wealth), wpływ (Influence) czy siła militarna (Power). W trakcie gry wartości się zmieniają, zależnie od działań bohaterów. I tak gracze mogą mnożyć bogactwo rodu czy rekrutować i szkolić jednostki. Działania postaci w lokalnej warstwie gry (np. rozmowa z lordami na uczcie, udział w turnieju) wpływają na warstwę globalną, dotykając rodu i jego statystyk. Co więcej, postacie zdobywają nie tylko doświadczenie i złote smoki, ale także chwałę (Glory), będącą przede wszystkim „doświadczeniem” rodu.

Świat Lodu i Ognia

Pieśń Lodu i Ognia to saga low-fantasy, w której tłem i osią wydarzeń jest gra o Żelazny Tron – zmagania wielkich rodów Siedmiu Królestw o dominację nad krainą zwaną Westeros, przy jednoczesnym powrocie magii i wielkiej katastrofie pojawiającej się na horyzoncie. To pełna szarości opowieść o żądzy władzy, kłamstwie i intrydze, ale także o przemianach wewnętrznych bohaterów i nieuchronności śmierci. Nietypowymi cechami świata przypominającego feudalną Europę pełnego średniowiecza są pory roku trwające całe lata i tajemnice ukrytych za Murem, zapomnianych Starych Bogów. Ach, są jeszcze smoki.

Samo tworzenie postaci polega na przyporządkowaniu zależnych od wieku (i pośrednio statusu społecznego) punktów do preferowanych umiejętności, wybrania specjalizacji postaci i obliczenia wszelkich statystyk pochodnych. Zależnie od wieku postać otrzyma również punkty przeznaczenia (Destiny Points), za które może ratować się z opresji. Część z nich można wydać na indywidualne talenty, jak zdolność śnienia zielonych snów czy wyjątkową biegłość w mieczu (lista jest ogromna, nawet za duża). Reszta to typowo fabularne dobieranie wad, zalet czy cech wyglądu.

Dzień dobry, lordzie Stark

W podręczniku znajdziemy jeszcze rozdział przeznaczony dla Narratora, zawierający niestety mało informacji pomocnych w prowadzeniu gry w świecie opartym na powieści. Autorzy przygotowali trochę statystyk ewentualnych przeciwników, kilka ogólnych porad dotyczących prowadzenia i zupełnie niepotrzebne propozycje innego stylu gry (kto w **SIFRP** chciałby grać na zasadach poszukiwaczy przygód albo jako dzicy ludzie?), ale uniknęli odpowiedzi na pytanie, jak pogodzić linię fabularną kampanii z wydarzeniami w powieści, czy jak wprowadzać znane z książki postacie. Szkoda, bo to wymagające dla Narratora zadanie i spodziewałem się jakiejś pomocy w tej kwestii.

Biorąc dodatkowo pod uwagę, że podręcznik nie zawiera zbyt wielu informacji o świecie, a co więcej, nie zachwyci przypadkowo zainteresowanego fana RPG swoim wykonaniem, **SIFRP** jest pozycją raczej tylko dla fanów prozy Martina. Zgoda, jest to produkt dobrze sprofilowany, oddający charakter powieści, ale docenią to tylko osoby dobrze orientujące się w jej świecie. Dla reszty **A Song of Ice and Fire Roleplaying** pozostanie grą fabularną z solidną mechaniką i niestety niczym więcej. Szkoda, że Green Ronin nie zadało sobie trudu, by bardziej doszlifować swoją grę.



Plusy:

-  Solidnie zaprojektowana mechanika, podporządkowana charakterowi powieści
-  Rzadko spotykane reguły intryg i przeprowadzania bitew
-  System rodów i ich rozwoju wiążący drużynę i nadający jej cel

Minusy:

-  Brak pomocy dla Narratora w łączeniu kampanii z książką
-  Nietrwałe wydanie (pocket edition)
-  Wyjątkowo kiepskie ilustracje
-  Niewiele informacji o świecie gry

288 stron, miękka oprawa

Cena: 79,95 zł

Black Crusade

Krucjata przeciw Imperium



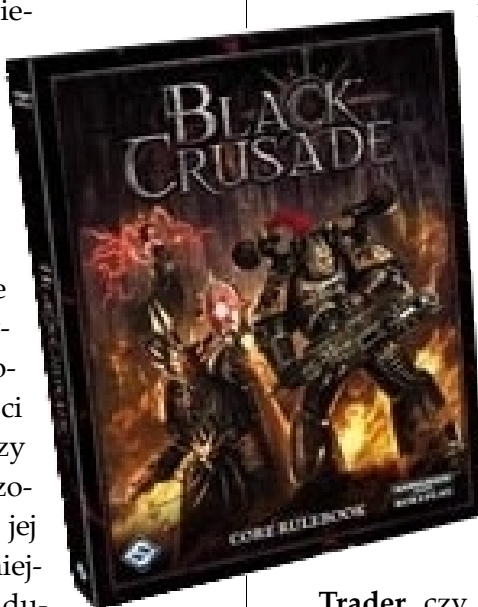
MARCIN KALETA

Zło – to pojęcie wydaje nam się oczywiste i jednoznaczne. Jednak mimo tego, że wiemy, czym jest, zło przyciąga rodzaj ludzki i przykuwa uwagę od zarania

dziejów. Ile to razy za najciekawsze postaci w filmie, książce czy grze uznaliśmy te negatywne lub przynajmniej sprawiające wrażenie takowych. Zły bohater z konieczności może stanąć w obronie tych, którzy go odrzucili – czarnoksiężnik zmuszony jest bronić granic swej ziemi i jej mieszkańców przed innym potężniejszym, lub jeszcze gorszym indywiduum niż on sam. Często to właśnie postacie stojące po „ciemnej stronie mocy” są najwyraźniejsze i najciekawsze. Powieść Stokera nie stała się sławna dzięki profesorowi Van Helsingowi, a dzięki Drakuli, to nie dr Frankenstein został zapamiętany, ale jego monstrum. Nie trudno odnaleźć bardziej współczesne przykłady, kto był ciekawszy: Luke czy Darth Vader? Dlaczego Riddick stał się tak znaną postacią? Ponieważ był zły. W tą właśnie stronę postanowili tym razem iść twórcy z Fantasy Flight Games.

Black Crusade po raz pierwszy pozwala graczom w pełni wcielić się w stronników chaosu i śmiertelnych wrogów Imperatora. Nie mówimy tutaj tylko o zwykłych kultystach, ale o czarnoksiężnikach, sprytnych

heretykach, wyklętych techpriestach oraz plugawych zdradzieckich marines chaosu. Ostatecznym celem tych wszystkich skorumpowanych indywiduów jest przemiana w potężnego księcia demonów lub poprowadzenie własnej krucjaty przeciwko znieprawidzonemu Imperium. **Black Crusade** jest pierwszym z systemów ze świata **Warhammera 40K** napisanym z perspektywy innej niż imperialna. Pomimo tego, że osobiście wolałbym zobaczyć coś dotyczącego na przykład Eldarów, obok tak ciekawego i bluźnierczego pomysłu nie mogłem przejść obojętnie.



Jak właściwie zawsze w przypadku produktów Fantasy Flight Games, jakość wykonania podręcznika jest bardzo wysoka. Trzymając w rękach tę liczącą niemal czterysta stron księgę, wydrukowaną w kolorze na papierze kredowym i zamkniętą w twarde oprawy, wiemy, że kwota, jaką na nią wydaliśmy, jest uzasadniona. Schemat wyglądu i ułożenia zawartości podręcznika jest podobny jak w przypadku podręczników **Dark Heresy**, **Rogue**

Trader, czy **Deathwatch**. Ilustracje są nieźle dobrane (lepsze niż w niektórych produktach linii **Warhammera**), jedynie grafika na okładce według mnie mogłaby być lepsza. W każdym razie widać, że nowa, jeszcze mroczniejsza i bardziej bluźniercza tematyka dała artystom szerokie pole do popisu.

Wewnątrz podręcznika znajdziemy dwanaście rozdziałów opisujących świat rządzony przez Chaos. Zaraz na początku można zapoznać się z głównymi siłami Chaosu, takimi jak Khorne, Slaanesh, Nurgle i Tzeentch oraz ich charakterystycznymi cechami i motywacjami. Autorzy już od początku starali się pokazać, że Chaos nie jest jednorodną siłą, lecz kołtowaniną niezliczonej ilości frakcji, planów, wzajemnego szkodenia sobie nawzajem i walk pomiędzy sługami mrocznych bogów. Każda „frakcja” ma

własne cele, a bóstwa przedstawione są na zasadzie przeciwieństw.

Tworzenie postaci jest podobne jak w przypadku pozostałych gier z **WH40K**. Główne charakterystyki modyfikowane są przez wybrane archetypy postaci, których niestety jest mało – wydaje się, że twórcy woleli zostawić sobie więcej do nadchodzących rozwinięć gry. Umiejętności i talenty przydzielane są w zależności od tego, jaka ścieżka rozwoju została wybrana oraz ku któremu z bóstw Chaosu skłania się najbardziej nasza postać. Ważne jest również, czy zdecydujemy się grać człowiekiem, czy też splugawionym Adeptus Astartes. Różnice są dość znaczne, jednak postaci zostały wyważone przez autorów. Ludzie posiadają więcej umiejętności i punktów na rozwój postaci, są też bardziej wszechstronni, natomiast Marines są mocniejsi fizycznie, posiadają lepsze wyposażenie, ale za to rozwijanie takiej postaci jest bardziej jednokierunkowe (Chaos Space Marines zostali też osłabieni wprowadzeniem kilku ważnych zmian w mechanice). Również ekwipunek tych potężnych wojowników doznał uszczerbku, dotyczy to zwłaszcza pancerza, który nie jest tak wszechstronny, jak jego imperialne odpowiedniki.

Niektóre z umiejętności zostały częściowo zmodyfikowane lub połączone w jedno. Takie podejście jest słuszne i zdecydowanie wychodzi mechanice na plus. Wśród nowości pojawiła się opcja posiadania sług, nie tylko niewolników, ale i wojowników, a nawet Astartes. W zależności od poziomu może to być większa liczba typowego „mięsa armatniego” albo jeden lub kilku silnych ochroniarzy. Ważniejsze zmiany zachodzą za to w centrum mechaniki. Stopnie sukcesu testów są teraz większe o jeden, gdyż samo wyrzucenie wyniku poniżej wymaganego progu gwarantuje darmowy stopień sukcesu. Podobnie dzieje się w przypadku niepowodzenia. Cecha nadnaturalnych atrybutów została osłabiona i teraz nie podnosi aktualnej liczby razy dwa, trzy lub więcej, tylko zwiększa o konkretną wartość pierwszą cyfrę (modyfikator) atrybutu. Działa to bezpośrednio na obniżenie skuteczności bojowej Chaos Space Marines (oczywiście nie tylko ich) i zrównuje ich bardziej

ze zwykłymi ludźmi. Ważne są również zmiany w zasadach dotyczących strzelania serią. Teraz zamiast łatwiejszego testu, na gracza nakłada się karę -10 do trafienia, w zamian pozwalając na zadanie większej liczby obrażeń.

Rozwój postaci oraz sukces całej gry uzależniony jest jeszcze od dwóch współczynników, *Corruption* oraz *Infamy*. Jeśli nie trzymamy równowagi między nimi, zamiast wszechpotężnym demonem, staniemy się bezmózgim pomiotem chaosu, w niczym nieprzypominającym naszego dumnego bohatera. Wpływ na te dwa współczynniki mają zarówno akcje naszej postaci, jak i wydarzenia losowe, na przykład nagrody od bóstw. W skrócie, im większe *Corruption*, tym więcej mocy chaosu jest w naszych ciałach, prowadząc do mutacji i zdobywania nadludzkich mocy, z kolei *Infamy* wskazuje, jak postrzegają nas sprzymierzeńcy i wrogowie oraz jakie wrażenie robimy na demonicznych potęgach (spełnia też funkcję podobną do punktów przeznaczenia). Jeśli będziemy wystarczająco znani, to zanim zamienimy się w bełkoczący śluz pełen macek, mamy możliwość zostania demonicznym księciem lub przywódcą krucjaty.

Ponieważ nie jest łatwo utrzymać razem grupę postaci o często skrajnie różnych celach i poglądach, **Black Crusade** wprowadza system swoistych misji i celów do osiągnięcia, który pozwala na ustalenie wspólnych wytycznych dla całej drużyny. Dzięki temu posiadamy względną pewność, że nasi towarzysze nie strzelą nam w plecy przy pierwszej nadarzającej się okazji.

Co do strzelania, to oczywiście jest czymś. Cały rozdział przedstawia dokładnie różne rodzaje broni białej i strzeleckiej. Nie zabrakło również wyposażenia, pancerzy i cybernetyki. Jednak najciekawszym fragmentem jest część dotycząca broni demonicznych. W tym rozdziale znajdziemy nie tylko przykładową broń korzystającą z demonicznych mocy, ale również zasady dotyczące jej tworzenia i użytkowania. Trzeba jednak pamiętać, że kontrolowanie tak potężnej siły nie jest proste, a żaden demon nie lubi być

uwięziony w przedmiocie, nawet jeśli jest to narzędzie zniszczenia.

Bohaterowie przedkładający siłę umysłu nad angażowanie się w zwykłą walkę, odnajdują powołanie w opisie mocy psychicznych i magii. Poza zwykłymi szkołami dla psioników znanymi np. z **Dark Heresy** dokładnie opisano zasady czarnoksięstwa, odprawiania rytuałów i unikatowe moce będące darami demonicznych patronów. To, których z nich może używać postać, zależy od tego czy podąża ścieżką danego boga. Zaznaczyć należy, że Khorne nie posiada żadnych mocy i nienawidzi psioników. Osobną kategorię stanowią ci, którzy umiejętnie lawirują między siłami Chaosu, nie oddając specjalnej czci, żadnemu z bogów. Im właśnie oddano do dyspozycji najpotężniejsze moce.

Spora część podręcznika poświęcona jest opisowi świata, między innymi miejsca zwanego Screaming Vortex, zakątka galaktyki, gdzie rzeczywistość roztrzaskuje się i zapada w świat duchowy. Dzięki temu mogą na tym obszarze manifestować się demony i inne nadnaturalne byty, a mieszkający tam ludzie stają się, prędzej czy później, heretykami. Poza tym znajdziemy tutaj też podstawowe dane na temat innych sektorów oraz społeczeństwa Imperium, znane z **Dark Heresy**, **Rogue Trader** i **Deathwatch**. W większości są to jednak powtórzenia i jeśli ktoś zna wte systemy, może uznać część z przedstawionych informacji za zupełnie zbędne. Nie da się zresztą ukryć, że część treści **Black Crusade**, jest kalką tego, co przedstawiano w innych produktach ze świata **Warhammera 40K**.

Z ciekawych rzeczy możemy zapoznać się z historią upadku rasy Eldarów oraz opisami wybranych światów, wchodzących w skład anomalii Screaming Vortex. Są to często prymitywne planety, gdzie rządzi prawo silniejszego, jednak nie brakuje miejsc znacznie bardziej rozwiniętych, a nawet demonicznych. Ciekawostką są też pewne informacje dotyczące Tyrant Star, motywu znanego z **Dark Heresy**. Poza światami przedstawiona zostaje też charakter-

styka części mieszkańców tego regionu kosmosu. Wśród nich, poza demonami i heretykami znajdują się między innymi mroczni Eldarzy i Necroni. To właśnie na pojawienie się tych ostatnich czekałem najbardziej. Niestety trochę się zawiodłem. Necroni przedstawieni zostali dość skrótowo, nieco więcej o ich temat można znaleźć jeszcze w rozdziale poświęconym przeciwnikom. Dość frustrujący jest fakt odsyłania po informacje na ich temat do kampanii **The Emperor Protects**, będącej suplementem do systemu **Deathwatch**.

Wszystko zakończone jest przygodą wprowadzającą w świat **Black Crusade**, zatytułowaną *False Prophets*. Zaznaczyć trzeba też, że na oficjalnej stronie Fantasy Flight Games znajduje się darmowa przygoda *Broken Chains*, zawierająca również podstawy mechaniki tego systemu.

Ci, którzy lubią świat **Warhammera 40K**, zapewne nie potrzebują rekomendacji i sięgną po **Black Crusade**. Gra ta jest też dobrym pomysłem dla osób, które nie grały wcześniej w żaden z jej siostrzanych settingów, zwłaszcza ze względu na diametralną zmianę patrzenia na świat i nowe elementy w mechanice. Trudno jednak nazwać **Black Crusade** produktem idealnym. Znajdują się w nim częste powtórzenia informacji dobrze znanych z innych gier, a nawet całe fragmenty w mechanice, będące niemal idealną kopią podobnych fragmentów z pozostałych podręczników. Drażniła mnie również zmiana perspektywy w opisach świata. Raz czytamy tekst opisywany od strony Imperium ludzkiego, gdzie wyraźnie zaznacza się niewiedzę autora na temat tego, co naprawdę dzieje się w danym miejscu, a innym razem wszystko przedstawione jest z perspektywy Chaosu i opisane jest znacznie dokładniej.

Również prowadzenie postaci, które najchętniej zdradziłyby swych towarzyszy, może nie być szczytnym marzeń mistrza gry. Należy też zadać sobie pytanie, czy stanie się potężnym demonem jest rzeczywiście wystarczającą motywacją dla każdego. Podejrzewam, że dla wielu **Black Crusade** może być nie

tyle możliwością na prowadzenie zupełnie nowego rodzaju przygód, ile książką stanowiącą zbiór informacji na temat przeciwników Imperium, co zresztą sugerują sami autorzy w ramce na stronie 284.



Plusy:



Wykonanie



Opis świata z perspektywy Chaosu



Zmiany w mechanice



Szata graficzna



Wreszcie porządny opis demonów, ich sług i mocy

Minusy:



Powtórzenia z innych systemów WH40k



Potencjalne trudności w motywowaniu graczy



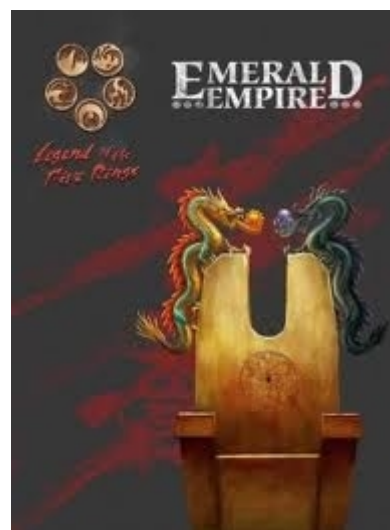
Mało archetypów postaci

390 stron, twarda oprawa

Cena: 169,95 zł

L5R: Emerald Empire

Czy jadłeś dzisiaj ryż?



SHADENC

Czwarta edycja **Legendy Pięciu Kręgów** rozpoczęła się naprawdę mocnym uderzeniem: genialnym podręcznikiem podstawowym w zupełności wystarczającym do gry oraz niesamowitym, napakowanym po brzegi bestiariuszem (choć w rzeczywistości zawierał

masę innych materiałów). Trzeci podręcznik linii wydawniczej, **Emerald Empire**, reklamowany jest jako podręcznik settingowy, który odpowie na każde pytanie dotyczące Rokuganu, jakie MG i gracze mogliby zadać. Przeczytanie blurba i spisu treści oraz przekartkowanie podręcznika sugerowało, że cała książka to przewodnik po świecie, obejmujący każdy aspekt życia, począwszy od edukacji, przez handel, na etykietach kończąc.

Na pierwszy rzut oka zapowiadała się bardzo nudna lektura.

Jakość wydania

Twarda oprawa, trzysta gęsto upakowanych treści, kolorowych stron, świetny skład i genialne ilustracje – wszystko to za niecałe czterdzieści dolarów. Ciężko wskazać mi inną linię wydaną na równie wysokim poziomie. Podręczniki *Wizards of the Coast* są gorzej złożone i zawierają mniej treści, *Fantasy Flight Games* winduje potwornie ceny podręczników i chyba tylko *Paizo* jest w stanie dorównać *AEG* jakością.

Emerald Empire utrzymuje jakość podstawki i **Enemies of the Empire** – co prawda zdarzają się gorsze ilustracje, ale jest ich bardzo mało, na plus za to wyróżnia się wiele innych, w tym zajmujące jedną lub dwie strony grafiki otwierające rozdziały. Warto tu wspomnieć o tym, co znajduje się na samych pracach. Podręczniki RPG w dużej części zawierają wspaniałych bohaterów (walecznych młodzieńców i panny w skąpych strojach), niesamowite krajobrazy albo potworne monstra. W przypadku tego podręcznika nie każda prezentowana na ilustracji postać jest piękna i młoda: znalazło się miejsce dla malującej dzban staruszki, prostego chłopca, łysiejącego wodza. Sporo twarzy jest pooranych szpecącymi bliznami. Oprawa graficzna świetnie uzupełnia treść podręcznika. Rokugan prezentowany w **Emerald Empire** jest bardzo japoński (więcej na ten temat niżej) – można to odczuć nie tylko wczytując się w treść, ale również oglądając ilustracje.

Niewiele złego można napisać o błędach. Podczas lektury trafiłem na kilka literówek i podwójnych spacji oraz na jedno zdanie, które powinno być wytłuszczone.

Encyklopedia Rokuganu

Na początku warto wspomnieć o jednej bardzo ciekawej cesze podręcznika. Autorzy opisują Rokugan niezależnie od czasów, w jakich MG osadzi kampa-

nię. Jeśli coś zmienia się z upływem czasu (na skutek ważnych wydarzeń – co przede wszystkim obejmuje czasy od XI wieku), zostało dokładnie opisane. Przykładowo, jeśli gdzieś w tekście pojawia się stolica Szmaragdowego Cesarstwa, jest mowa zarówno o *Toshi Ranbo*, jak również o *Otosan Uchi*.

Emerald Empire składa się z jedenastu rozdziałów opisujących odpowiednio geografie, zwyczaje, strukturę społeczną, politykę, sztukę, handel, prawo, religię, edukację, wojnę oraz kraje poza Rokuganem. Podręcznik zamykają dwa dodatki: glosariusz oraz *Droga daymio*, czyli reguły dotyczące gry postaciami o wysokim statusie.

Emerald Empire to fascynująca lektura, jednak bardzo trudna, zwłaszcza gdy próbuje się przebić przez cały podręcznik w krótkim czasie. Książka praktycznie w całości zawiera materiały settingowe. Każdy temat został dokładnie opracowany – tam, gdzie wydawało się to potrzebne wraz z opisem, jak wygląda z punktu widzenia klanów, imperialnych rodzin i istot *Krain Cienia*. Na plus trzeba wyróżnić zwłaszcza związanie poszczególnych aspektów życia Rokuganu z prowadzeniem konfliktów. Przykładowo, we fragmentach poświęconych uprawie roli oraz jałdospisom nie zabrakło informacji na temat wykorzystywania ryżu jako karty przetargowej w sporach między klanami.

Praktycznie na każdej stronie podręcznika można znaleźć kilka pomysłów na wątki przygód lub całe scenariusze. Część z nich da się poprowadzić każdej grupie, jednak niektóre – opierające się na specyfice Rokuganu – będą wymagać pewnej wiedzy na temat Szmaragdowego Cesarstwa. Przykładowo, przygodę o chłopskim buncie spowodowanym przez daimyo skazującym swoich poddanych na głód po wyjątkowo kiepskich zbiorach można poprowadzić każdemu. Z drugiej strony scenariusz będący śledztwem w sprawie morderstwa, gdzie ofiarą była znana autorka pamiętników, a jej katem samuraj urażony treścią i sposobem wykonaniu listu, który do niego wysłała, już niekoniecznie. Na szczęście o ile **Emerald Empire** przytłacza ilością materiału wzbogacającego tło przygód, nie zawiera zbyt wielu informa-

cji, jakie gracze powinni przyswoić przed rozpoczęciem sesji.

Co konkretnie można znaleźć w środku? Jak zapowiada blurb z okładki, wszystko, co może zainteresować graczy i MG: podział społeczeństwa wraz z informacjami dotyczącymi możliwości „awansu” według Niebiańskiego Porządku; obowiązki oraz prawa imperialnych urzędników; formy prowadzenia dochodzenia – z podkreśleniem wagi zeznań (przyjmuje się, że samuraj jest prawdomówny) oraz alternatywnymi metodami rodziny Kitsuki. Obszerne fragmenty poświęcono świętom i festiwalom, ślubom, narodzinom oraz pogrzebom, jak również różnym formom ceremonii gempukku. Bardzo dużo informacji dotyczy dworu – tego, kto organizuje dwory, kogo klany na nie posyłają oraz jakie decyzje tam zapadają. Równie ciekawie prezentuje się sztuka wojenna. Omówiono różne sposoby prowadzenia starć, oblężenia, problemy z zaopatrzeniem (co jest głównym powodem prowadzenia wojen w lecie) czy też rangi w rokugańskich armiach. Również tutaj znalazło się miejsce na omówienie struktury wzorcowego wojska (opartego na przemyśleniach Akodo) oraz tego, jak swoje armie dzielą poszczególne klany.

Najbardziej potrzebne graczom są fragmenty dotyczące praw i obowiązków oraz przestępstw i przewidzianych za nie kar. Warto, by bohater wiedział, jak powinien postąpić napotykając podwładnego Szmaragdowego Czempiona, dlaczego nie powinien pojawiać się publicznie pijany albo co go czeka, gdy zabije w nielegalnym pojedynku dworzanina z wrogiego klanu. Informacje te w pewnym stopniu ograniczają możliwości bohaterów, ale chyba właśnie w tym tkwi siła **Legendy Pięciu Kręgów** – postaci graczy mają podobne cele, jak herosi z innych światów fantasy, jednak ich osiągnięcie wiąże się z problemami wynikającymi ze specyfiki rokugańskiego społeczeństwa. Sztandarowym przykładem może być tu dowodzenie czyjejś winy dzięki magii – kami mogą podpowiedzieć postaci, kto zamordował, dla sądu to będzie jednak bez znaczenia.

Ciekawostką jest wspomniana wcześniej *Droga daymio*. Krótki rozdział prezentuje dodatkowe zasady dotyczące tworzenia i zarządzania własnymi włościami. Zasady są bardzo proste, opierają się na specyficznym wykorzystaniu zalet, technik szkół i statusu postaci, co przekłada się na Punkty Obowiązku (ang. Duty Points), pozwalające rozwijać swoje włości czy poszerzać wpływy. W przypadku patrona kupców kolejne punkty pozwolą na otwarcie nowych sklepów, nawiązanie kontaktów z półświatkiem albo zdobycie przyjaciół wśród sędziów. Wódz natomiast może zwiększyć liczbę podległym mu oddziałów. Dla tego ostatniego zaprezentowano krótki system prowadzenia bitew w strategicznej skali – bardzo zgrabnie opisany, pozostawiający nieco miejsca na heroiczne czyny oraz sprytne, taktyczne zagrania.

Droga daymio to w zasadzie najdłuższy fragment mechaniczny podręcznika. Poza nią w książce znalazł się jedynie opis kilkunastu szkół – na końcu każdego rozdziału opisano jedną lub dwie (rzecz jasna związane z jego tematyką).

Nie wszystko złoto...

Choć jako całość **Emerald Empire** prezentuje się bardzo dobrze, ma swoje gorsze fragmenty. Część z nich to zapewne pozostałość po karciance (choć zgodność z CCG nie jest odczuwalna tak mocno, jak w **Enemies of the Empire**), nie zmienia to jednak faktu, że były to kiepskie pomysły. Najgorszym fragmentem jest rozdział opisujący inne krainy. Autorzy popełnili ten sam błąd, co twórcy **Therańskiego Imperium** do **Earthdawn** – zdecydowali, że Rokugan będzie częścią świata przypominającego Ziemię, ale tylko w pewnym stopniu i wrzucili do jednego kotła Egipt faraonów, arabską metropolię, Indie maharadzów, starożytny Rzym oraz Hiszpanię i Portugalie epoki wielkich odkryć geograficznych. Już sama mieszanka epok sprawia, że człowiek czuje się nieswojo czytając o odległych krajach. Czara przepelnia

się jednak podczas lektury fragmentu o Merenae i Thrane (czyli europejskich potęgach „wieku żagli”). Mieszkańcy tych krajów odwiedzili Szmaragdowe Cesarstwo w piątym wieku jego istnienia – wywołali wówczas wojnę, która skończyła się zniszczeniem ich floty i przegnaniem gajinów z Rokuganu na wieki. W walce wykorzystywali muszkiety i działa, opierali się na dziwacznej (zdaniem mieszkańców Szmaragdowego Cesarstwa) techniki. W ciągu przeszło siedmuset lat Merenae i Thrane nie posunęło się ani o krok do przodu – wciąż tkwi w epoce muszkietów. Czemu? Autorzy próbują się wytłumaczyć zarazą, jaka nawiedziła kontynent gajinów, ale brzmi to naprawdę kiepsko.

Nie do końca udany jest też rozdział o religii. Bogowie nie pozostają w sferze mitów, legend i opowieści – wkraczają do Rokuganu w namacalnej (śmiertelnej) formie, kierując jego losami. Mit o Pani Słońce i Panu Księżycu okazuje się być prawdziwą historią, z fatalnym końcem (rodem z karcianki): Mirumoto Hitomi zabija Onnotangu, Hida Yakamo zastępuje Amaterasu. Później co prawda zastępują je smoki (jadeitowy i obsydianowy), ale niesmak mimo wszystko pozostaje. Nadnaturalność wypycha się do historii Rokuganu drzwiami i oknami. Szkoda, gdyż sprowadza to religię Szmaragdowego Cesarstwa do poziomu klasycznego heroic fantasy. Szczęśliwie nie trzeba zbyt wiele, by wyrzucić mniej trafne pomysły i przywrócić wierze Rokuganu mniej naiwną formę – wystarczy pozostać w XI wieku, czyli erze pierwszej edycji **Legandy Pięciu Kręgów**.

Podsumowanie

Emerald Empire nie jest podręcznikiem, który łatwo przeczytać od deski do deski. Nie sposób zapamiętać ogromu informacji, jaki zaprezentowali autorzy, a tym bardziej wprowadzić od razu do sesji. Najlepszym sposobem wydaje się lektura fragmentami, wykorzystywanie elementów ważnych dla scenariusza. W takiej formie książka sprawdzi się tak, jak opisuje ją wydawca: jako kompletny przewodnik po

Rokuganie, zawierający odpowiedzi na każde pytanie, jakie można na jego temat zadać.

Dodatek nie jest podręcznikiem „dla każdego”. Drużynom, które nie kładą nacisku na odwzorowanie realiów Rokuganu (operujące w konwencji anime) nie przyda się praktycznie wcale. Co innego z graczami i MG lubiącymi dorzucać charakterystyczne smaczki, jakich na próżno szukać w innych systemach. W takim przypadku **Emerald Empire** okaże się świetnym wyborem, zwłaszcza dla prowadzącego szukającego inspiracji do sesji.



Plusy:



Dużo przydatnego materiału



Masa pomysłów na przygody



Jakość wydania



Uniezależnienie opisów od epoki



„Droga daymio”

Minusy:



Kraje poza Rokuganem



Pewne aspekty religii



Nudny, jeśli czytać od deski do deski

302 strony, twarda oprawa

Cena: 119,95 zł

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 54, marzec 2012

w numerze między innymi:
Gra o Tron (druga edycja)
Eclipse
Rallyman: Dirt



REBEL.PL
Centrum gier